



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION HUMANIDADES
ESCUELA EDUCACION INICIAL**

**PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES BASADOS EN EL
ENFOQUE COLABORATIVO MEJORA LOS NIVELES DE
EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
DE EDUCACION INICIAL DE LA I.E.N°218 LOS
JARDINES EN LA REGIÓN DE TUMBES 2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

MIRIAM RUTH CEDILLO VEGA

ASESOR

MAIZONDO DIAZ, ANA MARIA

TUMBES - PERÚ

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....

DR. SUNCIÓN YNFANTE SAÚL

PRESIDENTE

.....

DRA. GUEVARA ZÀRATE, MILAROS DE GUADALUPE

MIEMBRO

.....

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA

MIEMBRO

.....

MGTR. MAIZONDO DIAZ, ANA MARIA

ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por darme la vida, derramar muchas bendiciones, fortaleza, sabiduría e inteligencia Valores morales que me han permitido concluir con mis objetivos y metas.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia quienes me apoyan incondicionalmente. A mi madre por darme la vida y aunque ya no está presente físicamente su Amor me guía y me fortalece día a día desde el cielo me bendice para continuar con mi sueño pronto hecho realidad.

A mi Amado esposo, quien me incentivo a realizar mi sueño, quien ha estado conmigo en toda etapa de mi formación profesional.

A mi hijo quien me motiva a seguir adelante.

A mis Docentes quienes con su paciencia y comprensión me han guiado hasta lograr los objetivos y metas trazadas.

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito demostrar la influencia de la aplicación de un Programa de juegos de Roles basado en el enfoque colaborativo para mejorar los niveles de expresión oral en niños y niñas de 5 años de la I.E. N ° 218 Los Jardines Tumbes – 2018. Este estudio corresponde a una investigación cuantitativa n - explicativa la cual se llevó acabo para elaboró la influencia de la variable independiente. Este estudio se realizó con la participación de 27 estudiantes de 5 años de edad. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo con los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de prueba t estudiante, $t = -13,323 < 1.740$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel del logro de aprendizaje considerando en Pre Test y Pos Test. Por lo tanto se concluye la de la aplicación de un Programa de juegos de Roles basado en el enfoque colaborativo para mejorar los niveles de expresión oral en niños y niñas de 5 años de la I.E. N ° 218 Los Jardines Tumbes – 2018.

Palabra Claves: Juego, expresión oral.

ABSTRAC

The purpose of this research was to demonstrate the influence of the application of a Playful Games Program based on the collaborative approach to improve the levels of oral expression in children of 5 years of the I.E. N ° 218 Los Jar dines Tumbes - 2018. This study corresponds to an n - explanatory quantitative investigation which was carried out to elaborate the influence of the independent variable. This study was carried out with the participation of 27 students of 5 years of age. For data processing, descriptive and inferential statistics were used to interpret the variables, in accordance with the research objectives. For the test of the hypothesis we used the t student test statistic, $t = -13.323 < 1.740$, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement considering in Pre Test and Pos Test. Therefore, it is concluded that the application of a Playful Games Program based on the collaborative approach to improve the levels of oral expression in children of 5 years of the I.E. N ° 218 The Tumbes Gardens - 2018.

Keyword: program, game, oral expression.

ÍNDICE

HOJA DE FIRMA DEL JURADO-----	i
DEDICATORIA-----	ii
AGRADECIMIENTO-----	iii
RESUMEN-----	iv
ABSTRACTO-----	v
ÍNDICE-----	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	15
2.1. Antecedentes.....	16
2.2. Bases teóricas.....	17
2.2.1. Estrategias didácticas.....	18
2.2.1.1. Didáctica.....	19
2.2.1.2. Estrategias didácticas.....	20
2.2.1.3. Actividades didácticas para el desarrollo del lenguaje oral.....	21
2.2.2. La expresión oral.....	22
2.2.2.1. Definición.....	23
2.2.2.2. Desarrollo de la expresión oral.....	24
2.2.2.3. Aspectos importantes de la expresión oral.....	27
2.2.2.4. Formas de la Expresión Oral.....	28
III. HIPOTESIS.....	29
IV. METODOLOGÍA.....	30
4.1. Diseño de la investigación.....	30
4.2. Población y muestra.....	31
viii 4.2.1. Población.....	31

4.2.2. Muestra.....	32
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5. Plan de Análisis.....	34
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos.....	38
V RESULTADOS.....	39
5.1. Resultados.....	39
5.2. Análisis de los resultados.....	42
VI. CONCLUSIONES.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	58
ANEXOS.....	62

I. INTRODUCCIÓN

Para desarrollar el presente trabajo de investigación juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de educación inicial de la I. E N° 218 “los Jardines” en la Región de Tumbes 2018. El mismo que presenta como problema ¿Identificar cómo los juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I. E No 218 “los jardines en la Región Tumbes 2018? La expresión oral que los niños y (as) presentan, timidez al expresarse, su vocalización es deficiente. Así mismo es caracterizado, porque los niños y niñas no desarrollan la kinésica, tampoco utilizan los espacios para desenvolverse en una comunicación fluida con sus compañeros. El Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular del Perú, en el principio de comunicación planteado para la educación inicial, sostiene que "todo niño debe expresarse, escuchar y ser escuchado. Todo niño necesita comunicarse y para hacerlo recurre al lenguaje verbal y no verbal", (Ministerio de Educación, 2016).

Según la Unesco (2011) manifiesta que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales.

Según Unicef (2013) los padres son los primeros maestros de sus hijos. Las herramientas para la enseñanza eficaz de los niños están al alcance de cada padre y maestro. La interacción sistemática y atenta con los niños durante el juego y el trabajo da la oportunidad a los padres de enseñar Vocabularios y conceptos que son la base para el aprendizaje en la escuela y en la vida.

En consecuencia, la presente investigación es relevante para las futuras generaciones que serán capaces de crear ambientes favorables que reconozcan sus conocimientos previos en los juegos de roles, los profundicen, creen nuevo conocimiento y lo apliquen, buscando que sean creadores de su propio aprendizaje, que el mismo interactúe con el mundo que le rodea tomando retos. Esta investigación se realiza con el afán de contribuir en el quehacer educativo y centrarse en la búsqueda de soluciones pertinentes que lleven a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, lo que implica formar educandos íntegros, capaces de enfrentar con éxito las diversas situaciones que se presentan en su vida cotidiana, que desarrollen la competencia de la expresión y comprensión oral con sus interlocutores asegurando su desarrollo integral y logren el éxito personal y profesional en la sociedad.

1.1. Planeamiento de la Investigación

a) Caracterización del problema

Unesco (2012) “hay que comprender pues que la función del juego es auto educativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta. Equivalentemente la Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego son dadas desde años atrás, de igual forma esta investigación evidenció nuevas perspectivas del juego, y cómo esta herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y fines educativos.

Por ello, el MINEDU en el año 2009 propone el juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo. Sin embargo, a pesar de contar con esta propuesta educativa, no es considerada en todos los jardines de infancia ni bien conocida por los docentes, más aún cuando existen escasas investigaciones sobre esta actividad y su relación con las áreas de desarrollo, en este caso, con el área de comunicación. Por ello, el presente trabajo se dedicó a identificar y determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años.

Esta propuesta que contribuye en el desarrollo de las habilidades del estudiante y que va cobrando importancia ante la problemática de asociar el juego infantil con el ocio y la necesidad de concientizar a la población que los niños necesitan ser niños. “Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades (Salas, 2012)

De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad.

Barrenechea (2014)"Influencia de La Aplicación del Plan de Acción Mundo Mágico en la Expresión Oral de Niños y Niñas de 05 Años de edad de la I.E. Amigas De Chimbote." Ancash- Perú está basado en el método cualitativo a través del plan de

acción. Su objetivo fue determinar la influencia de la aplicación del plan de acción “Mundo Mágico” en la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. “Amigas de Chimbote”. La tesis tuvo como población a los niños del aula de 5 años de la I.E. “Amigas de Chimbote” matriculados en el año 2009. Después de la aplicación de las actividades los resultados del pre test y post test se observa que las dimensiones: vocabulario, articulación, entonación, comunicación, habilidades para escuchar, comprensión oral, producción de lenguaje contribuyen a mejorar el nivel de expresión oral, lo cual refuerza la hipótesis de investigación.

1. Especificar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I. E No218 Los Jardines Región -Tumbes 2018.

1.3. Justificación de la investigación

La presente investigación aportará con conocimientos teóricos sobre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de edad, así también, dará a conocer la relación que existe entre ambos temas de estudio.

Asimismo, esta investigación es significativa porque permitirá exteriorizar la participación de los estudiantes de 5 años durante el juego libre en los sectores y el desarrollo de sus habilidades comunicativas orales, lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a las habilidades comunicativas orales que puedan estos puedan desarrollar.

También, se contribuirá con el aporte de dos instrumentos denominados, el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, que se diseñaron, elaboraron y aplicaron a estudiantes de cinco años de edad.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En el ámbito internacional, se desarrolló las siguientes investigaciones en relación al tema:

Verdugo (2015) en su tesis titulada “*La importancia de los títeres en el proceso de enseñanza aprendizaje y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Luis Cordero*” del cantón de Cuenca, Ecuador, durante el año lectivo 2014-2015. El estudio se realizó a través del uso de estrategias metodológicas para el uso de títeres, proponiendo una actividad lúdica en el aula. Teniendo en cuenta que los títeres son recursos únicos que se pueden utilizar para que los niños se introduzcan en un mundo de fantasía en el que la imaginación pone los ingredientes necesarios para vivir plenamente la ficción. El uso de los títeres vivir plenamente la ficción. El uso de los títeres en el aula se puede realizar a través de varias estrategias que se las puede utilizar en el aula de clase, en el ambiente familiar y en la comunidad. Se propone diferentes actividades para trabajar con títeres: Elaborar títeres de distintos recursos, Realizar juegos libres, Diálogos entre títeres, Narraciones de cuentos y fabulas, Realizar una historia para que todos los niños participen, Armar una función de títeres para presentar a la comunidad educativa. Al final se llega a las siguientes conclusiones:

a) Los títeres son un recurso valioso dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje

ya que desarrolla los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico, facilitando el aprendizaje; b) La utilización de los títeres como recurso didáctico permite que los niños puedan expresar sus ideas, sentimientos y emociones y ayuden a estimular el habla, mejorar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, pronunciación y fluidez; c) La manipulación de los títeres fomenta en los niños la creatividad, imaginación y a través de este valioso recurso didáctico la clase se vuelve divertida y agradable.

De igual manera, Márquez (2015), en Ecuador, con su investigación titulada El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego concluye que el juego es mucho más que un placer, es la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para aprender del mundo que le rodea, asimismo, organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales.

De igual forma, Fernández (2014), en España, realizó un estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño, pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos.

En su tesis de investigación Romero (2013), denominada “Los títeres y su incidencia en el desarrollo del Lenguaje oral” en los niños de 4 años del nivel inicial

II del centro de desarrollo infantil “Don Carlitos” de La ciudad de Aloasí, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha, período lectivo 2012 – 2013, se planteó el objetivo general dar a conocer a los maestros, padres de familia sobre la importancia que tiene la utilización de los títeres en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años. Con el análisis de los datos obtenidos en la encuesta se concluye que el 100% de maestras a veces utilizan a los títeres en la jornada de trabajo, con el análisis de la guía de observación se concluye que el 37% de niños realizaron las actividades de forma satisfactoria, el 32% de niños realizaron las actividades de forma muy satisfactoria y el 31% de niños realizaron las actividades de forma poco satisfactorio, lo que indica que los títeres inciden positivamente en el desarrollo del lenguaje oral.

Antecedentes Nacionales:

Para Quiroz (2017), en su tesis “Programa de Expresión oral para el aprendizaje del área de comunicación de 5 años, Huaura, 2015”, su propósito es mostrar una proposición de mejora y beneficiar las diferentes competencias cognitivas, sociales y comunicativas; mediante un programa orientado en desenvolver las cuatro capacidades en la zona de información. Se escogió a alumnos en la edad de 5 años del primer nivel, dividiendo en dos grupos como control y experimental. Se elaboró 12 sesiones de enseñanza orientados con temas a la comunicación respecto al aprendizaje. Teniendo como objetivos definir como el programa expresión oral mejora la capacidad de sus textos orales a la comunicativa situación del aprendizaje del curso de lenguaje, así como la elaboración del programa de expresión oral mejorara la capacidad de sus ideas en el aprendizaje expresando con claridad los niños de 5 años en el curso de la I.E.P “Innovs Shcools” Huaura-2015.

Según Castrejón (2017), su tesis denominada “Escuchen mi voz”; considera que la formación de conocimiento es al mismo niño, será limitada con influencia externa e interna por los conocimientos de su propia disposición la cual va aportando en el camino. Dicho proyecto, como fundamental propósito tuvo Determinación hacia el dominio del programa elaborado “escuchen mi voz” en la declaración verbal en estudiantes del primer nivel. Obtuvo como principal objetivo: definir su evolución en el crecimiento de la declaración verbal en estudiantes de primer nivel de primaria de la I.E. Andrés Avelino Cáceres, 2016; ejecutando ciertas habilidades, las cuales concordaron nuestra variable en las dimensiones dependiente. Después de la utilidad del proyecto “Escuchen mi voz” en la declaración verbal en estudiantes de primer nivel de la I.E Andrés Avelino Cáceres. El estudio para constatar si el manejo de las estrategias posee victoria. Se ejecutó el estudio estadístico en dos oportunidades; en el inicial informe de muestra descriptiva en que la rigurosidad de cada capacidad fue diseñada a escala vigesimal donde el estudio de prueba de correspondiente hipótesis.

Para Cavegago (2015), en su tesis de investigación titulada “Actividades lúdicas para estimular una mejora pronunciación en niños de 4 años de la I.E.I. “Luigi Guissani” del Distrito de Puente Piedra 2015-Lima, teniendo un objetivo general “Determinar qué actividades lúdicas podemos aplicar para estimular la pronunciación en los niños del aula de 4 años de la I.E.I “Luigi Giussani” de Puente Piedra. Esta Investigación es cualitativo, descriptivo, con un diseño emergente – no experimental porque trata de descubrir, establecer y explicar las relaciones casualmente funcionales que existen entre las variables estudiadas y sirve para detallar como, cuando y donde ocurren un fenómeno social, se concluyó que los niños de 4 años de la I.E.I “Luigi Giussani” de Puente Piedra, han demostrado mejorías en la pronunciación de palabras, mejor forma

de expresar sus emociones, intereses y opiniones con un lenguaje oral claro y mejor estructurado a comparación del que con el que encontraron a clase, desde el punto de vista educativo, durante las actividades se revelo que si bien el principal objetivo era el de mejorar la pronunciación, debido a que el lenguaje trabaja todas sus dimensiones (sintaxis, gramática, pragmática y semántica) dado que estas se interrelacionen entre sí durante la producción del lenguaje oral, por lo que la mejora del lenguaje oral se dio no solo en aspecto fonológico, sino también en las otras dimensiones.

2.1.3 Antecedentes Locales:

Para Cornejo, Espinoza, Farías, Palacios y Rodríguez (2016), denominada “Los juegos cooperativos y su aplicación con el desarrollo de habilidades sociales en alumnos del cuarto grado de educación primaria “Julio Olivera Paredes” del Barrio Las Mercedes – Tumbes, en sus objetivos generales es describir la manera de como los docentes, del 4 grado de la Institución Primaria de la Institución Educativa “Julio Olivera Paredes” del barrio las Mercedes, afirman la identidad a partir del conocimiento de las habilidades sociales a través de juegos Cooperativos, esta investigación fue descriptiva, logrando describir la forma que los maestros desarrollan las habilidades sociales a través del juego cooperativo generando un ambiente propicio para el aprendizaje, en su principal conclusión, sostienen que el desarrollo del juego cooperativo favoreció una mejora participación en el proceso de inter y autoaprendizaje en el marco de las habilidades sociales, teniendo también como conclusión el desarrollo de la asertividad, empatía, autoestima, proporcionando un buen aprendizaje.

Según Juárez y Piscoya (2016), En su estudio denominado “Estrategias metodológicas para mejorar la expresión y comprensión oral en el idioma ingles en los alumnos del

quinto grado de secundaria en la Institución Educativa N° 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” – Las Malvinas – Tumbes, este estudio tiene como objetivo general que al implementar un conjunto de estrategias metodológicas se incrementen la competencia comunicativa, con este estudio de las “Estrategias metodológicas para mejorar la expresión y comprensión oral en el idioma inglés en los alumnos del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa N° 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” – Las Malvinas – Tumbes, se ha podido comprobar que los estudiantes han incrementado su interés en el aprendizaje del idioma inglés, desarrollando habilidades de, en conclusión se dice que existen diversas estrategias para mejorar la expresión y comprensión oral, y el docente es libre de elegir la estrategia adecuada para aplicar en cada clase, al mismo tiempo que utilizando las estrategias de “juegos de roles”, los estudiantes interpretaron diálogos logrado superar el temor de hablar en inglés y aumentar su fluidez, al mismo tiempo afirman que el uso de canciones, la narración las imágenes, el juego de roles y la descripción de imágenes en inglés, han logrado un resultado favorable en la declaración y entendimiento verbal al idioma inglés.

Para Flore, Mogollón y Nole (2018), En su proyecto de investigación “El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo del área de comunicación en los niños y niñas de educación inicial de 5 años, de I. E. N° 019 “Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018, sostienen que los materiales didácticos son componentes de calidad, siendo elementos concretos físicos y simbólicos que portan mensajes educativos, siendo el nivel inicial donde el niño se está iniciando en el desarrollo de la observación, para desarrollar estrategias cognoscitivas, tiene como objetivo general determinar la influencia del Material didáctico en el aprendizaje significativo en la zona de información en los niños(as) de 5 años en educación inicial, en la I.E. N° 019

“Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018, teniendo como objetivo lograr manifestaciones creativas en la solución de problemas de su práctica pedagógica como garantía de atención a los niños y niñas inmersos en este nivel educativo, teniendo como conclusión que la utilización de material didáctico en el aprendizaje significativo del área de comunicación se sintieron motivados, tuvieron un buen aprendizaje, que los materiales didácticos usados durante las sesiones de clase en el área de comunicación si influyeron en el logro de las competencias y capacidades prevista para el nivel porque fueron óptimos los aprendizajes de los 22 niños y niñas de la Institución Educativa N° 019 “Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018.

Urbina (2013), en la investigación titulada Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana del módulo 41 – Puente Piedra- Perú, concluye que el desarrollo de las habilidades comunicativas es favorable a través de las actividades lúdicas en niños menores de 4 años. Esto significa que al interrelacionarse los aspectos afectivos y cognitivos en los niños predispone favorablemente el desarrollo de habilidades comunicativas.

2.2. REVISION LITERARIA

2.2.1. Juego de roles.

2.2.1.1. Definición del Juego.

Corrobora con esta idea, Ortega (2015), quien indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación.

Sobre este mismo aspecto Díaz (2013), señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse.

Finalmente, se considera que el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

2.2.1.2. Juegos de roles como medio educativo

Pitluk (2015) sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector.

Aizencang (2014), manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y

esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

Según Sarlé (2012), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

A partir del año 2010, el MINEDU plantea que el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, y hoy por hoy son muchos jardines de infancia en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa.

2.2.1.3. Finalidad del juego de roles

Como señala Unizor (2014) los juegos de roles tienen la finalidad de dar oportunidad para que se inicien en el orden y la planificación con independencia a pesar de que interactúan en grupo.

Otro de los fines es que el alumno exprese sus sentimientos con naturalidad, realice sus vivencias y observaciones manifestándolas por medio del gesto y la voz,

para que esta a su vez se dé con buena dicción, volumen altura y velocidad acordes en momentos oportunos o repetitivos.

Lo más importante en estos fines son la inserción del espíritu de equipo que se les inyecta a los alumnos, para fortalecer la colaboración, la socialización, el respeto, el reconocimiento cuando sea necesario, sin llegar a ser más que los demás, descartar celos y rencillas, influirles modales básicos, sencillos, prácticos, saludar, pedir por favor, perfeccionando habilidades sociales, esto se enriquece al inducirlos en la práctica constante para mejorar ciertas habilidades personales e interpersonales entre los niños y niñas.

2.2.1.4. El juego de roles en la actitud del niño pre escolar

Papalia (2013), señala los siguientes puntos:

- a) La empatía: Mediante los juegos de roles, el niño puede aprender a caminar en los zapatos de otro, a meterse en la piel de alguien completamente distinto así mismo, y empezar a platearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que otras personas les pueden resultar cotidianas.

- b) La socialización: El juego de roles potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando solo.

- c) La tolerancia: El juego de roles, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias.

- d) El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le pueden ayudar o reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

2.2.1.5. Los juegos de roles y el aprendizaje por competencia

Glez (2012). Se dividen en 3 clases de aprendizaje:

2.2.1.5.1. El juego de rol y el aprendizaje cognitivo

La mayor aportación de un juego de rol se refiere a la significatividad del aprendizaje. Como bien sabemos, la base del aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo.

2.2.1.5.2. El juego de rol y el aprendizaje procedimental

En un juego de rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión orales (que tan injustamente obviamos a veces en el aula por falta de tiempo) es constante, ayudando a usar al alumno todo su potencial en estos campos.

2.2.1.5.3. El juego de rol y el aprendizaje actitudinal

Es aquí, quizá, donde el juego de rol incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia.

2.2.1.6. Clases de Juego de roles

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (2013), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

a) Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz, que se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

b) Juego simbólico. Se da de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego la imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos.

c) Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y tomar conciencia de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11 o 12 años.

Sobre el juego, Franco (2013), lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

2.2.1.7. Concepción de Harris frente al Juego de rol

Harris, (2015). Harris propone dos tipos de juego:

- **Juegos funcionales.** - ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos, a la vez le permite al niño identificar su entorno, apropiándose de éste para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.

- **Juegos de ficción.** - El niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y a través del juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante; en esta etapa el niño va

descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus juegos.

2.2.1.8. Etapas principales del desarrollo de la actividad de Juegos en la edad

Pre escolar

Solovieva, Y. & Quintanar, L. (2012)

1. Juego de manipulación no específica: Este tipo de juego se desarrolla a partir de los 6 meses de edad del niño, es decir, desde el momento de consolidación de la acción de prensión de objetos, y se prolonga hasta un poco más de un año.
2. Juego objetal: Se forma a partir del juego de manipulación no específica, pero, a diferencia de este juego, el juego objetal representa acciones específicas con los objetos. Así, por ejemplo, cada objeto cultural interioriza dentro de sí mismo un tipo específico de acciones: cuchara, pelota, carro, muñeca.
3. Juego simbólico: El juego simbólico nace a partir del juego objetal durante el segundo año de la vida del niño. Las acciones se generalizan, y su ejecución ya no requiere de la presencia constante de un mismo objeto. Por ejemplo, la acción de peinarse se puede realizar con un lápiz en la mano con solo movimientos específicos.
4. Juego temático de roles sociales: El juego temático de roles es la actividad rectora de la segunda etapa de la infancia preescolar (de 3 a 6 años de edad). En este juego el niño retoma los roles sociales abstractos y los representa. El

juego ya representa una actividad compleja y desplegada en el tiempo. Este tipo de juego requiere de varios participantes.

5. Juego de roles sociales (incremento de iniciativa o propuesta de juegos nuevos). Se trata de la etapa más avanzada en el desarrollo del juego. En esta etapa los niños ya no requieren de objetos concretos (o a un mínimo de objetos) para la realización de los roles sociales.

2.2.10. Objetivos de los Juego de roles

Argumenta Kim, (2015) que entre los objetivos que se promueven con esta técnica podemos destacar:

- Promover un ambiente de interés y de estudio en torno a la discusión de un problema.
- Identificar a los alumnos con el problema tratado, buscando que personalicen su tratamiento y la reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas.
- Por ello, es muy útil para el tratamiento de temas y problemas de índole moral: valores, formación de actitudes, etc.
- Profundizar en los distintos aspectos de un problema utilizando una metodología diferente a la charla o lección magistral.

2.2.11. Ventajas de los Juego de roles

Según Kim (2015).

- **Motivación.** - Es una técnica motivadora y participativa a través del dialogo o debate posterior, especialmente cuando el grupo se siente implicado en lo que se representa. Promueven un ambiente de interés y de estudio en torno a la discusión de un problema.
- **Personalización.** - Identifica a los alumnos con el problema tratado y fomenta la reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas.
- **Metodología e importancia.** - Es un método ideal para desarrollar capacidades de trabajo en equipo y toma de decisiones, creatividad y solución de problemas transversales en funcionamiento de grupos. Estimula el potencial creativo e imaginativo de la persona pues esta debe imaginarla y actuarla su personaje.

2.2.2. Expresión Oral

De Conceptos. Com. (2014), denomina expresión oral a toda comunicación que se realiza por medio de la palabra. La expresión oral en el hombre parte del uso de una facultad innata que lo capacita para articular sonidos de un modo sistemático y comunicarse a través de estos.

La expresión oral es una de las primeras formas complejas de expresión en el hombre, ya sea desde la historia de la humanidad como desde la historia propia de cada persona. En efecto, la oralidad es una manera de expresarse anterior a la palabra escrita y es sobre ésta que la escritura se desarrolla con posterioridad. Gutiérrez (2014).

2.2.2.1. Desarrollo de la expresión oral en los niños

Rondón (2014) para lograr un buen desarrollo de la expresión oral del niño incluye una serie de tareas como es la educación de un lenguaje culto, enriquecido, gramaticalmente correcto, coherente, entre otras, garantizar la comunicación y la utilización del lenguaje como medio de expresión del pensamiento.

2.2.2.2. El niño y el poder de la expresión oral

Para Castañeda (2016), el niño desde que nace vive en un contexto eminentemente verbal, donde personas, radio, televisión y otras mil y una formas de interrelación establecen los puentes verbales con él; es decir, el niño al nacer pasa del "baño amniótico" del vientre materno al "baño verbal" del ambiente social.

2.2.2.3. Niveles de la Expresión oral

Ramos, S. & Cuadrado, G. (2013:12)

- a) **Nivel fónico.** - Se refiere a la pronunciación y la prosodia (entonación de los diferentes enunciados interrogativos y exclamativos, marcar el énfasis en una frase, distinguir los ritmos y grupos tonales tales como las pausas de ritmo lento y relajado).

El análisis fonológico revela la existencia de una habilidad psico-acústica con la que venimos dotados al nacer. Por tanto, desde el momento del nacimiento, el niño parece captar las diferencias fonéticas del habla, al igual que diferencias en la entonación ritmo y melodía del lenguaje.

- b) **Nivel morfosintáctico.** - En el caso de la producción oral planificada, responde a patrones retóricos elaborados dado que la complejidad es más elaborada en

el plano sintáctico. La producción oral más espontánea presenta frecuentes discordancias, repeticiones, uso de “muletillas”, utilización de la yuxtaposición y la coordinación para relacionar oraciones. Las subordinaciones son menos utilizadas.

- c) **Nivel léxico.** - El desarrollo lexical o semántico hace referencia a la adquisición del vocabulario de las palabras y su significado. Es decir, las palabras que el niño tiene incorporado en su vocabulario para expresarse de forma clara y oportuna ante los demás.

Importancia de la expresión oral

El secreto según Fernández (2016), de la buena comunicación, no está en expresarse correctamente, si no en el que el receptor comprenda lo que quieres expresar; de ahí que cobrará vital importancia el tipo de lenguaje y los modismos del mismo.

El ser humano es un individuo social, que para poder subsistir necesita además del sustento básico la posibilidad de comunicarse e interactuar en su grupo social, en éste caso la comunicación oral es de gran importancia para su desarrollo en sociedad.

2.2.3. Títeres y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tilleria (2015). El títere, en su extensa y rica historia, no solo ha sido el encargado de divertir a los más pequeños con su magia de grandes espectáculos en plazas, parques o teatros; sino que también se lo ha visto irrumpir en el aula cargado

de ingenio, risas y carreras alocadas, ayudándole al alumno, desde un improvisado teatrino, a construir múltiples conocimientos.

Los títeres son recursos didácticos que siempre deben estar presente en el aula de clase ya que a través de ellos el docente puede explicar, enseñar, evaluar y sobre todo hace que la clase sea más amena y divertida; el niño se expresa de forma auténtica y desarrolla la creatividad. El títere con el pasar del tiempo sigue 27 entreteniendo a grandes y pequeños en diferentes actividades y ocasiones; ya sea en al ámbito familiar, social o educativo.

2.2.3.1. Logro de Aprendizaje

Méndez (2016). Nos habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

- d) **Logros cognoscitivos.** - Son los aprendizajes esperados en los estudiantes desde el punto de vista cognitivo, representa el saber a alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben asimilar, su pensar, todo lo que deben conocer.
- e) **Nivel léxico.** - El desarrollo lexical o semántico hace referencia a la adquisición del vocabulario de las palabras y su significado. Es decir, las palabras que el niño tiene incorporado en su vocabulario para expresarse de forma clara y oportuna ante los demás.

III. HIPOTESIS

La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de

3 años de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes.

Hipótesis Nula

H(o): la aplicación del programas de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto No mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018.

Hipótesis alterna:

H(a): la aplicación del programa de programas de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Los Jardines Región Tumbes 2018.

IV. METODOLOGÍA.

4.1 El Tipo de Investigación.

El trabajo de investigación es de tipo cuantitativo. (Pita Fernández, 2002) es aquella en la que se recogen y se analizan datos cuantitativos sobre las variables de una investigación.

3.2 Nivel de la Investigación de la tesis es de tipo explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto de estudio, es decir, un nivel superficial de conocimiento. Este tipo de investigación, de acuerdo con Sellriz (1980) puede ser: a) Dirigidos a la formulación más precisa de un problema de investigación, dado que se carece de información suficiente y de conocimiento previos del objeto de estudio, resulta lógico que la formulación inicial del problema sea imprecisa. En este caso la exploración permitirá obtener nuevo datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de investigación.

Conducentes al planteamiento de una hipótesis: cuando se desconoce al objeto de estudio resulta difícil formular hipótesis acerca del mismo. La función de la investigación exploratoria es descubrir las bases y recabar información que permita como resultado del estudio, la formulación de una hipótesis. Las investigaciones exploratorias son útiles por cuanto sirve para familiarizar al investigador con un objeto que hasta el momento le era totalmente desconocido, sirve como base para la posterior realización de una investigación descriptiva, puede crear en otros investigadores el interés por el estudio de un nuevo tema o problema y puede ayudar a precisar un problema o a concluir con la formulación de una hipótesis.

4.2 Diseño de la Investigación.

El diseño de estudio en esta investigación es el Pre experimental porque su grado de control es mínimo y consiste, de acuerdo a Hernández, Fernández y Batista (2010), en la aplicación al grupo muestra una prueba después de haberse administrado el estímulo: el esquema es el de pre prueba, con un solo grupo.

$$G: O_1 - X - O_2$$

Donde:

G: es la muestra

O₁: Pre –Test

X: experimento

O₂: Post – Test

4.3 El universo y muestra:

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados por el estudio.
Conformado por los estudiantes de 5 años de Educación Inicial en el área de personal social de la I.E N°

218 Los Jardines, Región Tumbes. Dicha I.E se encuentra ubicada en la Calle las Margaritas, en el Distrito de – Tumbes. La población muestra estuvo conformada por: 27 niños(as).

Tabla 1 Población Muestral

Institución educativa estatal	Grado	Sección	N° de estudiantes	
Los Jardines	Estudiantes de 5 años	Unica	4	3
Total de Estudiantes			27	

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

4.4.1 Muestra:

- Los 28 niños y niñas de la institución Educativa N° 205 Sol Radiante distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes.

Tabla 2 Muestra

N°	Total
Mujeres	14
Hombres	13
Total	27

- Manual		A = LOGRO PREVISTO
-Viso motriz		B = EN PROCESO
		C = EN INICIO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Programa de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral

PROBLEMA	OBJETIVOS	METODOLOGIA	VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICION CONCEPTUAL	INDICADORES
<p><u>Problema General</u> ¿Cómo el programa de juego de roles basadas en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral de los niños de 05 años del nivel inicial en la I.E. N° 218 Los Jardines la Región de Tumbes 2018?</p>	<p><u>Objetivo General</u> determinar cómo el juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I. E No 218 “Los Jardines” Región Tumbes 2017</p> <p><u>Objetivo Específico</u> a).- Especificar como el juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I. E No</p>	<p>Tipo y Nivel de Investigación Tipo de investigación: Cuantitativa.</p> <p>Nivel de investigación. Explicativa</p> <p>Diseño de investigación G: O1 - X - O2</p> <p>G: Es la muestra.</p> <p>O1: Pre - test.</p> <p>X: Experimento</p> <p>O2: Post - test</p>	<p><u>Variable Independiente</u> Aplicación de Juego de Roles Basados en el Enfoque Colaborativo.</p> <p><u>Variable Dependiente</u> Mejora los niveles de Expresión Oral en los niños y niñas de 3años de la I.E. N°218 “LOS JARDINES”, de la Región Tumbes.</p>	<p>Dramatización</p> <p>Expresión Oral</p>	<p>Una dramatización es el acto de llevar a cabo una determinada representación de una historia a partir</p> <p>De la interpretación que lleva a cabo actores</p> <p>Es la capacidad de una persona oral para expresar deseos, pensamientos e ideas de manera significativa usando estructuras sintácticas, semánticas, pragmáticas y fonológicas apropiadas, el lenguaje oral</p>	<p>Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho</p> <p>Se expresa con fluidez y espontaneidad</p>

	<p>218 “Los Jardines” Región Tumbes 2017.</p> <p>b). - Indicar la utilización de juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I. E No 218 “Los Jardines” Región Tumbes 2018.</p> <p>c).- Especificar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años educación inicial de la I.E No 218” Los Jardines” Región Tumbes 2018</p>	<p>Población y muestra Población. Muestra:</p> <p>Técnicas e Instrumentos</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento. Lista de cotejo / Cuestionario</p>				
--	---	---	--	--	--	--

45 Principios éticos.

El trabajo tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta de mejorar en el área de Personal Social utilizando el enfoque colaborativo mediante la utilización de material lúdico y que los resultados obtenidos no serán manipulados, respetando las operaciones de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetara el derecho de autor de los textos utilizados en desarrollo de la investigación, ya que la investigación ofrece un acercamiento teórico, conceptual de la comunicación además se respetara el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, incluye la experiencia en el área de comunicación y el trabajo se propone como una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

v. Resultados.

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar como los “Programas de juegos de Roles basados en el enfoque colaborativo utilizando mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. n° 218 “ Los Jardines región tumbes-2017”.

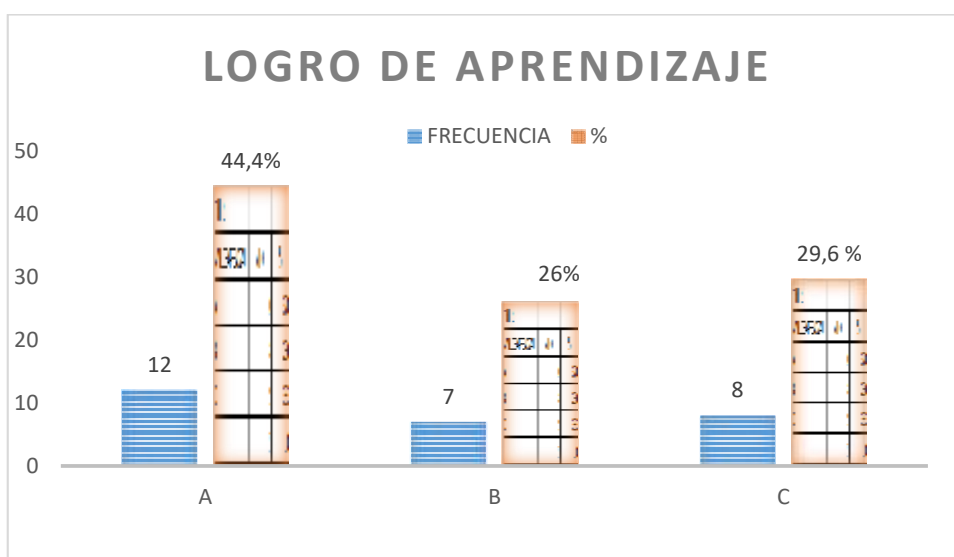
En el estudio también se determinó el valor estadístico de variable juego de Roles que acoge tres dimensiones que son la planificación, la ejecución y la evaluación.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

5.1 Análisis del pre test

Tabla 1

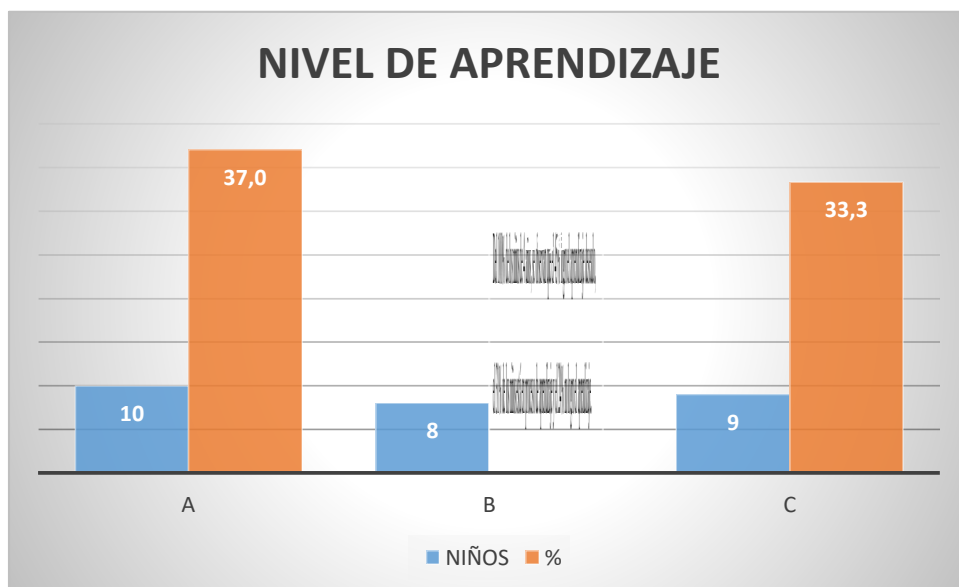
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	12	44.4
B	7	26
C	8	29.6
	27	100



Aplicar los programas de Juegos de Roles Basado en el enfoque colaborativo para la mejora de los niveles de expresión oral en los niños y niñas de la I.E N° 218 Los Jardines Región Tumbes.

Tabla 2

NIVEL DE APRENDIZAJE		NIÑOS	%
A		10	37.0
B		8	29.6
C		9	33.3
		27	100



Del 100% de los niños de 4 años, se observan que el 37% logro el aprendizaje deseado, el 33% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 27% no logro el aprendizaje.

Tabla 3

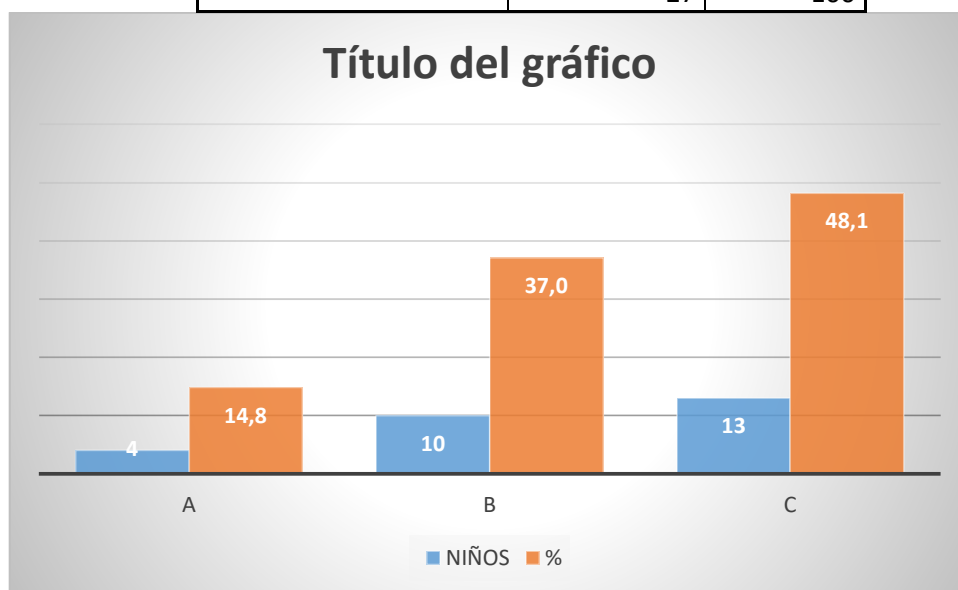
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	4	14.8
B	9	33.3
C	14	51.9
	27	100



Del 100% de los niños de 4 años, se observan que el 14.8% logro el aprendizaje deseado, el 33.3% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 51.9% no logro el aprendizaje.

Tabla 4

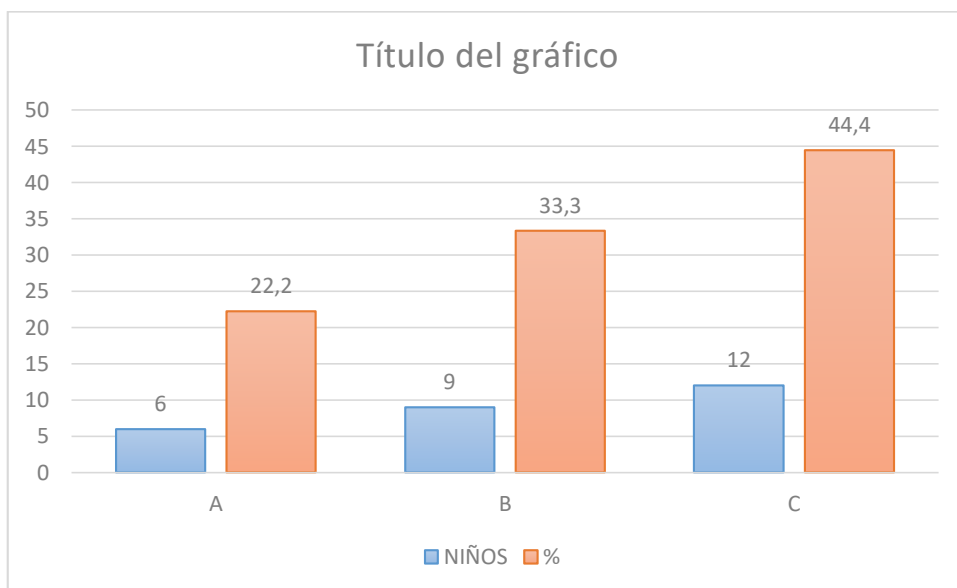
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	4	14.8
B	10	37.0
C	13	48.1
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 14.8% logro el aprendizaje deseado, el 37% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 48.1% no logro el aprendizaje.

Tabla 5

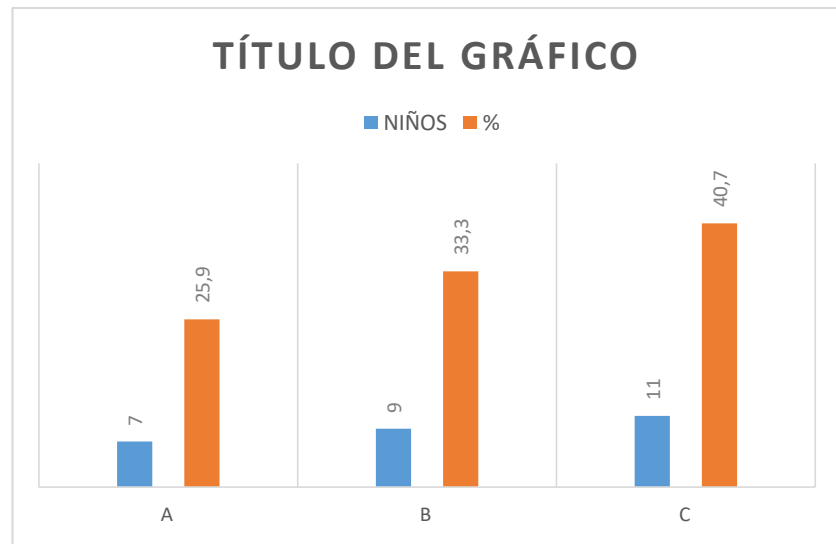
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	6	22.2
B	9	33.3
C	12	44.4
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 22.2% logro el aprendizaje deseado, el 33.3% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 44.4% no logro el aprendizaje.

Tabla 6

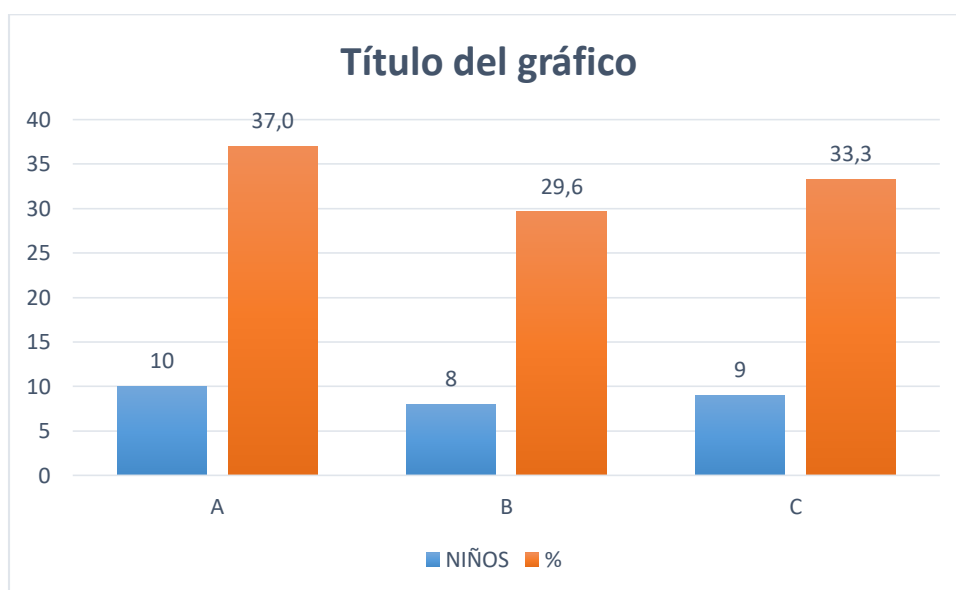
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	7	25.9
B	9	33.3
C	11	40.7
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 22.2% logro el aprendizaje deseado, el 33.3% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 44.4% no logro el aprendizaje.

Tabla 7

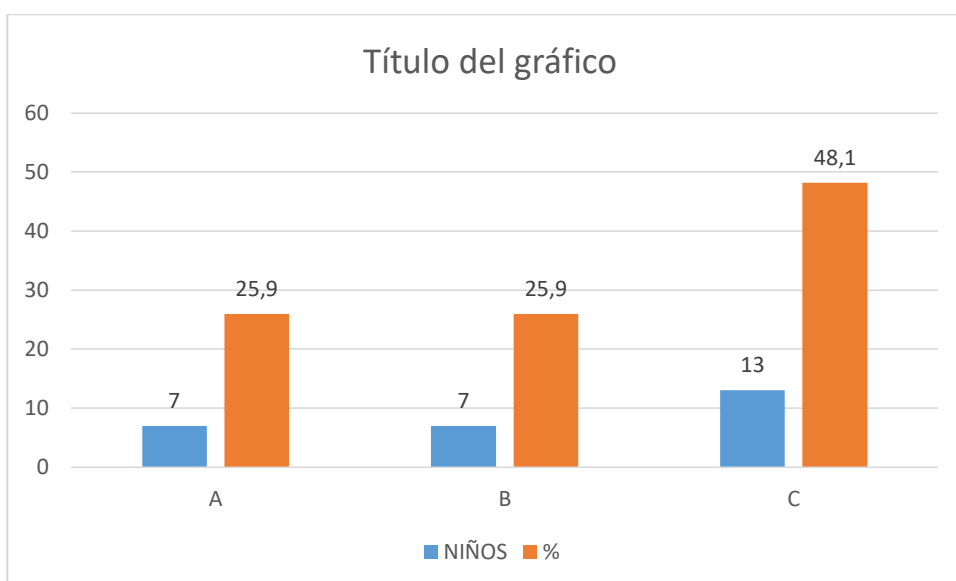
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	10	37.0
B	8	29.6
C	9	33.3
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 37% logro el aprendizaje deseado, el 29.6% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 33.3 no logro el aprendizaje.

Tabla 8

NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	7	25.9
B	7	25.9
C	13	48.1
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 25.9% logro el aprendizaje deseado, el 25.9% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 48.1% no logro el aprendizaje.

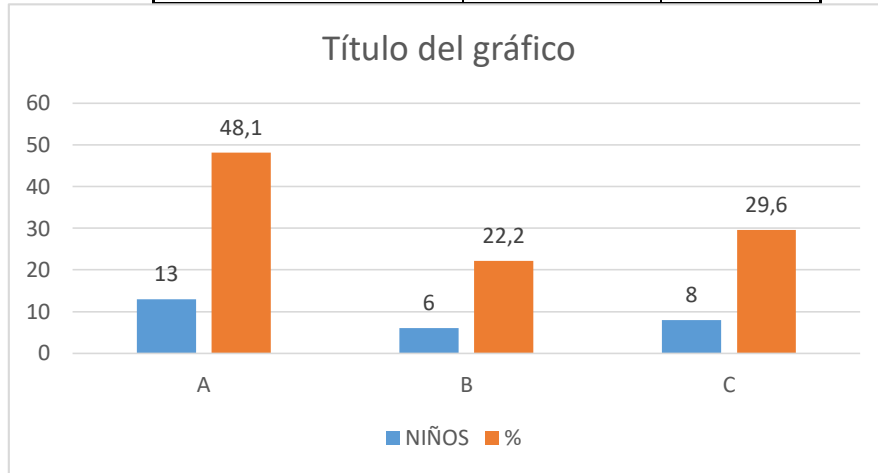
5.2 Análisis de los resultados resultado después del pos test

Del 100% de Tabla 9

de 5 años, se
que el 48.1%
aprendizaje

NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	13	48.1
B	6	22.2
C	8	29.6
	27	100

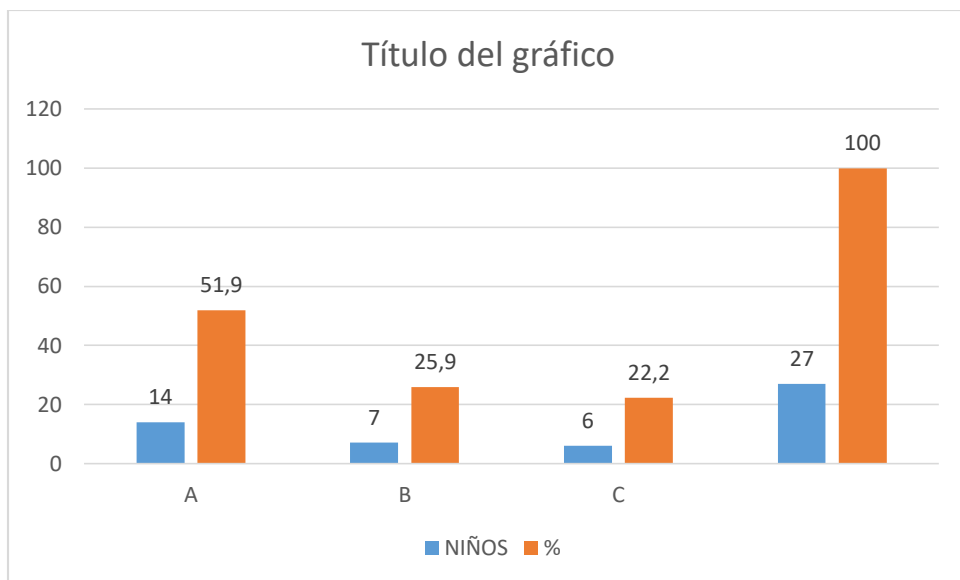
los niños
observan
logro el
deseado,
el



22.2% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 39.6 %no logro el aprendizaje.

Tabla 10

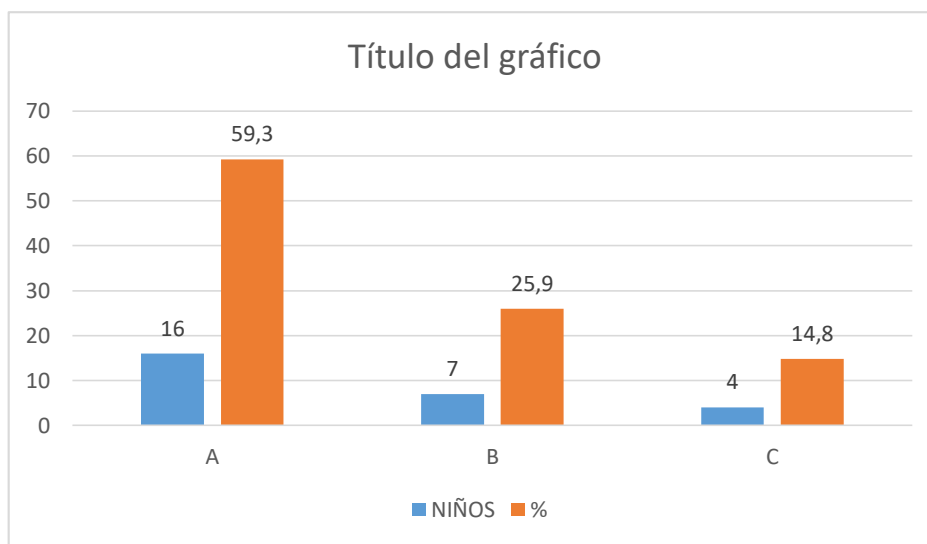
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	14	51.9
B	7	25.9
C	6	22.2
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 52% logro el aprendizaje deseado, el 26% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 22%no logro el aprendizaje.

Tabla 11

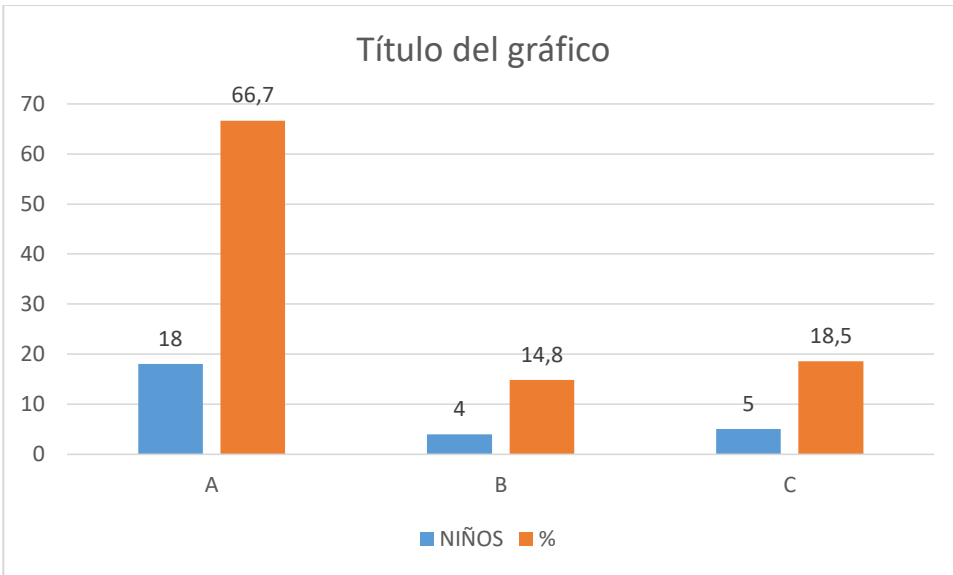
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	16	59.3
B	7	25.9
C	4	14.8
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 59% logro el aprendizaje deseado, el 26% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 15 % no logro el aprendizaje.

Tabla 12

NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	18	66.7
B	4	14.8
C	5	18.5
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 66.7% logro el aprendizaje deseado, el 14.8% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 18.5%no logro el aprendizaje.

Tabla 12

NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	18	66.7
B	4	14.8
C	5	18.5
	27	100

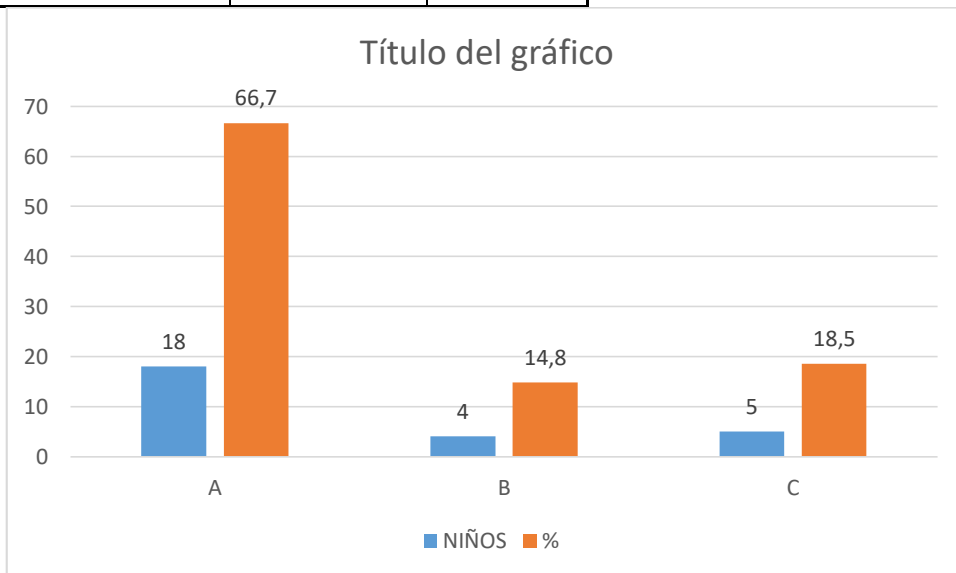
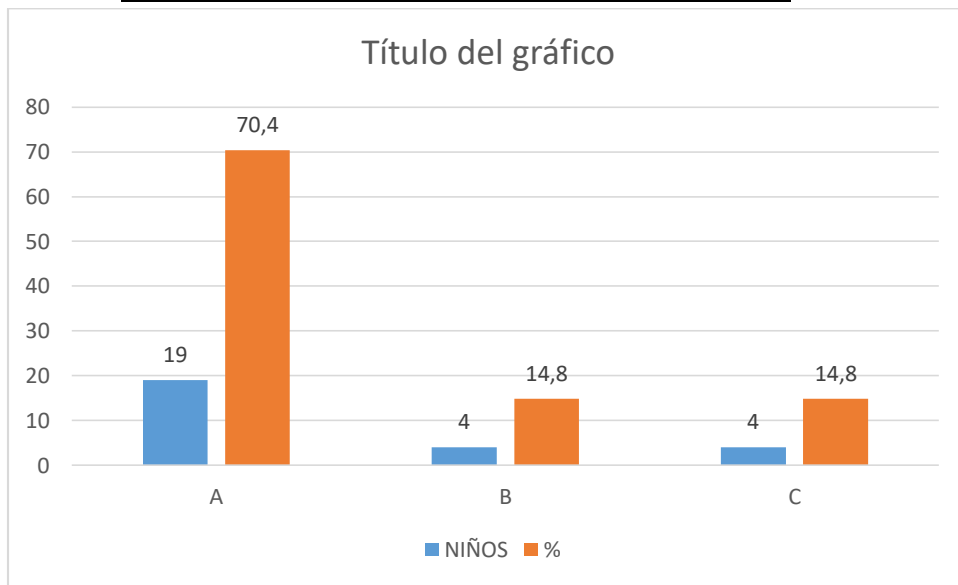


Tabla 13

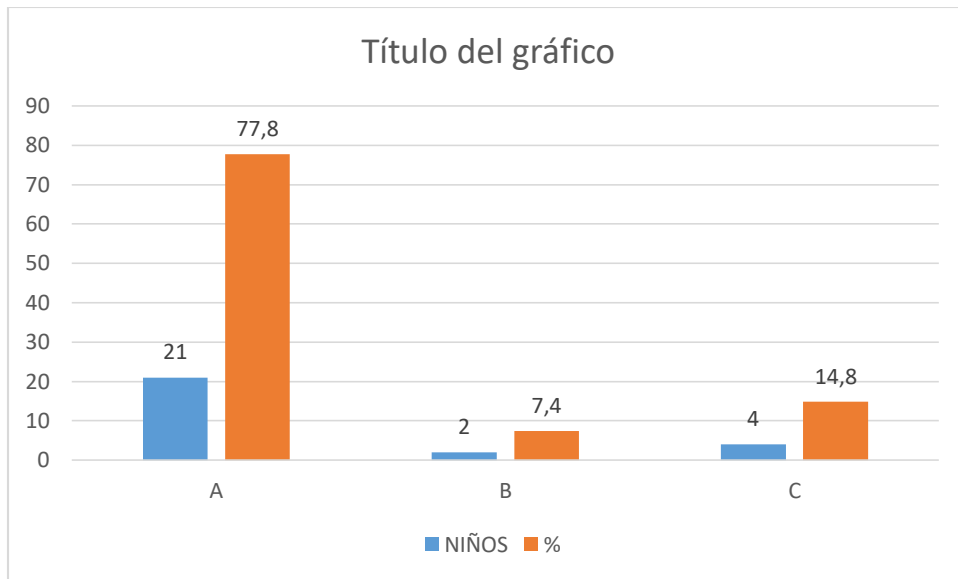
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	19	70.4
B	4	14.8
C	4	14.8
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 70.4% logro el aprendizaje deseado, el 14.8% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 14.8%no logro el aprendizaje.

Tabla 14

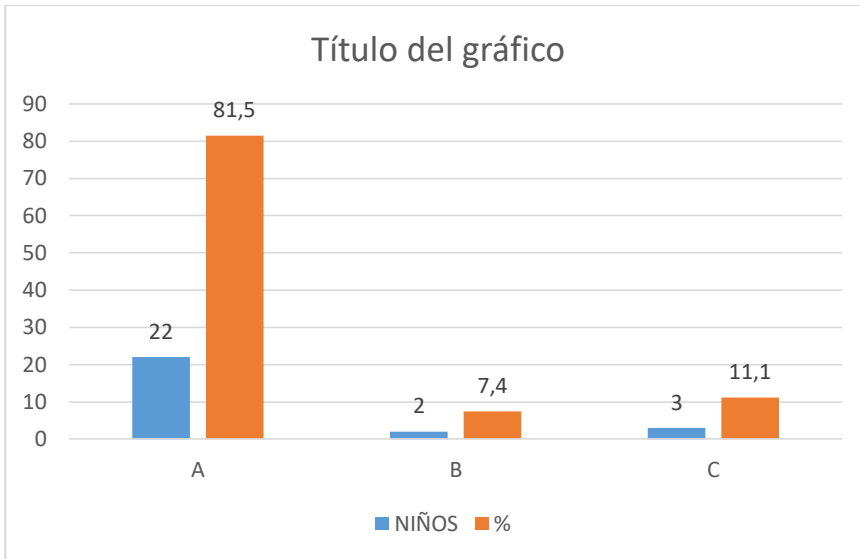
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	21	77.8
B	2	7.4
C	4	14.8
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 77.8% logro el aprendizaje deseado, el 7.4% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 14.8%no logro el aprendizaje.

Tabla 15

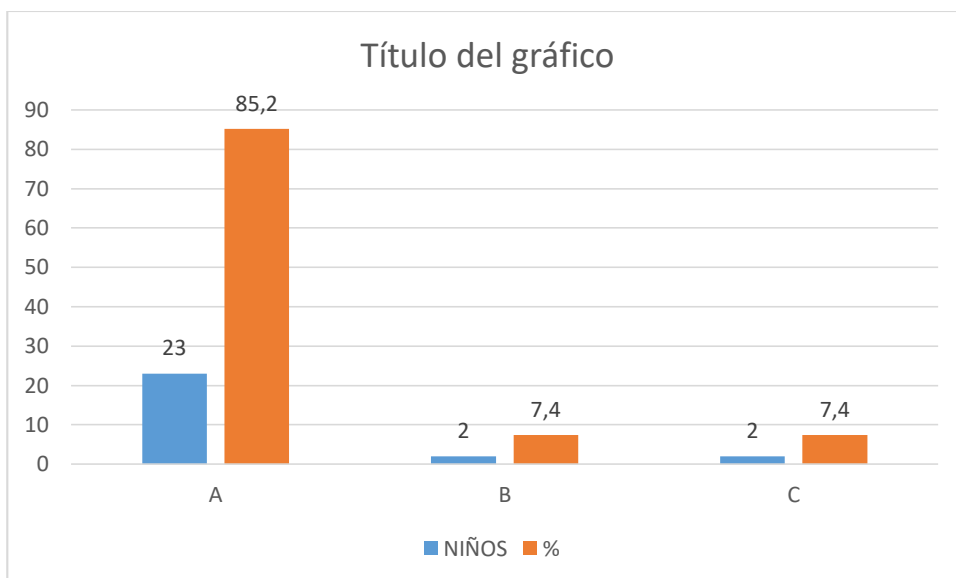
NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	22	81.5
B	2	7.4
C	3	11.1
	27	100



Del 100% de los niños de 5 años, se observan que el 81.5% logro el aprendizaje deseado, el 7.4% de los niños está en proceso de aprendizaje y el 11.1%no logro el aprendizaje.

Tabla 16

NIVEL DE APRENDIZAJE	NIÑOS	%
A	23	85.2
B	2	7.4
C	2	7.4
	27	100



5.3. Análisis de los resultados Respecto al primer objetivo específico: Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que el 11.1% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 33% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 56 % tiene un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; debido a la falta de uso de las estrategias didácticas como los juegos de roles y la falta de interés de los niños en desarrollar las habilidades meta cognitivas. Méndez J. (1988), el lenguaje como un instrumento de comunicación es de vital importancia en el proceso de aprendizaje del niño, que permitirá el desarrollo de su pensamiento, el desarrollo académico y la madurez social. Por eso, como menciona Fernández, S. (1983), es el educador quien debe crear, las condiciones favorables para ese logro de los aprendizajes. La escuela debe ser el contexto privilegiado donde el niño tenga la posibilidad de llegar a dominar el lenguaje. Dichas condiciones implican una opción por el respeto al desarrollo del niño, una enseñanza personalizada y una acción motivadora y liberadora, proporcionándole una serie de actividades a sus estudiantes, pero teniendo en cuenta

que: El lenguaje se desarrolla a partir del deseo y de la necesidad de comunicación; la comunicación necesita la presencia de otro; y observar el desarrollo del lenguaje infantil y favorecerlo. Respecto al segundo objetivo: Luego al aplicar el instrumento de investigación la lista de cotejos a manera de posttest, los resultados demostraron que el 7.4% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los niños evidencian el logro de aprendizaje en inicio, demostraron incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 7.4 % tiene un nivel de logro en aprendizaje B, es decir un logro en proceso; da a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 85.2% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje A, da entender que si hubo mejoramiento. Se debe tener en cuenta que los bajos niveles de logro alcanzados por los estudiantes de la muestra, en lo relacionado al desarrollo del lenguaje oral, son un referente actual que se debe tener en consideración para planificar y aplicar el programa de estrategias, diseñado de manera que permita lograr una mejora significativa en el logro de aprendizajes de los estudiantes.

Respecto a la hipótesis de la investigación: Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de estrategias didácticas en el área de Comunicación, la cual se puede apreciar que según Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, Lo antes descrito se relaciona con los resultados obtenidos por la autora Burga, C. (1999), quien en su trabajo de investigación concluye que: a) Las técnicas de expresión oral han permitido mediante su aplicación el incremento del nivel de expresión oral, previamente determinado a través de indicadores significativos; b) La aplicación de técnicas de expresión oral contribuyó al logro de una mejor comunicación lingüística; c) Los alumnos del grupo experimental que mostraban un nivel de expresión oral bajo, antes de la aplicación del estímulo, presentaban características similares a las del grupo control; y d) El grupo 45 experimental tuvo un

incremento notorio después de la aplicación del estímulo, mejorando significativamente los aspectos: fluidez verbal, pronunciación y entonación. La aplicación de estrategias didácticas, basadas en el enfoque comunicativo textual, causa efectos positivos en la mejora del desarrollo del lenguaje oral, ya que hace al estudiante aprender a partir de situaciones de vivenciales y cotidianas, que le permiten, como indicara la autora Chaparro, L. (2009) en sus conclusiones, alcanzar una transformación significativa en sus competencias discursivas tales como participar, opinar, defender su punto de vista o argumentar; trabajar conjuntamente tanto niños como padres de familia, para construir conocimiento y desarrollarse integralmente; esta autora indica además que el proyecto de aula trabajado en secuencia logró cualificar los discursos de los niños, sus intervenciones, aumentando considerablemente su capacidad e interés en participar de los diálogos; y, cuando hay intereses en común entre profesores y alumnos, se pueden llegar a construir aprendizajes significativos. Finalmente, cabe indicar que la estrategia didáctica, como lo indica la investigadora Pérez T. (2006), incide en cada uno de los componentes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, entendido este en su sentido más amplio, no centrado en la clase que constituye una parte del todo. En el modelo de la estrategia didáctica que ella presenta, se hace énfasis en el objetivo como categoría rectora, en el enfoque sistémico de los componentes, el papel del educador como agente de cambio y el papel activo del sujeto, la modelación de las cinco etapas y las acciones que se implementan.

VI. CONCLUSIONES

1. Luego aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que el 11.1% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 33% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 56 % tiene un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; debido a la falta de uso de las estrategias didácticas como los juegos de roles y la falta de interés de los niños en desarrollar las habilidades meta cognitivas. Méndez J. (1988)

2. Luego al aplicar el instrumento de investigación la lista de cotejos a manera de post test, los resultados demostraron que el 7.4% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los niños evidencian el logro de aprendizaje en inicio, demostraron incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 7.4 % tiene un nivel de logro en aprendizaje B, es decir un logro en proceso; da a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 85.2% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje A.

3. se acepta la hipótesis de la investigación ya que los resultados después de aplicar el pos test fueron que los juegos de roles si contribuyen en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E n° 218 los Jardines en la Región de Tumbes 2018.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ackerman, T. (2013). *“The puppet as a metaphor”*. El títere como metáfora
- Altamirano, L. (2014). *Análisis de la estructura curricular básica del nivel inicial. Comunicación oral y escrita*. Recuperado de: http://portal.fachse.edu.pe/sites/default/files/a12_4.pdf
- Alfaro, L. (2009). *La técnica de dramatización y su influencia en la expresión oral de los alumnos del segundo grado de la I.E, “Don José de San Martín”*. Tesis (Licenciado en Ciencias de la Educación). Tacna, Perú: Universidad Privada de Tacna. Facultad de Educación.92pp.
- Bigas, M. & Camps, A. & Miliam, M. (2014). *Juegos del lenguaje*. 3°ed. Barcelona. Teide.
- Botero, J. (2012). *Propuesta de un Juego de Rol para evaluar la competencia del Liderazgo basado en el método de desarrollo de Habilidades Gerenciales*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia Facultad de Minas, Medellín, Colombia. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/4804/1/71772386.2011.pdf>.
- Chacón, P. (2012). *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?”* “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador.
- Chacón, P. (2012). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental. Libertador. Disponible en Chadwick, M. (1998). *Juegos de razonamiento lógico*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.

Espinoza, E. & López, Y. (2013). *“El títere como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de la inteligencia lingüística en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscal # 9 Juan Vargas”*. Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación - Universidad Estatal de Milagro – Ecuador.

Fonseca, M. (2015). *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica*. (2ª. ed.). México: Person.

Flores, J. (2015). *“El títere guiñol: una expresión artística integral”*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Educación Artística -Universidad de San Carlos de Guatemala.

García, R. (2012). *Aplicación de actividades pláticas*. (Tesis de licenciatura), Universidad ULADECH Católica, Chimbote). Recuperado desde: <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/archivo/001914/2965/00191420130510110425.Pdf>.

Glez, M. (2013). *Juegos de rol como herramienta educativa*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>

González, A. (2011). *La integración de habilidades en inglés con fines específicos en la formación del profesional*. Recuperado el 13 de enero del 2014 de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/grc.htm>

González, N. & Manuel, J. (2009). *Aplicación de un Programa de estrategias para la comprensión lectora de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación*. Perú <http://intranet.usat.edu.pe/usat/facultad-humanidades/files>

/2010/10/aplicaci%C3%B3n-de-un-programa-de-estrategias-para-la-comprension-lectora-de-los-alumnos-ingresantes-a-una-escuela-de-educacion.pdf

Harris, P. (2005). *El funcionamiento de la imaginación. El juego de rol*. Buenos Aires.

Jiménez, M. (2009). *Expresión y comunicación*. 3ª ed. España. Editex

Kim, J. (2008). *Narrative or Tabletop RPGs*. Recuperado de <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/tabletop.html>

López, G. (2010). *Comprensión lectora y rendimiento académico de los alumnos de 5to de secundaria*. Perú. http://promo2010lenguayliteraturaunfv.blogspot.com/2010/07/comprension-lectora-y-rendimiento_16.html

Martínez, M. (2009). *Estrategias y actividades de lectura para el desarrollo de la comprensión lectora*. México. <http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/tmemh>

Méndez, L. (2013). *Pruebas Pisa: desempeño de la educación del mundo, América*

Latina, Sudamérica y el Perú. Disponible en <http://lmelendezr.wordpress.com/2013/07/09/pruebas-pisa-desempeño-de-la-educac>

Méndez, E. (2009). *Currículo del nivel de educación básica*. Caracas. Editorial: El pueblo.

Ministerio de Educación (2012). *Diseño Curricular Nacional de la educación básica regular*. Perú

Ministerio de Educación (2013). *Sistema de consulta de resultados de la evaluación*

censal de estudiantes ECE. Recuperado de: <http://sistemas02>.

minedu.gob.pe/consulta_ece/publico/index.php

MINEDU (2015). *Rutas del aprendizaje del Nivel Inicial: Área Curricular Comunicación para el ciclo II*. Lima: MINEDU

Miranda, M. (2009). “*Las estrategias didácticas relacionadas con los logros de aprendizaje*”, [tesis para optar el título de licenciada en educación]. (2009) Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.

Ortiz, A. (2009). *Didáctica problematizadora y aprendizaje basado en problemas*. Barranquilla: Litoral.

Papalia, D. (2004). *Psicología del desarrollo humano*. 2° ed. México. Mc Graw Hill.

Paya, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. España.

Blue; Piaget J. (1987). *La formación del símbolo en el niño*. 3 ed. México. Fondo de cultura.

Ramos, J., Cuadrado, I. & Fernández, I. *Prueba para la evaluación del lenguaje oral*

(ELO). 1a. Madrid: EOS.2008.65pp.

Rojas, M., & Rojas, Y. (2011). *El teatrín como herramienta didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del grado Transición*. Universidad de la Amazonia. Facultad de Ciencias de la Educación.

Rodríguez, O. & Valenzuela, D. (2010). *“Estudio de la timidez y la falta de confianza y su incidencia en la expresión oral en los estudiantes de los 5tos.y 6tos. Años de educación básica de la Unidad Educativa Particular Mariana de Jesús”*. Tesis de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica - Universidad Técnica del Norte.

Rondón, A. (2014). *Desarrollo de la expresión oral en los niños*. Visitado el 30 de marzo 2016. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos91/juegosdidacticos-desarrollo-expresion-oral/juegos-didacticos-desarrollo-expresionoral2.shtml#ixzz44PID4ZqU>

Sánchez, C., Lago, P. & Moratalla, S. (2013). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013.

Solovieva, Y. & Quintanar, L. (2012). *La actividad de juego en la edad preescolar*.

México: Trillas.

Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos*. Lima: Ediciones y representaciones Honorio.

Tilleria, D. *“Títeres y máscaras en la educación”*, 2da. Edición, Editorial Homo Sapiens, Rosario, Santa Fe, 2005.

Universidad Del Pacífico (2008). *Juegos de rol como herramienta educativa*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramientaeducativa>

Unizor. (2007). [Sede web] Ecuador: Universidad pontificia comillas; [actualizado 20 noviembre 2011; citado 20 noviembre 2011]. Disponible en:

<http://www.unizar.es/ice/recinfo/cursos19/1.02.pdf>

Vargas, C. (2007). Una de sus investigaciones que favorecen la estrategia metodológica que se va a implementar en el proyecto se titula: “El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas de educación inicial, en el distrito de Otuzco -2007 tesis presentada por el instituto superior pedagógico “Nuestra Señora de la Asunción Otuzco”.

Villegas, C. *El uso del títere en el desarrollo de la Expresión Oral y Escrita. Trabajo de Grado* (Licenciada en Educación Mención Dificultades del Aprendizaje.

Caracas, Venezuela: Universidad Nacional Abierta. Facultad de Educación, 2004.106pp.

Valero, A., Martínez, I. & Fernández, E. (2009). *Claves para una enseñanza artísticocreativa*. Octaedro, Barcelona.

Cano, B. (2004). *Alegría de ser maestra: Pedagogía didáctica en educación, ética y los valores humanos*. Paulinas. Colombia.

ANEXOS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 01

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa:
 1.2 Sección :
 1.3 Edad : 05 años.
 1.4 Tiempo : 30 minutos
 1.5 Practicante : Cedillo Vega Miriam Ruth

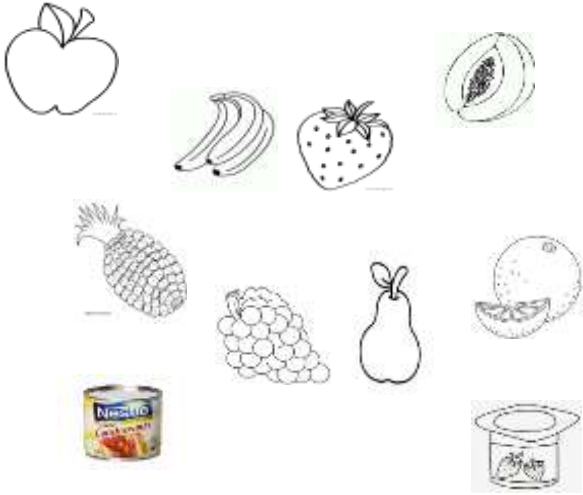
1.6 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PREPARAMOS UNA RECETA: ENSALADA DE FRUTAS.**

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. •

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • 1:00 pm Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ✓ PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprendan una receta con frutas ✓ La docente invita a los niños a sentarse por grupos cerca de ella. Los anima a estar muy atentos y les explica que la actividad consiste en que cuando ella les diga, por ejemplo: ¡Recuerda, recuerda, dos frutas! Cada grupo se pondrá de acuerdo y un representante dirá en voz alta las frutas que recordaron. ✓ Así la docente ira pidiendo que recuerden tres frutas, ✓ Luego, se dialoga en base a algunas preguntas como: ¿Qué nombres de frutas recordaron? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente motiva a los niños a acercarse y observar el papelote que coloca frente a ellos. ✓ Les hace preguntas: ¿Qué estará escrito? ¿Han visto algo parecido en algún libro o periódico? ¿Qué vemos en las imágenes? ¿Van dialogando hasta identificar que es una receta que tiene ingredientes y una preparación. La docente lee toda la receta comenzando por el nombre “ENSALADA DE FRUTAS” <p style="text-align: center;">“ENSALADA DE FRUTAS”</p> <p>Ingredientes:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <ul style="list-style-type: none"> ❖ plátanos ❖ naranjas ❖ piña pequeña ❖ fresa ❖ manzana ❖ uvas ❖ peras ❖ papaya ❖ yogurt ❖ leche Nestlé <div style="margin-left: 20px;">  </div> </div> <p>Preparación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Corta la manzana, el plátano, la papaya, las peras, la piña, las fresas, en trozos pequeños. Corta las naranjas en gajos. Luego corta cada gajo en dos o tres. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Corta los granos de uva a la mitad. Si tienen semillas, retíralas. ❖ Coloca todas las frutas en un recipiente. ❖ Luego al servir agregamos el yogurt y la leche Nestlé. ✓ La docente les hace preguntas: ¿Qué receta es? ¿Qué necesitamos? ¿Cómo se prepara? Etc. ✓ La docente recuerda a los niños los cuidados que deben tener cuando se cocina (seguridad, limpieza, cuidado). ✓ Formamos grupos para preparar la ensalada de frutas ✓ Establecemos normas que cada grupo va a cumplir. ❖ Primer grupo lavar las frutas ❖ Segundo grupo picara las frutas ❖ Tercer grupo colocara los platos, cuchara y servilletas a cada niño. ✓ Se procede a la preparación de la ensalada de frutas. ✓ Luego la docente pasara sirviendo la ensalada de frutas. ✓ Seguidamente bendeciremos la ensalada que vamos a degustar. ✓ La docente realiza interrogantes ¿Cómo preparamos la ensalada de frutas? ¿Para qué lo hicieron? ✓ La docente escribe en un papelote lo que dictan los niños/as, las frutas que utilizaron para la preparación de la ensalada de frutas. ✓ Se entregara a los niños una hoja bond para que dibujen las frutas que utilizaron para la preparación 	<p>Hoja bond, Lápiz, crayolas.</p>
--	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: I.E.
 1.2 Sección :
 1.3 Edad : 05 años.
 1.4 Turno : Mañana.
 1.5 Profesora :
 1.6 Director

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON TRABALENGUAS.”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • 1:00 pm Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan por grupos para realizar la actividad: un niño de cada grupo sale frente a sus compañeros y repite el trabalenguas, primero con ayuda de la maestra y poco a poco solos. La maestra deberá asegurar que el ambiente sea propicio para reír, repetir, jugar con las palabras, sin que sea motivo de crítica, llamada de atención o desaprobación. Procurar que todos los niños participen, pero sin obligarlos. ✓ Se entrega a los niños su hoja de aplicación para que dibujen libremente las frutas y verduras mencionadas en el trabalenguas. 	Hoja de aplicación.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos con papi y mami lo realizado en el aula. ✓ ¿les gusto la clase? ✓ ¿Cómo se sintieron? ✓ ¿Para qué te sirve lo que has aprendido? 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD DE RUTINA DE REFRIGERIO • Lavado de manos antes y después de los alimentos. • Hábitos de higiene y alimentación. • Cepillado de dientes. 	<p>Agua y jabón.</p> <p>Alimentos</p> <p>Pasta, cepillo</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.

- 1.1 Sección : Fucsia.
- 1.2 Edad : 05 años.
- 1.3 Turno :
- 1.4 Profesora :
- 1.5 Director :

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Verduras y frutas que me gustan.”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ✓ PROPÓSITO: Que los estudiantes escuchen adivinanzas con frutas y verduras. ✓ Les invitamos a los niños a sentarse en semicírculo, para escuchar una canción luego entonamos todos juntos. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos interrogantes ¿Cómo se llama la canción? ¿Les gusta las frutas? ¿Cuál es tu fruta preferida? ¿Y les gusta las verduras? ¿Qué verduras les gusta? 													
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra una bolsa conteniendo diversas frutas y verduras venda los ojos a algunos niños y les pide que saquen una fruta o verdura. La toquen, la huelan e indiquen que fruta o verdura es. Se sacan la venda y ven si adivinaron o no. ✓ La docente les pregunta a todos los niños: ¿Todos estos alimentos son iguales? ¿Cómo se utilizan? ¿Nos hace bien consumirlos? ✓ Se les propone acercarse a una mesa determinada para compararlos y agruparlos. La docente les pregunta por qué han elegido agruparlas así. Luego, cada niño coge una fruta o verdura. La docente les muestra en un papelote con un cuadro, ellos dictan a la docente el nombre de la fruta o verdura que tienen, y cada niño colorea el espacio de la columna que le corresponde. ✓ Al terminar, comparan los datos o información obtenida. Identifican las frutas y verduras que son iguales, parecidas o diferentes, comentan las que les gustan y no les gustan y el por qué. La docente menciona que muchas plantas nos dan alimentos que nos ayudan a crecer fuertes y sanos, como las frutas y verduras. Les cuenta que en el Perú crecen plantas que dan alimentos muy nutritivos y enfatiza que gracias a los agricultores podemos tener estos alimentos en casa <table border="1" data-bbox="432 1518 1308 1794"> <thead> <tr> <th data-bbox="432 1518 724 1585">¿Cómo se llama?</th> <th data-bbox="724 1518 1016 1585">Es fruta</th> <th data-bbox="1016 1518 1308 1585">Es verdura</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="432 1585 724 1653"></td> <td data-bbox="724 1585 1016 1653"></td> <td data-bbox="1016 1585 1308 1653"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1653 724 1720"></td> <td data-bbox="724 1653 1016 1720"></td> <td data-bbox="1016 1653 1308 1720"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1720 724 1794"></td> <td data-bbox="724 1720 1016 1794"></td> <td data-bbox="1016 1720 1308 1794"></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente crea expectativas en los niños y coloca un letrero que dice “Adivina adivinador” lo lee y les dice a los niños que creen adivinanzas. Toma la bolsa de verduras y frutas y los invita a que en parejas cojan una de ellas, la observan y recuerden sus 	¿Cómo se llama?	Es fruta	Es verdura										<p data-bbox="1337 488 1453 555">Frutas y verduras.</p> <p data-bbox="1337 1205 1449 1238">papelote</p>
¿Cómo se llama?	Es fruta	Es verdura												

	<p>características. Les explica que ella dirá una o dos características de una fruta o verdura y los niños que las tienen, levantarán la mano para decir cuál es.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les dice que hay otras formas de crear adivinanzas y que solo tienen que saber las características de lo que quieren adivinar. Estas características son pistas que nos llevan a adivinar de que se trata. ✓ Luego la docente les muestra un papelote con una adivinanza se les lee y se les pide que adivinen. <p style="text-align: center;">Adivina, adivinador:</p> <p style="text-align: center;">Es amarillo por dentro y por fuera y</p> <p style="text-align: center;">Tiene muchas pepas negras</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es?</p> <p style="text-align: center;">Respuesta: La papaya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entrega a los niños las fichas de trabajo para que pinten la imagen que corresponde según la adivinanza leída por la maestra 	<p>papelote</p> <p>ficha de trabajo</p> <p>lápiz,</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos con papi y mami lo realizado en el aula. ✓ ¿les gusto la clase? ✓ ¿Cómo se sintieron? ✓ ¿Para qué te sirve lo que has aprendido? 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD DE RUTINA DE REFRIGERIO • Lavado de manos antes y después de los alimentos. • Hábitos de higiene y alimentación. • Cepillado de dientes. 	<p>Agua y jabón.</p> <p>Alimentos</p> <p>Pasta, cepillo</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.6 Institución Educativa:

1.7 Sección : Fucsia.

1.8 Edad : 05 años

1.9 Turno : Mañana.

1.10 Profesora :

1.11 Director :

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Verduras y frutas que me gustan.”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
---------	-------------	----------

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ✓ PROPÓSITO: Que los estudiantes escuchen adivinanzas con frutas y verduras. ✓ Les invitamos a los niños a sentarse en semicírculo, para escuchar una canción luego entonamos todos juntos. ✓ Realizamos interrogantes ¿Cómo se llama la canción? ¿Les gusta las frutas? ¿Cuál es tu fruta preferida? ¿Y les gusta las verduras? ¿Qué verduras les gusta? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra una bolsa conteniendo diversas frutas y verduras venda los ojos a algunos niños y les pide que saquen una fruta o verdura. La toquen, la huelan e indiquen que fruta o verdura es. Se sacan la venda y ven si adivinaron o no. ✓ La docente les pregunta a todos los niños: ¿Todos estos alimentos son iguales? ¿Cómo se utilizan? ¿Nos hace bien consumirlos? ✓ Se les propone acercarse a una mesa determinada para compararlos y agruparlos. La docente les pregunta por qué han 	Frutas y verduras.

elegido agruparlas así. Luego, cada niño coge una fruta o verdura. La docente les muestra en un papelote con un cuadro, ellos dictan a la docente el nombre de la fruta o verdura que tienen, y cada niño colorea el espacio de la columna que le corresponde.

- ✓ Al terminar, comparan los datos o información obtenida. Identifican las frutas y verduras que son iguales, parecidas o diferentes, comentan las que les gustan y no les gustan y el por qué. La docente menciona que muchas plantas nos dan alimentos que nos ayudan a crecer fuertes y sanos, como las frutas y verduras. Les cuenta que en el Perú crecen plantas que dan alimentos muy nutritivos y enfatiza que gracias a los agricultores podemos tener estos alimentos en casa

papelote

¿Cómo se llama?	Es fruta	Es verdura

- ✓ La docente crea expectativas en los niños y coloca un letrero que dice “Adivina adivinador” lo lee y les dice a los niños que creen adivinanzas. Toma la bolsa de verduras y frutas y los invita a que en parejas cojan una de ellas, la observan y recuerden sus características. Les explica que ella dirá una o dos características de una fruta o verdura y los niños que las tienen, levantarán la mano para decir cuál es.
- ✓ Les dice que hay otras formas de crear adivinanzas y que solo tienen que saber las características de lo que quieren adivinar. Estas características son pistas que nos llevan a adivinar de que se trata.
- ✓ Luego la docente les muestra un papelote con una adivinanza se les lee y se les pide que adivinen.

Adivina, adivinador:

Es amarillo por dentro y por fuera y

Tiene muchas pepas negras

¿Qué es?

papelote

	<p style="text-align: center;">Respuesta: La papaya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entrega a los niños las fichas de trabajo para que pinten la imagen que corresponde según la adivinanza leída por la maestra 	ficha de trabajo lápiz,
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos con papi y mami lo realizado en el aula. ✓ ¿les gusto la clase? ✓ ¿Cómo se sintieron? ✓ ¿Para qué te sirve lo que has aprendido? 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD DE RUTINA DE REFRIGERIO <ul style="list-style-type: none"> • Lavado de manos antes y después de los alimentos. • Hábitos de higiene y alimentación. • Cepillado de dientes. 	Agua y jabón. Alimentos Pasta, cepillo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: I.E.
- 1.2 Sección :
- 1.3 Turno : Mañana.
- 1.4 Profesora

2 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PREPARAMOS UNA RECETA: ENSALADA DE FRUTAS.**

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. •

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Viernes, 21 de junio del 2019.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
---------	-------------	----------

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • 1:00 pm Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ✓ PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprendan una receta con verduras. ✓ La docente invita a los estudiantes a sentarse por grupos cerca de ella. Los anima a estar muy atentos y les explica que la actividad consiste en que cuando ella les diga, por ejemplo: ¡Recuerda, recuerda, dos verduras! Cada grupo se pondrá de acuerdo y un representante dirá en voz alta las frutas que recordaron. ✓ Así la docente ira pidiendo que recuerden tres verduras, ✓ Luego, se dialoga en base a algunas preguntas como: ¿Qué nombres de verduras recordaron? 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se procede a la preparación de la ensalada de verdura. ✓ Luego la docente pasara sirviendo la ensalada de verdura. ✓ Seguidamente bendeciremos la ensalada que vamos a degustar. ✓ La docente realiza interrogantes ¿Cómo preparamos la ensalada de verdura? ¿Para qué lo hicieron? ✓ La docente escribe en un papelote lo que dictan los niños/as, las verduras que utilizaron para la preparación de la ensalada. ✓ Se entregara a los niños una hoja bond para que dibujen las verduras que utilizaron para la preparación 	<p>Hoja bond, Lápiz, crayolas.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos con papi y mami lo realizado en el aula. ✓ ¿les gusto la clase? ✓ ¿Cómo se sintieron? ✓ ¿Para qué te sirve lo que has aprendido? 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD DE RUTINA DE REFRIGERIO • Lavado de manos antes y después de los alimentos. • Hábitos de higiene y alimentación. 	<p>Agua y jabón.</p>

--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa:
 1.2 Sección :
 1.3 Edad : 05 años.
 1.4 Turno :
 1.5 Profesora :
 1.6 Director :

2 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PREPARAMOS UNA RECETA: CEBICHE**

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
---------	-------------	----------

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • 1:00 pm Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ✓ PROPÓSITO: Que los estudiantes aprendan una receta ✓ La docente invita a los niños a sentarse para entonar una canción <p style="text-align: center;">TENGO CINCO PECES.</p> <p style="text-align: center;">Tengo cinco peces que bonitos son cada uno tiene distinto color uno es amarillo otro es azulón otro color verde y el otro salmón el más pequeñito que nada mejor de ese no se sabe cuál es su color</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego realiza interrogantes de la canción: ¿Cómo se llama la canción? ¿A quién le gusta comer pescado? ¿Dónde viven los peces? ¿Dónde venden los pescados? 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Segundo grupo Colocamos los trozos de pescado en un recipiente y los aderezan con sal, la pimienta sazónador ajino moto, culantro (cilantro) ❖ Tercer grupo colocara los platos, cuchara y servilletas a cada niño. ❖ La docente pide que todos los niños se laven las manos antes de preparar la receta. ❖ Se procede a la preparación del ceviche. ❖ Luego la docente pasara sirviendo el ceviche. ❖ Seguidamente bendeciremos el ceviche que vamos a degustar. ❖ La docente realiza interrogantes ¿Cómos e prepara el ceviche? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué utilizaron? ❖ La docente escribe en un papelote lo que dictan los niños/as, los ingredientes que utilizaron para la preparación el ceviche. ❖ Se entregara a los niños una hoja bond para que dibujen los ingredientes que utilizaron para la preparación 	<p>Hoja bond, Lápiz, crayolas.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos con papi y mami lo realizado en el aula. ✓ ¿les gusto la clase? ✓ ¿Cómo se sintieron? ✓ ¿Para qué te sirve lo que has aprendido? 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

1.1 DATOS INFORMATIVOS:

1.2 Institución Educativa:

1.3 Sección

1.4 Profesora :

1.5 Director :

2 Nombre de la Actividad: Mi DNI me identifica

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	.Obtiene información del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Dice algunas rimas utilizando nombres.

MOMENTOS DE LA SESION

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none">➤ JUEGOS EN LOS SECTORES<ul style="list-style-type: none">• Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar.• Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar.➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN:<ul style="list-style-type: none">• Lavado de manos antes y después de los alimentos.✓ Almuerzo escolar.➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA:<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia.	

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES DEL PROYECTO: ➤ PROPÓSITO: Que los estudiantes conozcan la importancia de tener un DNI ✓ La docente motiva a los niños a observar el afiche de la RENIEC o el dibujo. Les pregunta: ¿Qué vemos en este afiche? ¿Qué dirá el texto escrito? ¿Qué es un DNI? ¿Para qué sirve? ¿Cuándo se usa? ¿Qué datos tiene? ¿Qué pasa si no tiene DNI? ¿Para qué lo utilizan? ¿Cuándo se van de paseo en familia deben llevar DNI? ¿Por qué? 	Afiche de RENIEC
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente hace algunas preguntas a los niños para animarlos a contar alguna experiencia sobre el uso del DNI ¿Cuándo utilizan su DNI? ¿Para qué les sirve?? ¿Sus padres tienen DNI? ¿Para qué lo utilizan? ✓ Se entrega a los niños la copia de un DNI, la observan por ambas caras, identifican las palabras escritas de las imágenes y los números, reconoce la foto. Ubican el nombre, los números que tienen, la huella digital, etc. Juegan a hacer huellas con temperas en una hoja y observan con lupa algunas semejanzas y diferencias con el DNI mostrado. La docente se acerca a los grupos, conversa y les hace algunas preguntas al respecto. ✓ Se entregara su hoja de aplicación en la que hay un DNI. Los niños se dibujaran en el recuadro y al lado ponen su nombre. Llena los otros datos con ayuda. 	<p>Sobres.</p> <p>Copia de DNI de cada niño.</p> <p>Lupa,</p> <p>Ficha de trabajo.</p> <p>Lápiz.</p> <p>crayolas</p> <p>tempera</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Comentan sobre la actividad realizada y recordando la importancia de tener un documento con el que podemos identificarnos. • ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección :

1.3 Edad :

1.4 Turno :

1.5 Profesora :

1.6 Director :

2 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rimas con mi nombre





PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa e conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Jueves, 09 de mayo del 2018.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGOS EN LOS SECTORES • Al ingresar los niños y niñas ubican sus loncheras, luego eligen el sector a jugar. • Se indica al niño el cuidado del uso de cada material, por lo que recordamos las normas que tenemos para el uso de materiales, consigo mismo y con sus compañeros, uso de las palabras mágicas, y lo guardamos en su lugar. ➤ ACTIVIDADES DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN: • Lavado de manos antes y después de los alimentos. ✓ Almuerzo escolar. ➤ ACTIVIDADES DE RUTINAS O ENTRADA: 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo, asistencia, control de calendario y tiempo, la noticia del día y normas de convivencia. 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD DEL PROYECTO: ➤ PROPÓSITO: Que los estudiantes aprendan rimas con nombre. ✓ se presenta a los estudiantes una rima en el papelote ✓ leemos las rimas y preguntamos a los niños. <p>globo - lobo gata - pata</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué he leído? ¿Les gusta? ¿Cómo suena? ¿Es fácil leer rimas? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogar con los niños sobre las rimas que son frases, que tienen palabras que suenan igual y pueden ser al inicio o final de la palabra. ✓ Se colocan diversos papelotes con rimas luego la maestra les dice que son rimas con nombres. Pregunta: ¿Qué dirá? ¿Qué creen que dice aquí? ✓ Los niños se anticipan a la lectura y expresan las palabras que creen que dice relacionado con las imágenes. (Se escribe lo que los niños dicen) ✓ Luego se lee para los niños <p>Girasol - Marisol Renato pato Teresa – mesa</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego estos lo repiten, teniendo en cuenta el sonido final, se hace énfasis en los sonidos que riman 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos preguntas ¿será difícil hacer rimas con sus nombres? ¿les gustaría hacer rimas con su nombre? ✓ Expresan si les gusta o no escuchar rimas con nombres. ✓ En su hoja de aplicación los estudiantes unen cada figura que le corresponde según la rima. <p style="text-align: center;">Unen cada figura que le corresponde según la rima.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Exponen sus producciones y nos dan sus conclusiones de sus trabajos 	<p>Hoja de aplicación</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogan con sus padres lo realizado en el aula. • ¿Para qué les sirve lo aprendido? 	Títeres.
	<p>➤ ACTIVIDAD DE RUTINA DE REFRIGERIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavado de manos antes y después de los alimentos. • Hábitos de higiene y alimentación. • Cepillado de dientes. 	<p>Agua y jabón.</p> <p>Alimentos</p>

	Esencial	Útil pero no esencial	No útil	¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?					RESULTADOS DE VALIDACION	RES ULTADOS ADECUACION
				1	2	3	4	5		
I. TONO DE VOZ										
1. Utiliza el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica.	8					1		7	100%	88%
2. Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes.	8						1	7	100%	88%
3. Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación verbal cuando participa en diálogos grupales.	8						1	7	100%	88%

4. Emplea el tono de voz adecuado para realizar un cuestionamiento.	8						1	7	100%	88%	
5. Mantiene el tono adecuado al hablar con un adulto y un niño.	8				1			7	100%	88%	
6.- -Maneja el tono de voz adecuado al dar una explicación	8				1			7	100%	88%	
II. ENTONACIÓN											
7. Formula correctamente una pregunta.	8				1			7	100%	88%	
8. Formula correctamente una exclamación	6	2				1		7	75%	88%	
9.-La entonación varía de acuerdo al contexto en el que se desarrolla el juego.	8						1	1	6	100%	75%

III. FLUIDEZ										
10. Utiliza las palabras de manera espontanea.	7	1			1			7	88%	88%
11.- Expresa sus sentimientos de manera libre	7	1				1		7	88%	88%
12.-Expresa sus opiniones a partir de lo que le gusta o disgusta cuando se le pregunta.	8				1	1		6	100%	75%
13.- Muestra soltura al ofrecer la explicación de un suceso.	8				1	1		6	100%	75%
14.-Mantiene la secuencia de una conversación después de ser narrado un cuento por la maestra	8					1		7	100%	88%

IV. CLARIDAD										
15. Expresa con claridad sus ideas	8							8	100%	100%
16. Realiza descripciones sencillas.	8							8	100%	100%
17.- Se explica con mucha claridad	8					1		7	100%	88%
V. VOCABULARIO (LÉXICO)										
17. Utiliza un vocabulario adecuado conforme a su edad.	8							8	100%	100%
18. Maneja un vocabulario fluido.	8							8	100%	100%
VI. COHERENCIA										

19. Expresa sus ideas de manera coherente y precisa.	8							8	100%	100%
20. Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características de objetos, seres vivos y situaciones	8							8	100%	100%
21. Sostiene una exposición de un tema ante el grupo.	8							8	100%	100%
22. Da su opinión cuando algo no le agrada con sentido.	8							8	100%	100%
23. Logra manejar las ideas principales del tema o asunto al explicarlos.	8					1		7	100%	88%
VII.MOVIMIENTOS CORPORALES Y GESTICULACIÓN.										

24. Refleja serenidad y dinamismo al hablar.	8							8	100%	100%
25. Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar alguna inquietud.	8							8	100%	100%
26.- Se expresa con seguridad para convencer a un auditorio.	8							8	100%	100%
27.- Realiza movimiento de forma espontánea para expresar sus sentimientos.	8							8	100%	100%

Estimada Docente Estos son los resultados de la evaluación del instrumento de validación, siendo satisfactoria ya que cada ítem resulto con un porcentaje mayor al 75%.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica						
Código	2	4	0	0	0	1	Código Modular	218 LOS JARDINES			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	05/03/2018		Fin	31/12/2018		Dpto.	TUMBES	
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Tumbes						Resolución de Creación N°	00804			Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante						Prev.	TUMBES	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	TUMBES		
			Día	Mes	Año														Centro Poblado	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
																		Código Modular	Número y/o Nombre		
1	D.N.I. 7.7.7.4.0.5.1.3	GRANADOS MERINO, Jostin Enrique	21	06	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
2	D.N.I. 7.8.3.1.7.4.2.8	LOLOY CORONADO, Elvin Abel	21	11	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
3	D.N.I. 7.7.7.4.6.3.1.6	MENA GALLARDO, Yazumi Esmeralda	30	06	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
4	D.N.I. 7.7.7.8.4.4.1.6	PACHERRES VILLEGAS, Liliary Celsimary	03	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
5	D.N.I. 7.7.9.2.5.9.4.7	QUINTANA FLORES, Genesis Milagritos	15	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
6	D.N.I. 7.7.8.3.3.7.7.6	ZELADA COSTA, Daleshka Milagros Angielyn	21	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°.
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (4) Caracterist. : (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 26 de Setiembre del 2018

Oficio N°1429-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra

Lic. Mariela Milagros Marcelo Yarleque

Directora de la Institución Educativa N° 218 "Los Jardines" -
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

De mi Especial Consideración:

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y facilidades a la alumna **MIRIAN RUTH CEDILLO VEGA**, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del VIII ciclo de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación cuantitativa; estas son actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura: de Tesis II, Titulada; **“PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO MEJORA LOS NIVELES DE EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 218 LOS JARDINES DE LA REGION TUMBES- 2017”**

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, les expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Ing. Dr. Segundo Correa Morán
COORDINADOR
FILIAL - TUMBES


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Lic. MARIELA MILAGROS MARCELO YARLEQUE
DIRECTORA (a)

7/27/09/18