

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO  
TÍTERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL  
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIBERTAD  
SCHOOL KIDS DE LA URBANIZACIÓN LIBERTAD  
TRUJILLO 2017.**

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

**AUTORA**

**ORDINOLA VALLADARES ERIKA DEL MILAGRO**

**ORCID: 0000-0002-1286-2842**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

**Ordinola Valladares Erika Del Milagro**

**ORCID: 0000-0002-1286-2842**

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

### **ASESOR:**

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

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

### **JURADO:**

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual  
Presidente

Mgtr. Zavala Chávez Elsa Margot  
Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso Milagros  
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo  
Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios nuestro padre celestial que  
es mi mayor inspiración, que  
ilumina mis pasos día a día.*

*A mis padres por su apoyo continuo  
para poder cumplir mis metas trazadas.*

## **DEDICATORIA**

*A mis hijos Stefany, Piero y Kataleya, por ser mis pilares en esta vida, a mis padres y compañeras, que con tanto esfuerzo y dedicación pude realizar mi sueño de culminar mi carrera universitaria.*

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito dar a conocer la influencia de la aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa Libertad School Kids – Trujillo.

Utilizando un diseño pre experimental y es de tipo cuantitativo-descriptivo teniendo como objetivo general, determinar la influencia de un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa “Libertad School kids” – Trujillo 2018. Para el recojo de la información se aplicó instrumentos que recogen información relevante para la comprobación de la hipótesis y el establecimiento de las conclusiones que llevan a poner soluciones al problema detectado, se tuvo como muestra de 18 estudiantes en una población de 51 estudiantes, a quienes se les aplicó una prueba de hipótesis donde se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $T = -3.489 < 1.734$ , es decir se determinó la influencia de la variable independiente de la variable dependiente por ello existe una diferencia significativa en el nivel de aprendizaje obtenidos en el Pre-test y Post-test. Por lo tanto se concluye que la aplicación de un programa de juego de roles mejoró significativamente la el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución Educativa “Libertad School kids” – Trujillo 2018.

Palabras claves: Aprendizaje, juegos de roles, títeres.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to show the influence of the application of a role-playing program using puppets to improve learning in the area of communication in the 5-year-old children of the Libertad School Kids - Trujillo educational institution.

Using a pre-experimental design and it is quantitative-descriptive, with the general objective of determining the influence of a role-playing program using puppets to improve learning in the area of communication in children 5 years of the educational institution "Freedom School kids" Trujillo 2018. For the collection of the information, instruments were applied that collect relevant information to verify the hypothesis and the establishment of the conclusions that lead to solutions to the problem detected, it was taken as a sample of 18 students in one population of 51 students, to whom a hypothesis test was applied where the contrast statistic was used in which the value of  $T = -3.489 < 1,734$  could be appreciated, that is, the influence of the independent variable of the variable was determined Therefore, there is a significant difference in the level of learning obtained in the Pre-test and Post- test. Therefore, it is concluded that the application of a role-playing program significantly improved learning in the area of communication in 5-year-olds of the "Libertad School kids" Educational Institution - Trujillo 2018.

Keywords: Learning, role plays, puppets.

## CONTENIDO

TÍTULO .....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
CONTENIDO .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. Juego de roles utilizando títeres.....	11
2.2.1.1. Elementos para el diseño de juego de roles.....	11
2.2.1.2. Objetivos de los juegos de roles.....	12
2.2.1.3. Los juegos de roles en la actitud del niño preescolar.....	13
2.2.1.4. Finalidad de los juegos de roles.....	13
2.2.1.5. Los títeres.....	14
2.2.1.6. Clasificación y manejo de títeres.....	14
2.2.1.7. Los títeres y el proceso de enseñanza aprendizaje.....	15
2.2.2. Aprendizaje en el área de comunicación.....	16
2.2.2.1. Rendimiento escolar.....	17
2.2.2.2. Condicionantes del rendimiento escolar.....	18



2.2.2.3. El aprendizaje esperado. ....	19
2.2.2.4. Características del aprendizaje esperado.....	21
2.2.2.5. Evaluación del aprendizaje esperado. ....	22
2.2.2.6. Área de comunicación.....	23
2.2.2.7. Desarrollo de competencias comunicativas. ....	24
2.2.2.8. Comunicarnos para construir conocimiento e interacción social.....	24
2.2.2.9. Desarrollo de competencias comunicativas. ....	24
2.2.2.10. Organización del área de comunicación. ....	25
2.2.2.11. Dimensiones de la variable de aprendizaje del área de comunicación. ....	26
III. HIPÓTESIS.....	27
IV. METODOLOGÍA.....	31
4.1. Diseño de la investigación .....	31
4.2. Población y muestra.....	31
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores. ....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	39
4.5. Plan de Análisis.....	39
4.6 Matriz de consistencia.....	42
4.7. Principios éticos. ....	43
V. RESULTADOS.....	44
5.1. Resultados .....	44
5.2. Análisis de resultados. ....	60
VI. CONCLUSIONES .....	64
ASPACTOS COMPLEMENTARIOS.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
ANEXOS .....	71

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población .....	32
Tabla N° 02: Muestra .....	33
Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades .....	41
Tabla N° 04: Calificaciones en el pre test.....	44
Tabla N° 05: Calificaciones en la sesión N° 01 .....	45
Tabla N° 06: Calificaciones en la sesión N° 02 .....	46
Tabla N° 07: Calificaciones en la sesión N° 03 .....	47
Tabla N° 08: Calificaciones en la sesión N° 04 .....	48
Tabla N° 09: Calificaciones en la sesión N° 05 .....	49
Tabla N° 10: Calificaciones en la sesión N° 06.....	50
Tabla N° 11: Calificaciones en la sesión N° 07.....	51
Tabla N° 12: Calificaciones en la sesión N° 08.....	52
Tabla N° 13: Calificaciones en la sesión N° 09.....	53
Tabla N° 14: Calificaciones en la sesión N° 10.....	54
Tabla N° 15: Calificaciones en la sesión N° 11 .....	55
Tabla N° 16: Calificaciones en la sesión N° 12.....	56
Tabla N° 17: Calificaciones en el post test.....	57
Tabla N° 18: Calificaciones en el pre test y post test.....	58

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 01: Calificación porcentual en el pre test .....	44
Grafico N° 02: Calificación porcentual en la sesión N° 01.....	45
Grafico N° 03: Calificación porcentual en la sesión N° 02.....	46
Grafico N° 04: Calificación porcentual en la sesión N° 03.....	47
Gráfico N° 05: Calificación porcentual en la sesión N° 04.....	48
Gráfico N° 06: Calificación porcentual en la sesión N° 05.....	49
Gráfico N° 07: Calificación porcentual en la sesión N° 06.....	50
Gráfico N° 08: Calificación porcentual en la sesión N° 07.....	51
Gráfico N° 09: Calificación porcentual en la sesión N° 08.....	52
Gráfico N° 10: Calificación porcentual en la sesión N° 09.....	53
Gráfico N° 11: Calificación porcentual en la sesión N° 10.....	54
Gráfico N° 12: Calificación porcentual en la sesión N° 11.....	55
Gráfico N° 13: Calificación porcentual en la sesión N° 12.....	56
Grafico N° 14: Calificación porcentual en el post test .....	57
Grafico N° 15: Calificación porcentual en el pre test y post test.....	58

## I. INTRODUCCIÓN

Condemarín & Medina (2000) nos dicen: “tradicionalmente en la escuela se ha valorado la sala de clases silenciosas, porque se ha tendido a asociar el silencio con pensamiento, trabajo productivo y buena conducta. Sin embargo, la investigación educacional desmiente esas creencias al demostrar que los estudiantes necesitan hablar con el fin de aprender y llegar a ser usuarios competentes del lenguaje” (p.43).

“La tarea de educar requiere de una mejora continua del quehacer docente para de este modo responder a los requerimientos de una sociedad de la información inmersa en un mundo globalizado. Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, la reflexión de las prácticas pedagógicas resulta fundamental para todo docente que busca relevar una formación integral de los estudiantes a partir del desarrollo de sus habilidades y actitudes, que le permitan saber hacer con el conocimiento que tiene a su disposición” (González, 2012, p.74).

“Sin embargo un docente no puede abordar con eficacia la tarea de optimizar su desempeño en el aula si no atiende a las peculiaridades del alumno. Analizar cómo nuestros alumnos aprenden es fundamental para poder activar el engranaje educacional: tomar decisiones, planificar actividades y recursos y evaluar, entre otras cosas. No es suficiente con conocerlos, es indispensable analizarlos, redescubrirlos para tomar conciencia de sus posibilidades y limitaciones con la finalidad de mejorar la actuación. En definitiva, se trata de considerar una serie de componentes que tienen un papel esencial en el estilo de aprendizaje del alumno y en el estilo de enseñanza del docente, dando origen a diferencias individuales importantes, que los educadores deben abordar a la hora de ajustar su enseñanza” (Castellá, Comelles, Cros, & Vilá, 2007, p.67).

En el contexto internacional, se considera a la lectura y escritura del área de comunicación, como actividad significativa que el hombre desarrolla paulatinamente, es una de las más importantes que debe cultivar, esto constituye una relación para el aprendizaje, una herramienta extraordinaria para el progreso y desarrollo del intelecto, pues pone en acción las funciones mentales que agudizan la parte cognitiva y aumentan el bagaje cultural.

En Perú, el fomento de la lectura y escritura del área de comunicación, tiene deficiencias severas; los estudiantes rechazan la lectura y, como consecuencia de ello, los resultados obtenidos en evaluaciones nacionales internacionales arrojan resultados alarmantes. Entonces, uno de los retos en torno a la lectura es hacer que la adquisición del hábito lector sea un deseo de la persona y exista un contexto lleno de oportunidades que lo provoquen o estimulen. En ese sentido, desarrollar el hábito de la lectura es un proceso fundamental que todo docente debe realizar en cada una de las sesiones de aprendizaje, procurando que al estudiante le parezca una actividad natural, común y necesaria para el éxito académico y su desarrollo personal.

Uno de las dificultades que más preocupa al Ministerio de Educación y a los profesores de los diferentes niveles de la educación básica regular, es la comprensión de la lectura, ya que constantemente surgen interrogantes para aprender, cómo enseñar a los estudiantes a descifrar lo que leen y hacer suya la información. Según el artículo: 29° de la Ley General de la Educación N° 28044 “la educación básica está destinada a favorecer el desarrollo integral del estudiante, el despliegue de sus potencialidades y el desarrollo de capacidades, conocimiento, actitudes y valores fundamentales que la persona debe poseer para actuar adecuada y eficazmente en los diversos ámbitos de la sociedad”.

En el centro educativo de la Urbanización Libertad, con el nombre de “Libertad School”, se encuentra en un proceso de transición hacia un currículo enfocado en competencias, el cual incluye actividades que se enfocan en el desarrollo de las competencias del área de comunicación, que tiene por finalidad que el estudiante logre una mejor expresión oral y escrita , para que se desenvuelva con propiedad y corrección, puesto que la base de la comprensión es saber escuchar y leer para construir pensamientos propios, para así expresarlos y manifestar sus sentimientos frente a la realidad, además de reconocer los pensamientos y sentimientos de los demás.

El Nivel Inicial constituye uno de los espacios privilegiados para la práctica y desarrollo de la lengua oral y escrito, y ya que los niños se encuentran en un período de adquisición particularmente activo donde comienzan a construir hipótesis, a escribir y a interpretar lo escrito.

Corresponde entonces al Nivel Inicial propiciar y estimular el contacto con los textos, asumiendo el compromiso alfabetizador de la escuela, que no significa, en esta etapa, enseñar a leer y a escribir desde la perspectiva tradicional del sistema lingüístico.

El desarrollo del aprendizaje del área de comunicación, es un proceso paulatino que va aprendiendo el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno.

Ante esta situación descrita se formula como enunciado el problema:

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje del área de comunicación de los niños de 5 años en la Institución Educativa Libertad School Kids Trujillo 2017?

Objetivo general:

Determinar la influencia de un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017

Objetivos específicos:

Identificar por medio de un pre test el aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School kids” Trujillo 2017.

Diseñar y aplicar un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

Evaluar y comparar los resultados del pre y pos test de la aplicación programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito, mejorar el aprendizaje en el área de comunicación por medio de juegos de roles utilizando títeres y desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

En este trabajo, teóricamente se recopilaron y ordenarán los sustentos teóricos sobre los juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños; lo cual permitirá brindar una orientación en la práctica pedagógica. En cuanto a lo metodológico, se determinará el efecto de la aplicación de esta variable.

Por consiguiente la presente investigación fue relevante, ya que es importante demostrar que la aplicación de los juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje en el área de Comunicación.

La culminación de la investigación permitió comprobar que los juegos de roles utilizando títeres fue significativa, reflexiva y crítica dándole validez para ser un aporte en los antecedentes a los conocimientos a las nuevas investigaciones.

Esta investigación fue importante porque permitió desarrollar y fortificar en los niños sus propias habilidades y destrezas facilitando el aprendizaje y su dominio de la materia, propiciando en él una actitud reflexiva y competente hacia el área de comunicación.



## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes.

González y Solovieva (2016) realizaron un artículo: “Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down” - Cali Colombia; teniendo como objetivo evaluar los efectos de una intervención basada en el juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño de 7 años con síndrome de Down del programa que fue diseñado a partir de propuestas de la concepción histórico cultural de actividades de juegos y el desarrollo psicológico con un diseño metodológico de pre test y post test. Obteniendo los resultados con el análisis que mostró que el juego grupal fomenta el desarrollo positivo de la comunicación con la socialización la comunicación la socialización con los niños, actividad voluntaria, expresión de las emociones. Llegando a la conclusión: el tipo de actividad predominante y el nivel de desarrollo psicológico para asegurar la condición médica. El programa juegos de roles se debe fomentar en el desarrollo de la comunicación e interacción entre ellos, mientras tanto no es factible aplicar en niños que carecen una enfermedad, ya que su desarrollo psíquico no lo permite realizar con facilidad sus actividades.

Solovieva, Tejada, Lázaro y Quintanar (2015) en el artículo” Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar”, teniendo como objetivo mostrar la utilidad de juego temático de roles para el desarrollo psicológico en la edad preescolar, para lo cual se utilizó la metodología formativa. En el estudio participaron 9 niños preescolares entre 3 y 5 años de edad, a quienes se les aplicó un programa formativo de juego temático de roles con componente simbólico. Se concluye que el uso del juego temático con componente simbólico favorece el desarrollo psicológico de los niños preescolares, garantizando el surgimiento de las neoformaciones de la edad

Según Tello (2016) en su tesis titulada: “El método ícono verbal en el desarrollo de la comunicación oral creativa en los de 5 años de edad: experiencia en las instituciones educativas del nivel inicial”, en el distrito de San Luis en Lima, Perú, Universidad Complutense de Madrid, teniendo como objetivo general proponer un método ícono verbal que desarrolle la comunicación oral y creativa en los niños de educación inicial. Características del estudio de investigación: tipo experimental: cuasi experimental con un enfoque cuantitativo, conformada con una población por 320 niños y niñas de 5 años en 32 centros educativos niñas de 5 años distribuidas en 32 centros educativos que pertenecen a la unidad de servicios educativos N° 07 denominada UGEL 07. Con resultado: existe una mejora en la eficacia del programa (U-Mann-Whitney) ya que el pre test arroja por cada niño un puntaje inferior, respecto al puntaje del post-test de los mismos niños, debido a que en la segunda entrevista se les aplico el método. Llegando a la conclusión: Se demostró que el método ícono verbal ayuda significativamente el desarrollo de la comunicación oral-creativa. Este método se llama así porque está compuesta de imágenes que representan personas, lugares u objetos y en conjunto envían mensaje al niño. Por lo cual dicho método mejora la eficiencia de los niños en el ámbito educativo; en donde entendiendo el mensaje es necesario comprender las imágenes, colores, personales y la relación entre ellos.

Según Gutiérrez (2016) en su investigación titulada: “Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita Feliz”, Lima-2016; teniendo como objetivo general determinar la influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución educativa Mi casita feliz, Lima – 2016. La investigación es cuantitativa, tipo explicativo, con diseño cuasi experimental con pre prueba y pos

prueba, teniendo una población de 45 niños de 3 años distribuidos en 2 salones. Cuyo resultado: la diferencia de medias de la pronunciación de sílabas complejas – r- entre los grupos control y experimental a nivel post test es de 2.00 a favor del grupo experimental a nivel post test es de 2.00 a favor del grupo experimental lo cual demuestra la efectividad del m influencia significativa del módulo de títeres de Becho en la reducción de los problemas de pronunciación de los niños de la institución educativa Mi casita Feliz, Lima, 2016. Conclusión: El uso de títeres como un recurso didáctico, facilita en la pronunciación de las palabras de los niños y niñas influidas por un títere que actúa mejorando en las acciones y formas de elocuencia de sus expresiones para inferir significado de las palabras.

Ríos (2016) en la tesis titulada “Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación” en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria-Ucayali, La investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres desarrolla la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años, tuvo una metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación pre experimental. El diseño específico fue de un solo grupo, se aplicó un pre test antes del tratamiento y un post test después, al mismo grupo. El universo lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico, por ser una muestra muy pequeña de 7 alumnos matriculados. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Para el Plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables. Se hizo uso de la prueba de T de Student para

la contrastación de la hipótesis. Los resultados obtenidos muestran que en cuanto al logro de aprendizaje en el área de comunicación en el pre test el 72% de los niños obtuvo B; luego de la aplicación de la estrategia didáctica en 7 sesiones de aprendizaje, se aplicó un post test, donde el 71% de los estudiantes obtuvieron un calificación A. Con lo obtenido, se concluye que aplicando la estrategia didáctica ha dado resultados óptimos, y que sí hay una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test.

Mendieta (2015) en su tesis con título “Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E.P. ”Divino Niño del Milagro” Ancash – Chimbote – 2015 para obtener el título de Licenciada de la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con objetivo determinar la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años, el tipo de estudio es cuantitativo con un diseño experimental con pre test y post test a un solo grupo. Teniendo, en conclusión: la hipótesis se aceptó en la investigación donde sustenta que la aplicación del programa de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títere mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la institución educativa Divino niño del poblado Anchas – Chimbote – 2015.

Quipuscoa (2015) su tesis de taller “Jugando con títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la I.E. N° 1584” – Trujillo – 2015, tiene como objetivo general determinar la fluidez de la expresión oral, con una población de 44 niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1584. Tuvo como resultado general de pre test de los niños y niñas de 3 años un 82% nivel bajo, un 18% nivel medio y como resultado general del post test de observación del desarrollo de ,la expresión oral es el 14% oral,

el 14 % nivel medio y 86% nivel alto. se observó que los niños del grupo control tuvo el siguiente resultado general del pre test de los niños y niñas de 3 años se vio un 86% nivel bajo, 14% nivel medio, el resultado general de la post test de observación de la expresión oral es el 32% nivel bajo, 45% nivel medio y 23% nivel alto. Conclusión: Mejoro significativamente el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años. Se conoció los resultados de la expresión oral de los niños y niñas antes de la aplicación del Taller del grupo experimental, fue de 82% nivel bajo y del grupo control fue 86% nivel bajo, después de la aplicación los resultados fueron de la expresión oral del grupo experimental es de 86 % nivel alto y del grupo control 45% nivel medio. Aplicando el taller de Jugando con títeres el grupo experimental logra mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años.

Rodríguez (2016) en sus tesis titulada: “Programa de juegos de roles utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 3 años de la institución educativa particular San Gerardo” Trujillo-2016, Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $T = -5.000 < 1.706$ , es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de aprendizaje obtenidos en el Pre-test y Post –test.

Por lo tanto, se concluye que el uso de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3 años de la institución educativa particular la “San Gerardo “del distrito Trujillo la libertad en el año 2016.

Valencia (2017) tesis titulada “Programa de Juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños (as) de cinco años de la institución educativa

Pública N° 209 Santa Ana”, Trujillo, consistió en establecer que el programa de juego de roles desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°209 Santa Ana, Trujillo; la población fue de 114 estudiantes, la muestra estuvo conformada por dos aulas, el aula rosada (grupo experimental) de 29 niños y niñas y el aula celeste (grupo control) de 26 niños y niñas. Se aplicó un test de inteligencia interpersonal que tuvo una confiabilidad de 0,885 cuyo nivel es bueno y el mismo que fue validado por tres expertos especialistas en educación inicial. El grupo experimental en el pre test el 63% se ubicó en el nivel bajo, en el pos test el 89% logro el nivel alto, como consecuencia de la eficacia del programa de juego de roles. El grupo control tanto en el pre como en el pos test se ubicó en el nivel bajo con el 64% y el 69%. Para la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T al pre y post-test del grupo experimental para la comprobación de la hipótesis obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, esto es, la aplicación del programa de juego de roles desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cinco años.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juego de roles utilizando títeres.**

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

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

#### **2.2.1.1. Elementos para el diseño de juego de roles.**

Pérez (2004) señala el juego surte de las nuevas formas en que se examina toda realidad, buscando estrategias diferentes para aplicar sobre ésta. “Los juegos exploran las facilidades para pensar en las diversas alternativas de problemas que se le presenten, descubren nuevas facetas de su imaginación, despliegan diversos estilos, formas y modos de pensar, favoreciendo un cambio en la conducta, al jugar intercambiando ideas diversas que enriquecen al grupo”.

*Precisar los objetivos del juego.* Determinar la influencia sobre el diseño del juego son los objetivos, estableciéndose desde el inicio de éste (Moreno, 2002a).

*Número de jugadores.* Para conservar la interacción, todos los jugadores deberán estar relacionados, se recomienda entre 10 a 12 jugadores. Si sobre pasan el número indicado, se solicita fijar otras sesiones de interaprendizaje (Hildebrand, 2004a).

*Las reglas del juego.* Toda regla tiene sus instrucciones de inicio, así como también la localización y organización del medio circundante que hace posible que los jugadores se sientan cómodos al realizar las actividades (Hildebrand, 2004b).

*Tiempo de sesión en el juego.* En este tipo de juego se debe tener en cuenta el tiempo y que este sea lo más extenso posible para que haya una interacción y desenvoltura en los participantes (Hildebrand, 2004c).

### **2.2.1.2. Objetivos de los juegos de roles.**

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

*Crear un espacio sin tensiones.* En todo grupo hay discusiones, problemas que hay que resolverlos, son conflictos propios de los logros, además de los problemas individuales.

*Disponer el pacto o negociación colectiva.* A través de un espacio sobrentendido para pactar los acuerdos que ello implique.

*Generar espacios.* Para el desenvolvimiento de las acciones a ejecutar y por ende a aprender, fomentar diálogos que normalmente estos grupos no participan en reuniones formales.

### **2.2.1.3. Los juegos de roles en la actitud del niño preescolar.**

El juego de roles desarrolla actitudes y capacidades como:

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

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

*La tolerancia.* En los juegos de roles, al mezclarse la empatía y la socialización, invita a los participantes a objetar lo que no le es conocido al inicio, pero después acoge esta



rutina enriquecedora de aprendizajes y hechos agradables a su entusiasmo la acepta como parte del mundo y de él (Chiriboga, 1993).

#### **2.2.1.4. Finalidad de los juegos de roles.**

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

#### **2.2.1.5. Los títeres.**

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

### **2.2.1.6. Clasificación y manejo de títeres.**

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

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

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

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

Reyes y Raid (1999) se refieren al manejo de títeres:

*“Los títeres de guante:* también tienen un nombre muy peculiar, cachiporra, esto debido a su estructura o constitución asimilándolos como porra, garrote, palo, bastón o un rompe cabezas. Se presenta en un teatro (guiñol), se maneja con la mano.

*Títeres de dedo:* como indica el título su manejo es con los dedos, son pequeños muñequitos con formas diversas dependiendo del tema a representar.

*Títeres de puño:* el manejo es haciendo la mano como un puño y así moverlo, son los títeres de bolsa.

*Los títeres de sombra:* son títeres casi igual que los de silueta, pero estos son manipulados por medio de una varilla larga, que se pueden proyectar a través de una luz natural, reflectiva o eléctrica.

*Marote*: se manipula con varilla o tubo que está pegada en el centro de la cabeza y da hasta más abajo del cuerpo, la cual se mueve con la mano del titiritero y este con su otro brazo manipula los brazos del títere”.

#### **2.2.1.7. Los títeres y el proceso de enseñanza aprendizaje.**

Tillería (2005) señala que cualquiera puede ser la edad del niño para poder representar con títeres. Este a su vez ha ingresado a las aulas lleno de ingenio, alegrías; después de estar en plazas parques o teatros dando espectáculos, ahora ayuda a los alumnos a construir conocimientos desde un teatro guiñol improvisado, porque para este recurso nada es imposible. La clase se torna divertida y amena, con el títere, el niño manifiesta complacencia, desarrolla su creatividad, se divierte, se expresa de manera auténtica.

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

Tillería (2005) éste describe que los títeres son “recursos únicos que se pueden utilizar para que los estudiantes se introduzcan en el tema a tratar en la situación generada

como los problemas de aprendizaje. Los diversos procedimientos, técnicas y tácticas al utilizar los títeres, ya sea en el ambiente escolar, familiar y en la comunidad, se propone diferentes actividades para trabajar con títeres que se detallan a continuación:

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

Tillería (2005) describe: “todos tenemos órganos de percepción y movimiento, en el plano audiovisual y kinestésico los títeres logran estimular esos órganos, proporcionando aprendizajes, autoconfianza en sus habilidades exteriorizando su interior forma de ser, beneficiándolo al desprenderse de sus inhibiciones, al ser consciente de su realidad, al expandir su creatividad, al vocalizar mejor sus palabras, vencer su timidez, mejorar su coordinación motora fina, se siente el niño complacido al apreciar estar relajado y confiado, todos los beneficios emitidos de ayuda de este recurso, determina que se debe promover con énfasis su aplicación durante todo el año escolar como facilitador de la expresión para mejorarla y lograr los objetivos requeridos en la evaluación censal”.

### **2.2.2. Aprendizaje en el área de comunicación.**

“Todo aprendizaje requiere voluntad, interés por parte del aprendiz, una mínima motivación que justifique la finalidad de dicho aprendizaje. Aprender a aprender ¿para qué? Bastará con que el alumno descubra la facilidad con la que se puede adquirir los aprendizajes, para que valore la importancia de estas estrategias.

Todo aprendizaje requiere, además, del dominio de una técnica. Las técnicas se pueden enseñar, pero es imprescindible su práctica hasta conseguir dominarla; de lo contrario, se conocerá la técnica, pero no se sabrá utilizarla.

Podemos enseñar cómo se monta en bicicleta, pero no se aprende a montar bicicleta hasta que realmente montamos en ella y empezamos a pedalear. Igualmente podemos enseñar a aprender, pero no se aprenderá, hasta que no se ponga en práctica la teoría aprendida” (Paniagua, 2005, p.78).

Hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos (Campos, 2003, p.49).

El logro de los objetivos se traduce en calificaciones aprobatorias o desaprobatorias; si no se logran los objetivos, éstos se manifiestan a través del rendimiento escolar, sobre la base de una escala ya establecida (Aliaga, 2012, p.58).

#### **2.2.2.1. Rendimiento escolar.**

Para Rodríguez (citado en López, 2010) el rendimiento académico es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos. Estos cambios no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc., que el alumno debe adquirir. El rendimiento escolar no sólo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno en la escuela, sino a todas las manifestaciones de su vida.

“El rendimiento académico, se define operacionalmente como las notas asignadas por el profesor al alumno, a lo largo de un periodo educativo y con arreglo a un conjunto orgánico de normas técnico-pedagógicas, cuyo fundamento reside en doctrinas y conceptos pedagógicos previamente establecidos” (Miljánovich, 2000, p. 49).

“El rendimiento académico se define como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado” (Chadwick, citado en Aliaga 2012).

#### **2.2.2.2. Condicionantes del rendimiento escolar.**

En un estudio realizado por Martínez y Otero (2007) demostró la existencia de ciertos factores que están asociados al rendimiento escolar en mayor o menor grado, que configuran una enmarañada red en la que es muy difícil calibrar la incidencia específica de cada una. Estos son:

- **“Inteligencia:** Aunque la mayor parte de las investigaciones encuentran que hay correlaciones positivas entre factores intelectuales y rendimiento, es preciso matizar que los resultados en los tests de inteligencia o aptitudes no explican por sí mismos el éxito o fracaso escolar, sino más bien las diferentes posibilidades de aprendizaje que tiene el alumno. En la habilidad lingüística causa efecto con éxito en los escolares, ya que en lo verbal tiene una función importante en el aprendizaje. Tampoco debe soslayarse que todo profesor, consciente o inconscientemente, al evaluar tiene muy en cuenta cómo se expresan sus alumnos”.

- **“Hábitos y técnicas de estudio:** Para que los alumnos tengan un estudio exitoso deben ser motivados. De un lado, es necesario el hábito de estudio para progresar en el aprendizaje. Por otro, lado conviene sacar al máximo la energía que requiere la práctica intencional e intensiva del estudio por medio de unas técnicas adecuadas”. Martínez y Otero (2007) han comprobado que los hábitos y técnicas de estudio tienen gran valor positivo en el rendimiento académico, mayor incluso que las aptitudes intelectuales. Las dimensiones con más capacidad de pronosticar los resultados escolares son las condiciones ambientales y la planificación del estudio. En efecto, afirma Orellana (1999), “el rendimiento intelectual depende en gran medida del entorno en que se estudia: la iluminación, la temperatura, la ventilación, el ruido o el silencio, al igual que el mobiliario, son algunos de los factores que influyen en el estado del organismo, así como en la concentración del estudiante”. (pág.100). Igualmente, importante es la planificación del estudio, sobre todo en lo que se refiere a la organización y a la confección de un horario que permita ahorrar tiempo, energía y distribuir las tareas sin que haya que renunciar a otras actividades.
  
- **“Clima social escolar:** El clima escolar, según Guerra (1993) depende de la cohesión, la comunicación, la cooperación, la autonomía, la organización y, por supuesto, del estilo de dirección docente. En general, el tipo de profesor dialogante y cercano a los alumnos es el que más contribuye al logro de resultados positivos y a la creación de un escenario de formación orientado por la cordialidad. Se puede pronosticar un mejor rendimiento académico a los alumnos que trabajan en un ambiente regido por normas claras y en el que se promueve la cooperación, sin desatender el trabajo autónomo”.

- **Ambiente familiar:** El clima familiar influye considerablemente en el educando tanto por las relaciones que se establecen en el hogar, como por los estímulos intelectuales, culturales, etc. que se brindan, así como por la forma de ocupar el tiempo libre. “La familia es la institución natural más importante en la formación de todo ser humano”. (García, 2005, pág.29). En la investigación se ha comprobado que las actividades sociales y recreativas de la familia constituyen un buen indicador de la influencia que esta institución ejerce sobre el rendimiento escolar del alumno. Esto quiere decir que es beneficioso utilizar racionalmente el tiempo libre, de forma que se combine la formación y la diversión. Desde La perspectiva de García (2005) por ejemplo, “no sería recomendable pasar varias horas cada día ante el televisor y sí resulta apropiado, en cambio, practicar deporte, acudir al teatro y al cine, apreciar el arte, leer, realizar excursiones, integrarse en grupos sociales, etc”

Este tipo de actividades estimuladas por un ambiente familiar genuinamente cultural-educativo ensanchan los horizontes intelectuales y personales y, por ende, coadyuvan a mejorar el rendimiento académico.

### **2.2.2.3. El aprendizaje esperado.**

Según el Ministerio de Educación (2009) “Son los alcances que se consideran deseables, valiosos y necesarios, fundamentales para la formación integral de los estudiantes”.

“Resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje” (Estrada, 2015).



“Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada. (Generalmente se enuncian con un verbo conjugado en tercera persona del singular)” (Estrada, 2015).

Marchesi y Hernández (citados en Guillén, 2012) “se puede afirmar que carece de fundamento sostener que el rendimiento escolar sea influenciado por un solo factor. Por el contrario, existen múltiples factores concurrentes e interactuantes entre sí, ya que los estudiantes por vivir en sociedad, necesariamente se ven influenciados por una serie de factores endógenos y exógenos que van a incidir en su rendimiento”.

“El diagnóstico del rendimiento académico permite establecer en qué medida los estudiantes han logrado cumplir con los objetivos educacionales, no sólo sobre los aspectos de tipo cognoscitivos, sino en muchos otros aspectos. Asimismo, permite obtener información para establecer estándares” (Ministerio de Educación, 2007).

#### **2.2.2.4. Características del aprendizaje esperado.**

García y Palacios (citados en Guillen, 2012) “después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones de rendimiento escolar concluyen que hay un doble punto de vista estático y dinámico que atañen al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento escolar se caracteriza del siguiente modo: El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno. En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento. El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de

valoración El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo. El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente”.

#### **2.2.2.5. Evaluación del aprendizaje esperado.**

El Ministerio de Educación (2008) sobre la evaluación expresa que, “es uno de los pilares en que se sustenta el cambio educativo, es una acción que además del análisis y valoración de los logros alcanzados, incluye la reflexión sobre el modo como se desarrollan los procesos que conducen a ellos, el conocimiento de las causas que pueden estar facilitando o dificultando dichos procesos y la búsqueda de estrategias que ayuden a mejorarla” (p. 16).

Las técnicas y los instrumentos de evaluación, según el Ministerio de educación (2008) en el diseño curricular nacional mencionan que pueden ser de:

Observación continua, organizada y dirigida a través de su participación en trabajos de investigación, tareas escolares, resúmenes, gráficos, pasos orales. Entrevista, a través de diálogos, debates, participación oral, cuestionario, pruebas a través de pasos escritos y pruebas objetivas. Presentación de trabajos diversos individuales o grupales, demostraciones prácticas, informes, documentación escrita.

Reyes (citado en Aliaga, 2012) señala que “el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables

psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, el autoconcepto del alumno, la motivación, etc. Es pertinente dejar establecido que aprovechamiento escolar no es sinónimo de rendimiento académico; más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende”.

#### **2.2.2.6. Área de comunicación.**

Los niños utilizan el lenguaje para interactuar con otras personas, dialogar y construir sus saberes. Es decir, el lenguaje lo utilizamos para comunicarnos. (MINEDU, 2015)

#### **2.2.2.7. Desarrollo de competencias comunicativas.**

La Ley General de Educación, en su artículo 9, plantea dos fines para los cuales se requiere que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas:

*Fines con la realización personal*, “se forma personas que logren su ética, artística, intelectual, afectiva, física, cultural, religiosa y espiritual, fomentando la construcción y fijar su identidad, autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como desarrollar sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento” (MINEDU, 2015)

#### **2.2.2.8. Comunicarnos para construir conocimiento e interacción social.**

“Todos los seres humanos contamos con la facultad general del lenguaje, pero distintas comunidades han desarrollado distintas lenguas. Por ello, el lenguaje es relevante para la formación de las personas y la conformación de las sociedades:

Desde la perspectiva del ser individual, el lenguaje cumple una función representativa.

El lenguaje faculta a nuestros estudiantes para apropiarse de la realidad y organizar lo

percibido, lo conceptualizado e imaginado. El lenguaje es el instrumento más poderoso para obtener conocimiento. Por eso es tan importante en la escuela. Desde la perspectiva social, el lenguaje cumple una función interpersonal. El lenguaje sirve para establecer y mantener relaciones con los otros. Por medio de sus lenguas, nuestros estudiantes se constituyen en miembros activos de distintos colectivos humanos, construyen espacios conjuntos, conforman comunidades basadas en la coordinación y el acuerdo, y tejen redes sociales” (MINEDU, 2015).

“Para la comunidad educativa la escuela es el espacio más importante de interacción comunicativa. La escuela se constituye en un espacio en el que los docentes continuamos, fortalecemos y formalizamos lo aprendido por los niños en el hogar. En combinación con las otras áreas curriculares, en la escuela proporcionamos a nuestros estudiantes oportunidades para organizar, categorizar y conceptualizar nuevos saberes. Por medio del lenguaje, cada aula se convierte en un espacio de construcción de conocimientos y de interacción. Así, los niños transitan, con nuestra ayuda como docentes, desde un entorno y saberes más locales e inmediatos hasta otros ámbitos y conocimientos más amplios, diversos y generales” (MINEDU, 2015).

#### **2.2.2.9. Desarrollo de competencias comunicativas.**

“La lengua materna es crucial para la estructuración de la experiencia de nuestros estudiantes y contribuye a determinar su visión del mundo, que está íntimamente ligada a sus convenciones culturales. Esa experiencia configurada por su lengua no alude solo al mundo físico y externo, sino también a la propia subjetividad, sus creencias e imaginaciones” (MINEDU, 2015).

### **2.2.2.10. Organización del área de comunicación.**

#### ***Expresión y comprensión oral.***

“A partir de los 3 años, cuando los niños ingresan a la institución educativa o programa de educación inicial, poseen capacidades que les permiten comunicarse en su contexto familiar. El lenguaje hablado se aprende socialmente. Así, los niños descubren cuando deben hablar y cuando no, con quienes pueden hablar y sobre que, de qué manera y con qué palabras, en que momento y lugar, como se inicia y finaliza una conversación, aprenden a tomar turnos para conversar, etc”. (MINEDU, 2015).

#### ***Comprensión de textos.***

“Leer siempre es comprender lo que se lee y no se trata de deletrear sin entender que dice el texto. En tal sentido cada niño elabora el significado de lo que va leyendo a partir de sus encuentros con imágenes e ideas contenidos en diferentes textos de su entorno: textos mixtos o icono- verbales (textos que tienen imagen y escritura) y materiales audiovisuales.

#### ***Producción de textos.***

La escritura es una forma de comunicación, mediante la cual expresa un mensaje (Sentimientos, emociones, ideas y necesidades) de manera gráfica. La producción de textos es un proceso activo de construcción, ligado a la necesidad de expresar y comunicar. La producción de textos se inicia en los más pequeños con trazos y dibujos hechos de manera libre sin seguir reglas, pasando más tarde, en primaria, a utilizar los aspectos formales de la escritura” (Ministerio de Educación, 2015)

#### ***Expresión y apreciación artística.***

“La expresión y apreciación artística forman parte de esta área. En cuanto a la expresión, las diferentes manifestaciones artísticas de la dramatización, la música, la plástica y el dibujo podrán representar y comunicar sus vivencias, emociones, necesidades e intereses, desarrollando su imaginación y creatividad. Es así que el área de comunicación en inicial sienta las bases para fortalecer las capacidades comunicativas necesarias para el aprendizaje de la lectoescritura formal en nivel primario” (MINEDU, 2015).

#### **2.2.2.11. Dimensiones de la variable de aprendizaje del área de comunicación.**

Según MINEDU (2015) “las capacidades del área de comunicación son las siguientes: Adecua sus textos orales a la situación comunicativa, expresa con claridad sus ideas, utiliza estratégicamente variados recursos expresivos e interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático, en el cual para nuestro trabajo tomaremos como dimensiones”.

##### **Dimensión 1: Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.**

“En el segundo ciclo, no esperamos que todos los niños entre tres y cinco años logren poner en práctica plenamente esta capacidad para adecuar los textos orales, los niños requieren un repertorio de recursos comunicativos más amplios que los adquiridos en su primera socialización en el ámbito familiar. En el hogar, por su propia naturaleza íntima y cercana, los intercambios orales son más coloquiales.

Se considera que el estudiante, a partir de su propósito, adecúa su texto oral a la situación comunicativa que presenta en su entorno, ámbito familiar o social, Para ello, adapta la forma y el contenido de su discurso, manteniendo un dialogo a las circunstancias, según costumbres culturales”.

##### **Dimensión 2: Expresa con claridad sus ideas.**

“Tener qué decir es importante para desarrollar la expresión oral. Los docentes podemos ayudar a nuestros niños de esta etapa escolar para que paulatinamente vayan ofreciendo más información y detalles en sus textos orales. Asimismo, si en el momento del juego, el docente observa que un niño siempre usa el mismo juguete, puede pedirle que le cuente qué le agrada más del juguete (puede ser su forma, su color, etc.).

Se considera que cuando se habla de un tema determinado ahí se expresa con coherencia: el niño desarrolla un tema relacionado con un asunto cotidiano entorno a él, ya sea familiar o social así mismo va construyendo su expresión oral expresando sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo de texto oral.

Emplea un vocabulario apropiado, usa las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema. Es así que van ampliando su repertorio comunicativo oral expresándose libremente sus ideas”.

### **Dimensión 3: Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.**

“A los cinco años la mayoría de niños puede pronunciar con claridad; con esto nos referimos a que el niño, con el propósito de hacerse entender, modula la emisión de sus enunciados. Al término del ciclo II, por ejemplo, una niña dice la siguiente adivinanza en clase. Para asegurar que toda el aula la escuche, regula el volumen de su voz, acomoda el ritmo y sus pausas para asegurar que se entiendan las rimas de la adivinanza, incluso usa onomatopeyas.

Se considera que el niño usa un vocabulario relacionado según el entorno que se encuentra, costumbres sociales y culturales, utilizando así los diferentes recursos expresivos verbales, no verbales y para verbales. Para ello, pronuncian lo que hasta

ahora va aprendiendo a la vez selecciona y combina recursos de acuerdo con su propósito teniendo en cuenta su espontaneidad de la expresión de cada niño reconociendo la combinación de esos recursos y situación comunicativa”.

**Dimensión 4: Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.**

“El intercambio oral es dinámico. Incluso cuando se respeta el turno de palabra, el oyente está pronosticando el resto del mensaje del hablante y preparando una respuesta. Este intercambio de roles ocurre entre dos o más personas, según la situación y tipo de texto oral en uso: conversación, debate, discurso, exposición, etcétera.

Al ingresar al nivel de Educación Inicial los niños conocen diversos textos que aparecen en pares como saludo-saludo o pregunta-respuesta. Devolver con una salud otro saludo o responder una pregunta son muestras de intercambios colaborativos en que se mantiene el tema.

Se considera que el niño es espontáneo y colaborativo como niño es un ser único y sociable esto hace hincapié a que intercambie roles fluidamente a medida que hace uso de su comprensión y expresión oral: envía y recibe diversos mensajes, alternada y dinámicamente manteniendo la coherencia de la situación comunicativa. Muestra disposición para colaborar y aportar a la interacción oral. Siendo el protagonista esencial según la situación y tipo de texto oral en uso tales como conversaciones, debate, exposiciones, lluvias de ideas, etc”.



### **III. HIPÓTESIS**

#### **Hipótesis General:**

La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres influye significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

#### **Hipótesis Alternativa:**

**Ha.** La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres influye significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

#### **Hipótesis Nula:**

**Ho.** La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres no influye significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

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

En éste diseño de estudio pre experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE	O1	X	O2
----	----	---	----

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental.

X= Programa de juego de roles utilizando títeres.

### **4.2. Población y muestra**

#### **Población**

La institución educativa es conformada por 51 niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Libertad School – Trujillo 2017.

Tiene 3 aulas del nivel Inicial, estas se dividen en tres secciones por edades. Tres, cuatro y cinco años, dichos espacios pedagógicos presentan espacios adecuados de acuerdo al número de niños por edades y número de aulas. Trujillo es un centro poblado en el distrito del Perú situado al norte del país, en el departamento de La Libertad, bajo la administración del gobierno regional de La Libertad. Limita por el norte con el Distrito de Trujillo; por el este con el Distrito de Trujillo; por el sur con el Distrito de Trujillo; por el oeste con el Distrito de Trujillo. Su principal actividad económica es la agricultura destacando el espárrago como el cultivo emblemático del centro poblado, cuya calidad conoce el mercado internacional. La población - muestra ha sido determinada de manera no probabilística por ser una muestra con pocos aprendices, por este motivo es que se ha considerado a todos los estudiantes de 5 años edad.

**Tabla N° 01: Población**

EDAD	SEXO		TOTAL
	HOMBRES	MUJERES	
3 AÑOS	7	9	16
4 AÑOS	5	12	17
<b>5 AÑOS</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>
<b>TOTAL</b>			<b>51</b>

Fuente: Nómima de matrícula 2018.

**Muestra:**

Está constituida por 18 niños de 5 años de la institución educativa Libertad School Kids de Trujillo.

**Tabla N° 02: Muestra**

Institución Educativa	Año	Número de niños	
		Hombres	Mujeres
Libertad School Kids	5 AÑOS	8	10
Total		18	

Fuente: Nómina de matrícula 2018.

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

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Independiente:</b> Juego de roles utilizando títeres	El autor Peñarrieta (2004) define que “el juego de rol es un arquetipo de patrones, siendo un objeto mediador, el cual simula la realidad, liberando tensiones es práctico divertido, se puede diferir, discutir la misma realidad entre los actores que participan	Entendemos por juego de roles a las acciones que realizan los niños y niñas en el proceso enseñanza aprendizaje utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en educación inicial	Asume el papel	Se integra fácilmente con sus compañeros	Desempeña el papel de manera clara La presentación es acorde de lo que pretende explicar Se nota responsabilidad en el papel que asume Se muestra tal como es el personaje
			Caracteriza al personaje	Expresa sus emociones e intereses	Caracteriza al personaje Se nota con claridad el personaje Las muestras de diferenciación del personaje Se nota la voz imitable
			Recurso títeres	Manipula títeres de diferentes personajes y animales	Realiza los juegos con títeres Tiene en cuenta el espacio físico del aula en la interacción
<b>Dependiente</b> Aprendizaje en el área de comunicación	Tan importante como comunicarse es sentirse parte de un grupo que tiene sus maneras particulares de pensar, expresarse, relacionarse e interpretar el mundo. En suma es, la necesidad de afirmar su identidad cultural (Estrada, 2015).	Resultado del aprendizaje medido en escala ordinal, suscitado por la actividad educativa que realiza el docente mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje en el área de comunicación.	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa	Adapta, según normas culturales, sus textos al oyente, de acuerdo con su propósito.	Observa y marca todas las consonantes “s” Observa y encierra con color amarillo la consonante “n”. Pinta de amarillo los dibujos que tengan la consonante “d” y de verde los que tengan la consonante “l”. Observa y encuentra las palabras en la sopa de letras.
			Expresa con claridad sus ideas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, utiliza vocabulario de uso frecuente	Escucha con atención la adivinanza que lee la maestra y marca la respuesta correcta. Lee la palabra y une según corresponda cada imagen. Observa cada dibujo y une con color rojo según corresponde.
			Utiliza estratégicamente variados recursos expresivo	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda, apoyándose en gestos y movimientos.	Escucha con mucha atención: encierra con un círculo “si” si lleva “n”, “no” si no lleva. Observa y pronuncia la imagen de cada dibujo y completa según su nombre. Lee las siguientes oraciones y ordena.
			Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Responde preguntas en forma pertinente e interviene para aportar en torno al tema de conversación.	Observa cada dibujo y une según el sonido inicial. Lee cada palabra y une según corresponda cada imagen que lleve la consonante “P”. Escucha con atención y observa las imágenes, marca las respuestas correctas.

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **La observación**

Ludewig, Rodríguez & Zambrano (2008) señala que “la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula”.

##### **Lista de cotejo**

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

#### **4.5. Plan de Análisis**

Una vez obtenido los resultados por medio de nuestro instrumento de evaluación diseñado, se procesan ya que son cuantificados y su estadístico nos permitió llegar a las conclusiones en relación con la hipótesis

La media aritmética, que nos permitió conocer los promedios de puntuaciones de estudiante en cada una de las dimensiones, tanto en la pre y post prueba, cuya fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum n_i x_i}{n}$$

Dónde:

$x_i$  : punto medio de clase

$n_i$  : frecuencia de clase

$\sum$  : suma de productos.

La desviación estándar, que permitió conocer el grado de dispersión de las puntuaciones con respecto al promedio referencial. Su fórmula es:

$$S = \sqrt{\frac{\sum n_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Dónde:

$S$  : desviación estándar

$X_i$  : valores individuales

$N_i$  : frecuencia del valor  $x$

$N$  : casos.

La prueba “t” de Student, la que nos sirvió para contrastar la hipótesis y tomar la decisión correcta. Su **Formula es:**

$$t = \frac{\bar{d}}{\widehat{S_d}} \sqrt{n}$$

Dónde:

$\bar{d}$  : Media de todas las diferencias por cada uno en el pre y post prueba.

$\widehat{S_d}$  : Desviación estándar de las diferencias

$n$  : Tamaño de muestra

**Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades**

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	15 - 20	<b>A Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
11 - 14	<b>B En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	
0 - 10	<b>C En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	

Fuente: Diseño Curricular Nacional



#### 4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿En qué medida la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje del área de comunicación de los niños de 5 años en la Institución Educativa Libertad School Kids Trujillo 2017?	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la influencia de un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar por medio de un pre test el aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School kids” Trujillo 2017.</p>	<b>Independiente:</b>  Juego de roles utilizando títeres	Asume el papel	Se integra fácilmente con su compañeros	Observación Lista de cotejo	Inicio (0 – 10)
			Caracteriza al personaje	Expresa sus emociones e intereses		Proceso (11 - 14)
			Recurso títeres	Manipula títeres de diferentes personajes y animales		Previsto (15 – 20)
	<p>Diseñar y aplicar un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.</p> <p>Evaluar y comparar los resultados del pre y pos test de la aplicación programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.</p>	<b>Dependiente:</b>  Aprendizaje en el área de comunicación	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa	Adapta, según normas culturales, sus textos al oyente, de acuerdo con su propósito.	Pre test y post test	C (En inicio)
			Expresa con claridad sus ideas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, utiliza vocabulario de uso frecuente		B (En proceso)
			Utiliza estratégicamente variados recursos expresivo	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda, apoyándose en gestos y movimientos.		A (Logro previsto)
			Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Responde preguntas en forma pertinente e interviene para aportar en torno al tema de conversación.		

#### **4.7. Principios éticos.**

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU- ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

“Se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños y niñas constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños y niñas han tenido total libertad para participar. También se ha tenido y tiene en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños y niñas de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; además los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación” (Nureña y Alcaraz, 2012).

## V. RESULTADOS

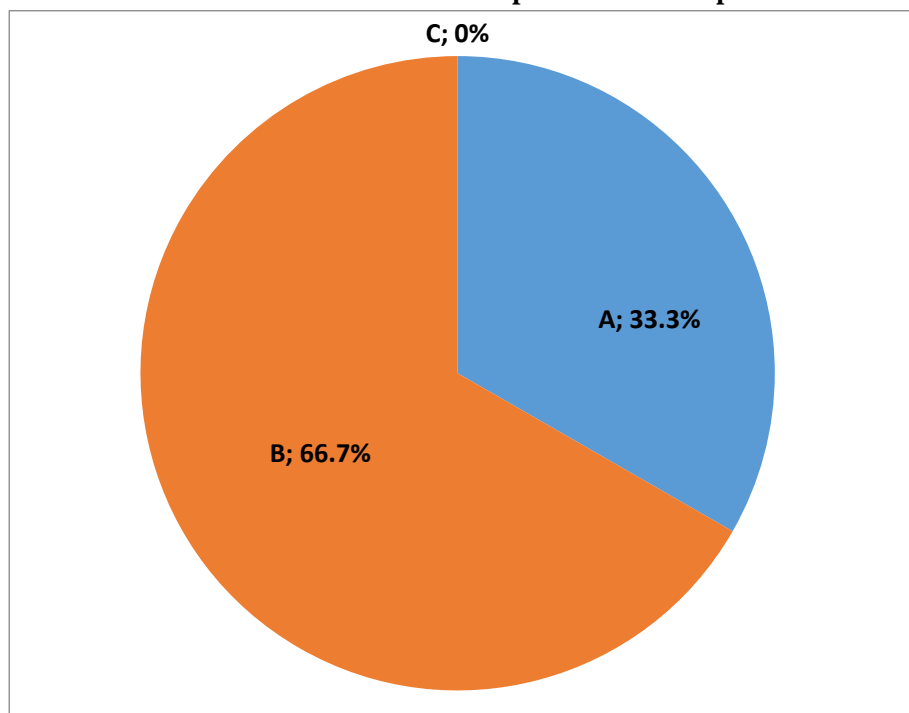
### 5.1. Resultados

**Tabla N° 04: Calificaciones en el pre test**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>Hi</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	6	33.3
<b>Logro en proceso</b>	12	66.7
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 01: Calificación porcentual en el pre test**



Fuente: Tabla N° 4

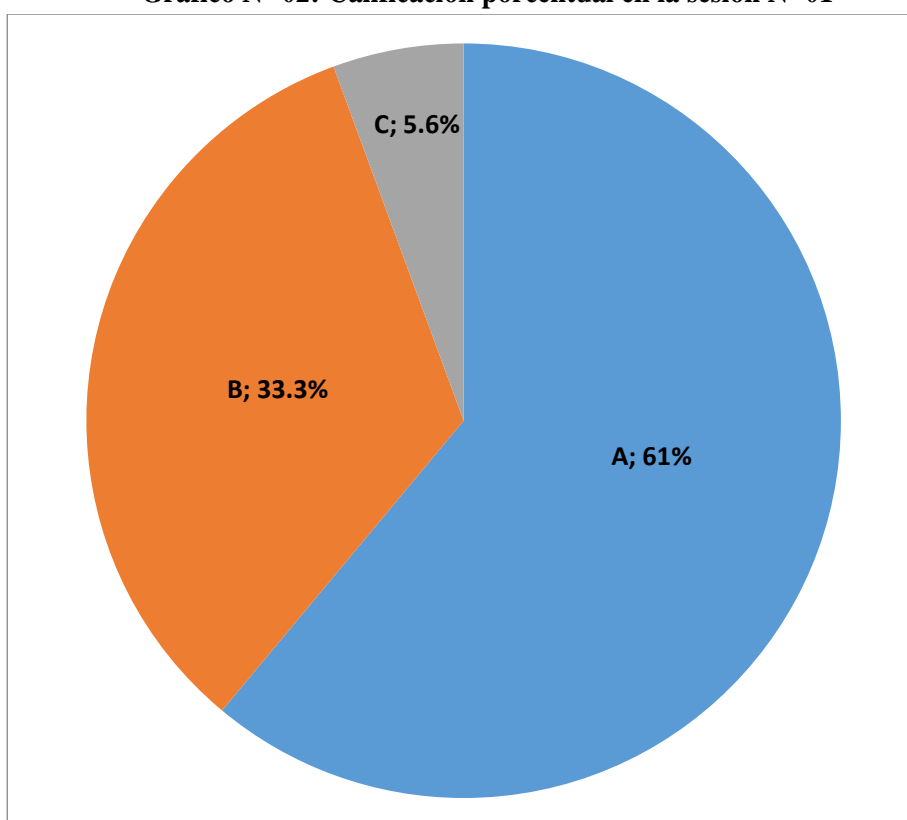
Se observa que el 33.3% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 66.7% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 05: Calificaciones en la sesión N° 01**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>hi</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	11	61
<b>Logro en proceso</b>	6	33.3
<b>Logro en inicio</b>	1	5.6
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 02: Calificación porcentual en la sesión N° 01**



Fuente: Tabla N° 5

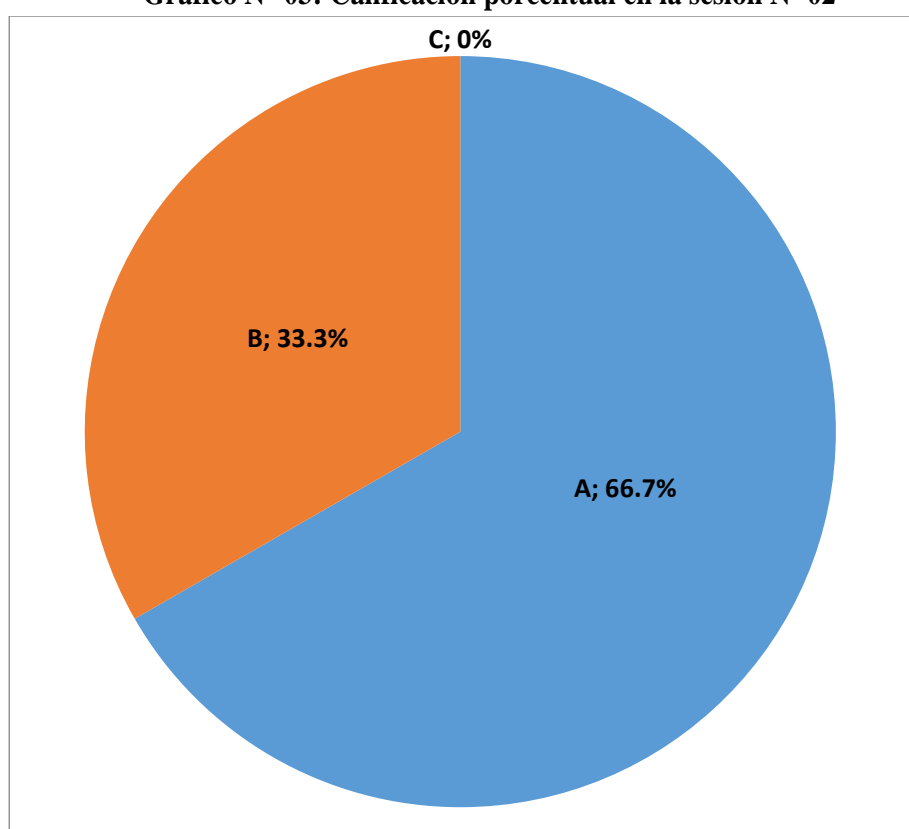
Se observa que el 61% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 33.3% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y el 5.6% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 06: Calificaciones en la sesión N° 02**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	12	66.7
<b>Logro en proceso</b>	6	33.3
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 03: Calificación porcentual en la sesión N° 02**



Fuente: Tabla N° 6

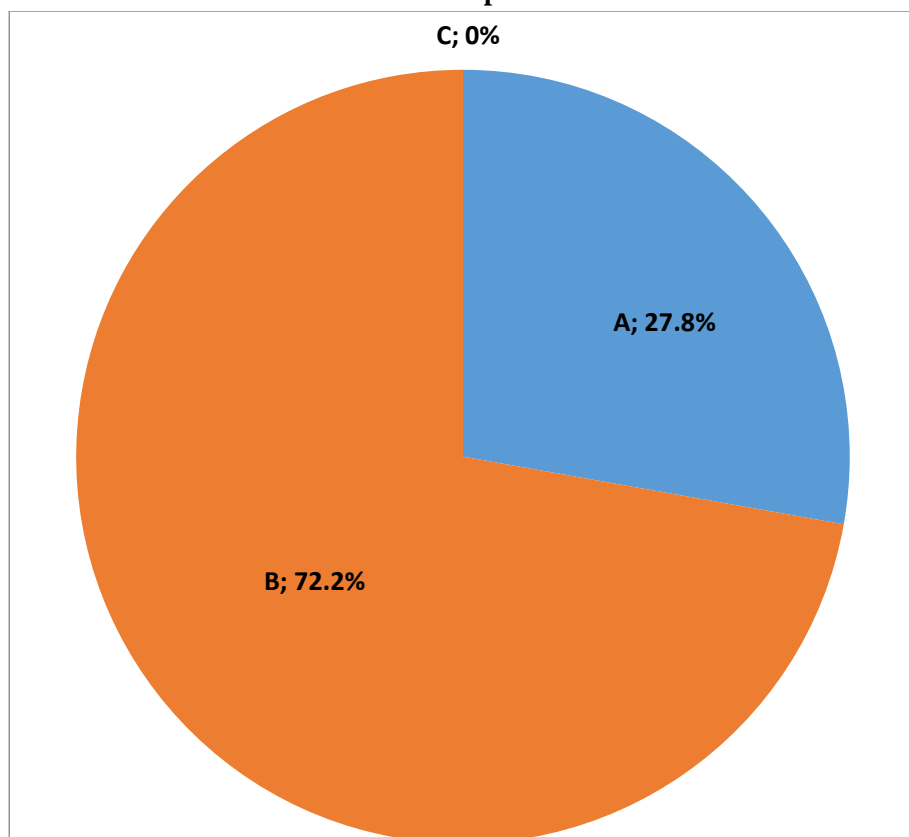
Se observa que el 66.7% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 33.3% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 07: Calificaciones en la sesión N° 03**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	5	27.8
<b>Logro en proceso</b>	13	72.2
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 04: Calificación porcentual en la sesión N° 03**



Fuente: Tabla N° 8

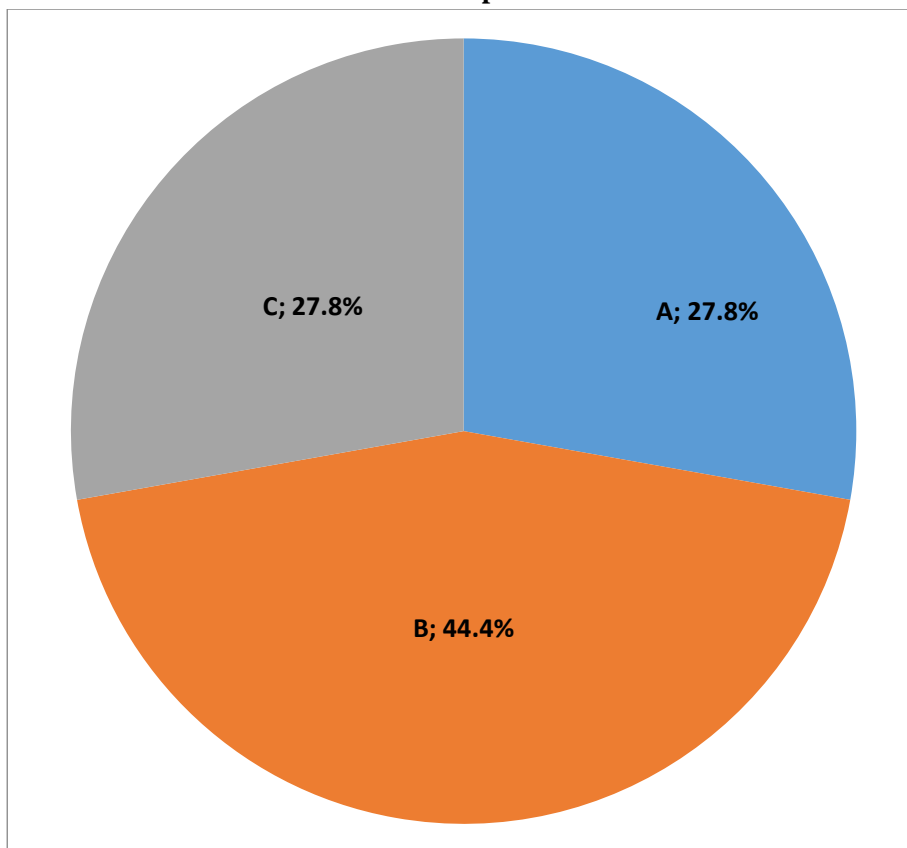
Se observa que el 27.8% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 72.2% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 08: Calificaciones en la sesión N° 04**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	5	27.8
<b>Logro en proceso</b>	8	44.4
<b>Logro en inicio</b>	5	27.8
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 05: Calificación porcentual en la sesión N° 04**



Fuente: Tabla 8

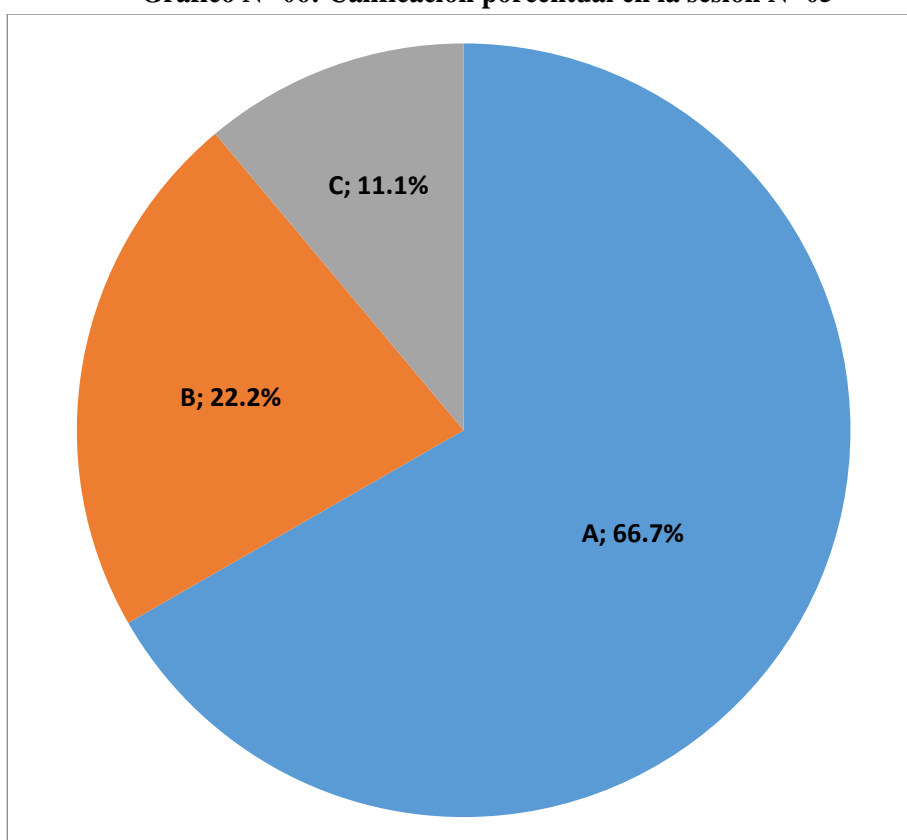
Se observa que el 27.8% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 44.4% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y el 27.8% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 09: Calificaciones en la sesión N° 05**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	12	66.7
<b>Logro en proceso</b>	4	22.2
<b>Logro en inicio</b>	2	11.1
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 06: Calificación porcentual en la sesión N° 05**



Fuente: Tabla N° 9

Se observa que el 66.7% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 22.2% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y el 11.1% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

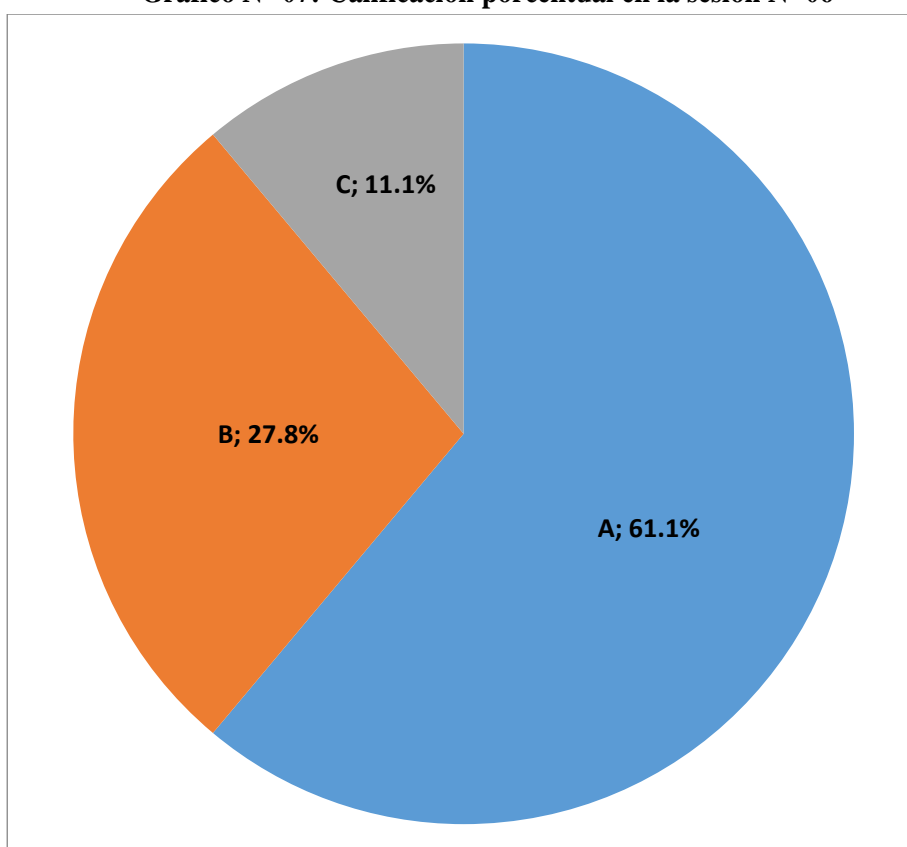


**Tabla N° 10: Calificaciones en la sesión N° 06**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	11	61.1
<b>Logro en proceso</b>	5	27.8
<b>Logro en inicio</b>	2	11.1
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 07: Calificación porcentual en la sesión N° 06**



Fuente: Tabla N° 10

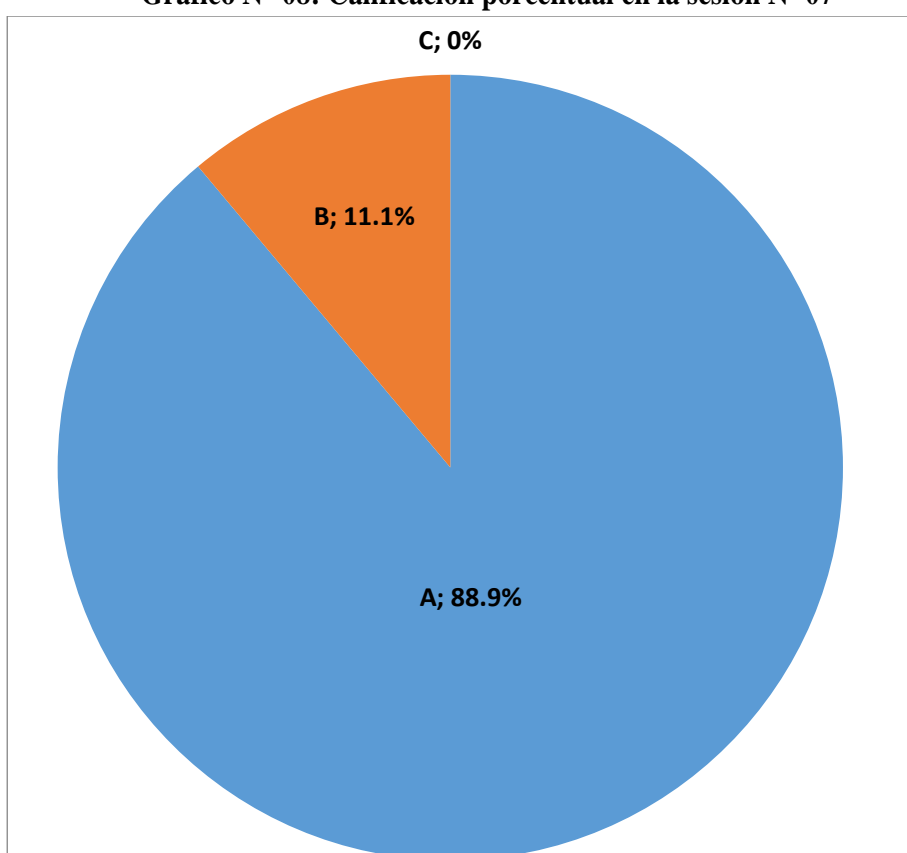
Se observa que el 61.1% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 27.8% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y el 11.1% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 11: Calificaciones en la sesión N° 07**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	16	88.9
<b>Logro en proceso</b>	2	11.1
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 08: Calificación porcentual en la sesión N° 07**



Fuente: Tabla 11

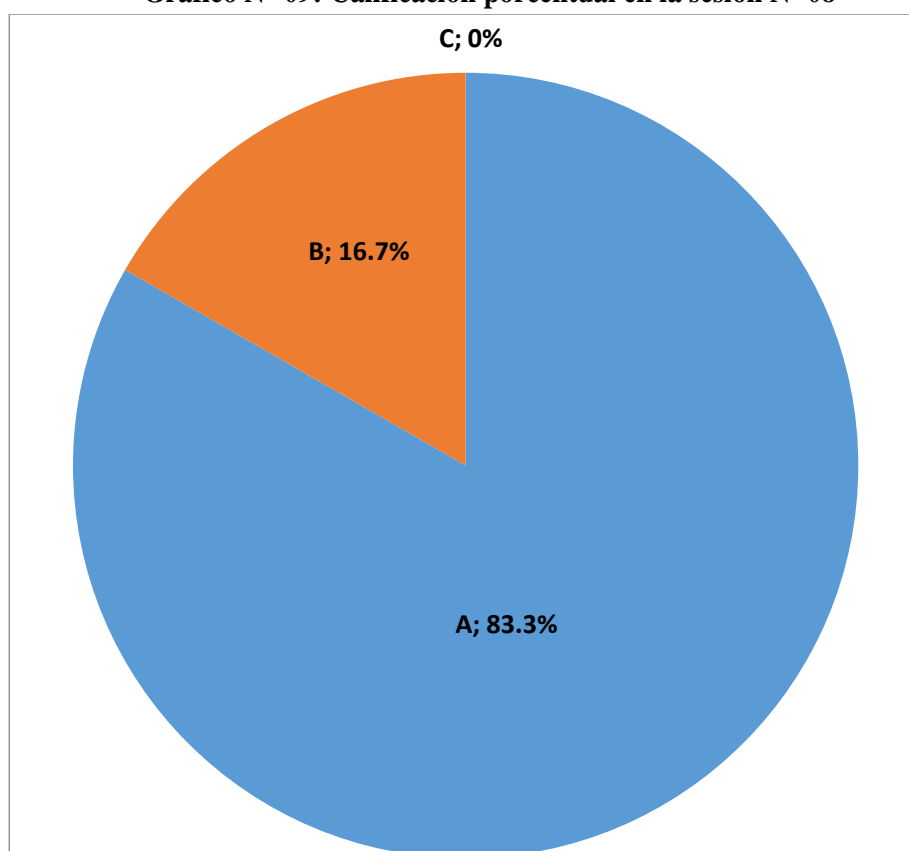
Se observa que el 88.9% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 11.1% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 12: Calificaciones en la sesión N° 08**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	15	83.3
<b>Logro en proceso</b>	3	16.7
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 09: Calificación porcentual en la sesión N° 08**



Fuente: Tabla 12

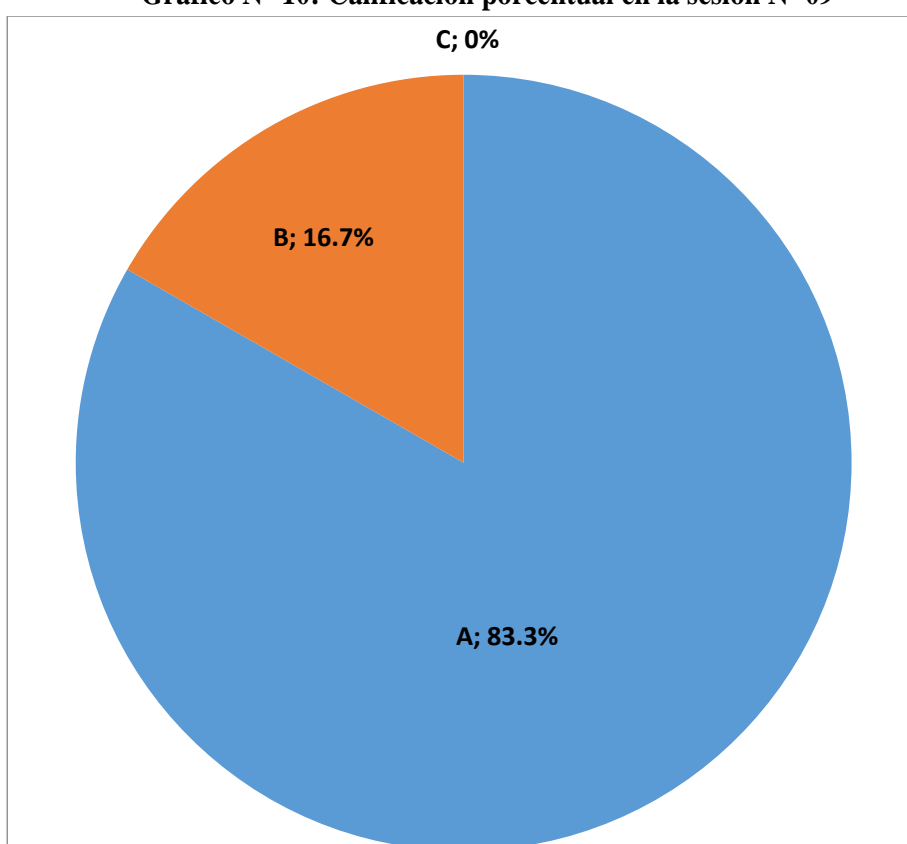
Se observa que el 83.3% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 16.7% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 13: Calificaciones en la sesión N° 09**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	15	83.3
<b>Logro en proceso</b>	3	16.7
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 10: Calificación porcentual en la sesión N° 09**



Fuente: Tabla N° 13

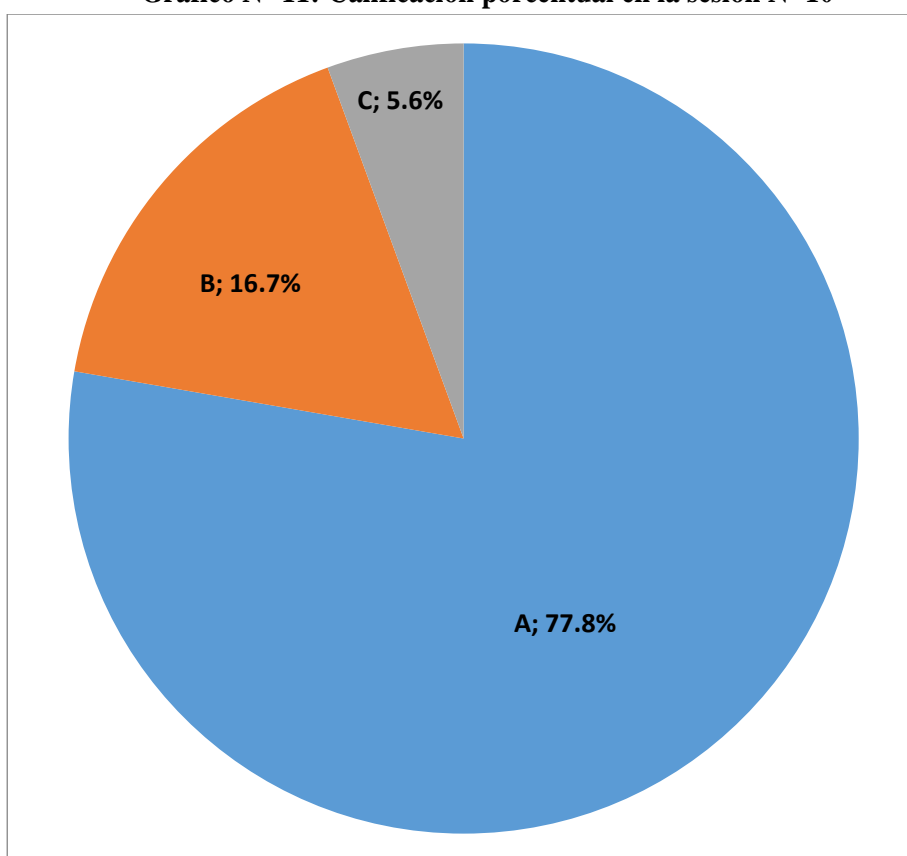
Se observa que el 83.3% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 16.7% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 14: Calificaciones en la sesión N° 10**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	14	77.8
<b>Logro en proceso</b>	3	16.7
<b>Logro en inicio</b>	1	5.6
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 11: Calificación porcentual en la sesión N° 10**



Fuente: Tabla N° 14

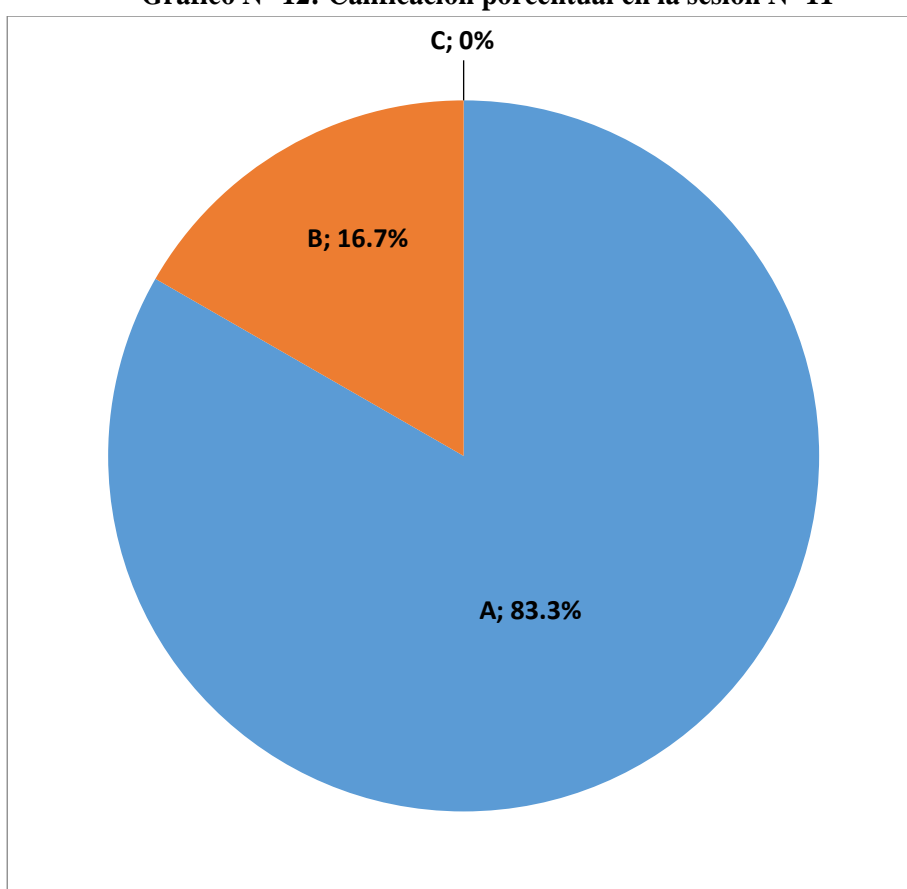
Se observa que el 77.8% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 16.7% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y el 5.6% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 15: Calificaciones en la sesión N° 11**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	15	83.3
<b>Logro en proceso</b>	3	16.7
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 12: Calificación porcentual en la sesión N° 11**



Fuente: Tabla N° 15

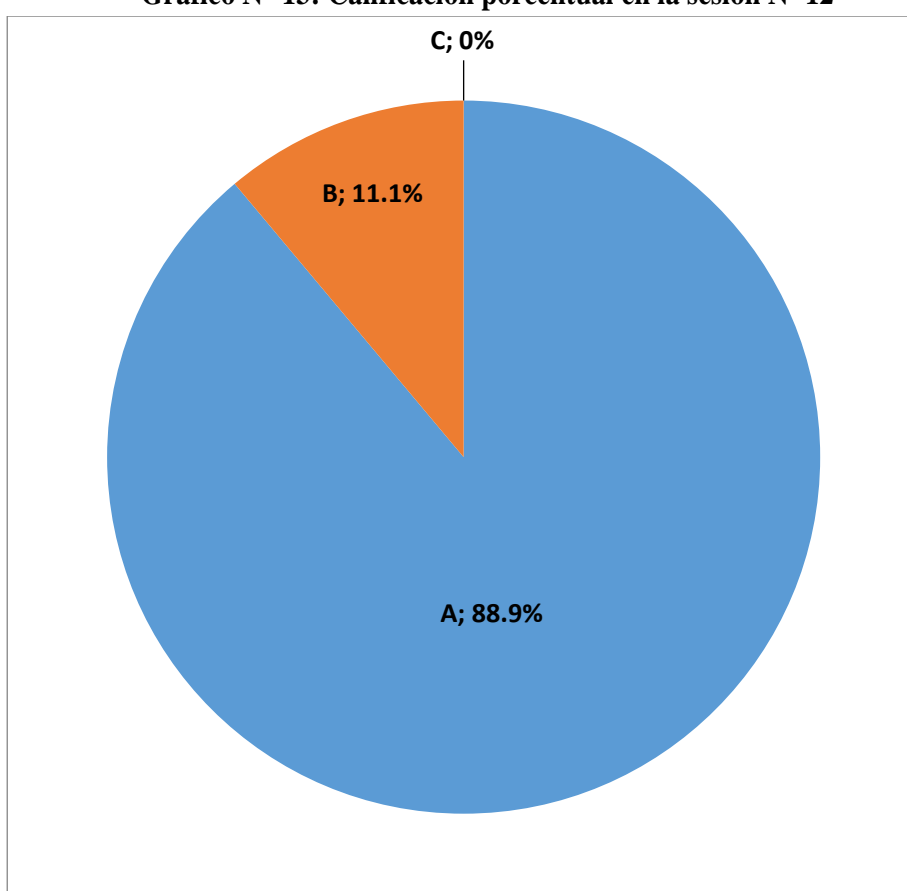
Se observa que el 83.3% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 16.7% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 16: Calificaciones en la sesión N° 12**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	16	88.9
<b>Logro en proceso</b>	2	11.1
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 13: Calificación porcentual en la sesión N° 12**



Fuente: Tabla N° 16

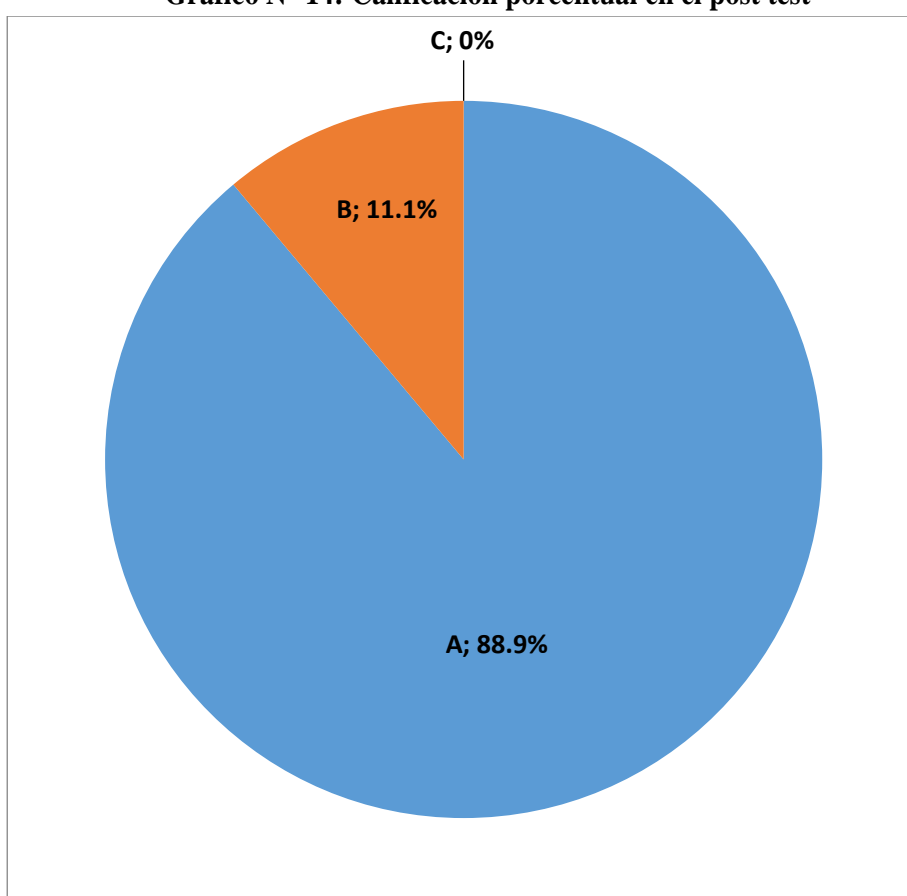
Se observa que el 88.9% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 11.1% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

**Tabla N° 17: Calificaciones en el post test**

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Logro previsto</b>	16	88.9
<b>Logro en proceso</b>	2	11.1
<b>Logro en inicio</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 14: Calificación porcentual en el post test**



Fuente: Tabla 17

Se observa que el 88.9% tuvieron un aprendizaje A (previsto); el 11.1% tuvieron un aprendizaje B (proceso) y 0% tuvieron un aprendizaje C (inicio).

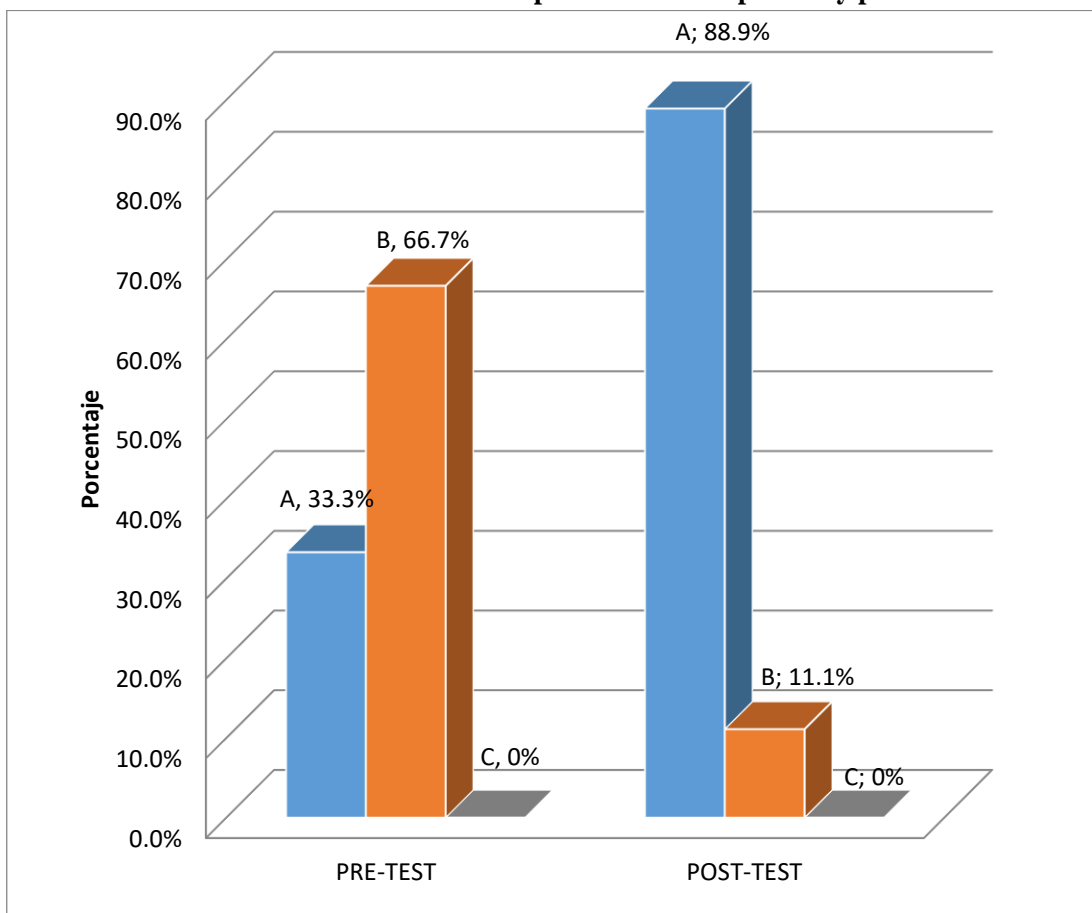


**Tabla N° 18: Calificaciones en el pre test y post test**

Nivel de aprendizaje	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
<b>Logro previsto</b>	6	33.3	16	88.9
<b>Logro en proceso</b>	12	66.7	2	11.1
<b>Logro en inicio</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100	18	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 15: Calificación porcentual en el pre test y post test**



Fuente: Tabla N° 18

Se observa que existe una diferencia significativa en los resultados del logro de aprendizaje en el pre y post test.

### **Contrastación de hipótesis.**

Se aprecia que  $P = 0,001 < 0.05$ , se concluye que hay una diferencia significativa en el aprendizaje del área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test. Es decir, que hubo mayor logro en el post test, lo cual evidencia que la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres mejoró el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School kids” Trujillo.

### **Hipótesis nula**

No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test y post test

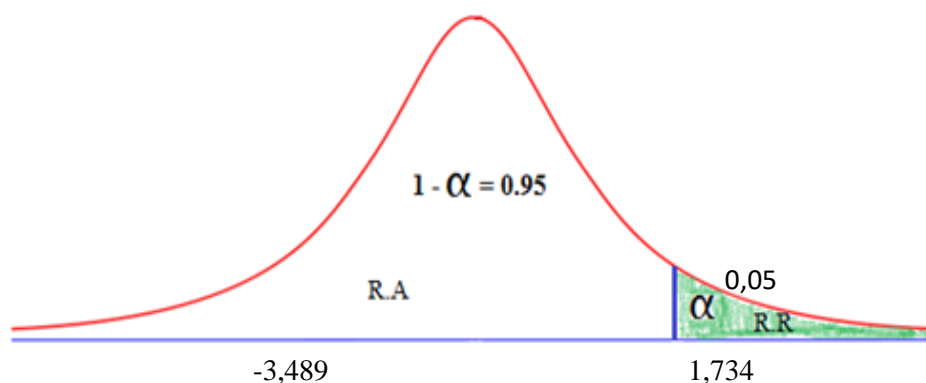
### **Hipótesis alternativa**

Hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test post test

**Nivel de significancia:** 0,05 (5%)

**Estadística de prueba:** Prueba de T- Student

### **REGIONES:**



Por lo tanto se concluye que la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres mejoró significativamente la comprensión lectora de los niños de la muestra.

## **5.2. Análisis de resultados.**

La presente investigación tiene una discusión de la siguiente manera que consta en tres partes:

Objetivos específicos que se ven reflejado en los resultados a través de pre test y post test, para finalizar se tendrá la hipótesis de investigación en donde se busca los antecedentes o referencias teóricas que afiancen o rechacen los resultados.

### **En relación al primer objetivo específico:**

Identificar por medio de un pre test el aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School kids” Trujillo 2017.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que 67 % de los niños que presentan un nivel logrado A, un 33 % obtuvo B que quiere decir que está en proceso, es acuerdo Ministerio de educación. (2009), este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

Los resultados bajos obtenidos por los niños demuestran que no han logrado desarrollar las propuestas básicas de las capacidades, esto se debe a que los docentes no realizan sus sesiones de aprendizaje utilizando juegos con títeres., siendo corroborado por Godino, J. & Batanero, C. (2003), en la cual se concluye que es de suma importancia que los docentes tengan una visión clara acerca al objeto de la enseñanza y como crear un espacio en el cual se genere actividades significativas a los niños.

**En relación al segundo objetivo específico:**

Diseñar y aplicar un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

Después de aplicar de manera sistemática las doce sesiones de aprendizaje, se pudo apreciar la mejora paulatina y sostenida del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de la muestra, esto se puede constatar con los resultados obtenidos en el post test, que arrojó los siguientes resultados: arrojaron que el 89 % han obtenido A, el 11% han obtenido B, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas

Lo confirma Ríos (2016) en la tesis titulada “Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación” en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria-Ucayali. Los resultados obtenidos muestran que en cuanto al logro de aprendizaje en el área de comunicación en el pre test el 72% de los niños obtuvo B; luego de la aplicación de la estrategia didáctica en 7 sesiones de aprendizaje, se aplicó un post test, donde el 71% de los estudiantes obtuvieron una calificación de A. Con estos resultados, se concluye que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados, y que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test.

**En relación al tercer objetivo específico:**

Evaluar y comparar los resultados del pre y pos test de la aplicación programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids”

Trujillo 2017.

Después de evaluar la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres se hizo la comparación de los resultados obtenidos, en el pre-test pudimos observar que la mayoría de los niños, es decir el 65% tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el Pos-Test, los resultados fueron diferentes, mostrando que el 73% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto, esto indica claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 23% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

Quipuscoa (2015) lo confirman en su tesis de taller “Jugando con títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la I.E. N° 1584” – Trujillo – 2015. Conclusión: Mejoro significativamente el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años. Se conoció los resultados de la expresión oral de los niños y niñas antes de la aplicación del Taller del grupo experimental, fue de 82% nivel bajo y del grupo control fue 86% nivel bajo, después de la aplicación los resultados fueron de la expresión oral del grupo experimental es de 86 % nivel alto y del grupo control 45% nivel medio. Aplicando el taller de Jugando con títeres el grupo experimental logra mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años.

#### **En relación a la hipótesis de la investigación:**

La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres influye significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

Se pudo comprobar fehacientemente que hay diferencia significativa en el aprendizaje

del área de comunicación, la cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas, la prueba no paramétrica, donde el valor de  $t = -3.489 < 1.734$ , es decir, el programa de juego de roles utilizando títeres mejoró significativamente el aprendizaje del área de comunicación de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Libertad School Kids” Trujillo 2017.

Mendieta (2015) lo confirma en su tesis con título “Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Divino Niño del Milagro” Ancash – Chimbote – 2015 para obtener el título de Licenciada de la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, teniendo como objetivo determinar la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años, el tipo de estudio es cuantitativo con un diseño experimental con pre test y post test a un solo grupo. Teniendo en conclusión: Se aceptó la hipótesis de investigación donde sustenta que la aplicación del programa de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títere mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la institución educativa Divino niño del poblado Anchas – Chimbote – 2015.

## VI. CONCLUSIONES

- Los resultados de la evaluación de los estudiantes de la muestra a través del pre test se pudo identificar el aprendizaje el 33.3 % han obtenido A en logro, el 66.7% han obtenido B en proceso.
- Luego de la Aplicación del Programa de juego de roles utilizando títeres a través de 12 sesiones de aprendizaje del área de comunicación, las que se aplicaron con estrategias de aprendizaje a los niños de la muestra se evidenció en la sesión 08 al 83 % han obtenido A en logro y el 17% han obtenido B en proceso y el 0 % en inicio.
- Los resultados de la aplicación del programa mediante el post test respecto al aprendizaje de los niños de la muestra, se evidenció que el 89 % han obtenido A en logro, el 11% han obtenido B en proceso y 0% en inicio.
- Comparando los resultados de la aplicación de los instrumentos mediante el pre test y post test, se observó que la resolución de problemas de los niños de la muestra un 61.1% en el pre test y un 88.9% en el post test respecto al nivel de logro, es decir A, también se observó un 33.3% en el pre test y 11.2% en el post test con respecto a nivel de logro en proceso, es decir B y el 5.6% en el pre test con un 0% en el post test evidenciaron un nivel de aprendizaje en inicio, es decir C.
- Se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba  $T = -3.489 < 1.734$ , es decir, la aplicación de programa de juegos de roles utilizando títeres, mejoró el aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Libertad School Kids”, Trujillo 2017.

## **ASPACTOS COMPLEMENTARIOS**

Aplicar el programa de juego de roles utilizando títeres en las diferentes edades del inicial, así como en nivel primaria de la Educación Básica Regular para lograr mejorar la comprensión lectora. Además los docentes deberían hacer uso de los juegos de roles y utilizar títeres en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga, L. (2012). *Comprensión lectora y Rendimiento académico en Comunicación de alumnos del segundo grado de una Institución Educativa de Ventanilla*. Tesis para optar al título de Magister en Educación mención en Psicopedagogía. Universidad De San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de 2012\_Aliaga\_Comprensión%20lectora%20y%20rendimiento%20académico%20en%20comunicación%20de%20alumnos%20del%20segundo%20grado%20de%20una%20institución%20educativa%20de%20Ventanilla.pdf
- Baronet, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. Habana.
- Castellá, L. J., Comelles, G. S., Cros, A. A., & Vilá, S. M. (2007). *Entender (se) en clase: Las estrategias de los docentes bien valorados*. Barcelona: GRAO.
- Campos, C. Y. (2003). *Estrategias didácticas apoyadas en tecnología*. México.
- Collage, R. (2002). *El Juego espontáneo-vehículo de aprendizaje y comunicación* (Cuarta ed.). Madrid, España: Nancea.
- Condemarín, M. & Medina, A. (2000). “*Evaluación autentica de los aprendizajes: un medio para mejorar las competencias en lenguaje y comunicación*”. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Chiriboga, B. (1993). *Didáctica del Español como segunda lengua* (Tercera ed.). Quito, Ecuador: Abyayala.
- Estrada, C. (2015). *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logro de aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial en las instituciones educativas de Pucallpa comprendidas en el Distrito de Calleria en el año 2015*. Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- González, M. C. (2012). *Formación del pensamiento reflexivo en estudiantes universitarios*. Revista de Internacional de Investigación en Educación, 617.
- González, M.C. y Solovieva, Y. (2017). *Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down*. *Pensamiento Psicológico*, 15(1), 127-145. doi:10.11144/Javerianacali.PPSI15-1.EJGD

- García, C. (2005). *Clima Social Familiar y Rendimiento Académico*. Liberaty Revista de Psicología N° 011. UPSMP.
- Guerra, E. (1993). *Clima Social Familiar y su influencia en el Rendimiento Académico*. Tesis de Facultad de Educación UNMSM, Lima.
- Godino, J., & Batanero, C. (2003). *FUNDAMENTOS DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICA PARA MAESTROS* (2nd ed., p. 9). Granada: ReproDigital. Facultad de Ciencias.
- Guillen, J. (2012). *Comprensión lectora y Rendimiento académico en alumnos del 5° grado de Primaria de una Institución Educativa Policial del Callao*. Tesis para para optar al título de Magister en Educación mención en Problemas de Aprendizaje. Universidad De San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de: 2012\_Guillén\_Comprensión%20lectora%20y%20rendimiento%20académico%20en%20alumnos%20de%205°%20grado%20de%20primaria%20de%20una%20institución%20educativa%20policial%20del%20Callao.pdf
- Gutiérrez, G. (2016) *Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*.
- Hildebrant, V. (2004). *Fundamentos de la educación infantil, en jardines de niños y primaria*. (Tercera ed.). México: Limusa.
- López, M. (2010). *Estrategias cognitivas de aprendizaje y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de secundaria de un Institución Educativa – Callao*. Tesis para para optar al título de Magister en Educación mención en Evaluación de la Calidad de Educación. Universidad De San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de: [comprension%20lectora/2010\\_López\\_Estrategias-cognitivas-del-aprendizaje-y-comprensión-lectora-en-estudiantes-de-quinto-grado-de-secundaria-de-una-institución-educativa.pdf](#)
- Martínez-Otero, V. (2007). *Claves del Rendimiento Escolar*. Universidad Complutense de Madrid. Publicado en <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/700/tribunahtml>

- Mejía, G. (1987). *Literatura para Niños Preescolares* (Cuarta ed.). -Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Mendieta, L. (2015) *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa privada “Divino Niño del Milagro” Chimbote*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Miljanovic, M. (2000). *Relaciones entre la inteligencia general de rendimiento académico y la comprensión lectora en el campo educativo*. Tesis para optar el Grado de Doctor en Educación. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- MINEDU. (2015). *Rutas del Aprendizaje, ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área Curricular Comunicación 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima, Lima, Perú: Metrocolor S.A. Obtenido de [www.minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe)
- Ministerio de educación (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima.
- Ministerio de educación. (2007). *Guía de Estrategias Metacognitivas para Desarrollar la Comprensión Lectora*. Lima – Perú.
- Ministerio de educación. (2008). *Programa Nacional de Formación y Capacitación a Docentes*. Educación Básica Regular. Lima – Perú
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Orellana, O. (1999). *Orientación y Bienestar del Educando*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación. Lima - Perú
- Paniagua, R. (2005). *Técnicas de Estudio y Estrategias de Aprendizaje*. Montepíncipe: Atheneu.
- Papalia, D. (2004). *Psicología del desarrollo humano*. México: Mc Graw Hill.
- Peñarrieta, R. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Bolivia: Blue.

- Pérez, Y. (2004). *Manual práctico de apoyo docente*. Monterrey ITESM, 1995 en Tobón, S. Formación basada en competencias. Ecoe Ediciones, Bogotá. pág. 196.
- Quipuscoa, A. (2015). *Taller jugando con títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la i.e n°1584 – Trujillo*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad César Vallejo.
- Reyes, N., y Raid, M. (1999). *El juego proceso de desarrollo y socialización* (Segunda ed.). Paraguay: Berlady.
- Ríos, S. (2016) *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria – Ucayali*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Rodríguez, C. (2016). *Programa de juegos de Roles utilizando títeres mejora La expresión oral en el área de comunicación de los niños de 3 Años de la Institución Educativa Particular San Gerardo - Trujillo*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Solovieva, Y., Tejada, C., García, E. y Quintanar, R. L (2015) Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar, *Educación en la filosofía*, volumen(29), 153-174, doi: 10.14393/REVEDFIL.issn.0102-6801.v29n57a2015-p153a174.
- Tello, L. A. (2016). *El método icono-verbal en el desarrollo de la comunicación oral creativa en los niños de 5 años de edad: experiencia en los centros educativos del nivel inicial en el distrito de San Luis en Lima, Perú*, tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Tillería D. (2005). *Títeres y máscaras en la educación*, 2da. Edición, Editorial Homo Sapiens, Rosario, Santa Fe.
- UNIZOR, U. (2011). SEDE WED-Universidad Pontificia Comillas. Recuperado el 20 de Octubre de 2014, de PROGRAMA-UNIZOR-USA-UNIZAR-ESPAÑA: <http://www.unizar.es/cursos/pdf>.

Valencia (2017). *Programa de Juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños (as) de cinco años* de la institución educativa Pública N° 209 Santa Ana”, Trujillo, tesis para optar el título profesional de licencia en educación inicial, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote

## **ANEXOS**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

#### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:  
PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LIBERTAD SCHOOL KIDS” DE LA URBANIZACION LIBERTAD - TRUJILLO 2018.
2. Instrumento:  
Lista de cotejos (Expresión Oral.)
3. Experto 01:
  - 3.1. Apellidos y nombres : PAREDES PASTOR EMMA YESSENIA
  - 3.2. Título : LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
  - 3.3. Grado académico : MAGISTER EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA
  - 3.4. Nro. De colegiatura : 1518138912
4. Lugar y fecha de validación : Trujillo 08 de julio de 2018
5. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	✓
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: 18138912





# UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

## FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**1. Título del proyecto de investigación:**

PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LIBERTAD SCHOOL KIDS" DE LA URBANIZACION LIBERTAD - TRUJILLO 2018

**2. Instrumento:**

Lista de cotejos (Evalúa la motricidad gruesa.)

**3. Experto 02:**

- 3.1. Apellidos y nombres : Josinto Reroso Mibros
- 3.2. Título : Licenciado en Educación Inicial
- 3.3. Grado académico : Doctor en Ciencias de la Educación
- 3.4. Nro. De colegiatura : 1518226359

**4. Lugar y fecha de validación :** Trujillo, 18 de Junio del 2018.

**5. Criterios de valoración:**

Criterios	
Adecuado	✓
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: 15226359



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

1. **Título del proyecto de investigación:**  
PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LIBERTAD SCHOOL KIDS" DE LA URBANIZACION LIBERTAD - TRUJILLO 2018
2. **Instrumento:**  
Lista de cotejos (Evalúa la motricidad gruesa.)
3. **Experto 01:**
  - 3.1. Apellidos y nombres : Paredes Clemente Luz María
  - 3.2. Título : Ms. Pedagogía Universitaria
  - 3.3. Grado académico : Lic. Educación Lengua y Literatura
  - 3.4. Nro. De colegiatura : .....
4. **Lugar y fecha de validación** : Trujillo 15 de junio 2018
5. **Criterios de valoración:**

Criterios	
Adecuado	/
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.  
DNI: 27132001



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Trujillo, 11 de setiembre del 2018

Oficio N° 001 – 2018

LIC. ROXANA YBAÑEZ RODRÍGUEZ

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "LIBERTAD SCHOOL"

ASUNTO: Solicito autorización

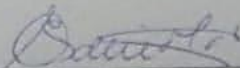
Yo Erika Ordinola Valladares, con DNI n° 42230423, estudiante del IX ciclo, de la carrera profesional de Educación, ULADECH, „ante usted me presento y expongo:

Que estando elaborando mi TESIS titulada "Programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años", para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial ante la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – ULADECH, siendo necesario desarrollar sesiones relacionadas a la aplicación de los componentes del trabajo de investigación en los alumnos del aula de 5 años de la I.E. "Libertad School" Nivel Inicial, recorro a su despacho a fin de solicitar la autorización correspondiente para realizar dichas sesiones en el periodo comprendido del 12 al 21 de setiembre.

Mucho agradeceré poner en conocimiento de lo solicitado al docente tutor del curso de TESIS III de la ULADECH.

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

Atentamente

  
ORDINOLA VALLADARES ERIKA  
DNI N° 42230423  
CICLO IX



ANEXO  
ALFA DECROBACH

N° Encuestas Piloto	Preguntas																	Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Sum fila (t)
1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30
3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	24
4	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	24
5	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	29
6	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	23
7	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
8	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	26
9	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	24
10	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	29
11	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	25
12	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	27
13	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	24
14	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	26

15	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	27
16	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	30
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	30
18	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	30
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	35
20	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	31
<b>PROMEDIO columna (i)</b>	1,50	1,60	1,60	1,45	1,55	1,70	1,60	1,55	1,85	1,55	1,65	1,80	1,85	1,65	1,55	1,70	1,65	Varianza Total
<b>DESV EST columna Si</b>	0,51	0,50	0,50	0,51	0,51	0,47	0,50	0,51	0,37	0,51	0,49	0,77	0,37	0,49	0,51	0,47	0,49	Columnas
<b>VARIANZA por ítem</b>	0,26	0,25	0,25	0,26	0,26	0,22	0,25	0,26	0,13	0,26	0,24	0,59	0,13	0,24	0,26	0,22	0,24	Varianzas total de ítems St <sup>2</sup>
<b>SUMA DE VARIANZAS de los ítems Si<sup>2</sup></b>	<b>4,34</b>																	<b>10,69</b>

Numero de Ítems :

17

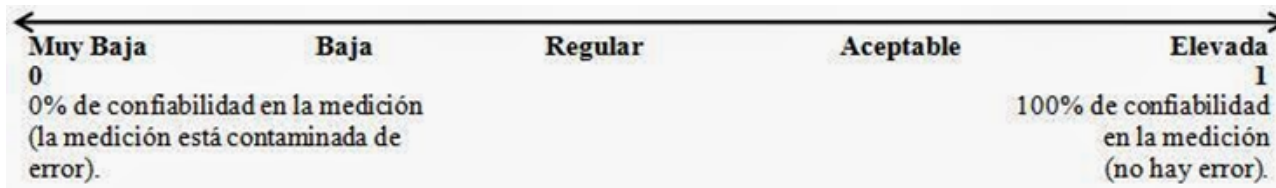
$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$



Reemplazando:

$$\alpha = 1,0625 \quad 0,594$$

$$\alpha = \mathbf{0,63}$$



ANEXO 4  
PROPUESTA PEDAGOGICA

**PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA  
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN  
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LIBERTAD  
SCHOOL KIDS DE LA URBANIZACION LIBERTAD- TRUJILLO 2017**

**1) Conceptualización:**

La propuesta pedagógica es un conjunto de estrategias metodológicas activas, planificadas respetando procesos pedagógicos para la construcción del conocimiento en torno a una unidad didáctica denominada sesión de aprendizaje, con el objetivo de contribuir a mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa “Libertad School Kids de la urbanización Libertad - Trujillo 2017

Tiene como finalidad que niños y niñas, de 5 años, identifiquen información en los textos orales de estructura simple y temática variada, mencionen las características de animales, objetos, personas, personajes y lugares del texto escuchado, opinen sobre lo que le gusta o disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado, diferencie las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos, diga con sus propias palabras el contenido de diversos tipos de textos que le leen, dicte textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito, mencione lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que se ha usado y escriba a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.

**Etapas:**

La propuesta pedagógica se concretiza en tres etapas: Denominación y Fundamentación, Diseño de la Propuesta y Desarrollo de la propuesta.

**A. DENOMINACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN**

**I. Denominación de la propuesta:**

**1. Título de la Propuesta:**

Programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de

la institución educativa “Libertad School Kids” de la urbanización Libertad- Trujillo - 2017

**1.1. Institución educativa:** “Libertad School Kids”

**1.2. Localidad:** Trujillo

**1.2. Nivel Educativo:** Educación Inicial

**1.3. Usuarios:** Niños de 5 años.

**1.4. Área de Diseño Curricular Nacional:** Comunicación

**1.5. Responsables de la Investigación:**

- **ORDINOLA VALLADARES, Erika.**

II.- Fundamentación de la propuesta:

De acuerdo a la evolución de las escuelas pedagógicas se han venido utilizando en el campo de la educación diferentes modelos curriculares, empezando con el modelo academicista, luego el modelo técnico y finalmente el modelo socio – cognitivo. Los modelos curriculares académicos y técnicos se caracterizaron por estar centrados en la enseñanza, la docente era el actor educativo de mayor trascendencia, son los dueños del conocimiento y se encargaban fundamentalmente de transmitirlos a través de la exposición, los estudiantes tenían casi nula o poca participación en el proceso de aprendizaje, sólo se limitaban a la repetición de los conocimientos, en forma memorística.

Estas dimensiones del proceso de enseñanza y aprendizaje se están cambiando rápidamente por modelos alternativos de aprendizaje como el modelo socio – cognitivo, que está centrado en los estudiantes y basados en el contexto socio-cultural, en la dinamización y revisión de procesos cognitivos utilizados para la construcción de los conocimientos. Las experiencias de aprendizaje propuestas a los estudiantes: trabajo en pares, el método de casos, simulación y juego, trabajo en equipo, resolución de problemas, etc. a través de las sesiones de aprendizaje, les confiere importancia a las relaciones intersubjetivas entre la docente, los niños y

niñas, las estrategias de enseñanza y aprendizaje y los materiales educativos. Aprender significa aprender con otros.

La comunicación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje se presenta mediatizada por la utilización oportuna y adecuada de diversos materiales educativos: al comunicarse se intenta transmitir no sólo los conocimientos sino las actitudes, valores, habilidades, orientaciones concretas y situaciones incentivadoras que faciliten en los niños y niñas la posibilidad de transferencia de sus aprendizajes a situaciones reales. En este proceso la retroalimentación constituye un elemento relevante, donde la docente y aprendices alternan permanentemente roles en una dinámica participativa de mensajes.

Será, la comunicación horizontal, una estrategia fundamental para posibilitar un acercamiento personal y motivacional donde el niño no es ya un sujeto desconocido, por su ausencia física, sino un ser real concreto, original que espera de nosotros una atención dirigida y personalizada para favorecerle la construcción de sus conocimientos.

Desde una perspectiva socio-cognitiva, entendemos el aprendizaje como la construcción de significados: los niños aprenden no solamente para adquirir información sino para desarrollar habilidades que le permitan seleccionarla, organizarla e interpretarla estableciendo conexiones significativas con sus saberes anteriores.

La perspectiva Cognitiva ve al estudiante implicado activamente en su aprendizaje para que le dé significado, y este tipo de aprendizaje busca que el niño pueda analizar, investigar, colaborar, compartir, construir y generar basándose en lo que ya sabe.

Los niños y niñas aprenden mejor haciendo. Permitir y crear las oportunidades para que todos puedan expresarse promueve la

construcción de nuevas ideas, sentimientos, emociones, actitudes y valores. Pretendemos que en un ambiente de aprendizaje constructivista, los niños: Construyan y comprendan profundamente conocimientos, en lugar de recibirlos en forma pasiva. Se involucran y comprometan directamente con el descubrimiento de nuevos conocimientos. Se expongan a puntos de vista alternativos e ideas contrapuestas, de forma tal que pueden sacar sus propias conclusiones y así transformar conocimientos y experiencias previas y de esta manera comprender con mayor profundidad. Transfieran conocimientos y habilidades a nuevas situaciones o circunstancias. Se responsabilicen y apropien tanto de su aprendizaje continuo de contenidos curriculares como del desarrollo propio de capacidades en el área de Comunicación relacionadas con las competencias de comprensión de textos orales, la expresión oral y la producción de textos escritos.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se recomiendan actividades o experiencias de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el niño y niña, en lugar de lecciones cortas y aisladas. Están orientadas a la acción y para que sean efectivas, la docente debe planear cuidadosamente capacidades, actitudes, contenidos curriculares, estrategias metodológicas y una evaluación auténtica.

## **2.1.- Formulación de principios**

La propuesta pedagógica Programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa “Libertad School Kids” de la urbanización Libertad- Trujillo – 2017, centrada en la planificación de sesiones de aprendizaje teniendo como elementos pedagógicos principales a las estrategias cognitivas se sustenta en los siguientes principios:

### **2.1.1.- De la organización**

Los niños y niñas como principales agentes del proceso de enseñanza y aprendizaje, para poder socializar sus sentimientos, ideas, opiniones, experiencias es necesario que se organicen entre ellos: en pares, pequeños grupos, y plenarios. Así mismo, a través de diferentes tipos de comunicación: gestual, mímico, oral, etc. se les enseñará a compartir experiencias, ideas, opiniones y sentimientos entre compañeros que les permita integrarse como equipo.

Pero no sólo apuesten por la organización física sino fundamentalmente que incorporen estrategias de aprendizaje que les permita procesar, seleccionar y organizar la información utilizando diversas técnicas con la finalidad de promover aprendizajes significativos.

#### 2.1.2.- Principio de la significatividad

Las actividades y conocimientos a desarrollarse deben ser relevantes y significativos para los niños y niñas, pues se aprende más y mejor cuando encuentran sentido real y práctico a lo que ocurre en la institución educativa. Además, las actividades, estrategias, metodología de la evaluación deberán ser conocidas por los niños propiciando su participación activa y comprometedor en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los niños aprenden haciendo. Es a través de una interacción activa con su ambiente que los niños encuentran sentido al mundo circundante. El aprendizaje es un proceso único, exclusivo y especial para cada individuo. Cada persona, cada niño, tiene su propio ritmo de aprendizaje, su manera y momento de hacer sentido de las cosas.

#### 2.1.3.- Principio de Comunicación

Como profesionales en la educación no sólo nos preocupemos de planificar, aplicar y evaluar estrategias, técnicas o actividades, sino de fundamentalmente de entender la inserción de la comunicación como eje fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se trata pues de adoptar una pedagogía de la expresión y la comunicación que promueve el desarrollo y el fortalecimiento de la identidad personal, cultural, la capacidad creadora y la transformación social, a partir de la apertura al otro en la interacción comunicativa: dar, recibir, ser recibido, escuchar, ser escuchado, transformar, ser transformado. Si los niños y niñas son comunicativos, entonces poseerán la capacidad de expresar libremente sus ideas, opiniones fortaleciendo de esta manera su capacidad de argumentación como un camino para la organización de sus aprendizajes.

**2.1.4.- Principio del desequilibrio cognitivo.-** El proceso de aprender supone una movilización cognitiva, desencadenada por una motivación, por un interés o una necesidad. Este proceso se inicia con un quiebre del equilibrio cognitivo inicial, provocando un desequilibrio, que obliga al aprendiz a llevar a cabo determinadas actuaciones con el fin de conseguir un nuevo estado de equilibrio.

**5.- Principio de la creatividad.-** Los niños aprenden observando aquello que ocurre cuando entran en contacto con diferentes materiales y personas. Los niños aprenden a través de múltiples representaciones. El uso de diferentes lenguajes simbólicos (dibujo, escultura, lenguaje oral, teatro, danza,...) para representar una realidad, enriquece la comprensión. El aprendizaje debe disfrutarse. El placer por aprender es de vital importancia a la hora de enfrentar obstáculos, desarrollar la capacidad creativa y descubrir lo desconocido con una curiosidad que se renueva constantemente. Promover el desarrollo del niño y niña haciéndolos capaces de crear y mejorar su expresión y comprensión oral y así se sientan capaces de sí mismos, demostrando alto nivel de motivación.

**2.1.5.- Principio de Respeto,** respetar al niño y niña es aceptar y valorar la forma de ser y de estar en el mundo y en su entorno familiar. Significa considerar al niño como protagonista de su propio desarrollo.

Respetar implica entender que el desarrollo global del niño se lleva a cabo en la totalidad de sus áreas: motriz, emocional, cognitiva, social y afectiva y, por lo tanto es necesario que se consideren sus tiempos, sin pretender adelantarlo si aún no está maduro porque la madurez no significa hacer las cosas antes de tiempo, si no en el tiempo de cada uno.

## **B. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **I. Formular objetivos**

#### **Objetivo General**

Contribuir a mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa “Libertad School Kids” de la urbanización Libertad - Trujillo, a través de un Programa de juegos de roles utilizando títeres.

#### **Objetivos Específicos**

- Determinar el nivel de aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa “Libertad School Kids” de la urbanización Libertad – Trujillo.
- Diseñar sesiones de aprendizaje sustentadas en un Programa de juegos de roles utilizando títeres, para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años.

### **C. Descripción de la propuesta**

#### **a. Organización**

- La propuesta se va a viabilizar a través de 13 sesiones de aprendizaje, unidades didácticas que respetarán los procesos pedagógicos para la construcción de los conocimientos. Los procesos pedagógicos que se desarrollarán son los que a continuación detallamos.



## **LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

### **I. CONCEPCIÓN.**

La sesión de aprendizaje la podríamos definir como un documento de concreción del proceso de diversificación y adaptación curricular.

Proceso organizado y lógico de estrategias metodológicas cognitivas, socio afectivas y motoras orientadas al ejercicio de capacidades específicas en los estudiantes como el análisis, la inferencia, la abstracción, la comparación, la reflexión, el razonamiento lógico, la argumentación, la discriminación y la comprensión, para desarrollar y actualizar capacidades de relativa o mayor complejidad, permitiéndoles reestructurar y acomodar sus estructuras cognitivas garantizando su formación integral.

### **II.- PRINCIPIOS DE LA PEDAGOGÍA COGNITIVA.**

Los principios que sustentan este tipo de pedagogía son:

- El ser humano realiza una actividad basada fundamentalmente en el procesamiento de la información, por lo tanto se reconoce la importancia de cómo las personas organizan, seleccionan, codifican, categorizan y evalúan la información y la forma en que las “herramientas intelectuales”, estructuras o esquemas mentales son empleadas para acceder e interpretar la realidad constituyéndose el aprendizaje a través de una visión cognoscitivista en mucho más que un simple cambio observable en el comportamiento.
- El niño es un sujeto activo, procesador de información, posee capacidad cognitiva para aprender y solucionar problemas, que la

pone de manifiesto a través de la dinamización o puesta en funcionamiento de sus operaciones mentales como el análisis, síntesis, interpretación, razonamiento, inferencia y la comprensión. Un estudiante activo “aprende a aprender”, teniendo en cuenta el contexto socio-cultural, las relaciones educación - sociedad, la composición y características de los factores, actores y agentes que integran el sistema educativo, las diferentes culturas de los estudiantes, docentes, padres de familia y comunidad, sin descuidar la problemática del currículo, la diversificación y contextualización de los contenidos curriculares.

- El conocimiento no es una simple acumulación de datos. La esencia del conocimiento es la estructura: elementos de información conectados, que forman un todo organizado y significativo. Por lo tanto, la esencia de la adquisición del conocimiento estriba en aprender relaciones mentales generales. Utilizando el ejemplo anterior, si queremos comprender Los Siete Ensayos de la Realidad Peruana de José Carlos Mariátegui, va a depender de cómo estructuramos en nuestra mente esos contenidos, y para comprender, requerimos de procesos internos tales como interpretar, traducir y extrapolar, dicho de otra manera, saber codificar la información, es decir, asimilar las ideas generadoras. El aprendizaje genuino no se limita a ser una simple asociación y memorización de la información impuesta desde el exterior. Comprender requiere pensar. La comprensión se construye desde el interior mediante el establecimiento de relaciones entre las informaciones nuevas y lo que ya conocemos, o entre piezas de información conocidas, pero aisladas previamente. El primero de los procesos se conoce como asimilación y el segundo, como integración. La adquisición del conocimiento comporta algo más que la simple acumulación de información, implica modificar pautas de pensamiento. Dicho de manera más específica, establecer conexiones puede modificar la manera en que se organiza el pensamiento, modificándose, por lo

tanto, la manera que tiene un niño de pensar sobre algo. El proceso de asimilación e integración requiere tiempo y esfuerzo cognitivo, por lo tanto, no es ni rápido, ni fiel, ni uniforme entre los aprendices. Implica considerar las diferencias individuales ya que el cambio de pensamiento suele ser largo y conlleva modificaciones que pueden ser cualitativamente diferentes.

### III. - PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.

El diseño de sesiones de aprendizaje se sustenta en los siguientes principios: **El aprendiz es un sujeto activo y con dominio del contexto.** El aprendizaje ocurre porque el aprendiz trata activamente de comprender la realidad. El conocimiento consiste en un cuerpo organizado de estructuras mentales y procedimientos. **El aprendizaje consiste en cambios en la estructura mental del aprendiz** originados por las operaciones mentales que realiza. El aprendizaje se basa en el uso del conocimiento previo con el fin de comprender nuevas situaciones y modificar las estructuras de este conocimiento previo para interpretar las nuevas situaciones. La educación consiste en permitir y promover la exploración mental activa de los conocimientos complejos.

### IV.- PROCESOS PEDAGÓGICOS

**1.- Motivación.-** Proceso permanente mediante el cual el docente crea las condiciones, despierta y mantiene el interés de los estudiantes por sus aprendizajes.

Es el interés que tienen las personas por las actividades que le conducen hacia el logro de metas u objetivos.

**¿Cómo motivamos?** Desarrollando contenidos en función de los intereses y necesidades de los estudiantes.

- Diseñando estrategias variadas

- Diseñando estrategias de acompañamiento y ayuda que permita, al estudiante, superar sus dificultades durante su aprendizaje

### **Factores para la motivación**

**A.- Internos:** nivel de desarrollo de las capacidades, intereses y necesidades, saberes previos **B.- Externos:** ambiente físico normales sociales del docente, materiales educativos, apoyo y monitoreo,

**Actitudes que expresan motivación:** Persistencia para alcanzar el logro, mostrar interés, intensidad y esfuerzo.

**2.- Saberes previos.-** Conocimientos que se poseen, algunas veces suelen ser erróneos o parciales, se activan al comprender o aplicar un nuevo conocimiento.

**Características.-** Son resistentes al cambio, a la vez persistentes en el tiempo, no siempre tienen sustento científico, en algunas ocasiones son explicaciones que cada quien genera para una mejor comprensión de algún hecho o fenómeno.

**3.- Conflicto o desequilibrio cognitivo.-** Se enfrenta a algo o problemas que no puede comprender, explicar o resolver con sus saberes previos.

**Genera:** La necesidad de aprender nuevos procedimientos, conocimientos y actitudes.

**Formas de presentación.** Tarea, desafío y argumento. **Ejemplos:**

**a.-** Participan de una experiencia directa ordenando los elementos curriculares.

**b.-** Individualmente registran sus saberes previos.

**c.-** Participan en la planificación de una sesión de aprendizaje.

**d.-** Seleccionan y sustentan la concepción de sesión de aprendizaje.

### **4.- Construcción de aprendizajes.-**

- Relación de los conocimientos en concordancia con el contexto en el que se enseña.

- Implica la apropiación y reelaboración de los conceptos de las ciencias y demás disciplinas

Implica un docente que priorice lo que los estudiantes deben aprender de acuerdo al momento actual.

**4.1.- Confrontación.-** Relación con el contexto en el que se enseña. Implica un docente que priorice lo que los estudiantes deben aprender de acuerdo al momento actual. Implica la apropiación y reelaboración de los conceptos de las ciencias y demás disciplinas.

**5.- Metacognición.-** Aborda el conocimiento en torno a las estrategias que posee y a las demandas de la tarea. De esta manera, el aprendiz puede establecer una pauta de actuación, basada en el esfuerzo esperado que debe realizar, de acuerdo a las capacidades que desea conseguir. La auto evaluación, que se realiza en forma permanente con la finalidad de ir preparando la voluntad para ello es necesario proporcionarles pautas para su realización eficiente, eficaz, seria y correcta, desterrando así el arbitrarismo. **La coevaluación**, que lo realizan mutuamente los miembros de un equipo sobre el aprendizaje alcanzado al realizar una experiencia de aprendizaje determinada. Al inicio pueden centrarse en lo positivo: y las deficiencias o dificultades, las evaluará el profesor. **La heteroevaluación** que lo realiza el docente a través de la aplicación de técnicas e instrumentos apropiados de acuerdo a la capacidad ejercitada.

#### **6.- Transferencia**

Aplicación de los aprendizajes a situaciones nuevas de aprendizaje

#### **b. Contenidos y actividades**

<b>CONOCIMIENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
Cuentos	Producimos creativamente cuentos.

Recetas	Producimos creativamente recetas.
Afiches	Producimos creativamente afiches.
Artículos	Leemos artículos
Textos de su interés	Leemos textos de nuestro interés
Historietas	Producimos creativamente historietas.
Leyendas	Producimos creativamente leyendas.

### **c. Evaluación y retroalimentación**

La propuesta se evaluará durante todo el proceso, utilizando para ello instrumentos como guías de observaciones, lista de cotejos y producciones gráficas

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01**

### **I.- Datos Generales**

- 1.- Institución Educativa Privada: “Libertad School Kids”
- 2.- Sección/Edad : 5 años

- 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal social  
 5.- Fecha de Aplicación : 12/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión** : La familia

**III.- Expectativa de logro**

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
<b>COMUNICACIÓN</b>	Expresión y Comprensión Oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer su familia y los que la integran.	Comenta quienes integran su familia a través de fotos. - Menciona a la familia utilizando un vocabulario adecuado	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose en sus relaciones con los otros.	Lista de cotejo

#### IV.-Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase con un títere el cual representaran a la familia. Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos integran a la familia? ¿Tu familia quienes lo conforman? ¿Cuáles son el nombre de tu papá y mamá?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿La familia es importante? ¿Respetas a tus padres?</li> <li>- Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	<p>Títeres</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	15
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora comienza a explicar el tema “La Familia”, utilizando como referencia los miembros de su hogar.</li> <li>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su familia de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles.</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron.</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas</li> </ul>	<p>Títeres</p>	20
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujaran la familia que actuaron en su grupo.</li> <li>- La profesora realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo te has sentido? ¿De qué se trató la clase de hoy? ¿Te gustó?</li> </ul>	<p>Hojas bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrados</p>	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño:

<http://pequebebes.com/problemas-familiares-que-afectan-a-los-ninos-en-el-colegio/>

Para la profesora:

<http://www.cbp-psicologos.com/problemas-de-familia.html>



**VI.- Anexos**



**Abuelita**



**Abuelito**



**Papá**



**Mamá**



**Hija**



**Bebé**



**Hijo**

**LISTA DE COTEJO**

Ítems  Niños(as)	Manipula el Títere adecuadamente		Reconoce los miembros de su familiar		Menciona a los miembros de su familia.	
	Si	No	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL						
ANGULO ÁLVAREZ NOEMÍ						
BURGOS MONZÓN NATHALIE						
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO						
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA						
MAURICIO RISCO THIAGO						
MOTA VEGA YEIKO						
MUÑOZ HILARIO DANNA						
MUÑOZ HILARIO YALILA						
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS						
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA						
PELÁEZ MIÑANO VALESKA						
PORTALES SOTELO DAYIRO						
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB						
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa Privada: “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal Social  
 5.- Fecha de Aplicación : 13/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión** : Creando un cuento

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento De Evaluación
<b>COMUNICACION</b>	Expresión y Comprensión Oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación.	<p>- Enuncia el título de su cuento creado en el aula.</p> <p>- Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.</p>	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar?</li> <li>- Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	Títeres Pizarra Plumones	15
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”.</li> <li>- Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento.</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado.</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos</li> </ul>	Títeres	20
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos.</li> <li>- La profesora realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué les pareció?</li> </ul>	Cartulina Lápiz Borradores Colores	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño: [www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora: [www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

**VI.- Anexos**



### LISTA DE COTEJO

Ítems  Niños(as)	Manipula el Títere adecuadamente		Enuncia el título de su cuento creado en el aula.		Narra el cuento creado en grupo a través de títeres	
	Si	No	Si	No	Si	No
ALVA GARCIA LUIS ANGEL						
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA						
BURGOS MONZON NATHALIE						
GARCIA FERNANDEZ ANGHELO						
GONZALES ALVAREZ GABRIELA						
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL						
MOTA VEGA YEIKO SHARUK						
MUÑOZ HILARIO DANNA						
MUÑOZ HILARIO YALILA						
ORBEGOSO REBAZA GENESIS						
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA						
PELAEZ MINANO VALESKA						
PORTALES SOTELO DAYIRO						
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB						
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal social  
 5.- Fecha de Aplicación : 14/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión** : Conociendo los cuentos infantiles

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
<b>COMUNICACION</b>	Expresión y Comprensión Oral	Escuchar con atención diversas narraciones de los cuentos por periodos prolongados.	<p>Narrar los cuentos moviendo todo el cuerpo.</p> <p>Expresa sus ideas cambiando el final a los cuentos utilizando un vocabulario adecuado.</p>	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase con la lectura del cuento “ La Caperucita Roja” : Luego se pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes interviene? ¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá? ¿Te identificas con el personaje de caperucita?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué cuentos conoces? ¿Te gusta el final del cuento la caperucita roja? ¿Cómo lo cambiaría el final?</li> <li>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuento de la Caperucita</li> <li>-Plumones</li> <li>-Pizarra.</li> </ul>	15
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora comienza a explicar el tema “los cuentos infantiles”, utilizando como referencia lo más frecuente que le cuentan los padres.</li> <li>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más le gusta a través de los juegos de roles.</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron.</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas</li> </ul>	Títeres	20
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente les entrega hojas para coloreen el cuento que les conto al empezar la clase.</li> <li>- Se les hace las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les gustó?</li> </ul>	Hojas de aplicación Crayolas	10

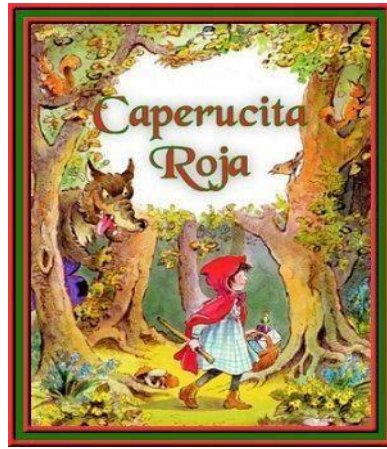
#### V.- Fuentes de información

Para el niño: <http://www.guiainfantil.com/servicios/Cuentos/cuentos.htm>

Para la profesora: [http://www.pekegifs.com/cuentos\\_infantiles.htm](http://www.pekegifs.com/cuentos_infantiles.htm)



**VI.- Anexos**



**COLOREAR EL CUENTO LA CAPERUCITA ROJA**



**LISTA DE COTEJO**

<p align="center">Ítems</p> <p align="center">Niños(as)</p>	Narrar los cuentos moviendo todo el cuerpo.		Expresa sus ideas cambiando el final a los cuentos utilizando un vocabulario adecuado.		Manipula el Títere adecuadamente	
	Si	No	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL						
ANGULO ÁLVAREZ NOEMÍ CRISTINA						
BURGOS MONZÓN NATHALIE						
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO						
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA						
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL						
MOTA VEGA YEIKO SHARUK						
MUÑOZ HILARIO DANNA						
MUÑOZ HILARIO YALILA						
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS						
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA						
PELÁEZ MIÑANO VALESKA						
PORTALES SOTELO DAYIRO						
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB						
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal social  
 5.- Fecha de Aplicación : 13/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión** : Cuidemos nuestro amigo el libro

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
<b>COMUNICACION</b>	Expresión y Comprensión Oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer el cuidado del libro.	<p>Selecciona y comunica sobre el cuidado de los libros en el sector biblioteca.</p> <p>Menciona el cuidado de los libros utilizando un vocabulario Adecuado a través de títeres.</p>	Muestra autonomía e iniciativa en el cuidado de los libros.	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “La tienda de los libros” utilizando el un títere.</li> <li>Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué nos habla el cuento? ¿Estuvo bien lo que hizo Eusebio?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así de bonito el libro ¿Está bien rasgar las hojas de los libros?</li> <li>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	Títeres Pizarra Plumones	1 5
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora comienza a explicar el tema “El cuidado del libro”, utilizando el sector biblioteca.</li> <li>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar los libros a través de los juegos de roles.</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar</li> <li>- El cuidado de los libros.</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</li> </ul>	Títeres	2 0
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes.</li> <li>- La docente hace las siguientes preguntas: ¿les gustó?¿Cómo se sintieron? ¿Cómo deben cuidar el libro de trabajo?</li> </ul>	Libros. Hojas. .bond. Borradores. Colores.	1 0

#### V.- Fuentes de información

Para el niño: [www.libros/cuentos/niños-niñas.com](http://www.libros/cuentos/niños-niñas.com)

Para la profesora: <http://www.cuidado-libros.com>

VI.- Anexos



COLOREA EL LIBRO



ENCIERRA EN UN CÍRCULO LA ACCIÓN CORRECTA Y MARCA CON (X) LA ACCIÓN INCORRECTA



**LISTA DE COTEJO**



Ítems	Manipula el Títere adecuadamente		Menciona el cuidado de los libros utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres		Selecciona y comunica sobre el cuidado de los libros en el sector biblioteca.	
	o	i	o	i	o	i
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL						
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA						
BURGOS MONZÓN NATHALIE						
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO						
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA						
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL						
MOTA VEGA YEIKO SHARUK						
MUÑOZ HILARIO DANNA						
MUÑOZ HILARIO YALILA						
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS						
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA						
PELÁEZ MIÑANO VALESKA						
PORTALES SOTELO DAYIRO						
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB						
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.Áreas que se integran : Personal Social  
 5.- Fecha de Aplicación : 14/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika  
**II.- Nombre de la sesión** : Creando un cuento

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento De Evaluación
COMUNICACION	Expresión y Comprensión Oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolos con una correcta pronunciación.	<p>Enuncia el título de su cuento creado en el aula.</p> <p>Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.</p>	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar?</li> <li>- Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	Títeres Pizarra Plumones	15
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento.</li> <li>-La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado.</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos</li> </ul>	Títeres	20
CIERRE	<p>La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos. ¿Cómo se han sentido? ¿Es fácil crear cuentos? ¿De qué trata el cuento?</p>	Cartulina Lápiz Borradores Colores	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño: [www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora: [www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal social  
 5.- Fecha de Aplicación : 14/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika  
 II.- Nombre de la sesión : Conociendo al semáforo

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
<b>COMUNICACION</b>	Expresión y Comprensión Oral	Describe características visibles del semáforo de su entorno	<p>Enuncia los colores del semáforo utilizando un vocabulario adecuado</p> <p>Enumera los colores del semáforo en el aula</p>	Se interesa por conocer nuevas palabras.	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento “El Semáforo” utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué colores se ha nombrado? Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Cuál es el significado de cada color? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. Se da a conocer el tema de la clase.	Cuento Títeres Pizarra Plumones	15
DESARROLLO	La profesora comienza a explicar el tema “Conociendo El Semáforo” Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada situación que representa el semáforo en la calle especialmente los colores que ellos eligieron utilizando títeres. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el color que ellos eligieron y las situaciones que representaran. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	Títeres  Plumones	20
CIERRE	En grupo deberán decir el color que representaron y su significado. La docente pregunta a grupos ¿Cuántos colores semáforo? - La docente les entrega aplicación donde deberán colores del semáforo.	Colores	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño: [www.nuestro-amigo-el-semaforo.com](http://www.nuestro-amigo-el-semaforo.com)

Para la profesora:

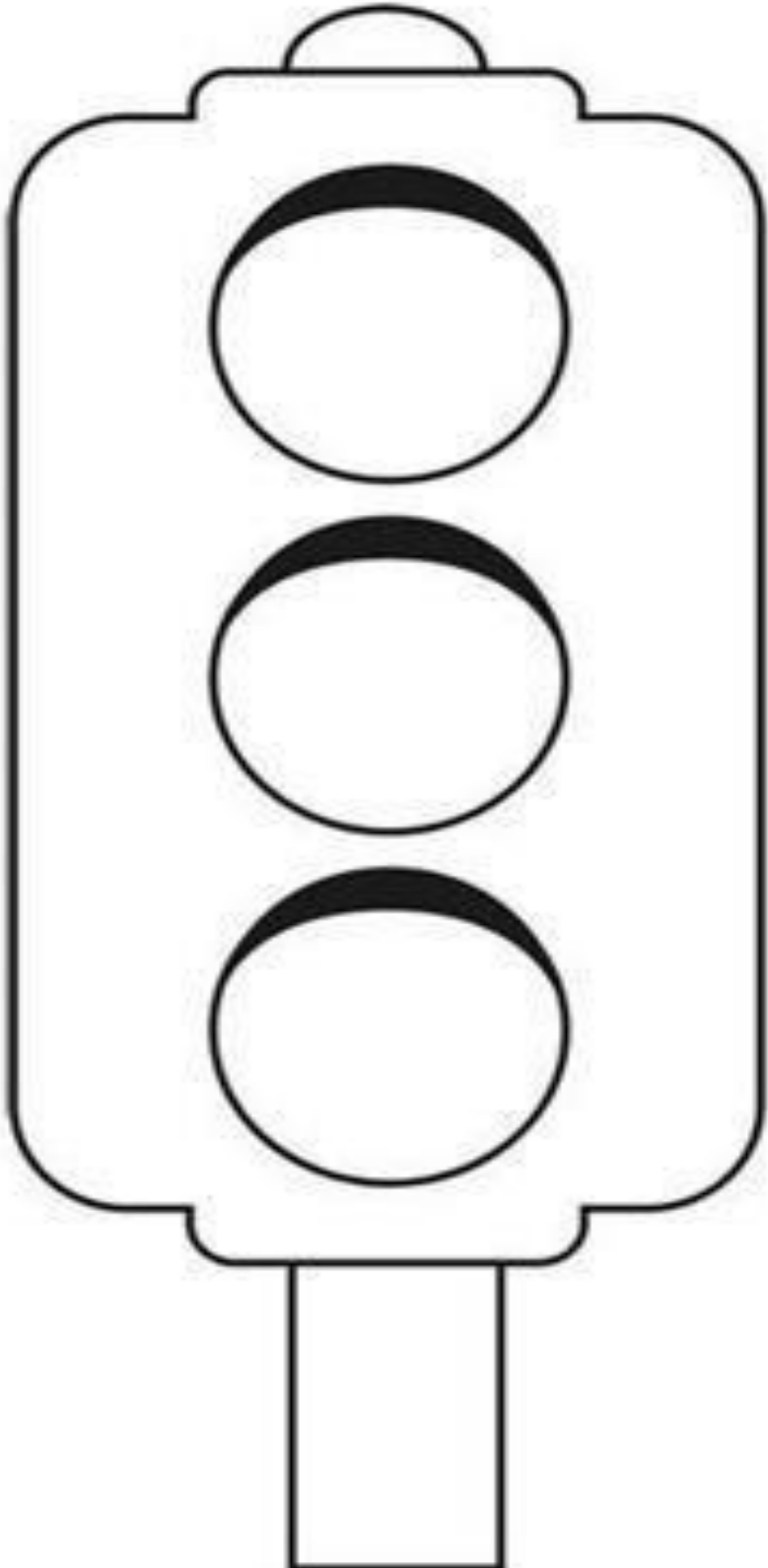
[www.educación-niños/conociendoelsemaforo.com](http://www.educación-niños/conociendoelsemaforo.com)

VI.- Anexos





**PINTAR LOS COLORES DEL SEMÁFORO**  
**LSTA DE COTEJO**

	os n el
<p align="center"><b>Niñc</b></p>	<p align="center"><b>Si</b></p>
ALVA GARCIA ANGULO Á CRISTINA	
BURGOS M	
GARCÍA FE GONZALES GABRIELA	
MAURICIO POOL	
MOTA VEG	
MUÑOZ HII	
MUÑOZ HII	
ORBEGOSO OTINIANO I DIANDRA	
PELÁEZ MI	
PORTALES	
TOLENTINO ZAVALETA MIRKO	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
2.- Sección/Edad : 5 años  
3.- Área : Comunicación  
4.- Áreas que se integran : Personal social  
5. Fecha de Aplicación : 17/09/2018  
6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión** : La familia educativa

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación

<p style="text-align: center;"><b>COMUNICACION</b></p>	<p>Expresión y Comprensión Oral</p>	<p>Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa</p>	<p>Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado.</p> <p>Representa a la familia a través de Títulos</p>	<p>Se expresa con libertad y espontaneidad.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
--	---	--	--	---	------------------------

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la clase contándoles a los niños y niñas un cuento: “La Familia Educativa” utilizando un títere.</p> <p>Luego pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué nos dice el cuento? ¿Tú que haces en la institución educativa?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Todos tenemos un hogar? ¿La institución educativa es tu segundo hogar? ¿Quiénes lo conforman?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>Cuento</p> <p>Títeres</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	15
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “La Familia Educativa”.</p> <p>- La profesora hace un recorrido de la institución educativa acompañados de los niños y niñas.</p> <p>- Regresando al salón.</p> <p>- Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada miembro de la familia educativa el rol que cumple cada integrante utilizando títeres.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres</p> <p>Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el integrante que eligieron de la familia educativa.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	<p>Títeres</p> <p>Plumones</p>	20
CIERRE	<p>- En grupo deberán mencionar las características del integrante que ellos eligieron de la familia educativa.</p> <p>- La docente les da papelógrafos para que los niños y niñas dibujen el integrante de la familia educativa que ellos eligieron.</p>	<p>Papelógrafos</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>colores</p>	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño: [www.nuestra-familia-educativa/institucion.segundo-hogar.com](http://www.nuestra-familia-educativa/institucion.segundo-hogar.com)

Para la profesora: [www.conociendo-la-familia-educativa.com](http://www.conociendo-la-familia-educativa.com)

## VI.- Anexos



LISTA DE COTEJO

Ítems	- Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado.		- Representa a la familia a través de Títulos	
	Si	No	Si	NO
Niños(as)				
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO				
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Áreas que se integran : Personal social  
 5.- Fecha de Aplicación : 18/09/2018  
 6.- Responsable : Ordinola Valladares Erika
- II.- Nombre de la sesión** : Mi árbol genealógico

### III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y Comprensión Oral	Describe características de su árbol genealógico y de su entorno..	Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado.  Representa su árbol genealógico a través de títeres.	Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de cotejo

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se inicia la clase mostrándoles una lámina del árbol genealógico.</li> <li>Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué figura tiene? ¿Quiénes serán?</li> <li>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá?</li> <li>¿Nosotros somos parte del árbol genealógico? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</li> <li>- Se da a conocer el tema de la clase.</li> </ul>	Lamina Pizarra Plumones	15
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “El árbol genealógico”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</li> </ul> <p>Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus familiares.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</li> </ul>	Títeres  Plumones	20
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupo deberán mencionar las características de los integrantes de su árbol genealógico.</li> <li>- La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen su árbol genealógico.</li> </ul>	Hojas Lápiz Borrador colores	10

#### V.- Fuentes de información

Para el niño:

[www.el.árbol.genealógico-niños.y.niñas.com](http://www.el.árbol.genealógico-niños.y.niñas.com)

Para la profesora: [www.conociendo.el.árbol.genealógico/colorear.com](http://www.conociendo.el.árbol.genealógico/colorear.com)



VI.- Anexos



LISTA DE COTEJO

Ítems  Niños(as)	Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado.		Representa su árbol genealógico a través de títeres	
	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO				
GONZALES ALVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRÍGUEZ DIÁNDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
2.- Sección/Edad : 5 años  
3.- Área : Comunicación  
4.- Áreas que se integran : Personal social  
5.- Fecha de Aplicación : 18/09/201  
6.- Responsable : Ordinola Valladares

**II.- Nombre de la sesión** : Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títeres.

### III.- Expectativa de logro

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

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<p>La profesora presenta la visita del amigo títere quien les enseñará trabalenguas.</p> <p>La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta ¿Sabes que es un trabalenguas?</p> <p>¿Sabes cómo se dice trabalenguas?</p> <p>¿Qué trabalenguas conocen?</p>	Títeres	15
DESARROLLO	<p>La profesora explica la actividad a realizar: Repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres.</p> <p>La profesora acompañada del amigo títere repite trabalenguas sin equivocarse.</p> <p>La profesora y el títere invita a los niños y niñas a participar</p>	<p>Trabalenguas</p> <p>Títeres</p>	20
CIERRE	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Les gustó los trabalenguas?</p> <p>¿Les gustó la visita del amigo títeres?</p> <p>¿Les gustó utilizar el títere?</p>	-	10

**LISTA DE COTEJO**

Ítems  Niños(as)	Repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres.		Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	
	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ÁLVAREZ NOEMÍ CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO				
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Fecha de Aplicación : 19/09/2018  
 5.- Responsable : Ordinola Valladares

**II.- Nombre de la sesión** : Repite rimas sin equivocarse con el uso de títeres.

### III.- Expectativa de logro

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

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<p>La profesora presenta la visita del amigo títere quien les enseñará rimas.</p> <p>La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta</p> <p>¿Sabes que es un rima?</p> <p>¿Han narrado ritmas en casa?</p> <p>La profesora explica la actividad a realizar: Repite una rima sin equivocarse.</p>	Títeres	15
DESARROLLO	<p>La profesora acompañada del amigo títere Repite rimas sin equivocarse.</p> <p>Los niños y niñas escuchan a la profesora y el amigo títere las rimas.</p> <p>La profesora y el títere invita a los niños y niñas a participar de las rimas.</p>	Grabadora. CD. Rimas Títere	20
CIERRE	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Les gustaron las rimas?</p> <p>¿Les gusto la visita del amigo títeres?</p>		10

**LISTA DE COTEJO**

Ítems	Repite una rima sin equivocarse.		Disfruta de las rimas y trabalenguas.	
	Si	No	Si	No
Niños(as)				
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO				
GONZALES ALVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRIGUEZ DIÁNDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Fecha de Aplicación : 19/09/2018  
 5.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión:** Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas

### III.- Expectativa de logro

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

#### IV.- Programación de actividades

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias de aprendizaje</b>	<b>Material es didácticos</b>	<b>Tiempo</b>
INICIO	<p>La profesora presenta a los niños y niñas un video de trabalenguas y rimas</p> <p>La profesora les pregunta:</p> <p>¿Les gusto el video de las rimas y trabalenguas?</p> <p>¿Podrían crear sus propias rimas y trabalenguas? La profesora explica la actividad a realizar:</p> <p>Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas.</p>	VIDEO RIMAS	15
DESARROLLO	<p>La profesora forma grupos de trabajo y asesora en la construcción de rimas y trabalenguas.</p> <p>La profesora invita a los niños y niñas a participar de la rimas y trabalenguas.</p> <p>Los niños y niñas construyen sus rimas y trabalenguas con asesoría de la profesora.</p>		20
CIERRE	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Les gustaron las rimas y trabalenguas?</p>		10

**LISTA DE COTEJO**

Ítems  Niños(as)	Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas.		Disfruta de las rimas y trabalenguas.	
	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL ANGULO ÁLVAREZ NOEMÍ CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”
- 2.- Sección/Edad : 5 años
- 3.- Área : Comunicación
- 4.- Fecha de Aplicación : 21/09/2018
- 5.- Responsable : Ordinola Valladares Erika

**II.- Nombre de la sesión:** Menciona la ubicación espacial de los elementos observados

.III.- Expectativa de logro

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

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
INICIO	<p>La profesora presenta a los niños y niñas una lámina con diferentes nociones espaciales.</p> <p>La Profesora les pregunta:            ¿Qué objetos observan?            ¿En ubicación se encuentran los objetos presentados?.</p> <p>La profesora explica la actividad a realizar: Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.</p>	Lamina	15
DESARROLLO	<p>La profesora formula preguntas de las ubicaciones espaciales de los objetos.</p> <p>La profesora invita a los niños y niñas a señalar y mencionar la ubicación de cada elemento.</p> <p>Los niños y niñas señalan y mencionan las ubicaciones espaciales.</p>	Laminas	20
CIERRE	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:            ¿Cómo se han sentido? ¿Qué ubicaciones espaciales han conocido?</p>		10

**LISTA DE COTEJO**

Ítems	Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.		Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	
	Si	No	Si	No
Niños(as)				
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ÁLVAREZ NOEMÍ CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCÍA FERNÁNDEZ ANGHELO				
GONZALES ÁLVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRÍGUEZ DIANDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : “Libertad School”  
 2.- Sección/Edad : 5 años  
 3.- Área : Comunicación  
 4.- Fecha de Aplicación : 21/09/2018  
 5.- Responsable : Ordinola Valladares

**II.- Nombre de la sesión:** Precisa las características de la figuras de la lámina u objetos

III.- Expectativa de logro

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

#### IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Material es didácticos	Tiempo
INICIO	<p>La profesora presenta a los niños y niñas una muñeca.</p> <p>La Profesora les pregunta:</p> <p>¿Qué objeto observan?</p> <p>¿De qué color son sus vestimentas?</p> <p>¿Qué accesorios lleva la muñeca?</p> <p>¿Por qué llevan vestimenta?</p> <p>La profesora explica la actividad a realizar:</p> <p>Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos.</p>	MUÑECA	15
DESARROLLO	<p>La profesora formula preguntas de las características del objeto presentado.</p> <p>La profesora invita a los niños y niñas a describir las características de la muñeca.</p> <p>Los niños y niñas describen las características de la muñeca.</p>	MUÑECA	20
CIERRE	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Qué características tiene la muñeca?</p>		10



**LISTA DE COTEJO**

Ítems  Niños(as)	Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos.		Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	
	Si	No	Si	No
ALVA GARCÍA LUIS ÁNGEL				
ANGULO ALVAREZ NOEMI CRISTINA				
BURGOS MONZÓN NATHALIE				
GARCIA FERNANDEZ ANGHELO				
ONZALES ÁLVAREZ GABRIELA				
MAURICIO RISCO THIAGO JEAN POOL				
MOTA VEGA YEIKO SHARUK				
MUÑOZ HILARIO DANNA				
MUÑOZ HILARIO YALILA				
ORBEGOSO REBAZA GÉNESIS				
OTINIANO RODRÍGUEZ DIÁNDRA				
PELÁEZ MIÑANO VALESKA				
PORTALES SOTELO DAYIRO				
TOLENTINO YBAÑEZ CALEB				
ZAVALETA VALDERRAMA MIRKO				

## FOTOS



**Los estudiantes del aula de 5 años coloreando sus hojas gráficas después de la sesión enseñada**



Los estudios  
e



