

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DE ROLES BASADO EN EL ENFOQUE
COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1707 “RAYITOS
DEL SOL”, DISTRITO DE GUADALUPITO, LA
LIBERTAD, 2016**

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

AUTORA:

BR. FLORA PONTE SANDOVAL

ASESORA:

DRA. GRACIELA PÉREZ MORÁN

CHIMBOTE – PERÚ

2016

JURADO EVALUADOR DE LA TESIS

MGTR. TEODORO ZA VALETA RODRIGUEZ.
PRESIDENTE

MGTR. SOFÍA CARHUANINA CALAHUALA
SECRETARIA

MGTR. LITA JIMENEZ LOPEZ
MIEMBRO

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios que
Estuvo en todo instante guiándome en
este gran camino, en uno de los
proyectos más importantes de mi vida,
que se hizo realidad.

A mi padres; quien con sus sabios consejos,
su valioso apoyo y su sacrificio a lo largo
de mis estudios, me permitieron que cumpla
con eficiencia mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

A mi asesora la Dra. Graciela Pérez Moran por brindarme su valioso y preciso asesoramiento en el transcurso del trabajo de investigación.

A mis familiares y amigos que siempre me apoyaron, y estuvieron junto a mí brindándome sus consejos.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y los docentes por la formación académica, humana y en valores impartida durante de mi formación profesional.

A los directores, docentes de la I.E.I. N° 1707 “Rayitos de Sol” por las facilidades brindadas en la aplicación de mi trabajo de investigación.

A todas a aquellas personas que me apoyaron en la culminación de este trabajo.

La autora

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, para mejorar la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la institución educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, en el año 2016. La metodología utilizada en esta investigación corresponde al tipo experimental. El nivel de la investigación fue un enfoque cuantitativo y el tipo experimental. La población de estudio estuvo conformada por 15 niños de 5 años de educación inicial. La técnica e instrumento empleados para recolección de datos fueron la observación a través de la lista de cotejo. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Microsoft Excel versión 2010 y para la contratación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. Para optimizar el logro de aprendizaje de los niños y niñas, la muestra fue sometida a un pre test, cuyos resultados mostraron que los estudiantes tienen un bajo logro de aprendizaje, pues el 67% de ellos obtuvo una calificación de “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica juego de roles durante 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 93% obtuvo una calificación “A”, el 7% “B”. Al procesar los datos de los test mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se concluyó que la aplicación de los juegos de roles basadas en el enfoque significativo utilizando títeres, mejora significativamente el logro de aprendizaje de los niños y niñas.

Palabras clave: Juego de Roles, enfoque colaborativo, Títeres, Expresión Oral.

ABSTRACT

The present study had as general objective to determine if it influences the application of role plays based on the collaborative approach using puppets, to improve oral expression in the area of communication in the children of 5 years of educational institution N ° 1707 "Rayitos del Sol "of the district of Guadalupe, in the year 2016. The methodology used in this research corresponds to the experimental type. The level of research was a quantitative and experimental type. The study population consisted of 15 children with 5 years of initial education. The technique and instrument used for data collection were the observation through the checklist. For the analysis of the data, we used the program Microsoft Excel version 2010 and for hypothesis recruitment the Wilcoxon test. To optimize the learning achievement of the children, the sample was submitted to a pre-test, whose results showed that the students have a low learning achievement, since 67% of them obtained a "C" grade. Based on these results, the didactic role-play strategy was applied during 10 learning sessions. Subsequently a post test was applied, the results of which were as follows: 93% scored "A", 7% "B". When processing the test data using the Wilcoxon statistical test, it was concluded that the application of The Role Games based on the meaningful approach using puppets significantly improves the learning achievement of boys and girls.

Keywords: Game of Roles, collaborative approach, Puppets, Oral Expression

ÍNDICE DE CONTENIDO

Hoja de firma de jurado y asesor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	07
2.1 Estrategia didáctica.....	08
2.2. Modalidad de organización de la enseñanza.....	08
2.3 Juego de roles.....	09
2.3.1. Clases de juego de roles: Juegos de roles controlados.....	09
2.3.2. Características del juego de roles.....	10
2.3.3. Los elementos del juego roles	11
2.3.4. Desarrollo del juego de roles.....	12
2.3.5. Importancia del juego de roles en la edad preescolar.....	14
2.3.6. Secuencia didáctica del juego de roles.....	15
2.4. Enfoque colaborativo.....	18
2.5. Los títeres.....	19
2.5.1. Clasificación.....	19
2.5.2. Confección de los títeres.....	20
2.6. Expresión oral.....	22
III. Metodología.....	35
3.1. Tipo y Nivel de Investigación.....	35
3.2. Diseño de investigación.....	35
3.3. El universo o población y muestra.....	36

3.3.1. Área geográfica de la investigación.....	36
3.3.2. Población.....	37
3.3.3.La muestra.....	37
3.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	38
3.5. Técnica e instrumentos.....	38
3.6. Plan de análisis.....	40
3.7. Medición de variables.....	40
IV. RESULTADOS	42
4.1 Resultados.....	42
4.2.4 Contrastación de hipótesis.....	58
V. CONCLUSIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA	62
Anexos.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	37
Población de estudiante	
Tabla 2	42
Escala de calificación de los aprendizajes en educación Inicial	
Tabla 3	45
Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial a través de un pre-test.	
Tabla 4	72
Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial a través de un pos -test.	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1

Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial a través de un pre-test.....42

Grafico 2

Sesión 1: relatamos un cuento con títeres.....43

Grafico 3

Sesión 2: “relatamos un cuento con movimientos corporales”.....44

Grafico 4

Sesión 3: “detallamos el cuento con palabras propias”.....45

Grafico 5

Sesión 4: “repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres”.....46

Grafico 6

Sesión 5: repite una rima sin equivocarse.....47

Grafico 7

Sesión 6: crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas.....48

Gráfico 8

Sesión 7: menciona la temática de la lámina o láminas.....49

Gráfico 9

Sesión 8: precisa las características de la figuras de la lámina u objetos.....50

Gráfico 10

Sesión 9: menciona la ubicación espacial de los elementos observados.....51

Gráfico 11

Sesión 10: expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto...52

Gráfico 12

Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años a través de un post test...53

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial los cambios vertiginosos que se encuentran en la globalización, al mismo instante se encuentran en la educación y este cambio trae como consecuencias la crisis educacional, hoy por hoy los maestros no están inmersos en estos cambios que es difícil de adaptarse. Por lo que los estudiantes tienen mucha dificultad en el proceso de aprendizaje. La correcta educación debe representar un papel fundamental en la actual crisis mundial. Pero, Antes que nada, para comprender qué papel puede desempeñar la educación en la actual crisis mundial, debemos comprender cómo ha llegado a producirse la crisis. Si no entendemos eso, la simple edificación sobre los mismos valores, sobre el mismo terreno, sobre los mismos cimientos, producirá más guerras, nuevos desastres. Tenemos, pues, que investigar, en primer lugar, cómo ha llegado a producirse la crisis actual, y al comprender las causas comprenderemos, sin lugar a dudas, qué clase de educación necesitamos (Jones & Palincsar, 1995).

Una de las etapas más importante del desarrollo del cerebro en los humanos se lleva a cabo desde la etapa prenatal hasta cumplir los 5 años de vida. Durante esta etapa, el aprendizaje y la estimulación medioambiental juegan un papel fundamental en el número y fuerza de las conexiones neuronales establecida ya que es a través de la experiencia, que algunas conexiones serán eliminadas y otras fortalecidas, lo que se traduce en cambios notables en la conducta .Cuando hay poca estimulación del medio ambiente en esta etapa temprana de desarrollo, se afectan también etapas posteriores ya sea en el aspecto cognoscitivo o físico (Ostrosky , 2010).

Los niños y niñas de cinco años de todo el mundo hacen uso de la comunicación, para expresar ideas, pensamientos, sentimientos y necesidades en un determinado contexto donde se desarrollan. En este sentido, la educación formal contribuye al

desarrollo de las capacidades comunicativas y la formación integral de los niños (as). Los sistemas educativos en el mundo han ido mejorando, cambiando y como resultado de ello unos han obtenido muy buenos logros como ejemplo tenemos a Finlandia en lo que respecta a comunicación, matemática y ciencia, otros países están en proceso de mejora y continúa innovación para mejorar la calidad de la educación.

El lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio. A partir de esto podemos señalar que el lenguaje es una función que se adquiere a través de la relación entre el individuo y su entorno ya que, biológicamente, posee las estructuras necesarias para crear signos de comunicación verbal. En ese sentido, el proceso evolutivo lleva a los seres humanos a manejar instrumentos (símbolos), como el lenguaje, para adaptarse a su entorno. Por tanto, la conducta humana está organizada y controlada tanto por intenciones reales (del propio individuo) como por intenciones atribuidas por otros (provenientes de la interacción con los demás) (Vygotsky, 1995).

De acuerdo a Parrota (2008), el juego de roles que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas, representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico.

Un Juego de rol, es una actividad educativa que desarrolla la imaginación, el lenguaje, su identidad, su comprensión sobre la familia y la sociedad y además las habilidades sociales al niño. ¿Qué tipos de juegos se pueden realizar para que el niño perfeccione

estas cualidades y a la misma vez entretenerse? Unos de los más apropiadas sería: la familia (Sepúlveda, 2009)

Siguiendo la línea de investigación Gonzales y Moreno (2009), en su investigación “La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares”, en Colombia; presenta los resultados de la aplicación del método de juego de roles, en una población colombiana del último nivel de preescolar (48 niños entre los 5 y 6 años de una institución educativa regular privada), en la formación del pensamiento reflexivo. Al grupo experimental se le aplicó el método de juego temático de roles que, de acuerdo con la concepción de Vygotsky y Elkonin, garantiza la adquisición de las nuevas formaciones psicológicas de la edad preescolar. El análisis pre-test / post-test permitió observar cambios importantes en la actividad escolar de los niños del grupo experimental después de la intervención.

La profesión docente se resitúa en los cambios que vienen sucediendo. En materia de balance, la práctica de la docencia ha estado sujeta a un modelo de escuela que promovía una relación acrítica con el conocimiento, propiciando una actitud y un pensamiento dogmáticos. Una escuela en la que predominaba una cultura autoritaria sustentada en el ejercicio de la violencia y de la obediencia, es decir, una disciplina heterónoma. Una escuela ajena al mundo cultural de sus estudiantes y de las comunidades en las que estaba inserta. En lo que toca a lo prospectivo, la emergencia de nuevos actores sociales y culturales, la valoración de la diversidad, el valor de los derechos humanos y de la democracia, la formación de la educación como derecho, la urgencia de constituir sociedades más equitativas y movimientos migratorios

mundiales, han generado fenómenos de intercambio y convivencia cultural y propiciado así demandas de aprendizaje sobre culturas y lenguas diversas.

En este contexto, también se han dado cambios en el conocimiento humano y en las tecnologías que han acompañado los procesos de producción del saber, que han impactado en la pedagogía enriqueciéndola e interpelándola (Marco del Buen desempeño Docente, 2015).

Domínguez (2011) El Perú ha participado en evaluaciones internacionales en los niveles de primaria y secundaria; los resultados han cuestionado duramente al profesorado respecto a su práctica pedagógica, las estrategias didácticas aplicadas y la forma de evaluar a los estudiantes. Por ello, los docentes de educación inicial no están libres de estos cuestionamientos e infiere que también esté débil en estas capacidades que hoy la sociedad necesita.

En la Ugel de Virú, los estudiantes del nivel primario en comprensión lectora están en inicio un 7,6%, en proceso 54,3% y 38,1% satisfactorio (6623) según el ministerio de educación (2013). De los resultados obtenidos podemos interpretar y reflexionar que las estrategias didácticas aplicadas por los docentes no responden al logro de las capacidades, los medios y materiales elaborados son poco creativos y motivadores para la edad de los niños y niñas del nivel inicial. Por otro lado, las actividades propuestas en comprensión lectora se limitan solo a desarrollar el primer nivel de lectura denominada literal, dejando de lado otros niveles de la comprensión como: inferencial, creativo y valorativo.

Es importante destacar también que una de las características importantes en esta etapa es la expresión oral que les abre la posibilidad de socializarse y conocer nuevos entornos y son determinantes para su desarrollo, su lenguaje oral, pero este a veces no

es muy desarrollado, pues la influencia del entorno sobre todos de sus padres es que desfavorece o limita su desarrollo.

En la institución en estudio de la zona de Guadalupe, específicamente de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol”, los niños siempre presentan deficiencias diversas en cuanto al desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa, así mismo en cuanto a la expresividad oral de los niños y niñas siempre presentarían la dificultad en la pronunciación del lenguaje.

El lenguaje oral de los niños de educación inicial es algunas veces muy pobre en vocabulario, existe confusión en algunos fonemas lo que expresa en omisiones, sustituciones, lo que dificulta su pronunciación y su fluidez en la comunicación. De ello se desprende el siguiente enunciado: ¿Cómo los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejorara la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, La Libertad año 2016?

Así mismo, se desprende el objetivo general:

Determinar si la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, La Libertad, año 2016

Y como objetivos específicos

- ✓ Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de educación inicial a través de un pre- test.
- ✓ Aplicar el juego de roles basados en el enfoque colaborativo a los niños y niñas.

- ✓ Evaluar la mejora de la expresión oral de los niños y niñas en el área de Comunicación en los niños y niñas a través de un pos-test.

La expresión oral es un tema muy importante en la vida de los niños y niñas de cinco años para desenvolver con éxito en el contexto educativo, familiar y social por tanto es una tarea fundamental que debe desarrollarse en las instituciones educativas a cargo de los docentes de educación inicial. Considero que la lengua desempeña un papel fundamental en esta etapa, y que su influencia puede llegar a ser decisiva en el rendimiento académico posterior; el éxito o el fracaso del niño en todas las actividades dependen del grado en que se haya desarrollado su dominio activo sobre el lenguaje. La investigación se justifica en los siguientes aspectos:

En el campo teórico, aporta con información sobre el juego de roles, el enfoque colaborativo, material educativo los títeres y la expresión oral en el área de comunicación sistematizándola y actualizándola de manera que pueda ser útil para otros investigadores respecto al tema de estudio.

En lo metodológico, los métodos, procedimientos y técnicas e instrumentos empleados en la investigación demostrada en su validez y confiabilidad, así mismo será un precedente a ser aplicados en otras investigaciones posteriores.

En lo práctico la investigación, servirá como base ya que con sus resultados contribuye a la mejora de la calidad educativa de la región y a nivel interno servirá de base en desempeño docente y en el contexto áulico.

II. REVISION DE LITERATURA

2.1 Estrategia didáctica

Son diferentes los autores que definen la estrategia didáctica, siendo Cajide (1992) plantea que este concepto es amplio e impreciso y lo define como procedimientos dirigidos, planificados e intencionalmente creados antes, durante o después del desarrollo de una tarea. Considera que las estrategias deben estar sometidas a las exigencias de los diseños experimentales e investigativos en general y que deben ser diseñadas, planificadas y evaluadas.

2.2. Organizando la enseñanza

Zilberstein (2006) sostiene que los métodos o modalidades de organización del proceso enseñanza-aprendizaje, es el sistema de acciones que regulan la actividad del profesor y los estudiantes en función del logro de los objetivos, atendiendo a los intereses y motivaciones de estos últimos y a sus características particulares.

2.3 Juego de roles

De acuerdo a Parrota (2008) el juego de roles que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas, representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico.

Para Barbera et al (2000) el role-playing pedagógico es una vía de adquisición de experiencia en el espacio de las interacciones de roles entre seres humanos y de éstos con seres animados y objetos inanimados. La finalidad es aprender y aprender a aprender en estas áreas.

Según (Sepúlveda, 2009) un Juego de rol, es una actividad educativa que desarrolla la imaginación, el lenguaje, su identidad, su comprensión sobre la familia y la sociedad y además las habilidades sociales al niño. ¿Qué tipos de juegos se pueden realizar para que el niño perfeccione estas cualidades y a la misma vez entretenerse? Unos de los más apropiadas sería: la familia.

2.3.1. Clases de juego de roles:

- **Juegos de roles controlados:** Según Calero (1999), citado por Mayo. (2011, pag.11). En su tesis manifiesta que existe el juego de roles basado en un dialogo del libro. Después de practicas el dialogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida a la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al mismo tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pida al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas.
- **Juego de roles libres:** Preparados en la clase: discuta con toda la clase lo que los participantes podrían decir y escriba guías en el pizarrón. Haga que todos los alumnos practiquen el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que representen el juego de roles frente a la clase, preparados en casa: divida la clase en grupos. De a cada grupo una situación diferente y

los roles respectivos. Cada grupo prepara sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días.

2.3.2. Características del juego de roles

Según Rodríguez (2007). En su artículo de investigación: “El juego de roles y las actividades productivas. Sus características e importancia en el desarrollo psíquico de los niños y las niñas preescolares.” Manifiesta las siguientes características:

Carácter simbólico: La acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico.

Los argumentos: Desempeña un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hacer valer los derechos en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los niños y niñas refleja toda la variada realidad que los rodea.

Los contenidos: Son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que debe realizar la acción. Se observa con frecuencia “niña” con varias “madres”, varios “médicos” con un paciente”.

Las interrelaciones reales: Las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego.

Las situaciones lúdicas: Reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes. Cada uno asume su papel y comporta como tal.

2.3.3. Los elementos del juego roles

Como podemos evidenciar en el artículo de Peñarrieta, Ampuero & Fayse(2006) en su trabajo “Pautas Generales para la elaboración de Juegos de Roles en procesos de apoyo a una acción colectiva” manifiesta:

Que en el diseño de los elementos del juego se debe tener en cuenta cada uno de los elementos (Reglas de juego, los contenidos o actividades, el tiempo de juego, registro de las actividades y el rol a desempeñar) desde el que parezca más simple, es clave para garantizar el éxito del juego. En este sentido, ningún elemento debe menospreciarse, la experiencia indica que la falta un solo elemento de juego, por más simple que este parezca, puede cancelar la sesión de juego y, en caso de apoyar la acción colectiva, podría echar a perder la seriedad del proceso.

A la vez señala, que es muy importante La ubicación de los facilitadores está ligada a las tareas que se le ha asignado, por ejemplo, el animador se encarga de dar la bienvenida a los participantes al juego mientras un segundo prepara los elementos para iniciar el juego (Vega y Peñarrieta, 2006). La asignación de los roles es clave para que exista una buena organización y coordinación durante el juego y seguimiento a los jugadores, por esta razón, es importante que en el diseño de un juego, no sea obviada la ubicación y roles de los facilitadores para evitar la superposición de funciones y el desorden del juego.

Si el juego de roles es usado con fines pedagógicos, el número de facilitadores puede limitarse a dos e incluso a uno.

2.3.4. Desarrollo del juego de roles

A. Preparación de los roles y del escenario

Según Pablo Giménez, (2003) “Los Juegos de Rol son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En el juego de rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se le denomina comúnmente Director de Juego).

El Director de Juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. Se trata de asumir un papel (como el actor en la película). En el juego se introduce un sistema basado en tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones”. En esta dinámica es importante el papel que juega el docente, ya que él asume el rol de Director del juego, el cual no es simplemente un moderador que determina intervenciones y consolida aportes, sino que su papel se determina en el desarrollo de estrategias encaminadas a propiciar la significancia del conocimiento y su aplicación en el mundo laboral.

Autores como Vargas (2011), han abordado la idea de la praxis como una: “característica propia del ser humano en la que éste, a través de su existencia, es capaz de transformarse, y transforma su realidad al reflexionar y actuar sobre ella en forma consciente, en la búsqueda de construirse y reconstruirse como ser humano”. Para ello es necesario que los profesores deben decidir tareas u

oportunidades de aprendizaje de manera continua, actualizando los contenidos, materiales y objetivos.

Deben considerar las diferencias individuales y compromiso de los alumnos, adecuando los escenarios adecuados y las herramientas de evaluación.

B. Proceso de actuación

En esta fase, está orientada a las acciones de los participantes en donde tienen que interpretar los roles asignados saben cuál y cómo tienen que desarrollar su papel y cuando está preparado el escenario, se pone en marcha y se desarrolla el juego de roles. En esta fase deben tenerse en consideración dos aspectos importantes.

Por una parte, el éxito del juego de roles se basa en el supuesto de que los actores defiendan su opinión durante el juego. Eso significa que, cuando por ejemplo un actor/participante deba hacer el papel de presidente de una compañía, de una organización, tendrá que actuar tal como lo haría un presidente.

Igual tiene que pasar con el resto de los papeles que se desarrollan en el juego de roles. Por otra parte, el juego se basa en la improvisación y en la espontaneidad a la hora de interpretar los papeles. Es importante que los actores sean espontáneos en la interpretación, lo que les permitirá desarrollar su papel más allá de lo que está estrictamente preparado.

2.3.5. Los juegos de roles en la edad preescolar

El juego temático de roles sociales asegura un óptimo desarrollo en la primera infancia. Sin embargo, en el preescolar es más frecuente la preocupación por las habilidades académicas en los niños que por su desarrollo lúdico. Como consecuencia, los niños no alcanzan cierto nivel de desarrollo psicológico de las neoformaciones que posibilitan y facilitan la transición a la edad escolar. Además, en la gran mayoría de las aulas de hoy no se utiliza este tipo de juego, lo que conduce a grandes dificultades en el desarrollo del niño.

Por esta razón surge la preocupación por apoyar a los educadores en pedagogía infantil con estrategias de cómo jugar con los niños. De esta manera, los preescolares alcanzarán el desarrollo adecuado por medio de su participación activa en juegos de roles complejos. En este sentido, se hace necesario generar planeaciones pedagógicas innovativas que incluyan al juego de roles para lograr transformaciones dentro del aula de clase. Así se puede contribuir con la calidad educativa relevante y pertinente.

El pedagogo debe preguntarse si el niño jugó o no jugó en el nivel preescolar. Esto determina en gran medida si el niño está preparado o no para iniciar la etapa escolar. Aquí, se pueden observar indicadores positivos y negativos, si la edad transcurre de manera positiva o si hay desviaciones (Solovieva y Quintanar, 2012).

2.3.6. Secuencia didáctica del juego de roles

Según Condenarán y Bazán (2004) propone los siguientes procesos pedagógicos: Inicio, desarrollo y cierre.

A. Las Actividades de Inicio

Tiene como propósito comunicar a los estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar los **saberes previos**; de los estudiantes (evaluación de diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes.

En este momento hay tres fases:

Motivación: Es el proceso permanente mediante el cual el docente crea las condiciones, despierta y mantiene el interés del estudiante por su aprendizaje.

Para motivar se utilizara, imágenes provocadoras como laminas, pequeñas lecturas títeres, canciones, dinámicas, juegos, materiales concretos, etc.

En la motivación se presentan distintas situaciones de juegos de roles, basado en cooperación con la finalidad de activar el deseo de aprender en los infantes. Estas situaciones pueden ser: Lluvia de ideas, trabajos en equipo, juegos de roles, mesa redonda, diálogos, situaciones de teatro, etc.

Recuperación de los saberes previos: Los saberes previos son aquellos conocimientos que el estudiante ya trae consigo, que se activan al comprender o aplicar un nuevo conocimiento con la finalidad de organizarlo y darle sentido, algunas veces suelen ser erróneas o parciales, pero es lo que el estudiante utiliza para interpretar la realidad. En este momento se utilizara lluvias de ideas, cuentos, estudios de casos. Por ejemplo: ¿Qué vemos en la imagen? ¿De qué trata el cuento? ¿Conoces cómo se llaman cada uno de los personajes del cuento? ¿Qué hacen estos personajes? ¿De qué trata la canción? ¿Le gusto la canción? ¿En la canción que derechos mencionan?, juegos de roles, representaciones de historietas, creación de historias etc.

Conflicto cognitivo: Es el desequilibrio de las estructuras mentales, se produce cuando la persona se enfrenta con algo que no puede comprender o explicar con sus propios saberes. Se utilizara preguntas orales personales y grupales.

B. Las Actividades de Desarrollo

El docente, a compañía, guía, orienta, explica, proporciona información al estudiante, para ayudar a construir el aprendizaje. Para ello el docente brinda un conjunto de estrategias y materiales que le facilitan al estudiante, la elaboración de los nuevos conocimientos, así como o el desarrollo de habilidades y destrezas. En este momento hay las siguientes fases:

Procesamiento de la información: Es el proceso central del desarrollo del aprendizaje en el que se desarrollan los procesos cognitivos u operaciones mentales.

Aplicación: Es la ejecución de capacidades en situaciones nuevas para el estudiante, donde pone en práctica la teoría y conceptualización adquirida.

En esta fase se presentara juegos de roles en teatrín, dramatización, casos específicos, trabajos grupales. La docente trabajara mediante materiales para que el niño lo aplique en clase. Los alumnos realizaran actividades como pinta los personajes del cuento, Al finalizar se le harán preguntas como: ¿Qué te pareció el cuento, ¿Qué aprendimos del cuento, ¿Es muy bonito? ¿Qué sentiste al escucharlo?

C. Las Actividades de Cierre

Se promueve la meta cognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencia los estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Así mismo las actividades de cierre constituye una oportunidad para que los estudiantes transfieren utilícenlo aprendido en nuevas situaciones, por ejemplo, ejecución de tareas, practicas calificadas, hojas de trabajo, etc. Se da dos fases:

Reflexión: Es el proceso mediante el cual reconoce el estudiante sobre lo que aprendió, los pasos que realizó y como puede mejorar su aprendizaje

Evaluación: Es el proceso que permite reconocer los aciertos y errores para mejorar el aprendizaje. Al finalizar se le harán preguntas como: ¿Qué te pareció el Cuento? ¿Te gusto hacer el papel de los tres cerditos? ¿Qué sentiste cuando el lobo se te acerco? ¿Cómo se sintieron?¿Qué hemos aprendido?¿Le gusto los animalitos de la selva son domésticos?.

Es la etapa final, y en ella se aplican los nuevos saberes a las necesidades personales del estudiante. Es la etapa de la ejercitación o transferencia y se puede medir mediante actividades de extensión (tareas).Se deja ficha de trabajo para que lo realice en compañía de los padres.

2.4. Enfoque colaborativo

Según Díaz (1999) el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles.

Aprendizaje colaborativo describe una situación en la cual se espera que ocurran formas particulares de interacción, que producirán mecanismos de aprendizaje, que posiblemente conduzcan al logro de un aprendizaje, pero que no hay una garantía total de que estas condiciones se presenten efectivamente. Por esta razón, este esquema es algo difícil de concretar si no se consideran diversos aspectos que puedan realmente garantizar, en un alto porcentaje, este tipo de interacciones (Collazos,2009).

2.5. Los títeres

El uso de los títeres tiene una gran ventaja en el ámbito educativo porque trabaja con la imaginación del niño, estimulando la capacidad de atención y concentración, así como también incrementar el vocabulario. Estimula auditiva y visualmente para que los niños puedan comprender con mayor facilidad los temas pre-escolares. Asimismo desarrolla el raciocinio lógico del niño. Permite enseñar valores, principios y la empatía.

Sin duda es una herramienta educativa muy interesante; así lo han entendido a lo largo de los años un número importante de educadores y educadoras de los diferentes niveles formativos, tanto en lo que concierne a la educación reglada como a la no reglada. Skulzin y Amado (2006: 74) plantean que el taller de títeres como actividad escolar “es una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social”. Este potencial está fuera de discusión; ahora bien, cuáles son las potencialidades, qué usos se puede hacer, con qué objetivos o cómo evaluar los resultados, son algunas de las cuestiones básicas que debemos plantearnos si queremos establecer una fundamentación clara para el uso educativo del títere.

2.5.1. Clasificación

Existe una infinita variedad de técnicas, pero según Oltra, M. (2014) señala que existe 4 clasificaciones los cuales son: cuando adquiere conocimiento, desarrollan capacidades, para adquirir valores y para desarrollar procedimiento, a continuación se detalla cada uno de ellos:

a) Cuando adquiere conocimiento:

- ✓ Se determina en cada actividad

b) Desarrollan capacidades:

- ✓ De expresión
- ✓ Oral
- ✓ Escrita
- ✓ Corporal
- ✓ Plástica
- ✓ De creatividad
- ✓ De imaginación
- ✓ De escucha
- ✓ De opinión y crítica

c) Adquieren valores:

- ✓ Sensibilidad
- ✓ Libertad de expresión
- ✓ Alegría
- ✓ Amor a la belleza
- ✓ Autoconfianza
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Aceptación de la crítica
- ✓ Normas de trabajo

d) Desarrollan procedimientos

Todo lo necesario para la construcción de los títeres: diseñar, pintar, cortar, modelar, coser, etc.

Todo lo necesario para la realización del montaje: escribir el guion, vocalizar, preparar y elegir música, etc.

2.5.2. Confección de los títeres

Existe una infinita variedad de técnicas en la confección de títeres, desde los más simples hasta los más complejos Angoloti, C. (1990).

- Títeres de dedo:
- Títere plano:
- Títeres de puño
- Títeres de tela o cañamazo
- Títere de calcetines.
- Títeres de tiras de papel
- Títere de varilla
- Títeres marot o marotes

2.6. Expresión Oral

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso **oral**. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos (Tomado: Centro Virtual Cervantes:01-02-2017)

Además es fundamental para establecer comunicación en diferentes lenguas.

Características de la expresión oral

En el blog de consulta de Castellano I (s/a .2011), el autor manifiesta que las micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o

desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar en donde considera como características importante.

- Claridad en el lenguaje: Posibilidad de presentar un mensaje en forma asequible al otro, teniendo en cuenta su nivel de comprensión.
- Fluidez verbal: Implica no hacer repeticiones o interrupciones en el discurso.
- Originalidad: En el lenguaje verbal, uso de expresiones no estereotipadas, vocabulario suficientemente amplio.

Ahora bien, en la expresión oral se destaca la descripción de los actos, hechos, sucesos, etc, en forma objetiva y subjetiva. La descripción es objetiva cuando no emite juicio de valor; la subjetiva está condicionada entre otros aspectos, al estado de ánimo del observador.

Cassany, D; Luna, M y Sanz; G (1994 Enseñar lengua. Barcelona: Graó) proponen estos cuatro criterios para la clasificación de las actividades de expresión oral:

- a. Según la técnica: Diálogos dirigidos (para practicar determinadas formas y funciones lingüísticas), juegos teatrales, juegos lingüísticos (p. ej., adivinanzas), trabajos en equipo, etc.
- b. Según el tipo de respuesta: Ejercicios de repetición mecánica, lluvia de ideas, actuación a partir de instrucciones (p. ej., recetas de cocina), debate para solucionar un problema, actividades de vacío de información, etc.
- c. Según los recursos materiales: Textos escritos (p. ej., completar una historia), sonido (p. ej., cantar una canción), imagen (p. ej., ordenar las viñetas de una historieta), objetos (p. ej., adivinar objetos a partir del tacto, del olor...), etc.
- d. Comunicaciones específicas: Exposición de un tema preparado de antemano, improvisación (p. ej., descripción de un objeto tomado al azar), conversación

telefónica, lectura en voz alta, debates sobre temas de actualidad, etc.

Características del lenguaje oral. (<http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/oral.htm>)

- Expresividad.

La expresión oral es espontánea y natural y llena de matices afectivos, los que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.

- Vocabulario.

Emplea un vocabulario sencillo y limitado y normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas (muletillas) y repeticiones.

O sea, entonces, no...

- Hablar correctamente.
- Hablar despacio y con un tono normal.
- Vocalizar bien.
- Evitar muletillas.
- Llamar a las cosas por su nombre evitando abusar de "cosa", "cacharro", "chisme"...
- Evitar palabras como "tío", "guay", "chachi"...
- Utilizar los gestos correctos sin exagerar.

2.2.5.3 Competencias comunicativas

Pulido & Muñoz (2011) manifiesta que en la “competencia comunicativa” existen varios modelos de la competencia comunicativa que presentan una división de sus componentes. Entre estos modelos se encuentra el propuesto por los lingüistas Michael Canale y Merrill Swain en los años 80 y que está compuesto por las competencias:

gramatical (o lingüística), sociolingüística y estratégica. La competencia gramatical se refiere al conocimiento de elementos léxicos y reglas sintácticas, morfológicas, semánticas y fonológicas. Por su parte, la competencia sociolingüística comprende las reglas socioculturales que hacen posible la producción y comprensión apropiada de un enunciado.

Finalmente, la competencia estratégica se refiere a las estrategias utilizadas por el hablante-oyente para compensar cualquier inconveniente que se pueda presentar durante la comunicación debido a la falta de competencia o a variables de la actuación (Canale y Swain, 1980). La competencia comunicativa deja de ser sólo un conocimiento formal subyacente y pasa a ser el uso social adecuado de dichas reglas. La competencia comunicativa será considerada entonces como el conocimiento que debe tener un hablante para que su comunicación sea eficaz y adecuada a un contexto real de uso

Hipótesis:

La aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, La Libertad, año 2016

III. Metodología

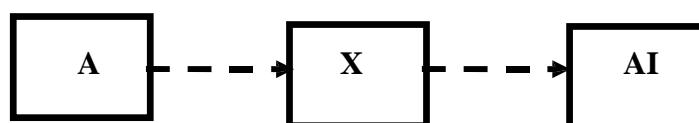
El tipo de investigación es explicativo, porque se trabajará con un solo grupo, el cual es experimento y control a la vez. El diseño pre experimental somete a comprobación la hipótesis que orienta y explica las causas y efectos del problema. (Hernández .2009).

El nivel de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

3.1. Diseño de la investigación

La investigación tendrá un diseño de investigación Pre experimental se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable. (Guisamde, 2014).



Dónde:

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica

AI = Post test

3.2 Población y muestra

3.2.1. Área geográfica de la investigación

El distrito de Guadalupito es uno de los tres distritos de la Virú, ubicado en el Departamento de La Libertad, bajo la administración del Gobierno regional de La Libertad, Perú. El distrito comprende en su extremo sur la zona irrigada del valle del río Santa y el este del territorio comprendiendo el desierto que lo separa extensamente del valle del río Chao. Abarca una superficie de 404,72 km². Todas las poblaciones o anexos del distrito se encuentran en el sur irrigado, incluyendo el pueblo de Guadalupito, la capital.

3.2.2. Población

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

La población muestral estuvo conformada por 15 niños o niñas del II ciclo nivel inicial de la Institución Educativa Estatal N°1707 “Rayitos del Sol”, Guadalupito, en el año 2016

3.2.3. La muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado por cuotas. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. En este caso, se trabajó con toda la población de la investigación.

Criterios de inclusión:

- Se consideran solo a los estudiantes matriculados en el año 2016
- Asisten frecuentemente a clases es decir no presentan faltas

Criterios de exclusión

- Niños con presencia de problemas de aprendizaje
- Niños que se ausentan por problemas de salud

Tabla 1: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa del nivel inicial ámbito del distrito de Guadalupito.

Fuente: Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del año 2016

N°	Institución Educativa Estatales	Grado	UGEL	N° de niños		Total
				Niñas	Niños	
1	I.E N°1707 “Rayitos del Sol	5 años	Virú	9	6	15
	Total			9	6	15

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente

El Juego de roles basado en el enfoque socio cognitivo utilizando títeres es una estrategia didáctica que promueve el desarrollo de las capacidades, comunicativas y

habilidades de los niños y niñas. Se considerará sus dimensiones y sus respectivos indicadores (Gally,L.2002)

Variable dependiente

La expresión oral es la capacidad que tienen los niños y niñas para expresar sus pensamientos, emociones, sentimientos y necesidades, esta variable será medida en dimensiones y sus respectivos indicadores (Ochoa. 2012)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en las sesiones de aprendizaje empleó la técnica de la prueba o examen, mediante los instrumentos de prueba de entrada o pre test y prueba de salida o post test. Además, utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento de la ficha de observación.

Los instrumentos del pre test y post test serán validados por expertos, quienes darán fe de la confiabilidad y validez de los mismos.

Para Scharager (2007) ,la prueba o examen tipo test, que es una de las técnicas de mayor uso en la escuela debido a la relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, de ser aplicada en diversas áreas curriculares.

Ministerio de Educación (2006) estas pruebas consisten en plantear al estudiante un conjunto de reactivos para que demuestren el dominio de determinadas capacidades y conocimientos. Generalmente se aplican al finalizar una unidad de aprendizaje para comprobar si los estudiantes lograron los aprendizajes esperados o no. Pero también

se suelen aplicar antes de iniciar una actividad educativa con la finalidad de conocer el grado de conocimientos que tienen los estudiantes.

Estrada (2007) los instrumentos de evaluación de esta técnica son diversos, pero en la presente investigación se utilizará de dos tipos: Pruebas de entrada o pre-test y pruebas de salida o post-test.

La observación es una técnica bastante objetiva de recolección de datos. Con ella se puede examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por un sujeto de manera confiable. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. (Ludewig, 1998).

Lista de Comprobación o Cotejo:

Consiste en una lista de características, aspectos, cualidades, secuencia de acciones, etc. Sobre las que interesa determinar su presencia o ausencia. La lista de cotejo se presta para registrar aspectos que son del tipo dicotómico (sí –no, lo hizo – no lo hizo; presente-ausente, etc.) Su construcción es muy similar a la de las escalas, salvo en que tiene sólo dos categorías de medición. (Olivares: 1999)

Escala de apreciación o calificación:

Consiste en una serie de características, cualidades, aspectos, etc., sobre las que nos interesa determinar el grado de presencia. El grado de presencia se expresa mediante categorías. (Olivares:1999)

3.5. Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: los docentes de aula, con la finalidad de apreciar la naturaleza de las estrategias didácticas.

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística pre experimental para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

3.6. Medición de variables

Para efectos de la medición de esta variable se ha elaborado una escala de calificación.

Escala de calificación consisten en asignar a cada posible puntuación directa un valor literal y descriptivo que informa sobre la posición que ocupa la puntuación directa.

Una escala de calificación o de rango consiste en una serie de indicadores y una escala gradada para evaluar cada uno. La escala de calificación puede ser numérica, literal, gráfica y descriptiva.

Tabla 3: Escala de calificación de los aprendizajes en educación Inicial

Nivel Educativo Tipo de Calificación	Escalas de Calificación	Descripción
Educación Inicial Literal y Descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo

	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje
--	------------------------------	--

3.7. Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de Investigación
<p>Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa N°1707 “Rayitos del sol”, distrito de Guadalupe, La Libertad, 2016</p>	<p>¿Cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejorara la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, La Libertad año 2016?</p>	<p>General: Determinar si la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, para mejorar la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol” del distrito de Guadalupe, La Libertad, año 2016</p> <p>objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de educación inicial a través de un pre- test. ✓ Aplicar el juego de roles basados en el enfoque colaborativo a los niños y niñas. ✓ Estimar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños y niñas a través de un pos-test. 	<p>Juegos de Roles Los juego de roles es donde los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Recuperado:http://www.educarueca.org/spip.php?article107</p> <p>Expresión oral Destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos.(Ochoa. 2012)</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Técnica: La encuesta y la observación.</p> <p>Instrumento: lista de cotejo.</p> <p>Población muestral: 15 niños y niñas.</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

3.8. Principios éticos

En este ámbito Singer y Vinson (S&V) han investigado el tema de los aspectos éticos que deben considerarse en las investigaciones. A partir de analizar una serie de códigos relacionados con la ética de la investigación que involucra seres humanos, proponen cuatro principios a seguir: Consentimiento informado, Valor científico, Confidencialidad y Beneficios.

Principio de *consentimiento informado* es un principio que refiere a la autonomía individual de los sujetos que participen en la investigación. Este principio involucra cuatro aspectos: divulgación, comprensión y competencia, voluntario y consentimiento y decisión actualizada.

Divulgación. Se refiere a la información que el investigador debe proveer a los sujetos para que tomen la decisión de participar o no en la investigación. Esta información debería incluir: el propósito de la investigación, los procedimientos que se utilizarán, los riesgos para los sujetos que participen y beneficios para estos y el resto del mundo, las distintas alternativas de participación, el tratamiento que se dará a la información confidencial, asegurar el carácter voluntario de la participación de los sujetos y ofrecer respuestas a todas las preguntas de los participantes.

Comprensión y competencia. La primera se refiere a que la información que recibirán los participantes de parte de los investigadores debe ser de fácil entendimiento. La competencia se refiere a las habilidades de los participantes. Con la información comprendida y la competencia de las habilidades, los participantes estarán en posición de tomar la decisión de participar o no en la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

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

4.1.1 Resultado de la expresión oral en los niños / as de 5 años de educación inicial a través de un pre-test.

Tabla 4

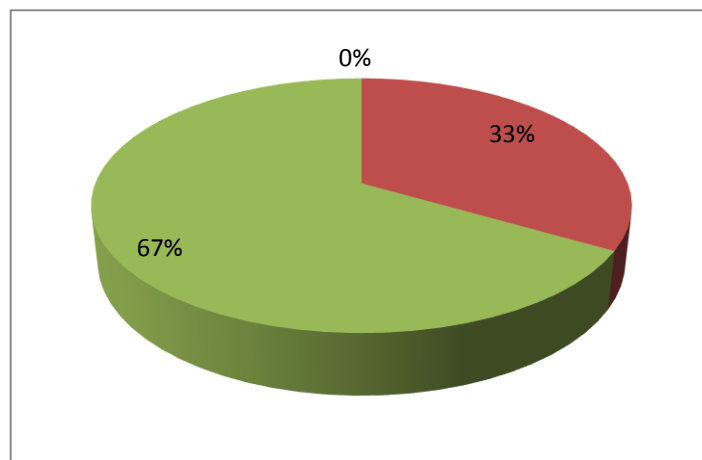
Resultado de la expresión oral en los niños / as de 5 años de educación inicial a través de un pre-test.

Logro de aprendizaje	F	%
A	0	0
B	5	33
C	10	67
Total	15	100

Fuente: Resultado obtenido del Pre test, 2016

Gráfico 1

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



En la tabla 3 y gráfico 1 se observa que el 67% de los niños y niñas tienen un nivel de expresión oral “C”, mientras que el 5% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

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

Tabla 4

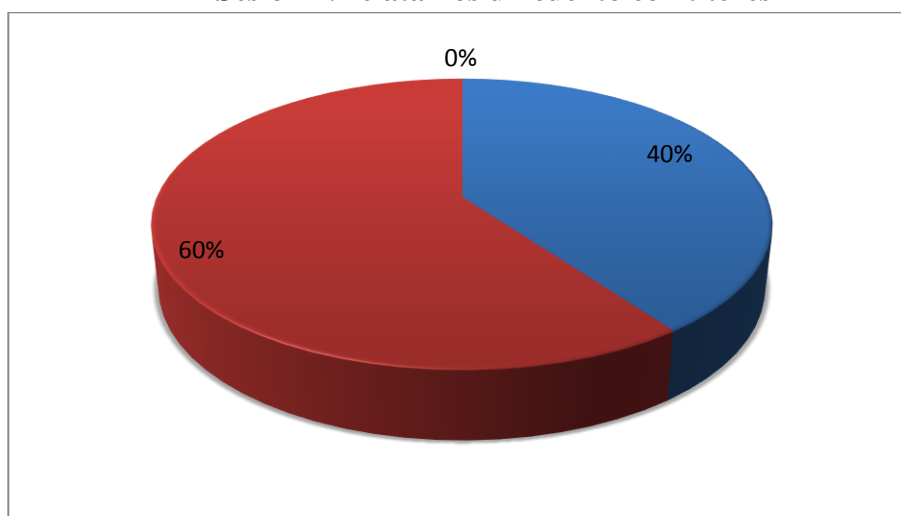
Sesión 1: Relatamos un cuento con títeres

Logro de aprendizaje	F	%
A	6	40
B	9	60
C	0	9
Total	15	100

Fuente: lista de cotejo, 2016

Gráfico 2

Sesión 1: relatamos un cuento con títeres



Fuente: **Tabla 4**

En la tabla 5 y gráfico 2 se observa que el 40% de los niños y niñas relatan un cuento con títeres ubicándose en el logro de aprendizaje “A”, mientras que el 60% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

Tabla 5

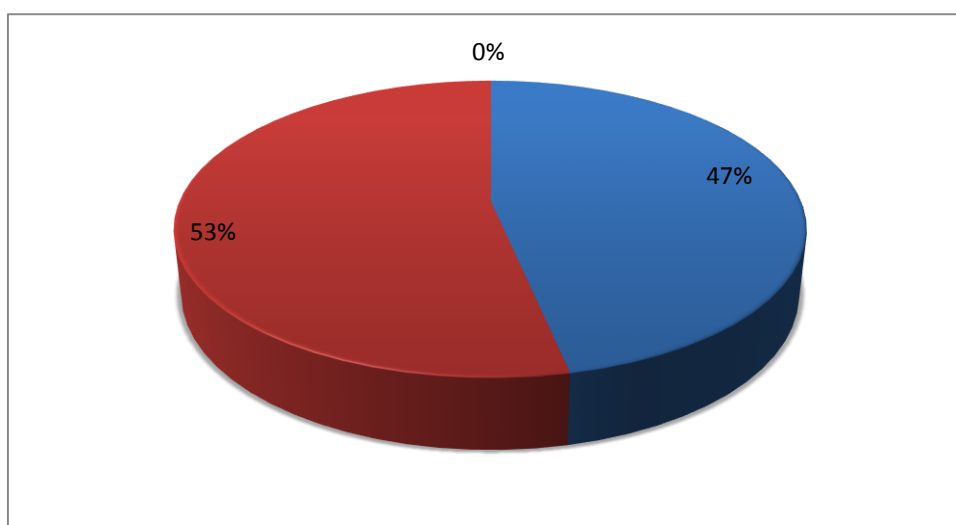
Sesión 2: “Relatamos un cuento con movimientos corporales”

Logro de aprendizaje	F	%
A	7	47
B	8	53
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 3

Sesión 2: “relatamos un cuento con movimientos corporales”



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 3 se observa que el 53% de los niños y niñas relatan un cuento ubicándose en el logro de aprendizaje “B”, mientras que el 47% de ellos ha obtenido un nivel de logro “A”.

Tabla 6

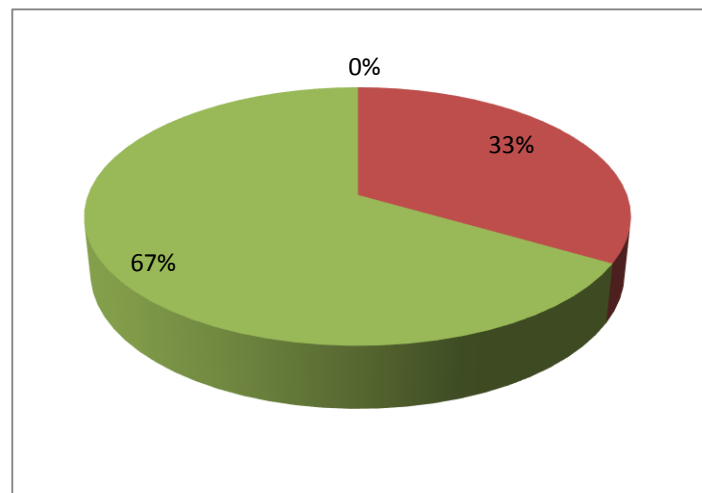
Sesión 3: “Detallamos el cuento con palabras propias”

Logro de aprendizaje	F	%
A	10	67
B	5	33
C	0	
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 4

Sesión 3: “Detallamos el cuento con palabras propias”



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y gráfico 4 se observa que el 67% de los niños y niñas detalla un cuento con sus propias palabras ubicándose en el logro de aprendizaje “A”, mientras que el 33 % de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

Tabla 7

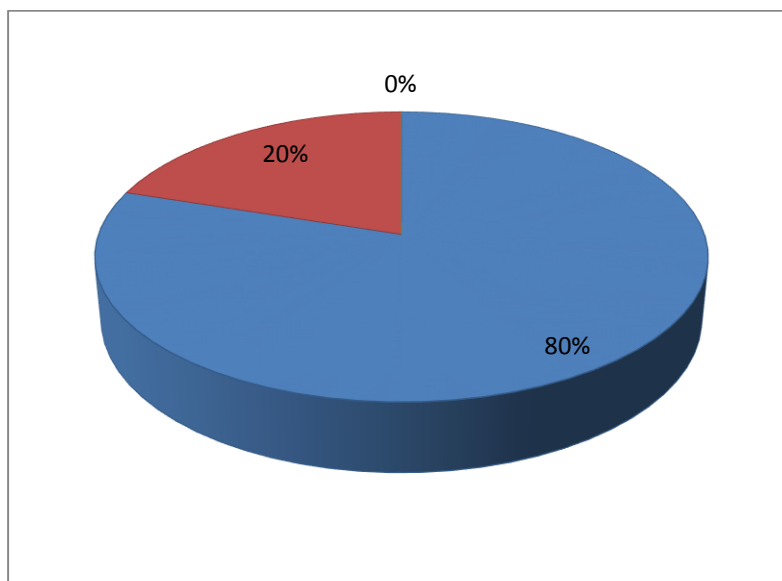
Sesión 4: “repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres”

Logro de aprendizaje	F	%
A	12	80
B	3	20
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 5

Sesión 4: “repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres”



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y gráfico 5 se observa que el 80% de los niños y niñas repite trabalenguas sin equivocarse ubicándose en el logro de aprendizaje “A”, mientras que el 20% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

Tabla 8

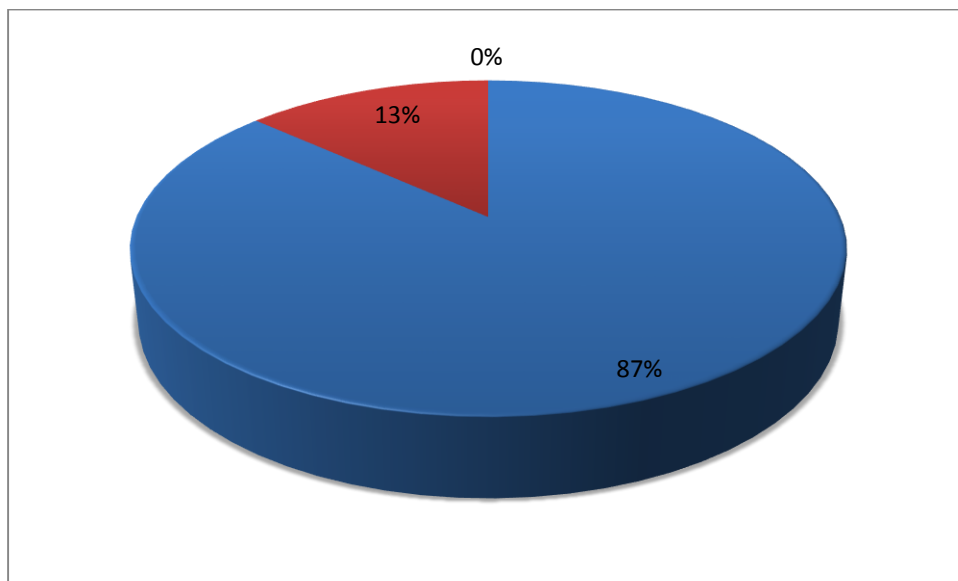
Sesión 5: repite una rima sin equivocarse

Logro de aprendizaje	F	%
A	13	87
B	2	13
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 6

Sesión 5: repite una rima sin equivocarse



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y gráfico 6 se observa que el 87% de los niños y niñas repite una rima sin equivocarse ubicándose en el logro de aprendizaje “A”, mientras que el 13% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

Tabla 9

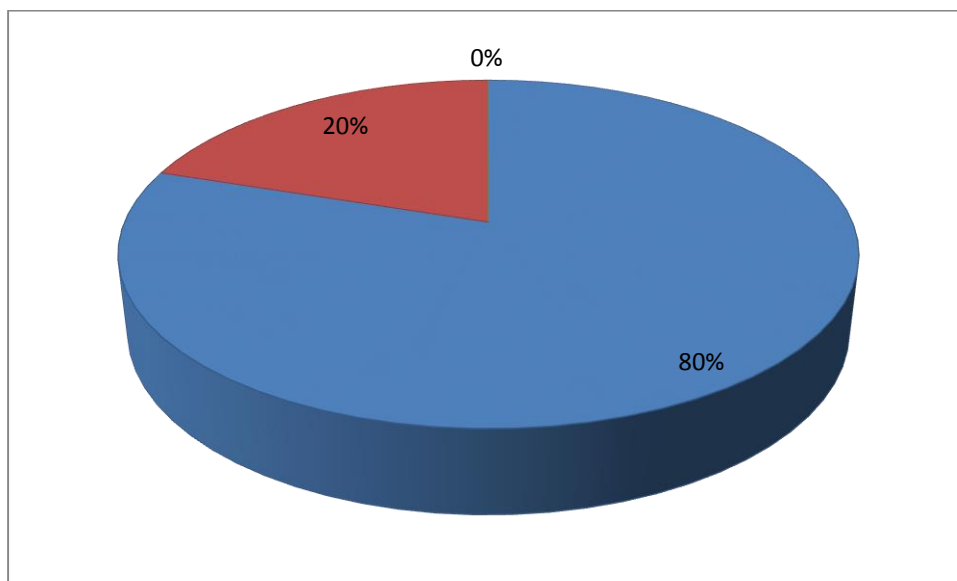
Sesión 6: *crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas*

Logro de aprendizaje	F	%
A	12	80
B	3	20
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 7

Sesión 6: *crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas*



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y gráfico 7 se observa que el 80% de los niños y niñas crea con sus propias palabras trabalenguas ubicándose en el logro de aprendizaje “A”, mientras que el 20% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B”.

Tabla 10

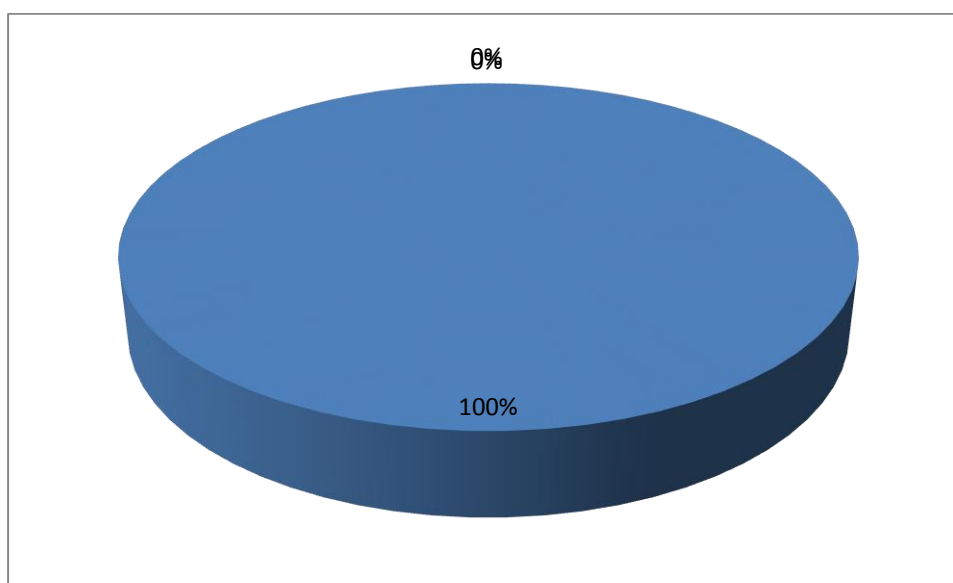
Sesión 7: *menciona la temática de la lámina o láminas*

Logro de aprendizaje	F	%
A	15	100
B	0	0
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 8

Sesión 7: *menciona la temática de la lámina o láminas*



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y gráfico 8 se observa que el 100% de los niños y niñas mencionan la temática de la lámina ubicándose en el logro de aprendizaje “A”.

Tabla 11

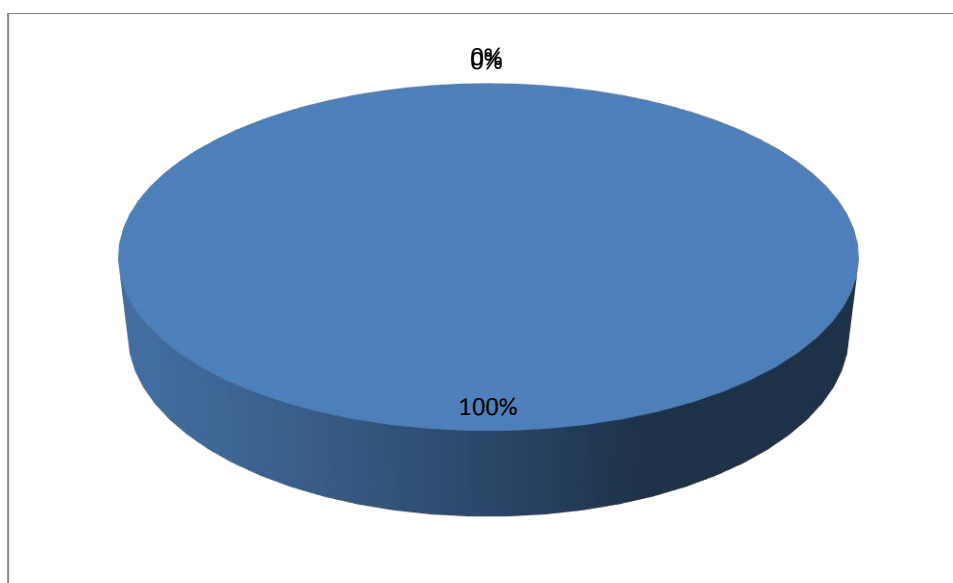
Sesión 8: *precisa las características de la figuras de la lámina u objetos*

Logro de aprendizaje	F	%
A	15	100
B	0	0
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 9

Sesión 8: *precisa las características de la figuras de la lámina u objetos*



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y gráfico 9 se observa que el 100% de los niños y niñas mencionan la temática de la lámina ubicándose en el logro de aprendizaje “A”.

Tabla 12

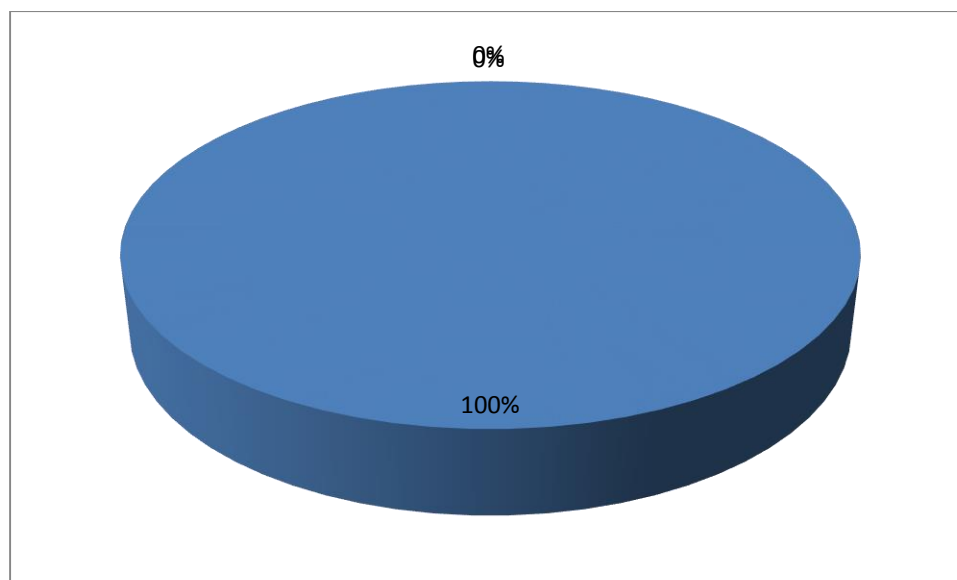
Sesión 9: *menciona la ubicación espacial de los elementos observados*

Logro de aprendizaje	F	%
A	15	100
B	0	0
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 10

Sesión 9: *menciona la ubicación espacial de los elementos observados*



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y gráfico 10 se observa que el 100% de los niños y niñas mencionan la temática de la lámina ubicándose en el logro de aprendizaje “A”.

Tabla 13

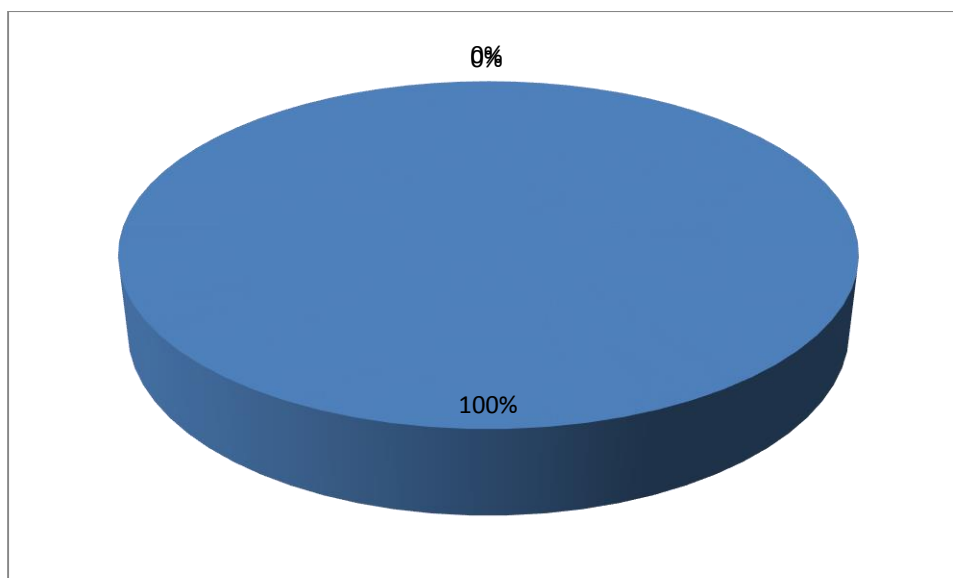
Sesión 10: expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto

Logro de aprendizaje	F	%
A	15	100
B	0	0
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Gráfico 11

Sesión 10: expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y gráfico 11 se observa que el 100% de los niños y niñas mencionan la temática de la lámina ubicándose en el logro de aprendizaje “A”.

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

Tabla 14

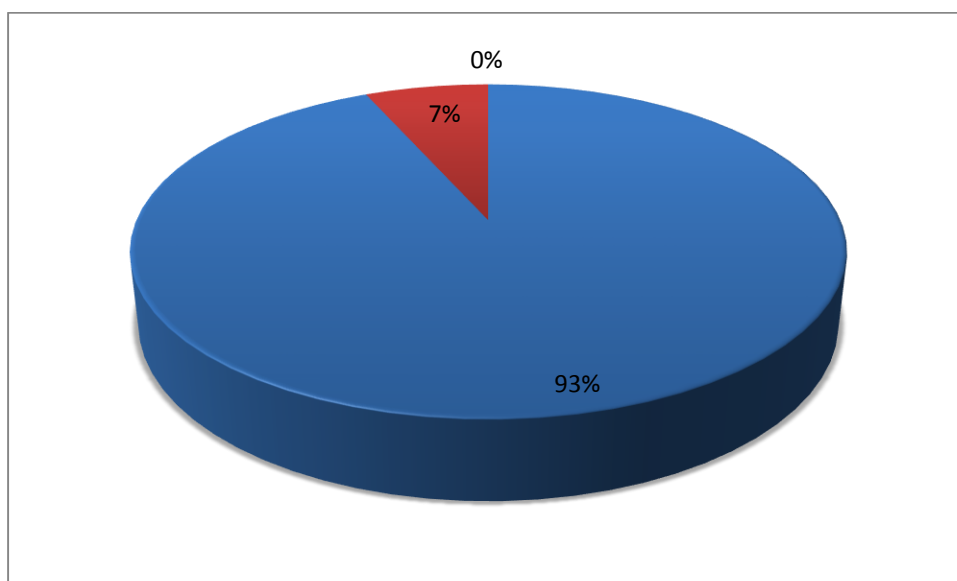
Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años a través de un post test

Logro de aprendizaje	F	%
A	14	93
B	1	7
C	0	0
Total	15	100

Fuente: Post test,2016

Gráfico 12

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



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y gráfico 12 se observa que el 93% de los niños y niñas logra la expresión oral ubicándose en el nivel “A”, mientras que el 7% de ellos ha obtenido un nivel de logro “B” y un 7% en “C”.

4.1.4 Contratación de hipótesis

A. Hipótesis

La aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres **mejora** la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°1707 “Rayitos del Sol” Nuevo Chimbote, 2016.

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba:

Tabla 15

Prueba de rango de wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	una de rangos
ST -	negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	positivos	6 ^b	13,50	351,00
	s	0 ^c		
		15		

Tabla 16

Estadísticos de contraste b

	POSTEST - PRETEST
sig. asintót. (bilateral)	-4,604a ,000

basado en los rangos negativos.

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

CONCLUSIÓN

Con $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y posttest, siendo mayores resultados en el posttest.

4.2 Análisis de los resultados

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

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

Los datos arrojaron que los niños y niñas presentan un bajo logro de aprendizaje ya que el 67% lo que representa el nivel de logro “C”, lo cual indica que presentan dificultades en expresión oral, como es no vocalizan con fluidez, no expresan sus ideas y demora en pronunciar palabras lo cual indica que los niños necesitan especial dedicación del docente. Estos resultados son corroborados por el Ministerio de educación (2013) quien señala las dificultades que tienen los niños y niñas en comprensión lectura. El rendimiento logrado por los niños (as) están relacionados con el uso de estrategias didácticas que no cumplen con el objetivo ya que en su mayoría, no desarrollan plenamente las dimensiones de narrativas como es, el utilizar palabras nuevas, pronunciar con fluidez y describir láminas.

Según Flores (2004) manifiesta que: la expresión oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación”.

Según el ministerio de educación (2009), la comunicación y en particular la oral cumple un papel de socialización. Desarrolla las capacidades cognitivas, afectivas y sociales.

La misma fuente explica que el nivel es cuando el estudiante balbucea, pronuncia con dificultad, no entona bien las palabras y requiere de mayor tiempo en un acompañamiento ya sea de los padres o de la intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

De los resultados obtenidos podemos deducir que los niños y niñas de la I.E N° 1707 “Rayitos del Sol” de Guadalupe , del aula de 5 años no han tenido una adecuada estimulación en el vientre materno y en los dos primeros años de vida. En estos primeros años es muy importante desarrollar la inteligencia auditiva, visual y lenguaje, que son bases para el desarrollo de los procesos cognitivos, afectivos y sociales. En tal sentido expresión que reflejan los niños de debe a una falta de estimulación temprana. Por otro lado los padres presentan un bajo nivel cultural, económico y social que se ven limitados para ofrecerles a sus hijos mejor oportunidades de educación. Finalmente los bajos logros obtenidos se deben a la inadecuada aplicación de aplicación de estrategias.

4.2.2 Aplicación de la estrategia didáctica juego de roles bajo el enfoque colaborativo a los niños y niñas de cinco años.

Para la ejecución de la variable independiente se diseñó y aplicó 10 sesiones de aprendizaje, utilizando los juego de roles como centro movilizador de los aprendizaje y la organización de grupos colaborativos ayudó a socializar e interactuar entre niños de tal manera que los títeres fueron ente motivador de aprendizaje. En cada sesión se utilizó la lista de cotejo y la calificación fue de acuerdo al Diseño curricular nacional con las letras A logro previsto, B es en proceso y C en inicio.

Dada las secuencias de las sesiones de aprendizaje se observó que los niños fueron progresivamente desarrollando la expresión oral por cuanto la participación de ellos en aula fue trascendente para el logro de sus aprendizajes.

Uno de los ejemplos que se resaltan son que los niños imaginaban y asumían un rol para desempeñar a un vendedor, policía, bombero, doctor, entre otros, situaciones que ayudaron al niño a cumplir retos que les dificultaba compartir, pero que sin embargo con la ayuda de sus compañeros lograban llegar a su meta y por ende alcanzaron los aprendizajes previstos. Esto es corroborado por (Boronat ,2001) quien señala que el juego de roles debe ser improvisado y son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a lo largo de la actividad.

4.2.3 Estimación del nivel de la expresión oral de los niños y niñas de cinco años través de un post test.

Con la lista de cotejo y el post test se conoció el logro de aprendizaje de los niños y niñas en las dimensiones: narraciones, utiliza palabras nuevas, pronunciación y fluidez y describe láminas.

Después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje al finalizar nuevamente se aplicó el instrumento lista de cotejo para corroborar si los niños lograron alcanzar su aprendizajes esperados, de allí que el post test arroja que el 93% ha logrado alcanzar el logro previsto A y el 7%, logro estar en proceso es decir obtener un calificativo de B, lo cual demuestra que los niños desarrollaron la expresión oral.

Con estos resultados se corrobora lo expuesto por Según Sevillano (2007) se define de un sencillo como un juego en el que varias personas construyen una historia imaginaria adoptando el papel de personajes ficticios. Los juegos de rol son algo parecido a una obra

de teatro donde la acción se desarrolla alrededor de una mesa (no un escenario) y por tanto se limita a la interpretación.

Según lo expuesto se puede inferir que la estrategia didáctica juego de roles permite que los niños y niñas de educación inicial desarrollen sus capacidades cognitivas, sociales y afectivas a fin de prepararles para la solución de problemas que se les presente en la vida diaria y en el contexto educativo donde se desarrollen.

4.2.4 Contrastación de hipótesis

Para obtener resultados acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juego de roles según, Peñarrieta (2004) sostiene que los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

Además, se utilizó el enfoque colaborativo, que según Barkley (2007) el aprendizaje colaborativo sigue atrayendo el interés porque aborda diversas cuestiones importantes relacionadas con la mejora del aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, la conclusión predominante de medio siglo de investigación es que los profesores no pueden limitarse a transferir conocimientos a los alumnos. Los mismos estudiantes deben estructurar su mente mediante un proceso de asimilación de información en su propio entendimiento.

El aprendizaje significativo y duradero se produce mediante la implicación personal y activa. La ventajas del aprendizaje colaborativo para los estudiantes que se implican

activamente con claridad cuando se comparan con métodos más tradicionales como las clases magistrales y los diálogos en gran grupo en los que, por regla general, sólo pueden intervenir o participar unos pocos alumnos.

Por último, se utilizó los títeres como recurso educativo que según el Reyes, N (1999) son los muñecos que pueden moverse mediante hilos (marionetas) por acción directa de dedos (títeres de guante o varilla) o por proyección de sombras sobre una pantalla.

Por otro lado, para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05. Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haberse aplicado la estrategia didáctica. Con ello se comprueba la hipótesis y se afirma que la aplicación de juego de roles basadas en el enfoque colaborativo utilizando títeres, contribuyó a mejorar de forma significativa la expresión oral de los niños y niñas. En este sentido Sensat (2001) sostiene que la expresión oral es el conjunto de medios que permiten al hombre expresarse sus pensamientos, sentimientos y vivencias. También son sistemas de comunicación constituido por diversas manifestaciones: dibujos, gestos, sonidos, movimientos, procesos culturales (mitos, leyendas, arte, monumentos). La expresión es de naturaleza eminentemente social, pues solo puede existir en sociedad, como instrumento de comunicación humana.

V. CONCLUSIONES

Al terminar la investigación se llegan a las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos en el pre test expresan que la mayoría de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1707 “Rayitos del sol” se encuentran en C con un 67 %, siendo ello un indicador desfavorable para el aprendizaje ya que se no desarrollan la expresión oral, narración, no utilización palabras nuevas, débil pronunciación y fluidez y no descripción de láminas.
- Durante 10 sesiones se aplicación los juego de roles lo cual fueron demostró que el niño fue mejorando progresivamente los aprendizaje. De acuerdo al avance de las sesiones los niños se mostraron más participativos, interesados en asumir los roles, aprendían unos de otros y sobre todo expresaban oralmente lo que sentían y deseaban realizar, aprendiendo palabras nuevas, pronunciación y fluidez y descripción de láminas.
- Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los niños y niñas llegaron al 93 logro previsto A, siendo la escala más alta en el logro de los aprendizajes. Finalmente se deduce que los juegos de roles resultaron una buena estrategia para que el niño exprese lo que siente o piensa.
- Al contrarrestar los datos del pre test y post test se obtiene que existe una diferencia significativa de 0,005 siendo esto un indicador favorable para aceptar la hipótesis.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

Asociación civil Fundación HOPE Holanda Perú (2010) *El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial*. Recuperado en: http://www.hopeperu.org/documentos/desarrollo_expresion_oral_ei.pdf

Acevedo, J. (2015). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa estatal “Niño Jesús” Casa Grande 2015*. [Tesis para optar el grado de licenciada en educación-Uladech].

Recuperado:

[file:///C:/Users/LADPC/Downloads/Uladech Biblioteca virtual%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/LADPC/Downloads/Uladech%20Biblioteca%20virtual%20(4).pdf)

Angoloti, C. (1990) *Cómics, títeres y teatro de sombras*. 3 ed. España.

Baralo, M (2000) *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E LE*. Revista Nebrija

Madrid, SGEL: 5-36. Recuperado de:

<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=c0e35142-5ffb-4b9c-82e3-8079dd7d1808%40sessionmgr111&vid=2&hid=22>

Blog de Comunicación I (2001) <http://castellanoi.blogspot.pe/2011/01/la-expresion-oral-caracteristicas.html>.

Barbera et al (2000). *Introducción al Role-Playing pedagógico*. 2ª.ed.España: Recuperado de:

<http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/docDetail.action?docID=10624456&p00=juego%20roles>

Borda, M., Tuesca, F., Navarro, E. (2011). *Métodos cuantitativos: herramientas para la investigación en salud*. 3ª ed. Recuperado de:

<http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/Doc?id=10522903&ppg=269>

Calero. P.(1999). *Educación jugando, colección para educadores*. 3 ed. Lima. San Marcos.

- Cajide (1992). Estrategias educativas y didácticas en la educación superior. Revista de Pedagogía Universitaria Vol. 9 No. 5. Recuperado de: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=cd62db83-2967-4c7d-b6e0-7babfe6dcbad%40sessionmgr4&vid=2&hid=25>
- Campaner y De Longhi (2007). La argumentación en Educación Ambiental. Una estrategia didáctica para la escuela media basada en el juego de roles. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, N° 2, 442-456. Recuperado de: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen6/ART12_Vol6_N2.pdf
- Campbell, D. (2005) Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social. 4 ed. Argentina.
- Chala y Chala (2010). Estrategias metodológicas en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del noveno año de educación básica de la unidad educativa “Teodoro Gomez de la torre”. (tesis de pregrado) Universidad técnica del norte, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/2214>
- Collazos (2009). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. España: Editorial Desclée de Brouwer. Recuperado de: <http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/docDetail.action?docID=10624456&p00=juego+de+roles>
- Condenarán y Bazan (2004) Didáctica: procesos pedagógicos.
- Díaz. (1996) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, Mcgraw-Hill. Recuperado de:

<http://www.gfbnm.com/ibanks/pub/CAIntraDemo/AprendizajeColaborativoArticulo/AprenColabyTecInfCom.pdf>

Domènech y Gálvez (1996). Desarrollo del juego de roles. Recuperado de:
http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/695/XW09_80542_00395/web/main/m3/v4_1.html

Dominguez, J. (2011). Proyecto línea de investigación de la escuela de educación. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2013/01/34/162855/16285520140610114946.pdf>

Espallargas, D (2011). Estadística Matemática. En: Selección de Guías de Estudio: Contabilidad y Finanzas. Recuperado de:
<http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/Doc?id=10472923&ppg=5>

Espinola, C (2012). Aplicación de juegos, basados en el aprendizaje significativo, utilizando material concreto para el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1617 de Chimbote en el año 2012

Estrada, G. (2007) Técnica evaluativas. Madrid: Gráficas Rógar.

Esteva, M. (1993). ¿Quieres jugar conmigo? Folleto "Colección "?" ICCP. Editorial Pueblo y Educación.

Fabra (1992) Desarrollo del juego de roles. Recuperado de:
http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/695/XW09_80542_00395/web/main/m3/v4_1.html

Gaete, R (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Revista Educ. Educ. Vol. 14, No. 2 . Mayo-agosto. Universidad de La Sabana, Chile. Recuperado de:

<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=f8ad2f33-f123-4e0a-85f0-367dc9205f3f%40sessionmgr112&vid=2&hid=113>

Gonzales y Moreno (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. Revista. volumen 2 / número 3 / julio-diciembre de 2009 bogotá-colombia / página 173-190. Recuperado de: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/3407/2594>

Guisam de, C (2006) Tratamiento de datos. 3 ed. España.

Hernández, C (1998) Metodología de la investigación.3 ed. México. McGraw Hill.
Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/137189938/Articulo-Carla>

Ludewig, C., Rodríguez, A., Zambrano, A.(1998) Taller de metodología de la investigación. Bogotá: Fundaeducó.

Olivares,H.(1999)-Hacia una Educación Educativa;Procedimiento de la evaluación tarea de todos.

Pueyo,A.(2013). Los 4 pasos para hacer títeres y vestido.Recuperado:

<http://www.pastadepapel.com/los-4-pasos-para-hacer-un-titere-y-por-ultimo-el-vestido/>

Maldonado, S (2014) La aplicación de los talleres de dramatizaciones en el enfoque colaborativo utilizando títeres en el área de comunicación, para la mejora de la expresión oral de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa los Ángeles de Chimbote, año 2012. (Tesis pre grado): ULADECH: Chimbote.
Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000032633>

Mayo, M (2011). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa particular “Humboldt Kollegium” Chimbote en el año 2011. (Tesis pregrado). ULADECH: Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000022276>

Ministerio de Educación (2009) Diseño curricular nacional. Lima-Perú.

Ministerio de Educación (2013). Sistema de consulta de resultados de la evaluación censal de los estudiantes. UGEL Santa. Recuperado de:

http://sistemas02.minedu.gob.pe/consulta_ece/publico/index.php

Ministerio de Educación (2007). Catálogo de recursos y materiales educativos de educación básica regular. Lima. Recuperado de: http://ebr.minedu.gob.pe/dei/pdfs/catalogo_Inicial_6_reducido.pdf

Ministerio de Educación. (2006) Técnicas e instrumentos de evaluación. Lima-Perú.

Mostacero, Y. (2012). Taller de lectura, basado en el aprendizaje significativo utilizando cuentos para la mejora de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 326 en el distrito de Santa – Ancash en el año 2012. (Tesis pre grado) ULADECH: Chimbote. Recuperado de:

Biblioteca Virtual Uladech. Recuperado: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000032512>

Jiménez, Y. (s/f). Recuperado: <http://www.educarueca.org/spip.php?article107>

Ochoa, Y. (2012). Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de educación inicial bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, estado Guárico. Recuperado: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37981.pdf>

Oltra, M. (2014) Los títeres: un recurso educativo.

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwivy5L1-fvRAhVQ2mMKHVliDLwQFghEMAc&url=http%3A%2F%2Fwww.raco.cat%2Findex.php%2FEducacioSocial%2Farticle%2Fdownload%2F267203%2F368957&usq=AFQjCNFOCGSwDIKQMe6WMxW0J4rBff7jvA&sig2=xsmoQvM1PmK4MXb6yynceQ&bv=bv.146094739,d.eWE>

Parrota, M. (2008). Role playing como un modelo para pensar. ILVEM. Recuperado de, <http://es.scribd.com/doc/96213309/tesis-2>

Peñarrieta, R. (2004) Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. Edición III. Editorial Barcelona. Pag.36

Reyes, N (1999). El juego proceso de desarrollo y socialización. 2 ed. Paraguay. Berlady

Reyes, N y Raid, M (1993) El juego proceso de desarrollo y socialización. 2da. Colombia. Yula.

Rodríguez,M. (2007).En su artículo de investigación: “El juego de roles y las actividades productivas. Sus características e importancia en el desarrollo psíquico de los niños y las niñas preescolares.” Recuperado:

<http://www.cocmed.sld.cu/no112/n112rev3.htm>

...“ El Juego temático en los roles sociales en la educación pre escolar”.Recuperado: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.../393>

Santiváñez (2009). Investiga en Educación. Chimbote. Blog. Recuperado de: <http://investigaeduca.blogspot.com/2009/07/estrategia-didactica.html>

Scharager, J. (2007) Metodología de la investigación. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Sensat, R.(2001) Vocabulario básico infantil. 3 ed. Barcelona.

Zilberstein J. (2006) Los métodos, procedimientos de enseñanza-aprendizaje y las formas de organización. Su relación con los estilos y estrategias para aprender a aprender. La Habana: Félix Varela.

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

OBJETIVO: Determinar si influye la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1707 “Rayitos del Sol”, Guadalupe, 2016.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS
Juego de roles	Entendemos por juego de roles a las acciones que realizan los niños y niñas en el proceso enseñanza aprendizaje para desarrollar la expresión oral en educación inicial	Modalidad de la organización de la enseñanza	Despierta el interés del niño	1. ¿El docente considera canciones, láminas para despertar interés de los niños y niñas?
			Rescata los saberes previos	2. ¿El docente plantea preguntas abiertas para la recuperación de los saberes previos?
			Se da un nuevo conocimiento	3. ¿El proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis? 4. ¿El docente organiza a los niños en grupos de trabajos?
			Permite la construcción del aprendizaje	5. ¿El docente promueve la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje?
			Aplicación de lo aprendido (producto)	6. ¿El docente promueve acciones para aplicar el conocimiento
			Recuento de lo aprendido	7. ¿El docente plantea reflexiones para evaluar la actividad realizada?
Expresión oral	Entendemos por expresión oral a la forma de expresarse de los niños y niñas a través de narraciones, palabras nuevas, descripción de láminas con fluidez	Narraciones	Relata en forma secuencial un cuento (inicio, nudo y desenlace) utilizando el títeres Relata un cuento acompañado de movimientos corporales. Detalla el cuento con sus propias palabras.	1. ¿Redacta con la ayuda de títeres un cuento secuencial? 2. Redacta un cuento acompañados de movimiento corporales? 3. ¿Detalla el cuento el cuento con sus propias palabras?
		Utiliza palabras nuevas	Emplea sinónimos en sus interacciones verbales	4. ¿Emplea sinónimos en sus interacciones verbales? 5. ¿Indaga el significado de las nuevas palabras?

			<p>Indaga el significado de las palabras nuevas</p> <p>Usa palabras nuevas en sus diálogos</p>	<p>6. ¿Usa palabras nuevas en sus diálogos?</p>
		<p>Pronunciación y fluidez</p>	<p>Repite el trabalenguas sin equivocarse, con el uso de los tóneros</p> <p>Repite una rima sin equivocarse</p> <p>Crea y repite con sus palabras trabalenguas y rimas.</p> <p>Pronuncia con claridad las palabras de trabalenguas y rimas</p>	<p>7. ¿Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de los tóneros?</p> <p>8. ¿Repite una rima sin equivocarse?</p> <p>9. ¿Crea y repite trabalenguas y rimas?</p> <p>10. ¿Pronuncia con claridad trabalenguas y rimas?</p>
		<p>Describe láminas</p>	<p>Menciona la temática de la lámina o láminas</p> <p>Precisa las características de las figuras de lámina u objetos</p> <p>Menciona la ubicación espacial de los elementos de lo observado</p> <p>Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto</p> <p>Emite juicios valorativos de lo que observa</p>	<p>11. ¿Menciona la temática de la lámina?</p> <p>12. ¿Precisa las características de las figuras de lámina u objetos?</p> <p>13. ¿Menciona la ubicación espacial de los elementos de lo observado?</p> <p>14. ¿Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto?</p> <p>15. ¿Emite juicios valorativos de lo que observa?</p>

ANEXO 2: PRE TEST

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	NARRACIONES						PRONUNCIACION Y FLUIDEZ								DESCRIBE LAMINAS						NIVEL DE LOGRO		
		Relata de manera secuencial: inicio, nudo y desenlace un cuento utilizando títeres		Relata un cuento acompañado de movimientos corporales		Detalla el cuento con sus propias palabras		Repite trabalengua s sin equivocarse ,con el uso de títeres		Repite una ritma sin equivocarse		crea con sus propias palabras trabalengua s y ritmas		Pronuncia con claridad de trabalengua s y ritmas		Menciona la temática de la lámina o láminas		Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos		Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto				
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1	Barrios Hilario Ximena		x		x		x		x		x		x		x		x		x	x				B
2	Bautista Sánchez Mariana		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			B
3	Chunga Gómez Gabriel	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x				B
4	Coveñas Gonzales Patricia		x		x		x		x		x	x		x		x	x			x				C
5	Estrada Lliuya Iris		x		x		x		x		x		x		x		x	x		x				C
6	Flores Sánchez Nilson		x		x	x		x	x		x		x		x		x			x				C
7	GarciaHuamanchumoBayro		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			B
8	Huaman Flores Diego		x		x		x		x		x		x	x		x			x		x			C
9	Jara Haro Zuleyka		x		x		x		x		x			x		x		x		x				C
10	Moya MelendezEricka		x		x		x		x		x			x		x		x		x				C
11	Natividad Cumpa Akemy	x		x		x		x		x			x		x		x			x				B
12	Tolentino Espinoza Soday		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			C
13	Vargas ApolinarioTupac		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			C
14	Vega RubiñosYazumi		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			C
15	Velásquez Ganoza Julia		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x			C

ANEXO 3: POST TEST

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	NARRACIONES						PRONUNCIACION Y FLUIDEZ								DESCRIBE LAMINAS						NIVEL DE LOGRO		
		Relata de manera secuencial: inicio, nudo y desenlace un cuento utilizando títeres		Relata un cuento acompañado de movimientos corporales		Detalla el cuento con sus propias palabras		Repite trabalengua s sin equivocarse ,con el uso de títeres		Repite una ritma sin equivocarse		crea con sus propias palabras trabalengua s y ritmas		Pronuncia con claridad de trabalengua s y ritmas		Menciona la temática de la lámina o láminas		Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos		Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto				
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1	Barrios Hilario Ximena	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
2	Bautista Sánchez Mariana	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
3	Chunga Gómez Gabriel																					A		
4	Coveñas Gonzales Patricia	x		x		x		x		x				x		x				x		A		
5	Estrada Lliuya Iris	x		x		x		x		x		x		x		x						A		
6	Flores Sánchez Nilson	x		x				x		x		x		x		x						A		
7	GarciaHuamanchumoBayro	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
8	Huaman Flores Diego	x		x		x		x		x		x						x		x		A		
9	Jara Haro Zuleyka	x		x		x		x		x				x		x		x		x		A		
10	Moya MelendezEricka	x		x		x		x		x				x		x		x		x		A		
11	Natividad Cumpa Akemy											x		x		x						A		
12	Tolentino Espinoza Suday	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
13	Vargas ApolinarioTupac	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
14	Vega RubiñosYazumi	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
15	Velásquez Ganoza Julia	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		B		

PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES BAJO EL ENFOQUE

COLABORATIVO

Juegos de Roles Basado en el Enfoque Colaborativo Utilizando Títeres para Mejorar la Expresión Oral en los Niños Y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa N°1707 “Rayitos del Sol ”, del distrito de Guadalupe, La Libertad- 2016.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS TALLERES

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

El programa denominado Juego de roles bajo el Enfoque Colaborativo tiene como propósito mejorar la expresión oral de los niños y niñas en sus dimensiones de narraciones, uso de palabras nuevas, pronunciación y fluidez.

Según Sensat (2001) la expresión oral es el conjunto de medios que permiten al hombre expresarse sus pensamientos, sentimientos y vivencias. También son sistemas de comunicación constituido por diversas manifestaciones: dibujos, gestos, sonidos, movimientos, procesos culturales (mitos, leyendas, arte, monumentos). La expresión es de naturaleza eminentemente social, pues solo puede existir en sociedad, como instrumento de comunicación humana.

Desde la perspectiva de expresar el pensamiento y sentimientos los niños y niñas se les prepara comprender los textos y la solución de problemas que se les presente en la vida

cotidiana y en la comunidad. Para ello, se ha diseñado una propuesta de diez talleres de juego de roles bajo enfoque colaborativo con el uso de títeres a fin de mejorar la expresión oral de los niños y niñas de educación Inicial de la Institución educativa “Rayitos del Sol “N° 1707 Guadalupe, 2016

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Influye los Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Rayitos del Sol “N° 1707 Guadalupe , 2016

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

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

Secuencia de aprendizaje
Despertar el interés en el niño
Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.
Rescatar los saberes previos
Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.
Se da un nuevo conocimiento
Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.
Permite la construcción del aprendizaje

Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.

Aplicación de lo aprendido (producto)

Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.

Recuento de lo aprendido

Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?

4. PLAN DE APRENDIZAJE

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

5. EVALUACIÓN

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

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

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

Antes de iniciar los talleres se aplicará el pre test, respecto a los criterios señalados líneas arriba, para conocer en qué nivel se encuentran los niños en sus capacidades con el fin de desarrollar sus potencialidades. Por otro lado, durante el proceso se aplicará la lista de

cotejo para darnos cuenta de los avances y dificultades de tal manera que se hagan los ajustes necesarios, finalmente se aplicara el pos test, para verificar el nivel del logro de cada uno de los criterios de evaluación.

TALLER 1: RELATAMOS UN CUENTO CON TÍTERES

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
- 1.3 Área : Comunicación Integral
- 1.4 Docente coordinadora : Rocio Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

Facilitadora

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

<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora prepara el escenario para la escenificación del cuento</p>	<p>Los niños y niñas escenifican el cuento creativamente participan observan y escuchan atentamente la escenificación del cuento</p>	<p>Niños y niñas Docente Vestuario</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se llaman los personajes del cuento? ¿de qué trata el cuento? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos

Área : Comunicación
 Grado : 5 Años
 Tema : “Relatamos un cuento”

N°	Indicadores	Comunicación						Totales
		Relata de manera secuencial: inicio, nudo y desenlace un cuento			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista			
		A	B	C	A	B	C	
	Nombres y apellidos							
1			x			x		B
2			x			x		B
3		x			x			A
4		x			x	x		A
5		x			x			A
6			x			x		B
7			x			x		B
8		x			x			A
9		x			x			A
10		x			x			A
11			x			x		B
12			x			x		B
13			x			x		B
14			x			x		B
15			x			x		B

TALLER 2: “RELATAMOS UN CUENTO CON MOVIMIENTOS CORPORALES”

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
1.3 Área : Comunicación
1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Relata un cuento acompañado de movimiento corporales”

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	<ul style="list-style-type: none"> La facilitadora muestra el video los tres chachitos 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observan el video los tres chanchitos 	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Vídeo
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La Profesora les invita a conversar las siguientes preguntas: ¿Qué han observado? ¿Cuáles son los personajes del cuento? ¿Qué materiales usaron los chanchitos para construir sus casas? ¿Cuál fue el fin del lobo? 	Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente Preguntas
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica la actividad a realizar: Relata el cuento acompañado de movimiento corporales 	Los niños y niñas escuchan atentamente la explicación de la profesora	<ul style="list-style-type: none"> Aula Niños y niñas Docente
Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora presenta los personajes del cuento los tres cerditos 	Los niños y niñas construyen el cuento los tres cerditos creativamente	<ul style="list-style-type: none"> Aula Cuentos
Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora invita a los niños y niñas a relatar en cuento con movimientos corporales 	Los niños y niñas relatan el cuento acompañado de movimientos corporales	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente
Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?	<ul style="list-style-type: none"> La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se llaman los personajes del cuento? ¿de qué trata el cuento? 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo.

N°	Indicadores	Comunicación					
		Relata un cuento acompañado de movimiento corporales			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista		
		A	B	C	A	B	C
							Totales

	Nombres y apellidos						
1			x			x	B
2			x			x	B
3		x			x		A
4		x			x		A
5			x			x	B
6			x			x	B
7			x			x	B
8		x			x		A
9		x			x		A
10		x			x		A
11		x			x		A
12		x			x		A
13			x			x	B
14			x			x	B
15			x			x	B

TALLER 3: “DETALLAMOS EL CUENTO CON PALABRAS PROPIAS”

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
- 1.3 Área : Comunicación Integral
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval**

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La facilitadora muestra 3 imágenes de la Bella durmiente • Luego les invita a conversar las siguientes preguntas: 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan las imágenes del cuento la Bella durmiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Niños y niñas
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora plantea las siguientes preguntas ¿Qué han observado? ¿Qué le sucedió a la bella durmiente? 	Los niños y niñas participan activamente de las preguntas formuladas por la profesora	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica la actividad a realizar: Detalla el cuento con sus propias palabras, y les presenta el video la bella durmiente 	Los niños y niñas ponen atención a la explicación de la profesora y observan el video	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Niños y niñas • Docente • Video
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora formula preguntas textuales, de inferencia y del pensamiento crítico ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Que les pareció el cuento? 	Los niños y niñas responden creativamente a las preguntas formuladas por la profesora	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Video
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños y niñas a detallar el cuento 	Los niños y niñas detallan el cuento la bella durmiente con sus propias palabras	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué les precedió el cuento? ¿Para qué les útil el cuento aprendido? 	Los niños responden a las preguntas de la profesora.	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación Integral
 2. Grado : 5 Años
 3. Tema : “Detallamos el cuento con palabras propias”

N°	Indicadores Nombres y apellidos	Comunicación						Totales
		Detalla el cuento con sus propias palabras			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista			
		A	B	C	A	B	C	
1			x			x		B
2			x			x		B
3		x			x			A
4		x			x			A
5		x			x			A
6		x			x			A
7		x			x			A
8		x			x			A
9		x			x			A
10		x			x			A
11		x			x			A
12		x			x			A
13			x			x		B
14			x			x		B
15			x			x		B

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

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
- 1.3 Área : Comunicación Integral
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<p>La profesora presenta la visita del amigo títere quien les enseñará trabalenguas</p>	<p>Los niños y niñas observan al amigo títere</p>	<p>Niños y niñas Títere</p>
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<p>La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta ¿Sabes que es un trabalenguas ? ¿saben cómo se dice trabalenguas ? ¿Que trabalenguas conocen?</p>	<p>Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora</p>	<p>Niños y niñas Docente Preguntas</p>
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<p>La profesora explica la actividad a realizar: Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títeres</p>	<p>Los niños y niñas repiten junto a la profesora y el amigo títere los trabalenguas estudiados.</p>	<p>Aula Niños y niñas Docente</p>
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora acompañada del amigo títere Repite trabalenguas sin equivocarse</p>	<p>Los niños y niñas escuchan a la profesora y el amigo títere los trabalenguas narrados con fluidez</p>	<p>Aula Cuentos</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora y el títeres invita a los niños y niñas a participar</p>	<p>Los niños y niñas repiten los trabalenguas acompañados del títere</p>	<p>Niños y niñas Docente Títere</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto los trabalenguas ? ¿Les gusto la visita del amigo títeres ¿Les gusto utilizar el títere?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJOS**

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Repite trabalenguas sin equivocarse ,con el uso de títeres”

N°	Indicadores	Comunicación						Totales
		Repite trabalenguas sin equivocarse ,con el uso de títeres			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista			
		A	B	C	A	B	C	
	Nombres y apellidos							
1	Barrios Hilario Ximena		x			x		B
2	Bautista Sánchez Mariana		x					B
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Suda	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia		x			x		B

TALLER 5: REPITE UNA RIMA SIN EQUIVOCARSE

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
- 1.3 Área : Personal social
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora presenta la visita del amigo Títere quien les enseñará ritmas 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan al amigo títere 	<ul style="list-style-type: none"> • Títere • Niños y niñas
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta ¿Sabes que es un ritmo? ¿Han narrado ritmas en casa ? 	<p>Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente •
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica la actividad a realizar: Repite una ritma sin equivocarse 	<p>Los niños y niñas repiten junto a la profesora y el amigo títere las estudiados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Niños y niñas • Docente
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora acompañada del amigo títere Repite rimas sin equivocarse 	<p>Los niños y niñas escuchan a la profesora y el amigo títere los ritmas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Ritmas
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora y el títeres invita a los niños y niñas a participar de la ritmas 	<p>Los niños y niñas repiten los ritmas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD • Niños y niñas • Docente
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaron las ritmas? ¿Les gusto la visita del amigo títeres 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Repite una ritma sin equivocarse ”

N°	Indicadores Nombres y apellidos	Comunicación						Totales
		Repite una rima sin equivocarse			Disfruta de las rimas y trabalenguas			
		A	B	C	A	B	C	
1	Barrios Hilario Ximena		x			x		B
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Suday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia		x			x		B

TALLER 6: CREA CON SUS PROPIAS PALABRAS TRABALENGUAS Y RITMAS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 88044 "Rayitos de Sol "
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : "crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas "

N°	Indicadores	Comunicación	
		crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas	Disfruta de las rimas y trabalenguas,

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora presenta a los niños y niñas un video de trabalenguas y rimas 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observan al amigo títere 	<ul style="list-style-type: none"> Video Niños y niñas
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La Profesora les pregunta : ¿les gusto el video de las rimas y trabalenguas ? ¿Podrían crear sus propias rimas y trabalenguas? 	Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica la actividad a realizar: crea con sus propias palabras trabalenguas y ritmas 	Los niños y niñas juega a las rimas y trabalenguas	<ul style="list-style-type: none"> Aula Niños y niñas Docente
Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora forma grupos de trabajo y asesora en la construcción de rimas y trabalenguas 	Los niños y niñas construyen sus rimas y trabalenguas con asesoría de la profesora	<ul style="list-style-type: none"> Aula Cuentos Video
Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora invita a los niños y niñas a participar de la ritmas y trabalenguas 	Los niños y niñas repiten los ritmas y trabalenguas	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente
Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?	<ul style="list-style-type: none"> La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaron las ritmas y trabalenguas ? 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo.

	Nombres y apellidos	A	B	C	A	B	C	Totales
1	Barrios Hilario Ximena	x			x			A
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro		x			x		B
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka		x			x		B
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy		x			x		B
12	Tolentino Espinoza Soday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A

14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia	x			x			A

TALLER 7: MENCIONEMOS LA TEMÁTICA DE LA LÁMINA

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 “Rayitos del Sol “
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora presenta a los niños y niñas una lámina de la planta 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan la lámina 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Niños y niñas
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La Profesora les pregunta : ¿Conocen las partes de la planta? ¿Conocen los nombres de las partes de la planta? 	<p>Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica la actividad a realizar: Menciona la temática de la lámina o láminas 	<p>Los niños y niñas ayudado de una silueta completa y describe las partes de la planta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • silueta • Niños y niñas • Docente
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora entona la canción las partes de la planta 	<p>Los niños y niñas entonan junto con la profesora la canción las partes de la planta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Canción
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños y niñas a participar De la descripción de la planta 	<p>Los niños y niñas describen la planta que existe en colegio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente • Ambiente
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿de que trata la canción ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

III. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJOS**

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Menciona la temática de la lámina o láminas”

N°	Indicadores	Comunicación						Totales
		Menciona la temática de la lámina o láminas			Disfruta de las rimas y trabalenguas			
		A	B	C	A	B	C	
	Nombres y apellidos							
1	Barrios Hilario Ximena	x			x			A
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarcíaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Soday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia	x			x			A

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

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 "Rayitos del Sol "
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

II. SECUENCIA DIDACTICA

.....
Facilitadora

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora presenta a los niños y niñas una muñeca 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan la muñeca 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeca • Niños y niñas
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La Profesora les pregunta : ¿Qué objeto observan? ¿De qué color son sus vestimentas? ¿Qué accesorios lleva la muñeca? ¿Por qué llevan vestimenta? 	<p>Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente • Vestimentas. • Muñeca
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica la actividad a realizar: Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos 	<p>Los niños y niñas observan la muñeca detalladamente sus vestimentas ,accesorios, cabello, textura.etc</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Niños y niñas • Docente
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora formula preguntas de las características del objeto presentado 	<p>Los niños y niñas responde a las preguntas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Profesora • Niños y niñas
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños y niñas a describir las características de la muñeca 	<p>Los niños y niñas describen las características de la muñeca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué características tiene la muñeca? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJOS

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos ”

N°	Indicadores	Comunicación						Totales
		Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista			
		A	B	C	A	B	C	
	Nombres y apellidos							
1	Barrios Hilario Ximena	x			x			A
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Soday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia	x			x			A

TALLER 9: MENCIONA LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS ELEMENTOS

OBSERVADOS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 "Rayitos del Sol"
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

Facilitadora

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJOS

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : "Menciona la ubicación espacial de los elementos observados"

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora presenta a los niños y niñas una lámina con diferentes nociones espaciales 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observan la lámina 	<ul style="list-style-type: none"> Lámina Niños y niñas Profesora
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La Profesora les pregunta : ¿Qué objetos observan? ¿ En ubicación se encuentran los objetos presentados? 	Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente Vestimentas.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica la actividad a realizar: Menciona la ubicación espacial de los elementos observados 	Los niños y niñas observan la lámina detalladamente y la ubicación espacial de cada uno de los objetos	<ul style="list-style-type: none"> Aula Niños y niñas Docente
Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora formula preguntas de las ubicaciones espaciales de los objetos 	Los niños y niñas responde a las preguntas correctamente	<ul style="list-style-type: none"> Aula Profesora Niños y niñas
Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> La profesora invita a los niños y niñas a señalar y mencionar la ubicación de cada elemento 	Los niños y niñas señalan y mencionan las ubicaciones espaciales	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Docente
Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?	<ul style="list-style-type: none"> La profesora dialoga con los niños y niñas:¿Cómo se han sentido?¿Qué ubicaciones espaciales han conocido ? 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo.

N°	Indicadores	Comunicación	
		Menciona la ubicación espacial de los	Disfruta de las diferentes narraciones

	Nombres y apellidos	elementos observados						Totales
		A	B	C	A	B	C	
1	Barrios Hilario Ximena	x			x			A
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Soday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia	x			x			A

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

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1 Grado y sección : 5 años
- 1.2 Institución Educativa : N° 1707 "Rayitos del Sol "
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Docente coordinadora : Rosario Cruz
- 1.5 Facilitadora : Flora Ponte Sandoval

II. EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III. SECUENCIA DIDACTICA

Facilitadora

Secuencia de aprendizaje	Actividades docente	Actividades de aprendizaje del (estudiante)	Medios y materiales
<p>Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora presenta a los niños y niñas un barco 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan el barco 	<ul style="list-style-type: none"> • Barco • Niños y niñas
<p>Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La Profesora les pregunta : ¿Qué objeto observan? ¿Qué colores tiene el objeto? ¿ Quién ha construido el barco? 	<p>Los niños y niñas participan de la preguntas formuladas por la profesora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente • Barco
<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica la actividad a realizar: Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto .Les presenta el barco 	<p>Los niños y niñas observan el barco y deducen aquello que no está a la vista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Niños y niñas • Docente
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora formula preguntas de las características implícitas del barco 	<p>Los niños y niñas responde a las preguntas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños y niñas a inferir características del barco 	<p>Los niños y niñas infieren las características de la barco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas • Docente
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué características tiene el barco? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden a las preguntas de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos

1. Área : Comunicación
2. Grado : 5 Años
3. Tema : “Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto”

N°	Indicadores	Comunicación						Totales
		Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista			
		A	B	C	A	B	C	
	Nombres y apellidos							
1	Barrios Hilario Ximena	x			x			A
2	Bautista Sánchez Mariana	x			x			A
3	Chunga Gómez Gabriel	x			x			A
4	Coveñas Gonzales Patricia	x			x			A
5	Estrada Lliuya Iris	x			x			A
6	Flores Sánchez Nilson	x			x			A
7	GarciaHuamanchumoBayro	x			x			A
8	Huaman Flores Diego	x			x			A
9	Jara Haro Zuleyka	x			x			A
10	Moya MelendezEricka	x			x			A
11	Natividad Cumpa Akemy	x			x			A
12	Tolentino Espinoza Suday	x			x			A
13	Vargas ApolinarioTupac	x			x			A
14	Vega RubiñosYazumi	x			x			A
15	Velásquez Ganoza Julia	x			x			A

ANEXO

I. APLICACIÓN DEL PRE TEST



Los niños son evaluados en rimas

II. APLICACIÓN DE LOS DE LA SESIONES DE APRENDIZAJE



Los niños y niñas expresan trabalenguas

III. APLICACIÓN DEL POST TEST



Los niños y niñas relatan cuentos con movimientos corporales