



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**TALLER DE JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE
VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN
ORAL EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 81531 “OLGA MARÍA PEREDA NORIEGA”,
CARTAVIO-2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

Bach. CULQUI CASANA JHONNY PETER

ASESOR:

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR:

Bach. CULQUI CASANA JHONNY PETER

ASESOR:

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Secretaria

Dra. Milagros Jacinto Reinoso

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A las personas familiares; a mi hermano Grover, amigos profesionales y compañeros de trabajo con quienes compartimos y Comparamos experiencias de la vida y del trabajo, permitiendo obtener un grano de arena para la implementación de este trabajo de investigación.

*Al Dr. Amadeo Amaya Saucedo
Por su magnífico apoyo y sus acertados aportes
en la elaboración y redacción
de mi tesis para obtener el título
de Licenciado en Educación.*

El autor

DEDICATORIA

*Con mucho cariño, a mis padres por su amor cariñoso
y esfuerzo invaluable, porque contribuyeron con su
dedicación y ejemplo de vida en testimonio viviente
para lograr la superación como persona y profesional.*

*A mi esposa, a mis hijas por la
comprensión y empuje a ser fuerte
y mejor persona en el día a día.*

Peter

RESUMEN

La presente investigación se ha realizado para determinar en qué medida el Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano mejora la expresión oral en estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

Se utilizó el método empírico pues ha permitido la obtención y elaboración de los datos empíricos y el conocimiento de los hechos fundamentales que caracterizan a los fenómenos. El estudio es de tipo Experimental, pues se ha aplicado una experiencia o estímulo para conocer sus resultados o efectos sobre una muestra determinada. El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre experimental con un único grupo. La población está conformada por 20 niños y niñas de 10 a 12 años de edad que se encuentran matriculados en la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio - La Libertad. La muestra es el total poblacional. Como instrumento se empleó la Escala valorativa de observación: Es el instrumento que se constituye en pre test y pos test de la presente investigación. Consiste en la aplicación de indicadores en 4 dimensiones de la expresión oral: habilidad, lingüística, paralingüística, kinésica proxémica.

Se demostró que la aplicación del taller de juego de roles con un enfoque Vigostkiano mejoró significativamente la expresión oral, pues al aplicar las pruebas estadísticas, se encontró que $T_c=17.09 > T_{tabular}= 1.73$ siendo $P=0.000 < 0.05$.

Palabras clave: Taller, juego de rol, expresión oral, lingüística, paralingüística, kinésica y proxémica.

ABSTRACT

The present investigation has been carried out to determine the extent to which the role play workshop with Vigostkian focus improves oral expression in fifth grade students of primary education of Educational Institution No. 81531 "Olga Pereda Noriega", Cartavio-2018.

The empirical method was used because it has allowed the obtaining and elaboration of the empirical data and the knowledge of the fundamental facts that characterize the phenomena. The study is of Experimental type, because an experience or stimulus has been applied to know its results or effects on a determined sample. The research design that was used in this research work corresponds to the pre- experimental design with a single group. The population is made up of 20 boys and girls from 10 to 12 years of age who are enrolled in the Educational Institution N° 81531- Olga Pereda Noriega - Cartavio - La Libertad. The sample is the total population. As an instrument, the Observational Evaluation Scale was used: It is the instrument that is constituted in pretest and posttest of the present investigation. It consists of the application of indicators in 4 dimensions of oral expression: skill, linguistics, paralinguistic, kinésica proxémica.

It has been shown that the application of the role playing workshop with a Vigostkian approach significantly improves oral expression, because when applying the statistical tests, it was found that $T_c = 17.09 > T_{tabular} = 1.73$ with $P = 0.000 < 0.05$.

Key words: Workshop, role play, oral expression, linguistics, paralinguistics, kinésica and proxemics.

ÍNDICE

TITULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE.....	viii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE GRAFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	24
2.1. Antecedentes.....	24
2.1.2. Antecedentes Nacionales	26
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	28
2.2.1. Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano.....	28
2.2.1.1. Fundamento epistemológico	28
2.2.1.2. Fundamento psicológico: Teoría histórico-cultural.....	30
2.2.1.3 Taller.....	32
2.2.1.4 Juego y dramatización.....	32
2.2.1.5 Juegos dramáticos	34
2.2.1.6 Rol del docente en el juego dramático.....	37
2.2.1.7 El juego dramático como forma de comunicación	38
2.2.1.8 Juego de rol.....	39
2.2.1.9 Definición del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano	40
2.2.1.10. Dimensiones del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano.....	40

2.2.2	Expresión oral	42
2.2.2.1	Competencia comunicativa	42
2.2.2.3	Habilidades pragmáticas	45
2.2.2.4	Definición de expresión oral	46
2.2.2.5	Características e importancia de la expresión oral.	48
2.2.2.6	Formas de expresión oral:	50
2.2.2.7	Juego dramático y el desarrollo de la expresión oral	51
2.2.2.8	Ventajas de la expresión oral	51
2.2.2.9	¿Cómo evaluar la expresión oral?	52
2.2.2.10	Dimensiones de expresión oral	53
III.	HIPOTESIS	55
3.1.	Hipótesis general.....	55
IV.	METODOLOGIA	56
4.1	Diseño de la investigación	56
4.2.	Población y muestra.....	56
4.2.1.	Población.....	56
4.2.2.	Muestra	57
4.3.	Definición y operacionalización de Variables e indicadores	58
4.3.1.	Identificación de variables	58
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
4.4.1.	Técnica.....	60
4.4.2.	Instrumentos.....	60
4.5	Plan de análisis	61
4.5.1.	Medidas de tendencia central:.....	61
A.	Media Aritmética (Ma)	61
4.5.2	Medidas de variabilidad:.....	61
A.	Desviación Estándar (S).....	61

B. Coeficiente de variabilidad (CV%):.....	61
4.5.3. Prueba de hipótesis:	62
4.6 Matriz de Consistencia.....	63
4.7. Principios éticos	64
V.- RESULTADOS	66
5.1 Resultados.....	66
5.2 Análisis de resultados	76
VI. CONCLUSIONES.....	79
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	80
ANEXOS	84

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de las habilidades lingüísticas-comunicativas.	45
Tabla 2. Distribución de los estudiantes de la población del quinto grado de educación primaria.	57
Tabla 3. Matriz de consistencia.	63
Tabla 4. Puntuaciones de la escala de calificación de la expresión oral en los alumnos del pretest y postest.	66
Tabla 5. Puntuaciones de la escala de calificación del nivel de la habilidad lingüística en el pre test y pos test.....	67
Tabla 6. Puntuaciones de la escala del pre test pos test en el nivel de la habilidad paralingüística.....	68
Tabla 7. Puntuaciones de la escala del pre test y pos test en el nivel de la habilidad kinésica.	69
Tabla 8. Puntuaciones de la escala del pre test y pos test en el nivel de la habilidad proxémica.	70
Tabla 9. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la expresión oral	71
Tabla 10. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad lingüística.....	72
Tabla 11. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad paralingüística.....	73
Tabla 12. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad kinésica.	74
Tabla 13. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad proxémica.	75

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 01 Asignación de la frecuencia de la escala de calificación de la expresión oral	66
Gráfico N° 0 2 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad lingüística.....	67
Gráfico N° 0 3 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad paralingüística.....	68
Gráfico N°04 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad kinésica	69
Gráfico N° 05 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad proxémica	70
Gráfico N° 06 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la expresión oral.....	71
Gráfico N° 07 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad lingüística.....	72
Gráfico N° 0 8 Prueba del taller de juego de roles en la habilidad paralingüística	73
Gráfico N° 09 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad kinestésica	74
Gráfico N° 10 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad proxemica.	75

I. INTRODUCCIÓN.

Actualmente dentro del ámbito educativo una de las evidencias de la adquisición del lenguaje en los jóvenes, son las condiciones para formular expresiones orales congruentes a las reglas sintácticas, equivalentes a la capacidad de referencia y significado y la efectividad de la comunicación o aspecto pragmático del lenguaje (Bruner, 2005). Sin embargo, actualmente existen escasos estudios para la evaluación de la expresión oral en Educación primaria, (Pérez, 2009).

En el ámbito lingüístico, la función tradicional de la escuela ha sido enseñar a leer y escribir; mientras que la habilidad de la expresión oral, es la gran postergada en los contenidos en el área de comunicación integral; pues se centran más en la gramática y en la lectura y escritura. Ésta situación se dificulta aún más, cuando se asume la conjetura que los niños aprenden a hablar por su cuenta en la casa, en la calle, familiares, amigos y que no hace falta enseñarle en la escuela. A pesar de reconocer la pertinencia de la enseñanza de la lengua oral, muchos centros escolares y profesores aducen dificultades de tipo material para llevarla a cabo en forma satisfactoria. “Las quejas más frecuentes se encuentra en el exceso de alumnos por clase, en la dificultad de montar grupos pequeños de discusión o de mover el mobiliario para aumentar una mayor participación entre todos los alumnos”. (Del Río, 2010)

En las Rutas de Aprendizaje (2015), se sostiene que, a partir del cuarto ciclo, pero de manera especial en el V ciclo, los niños logran notables avances en el desarrollo de la competencia comunicativa, muestran una gran habilidad para comprender el mundo, que les permiten comunicarse con su contexto familiar y habitual. Así son capaces de

sostener un diálogo interpretando mensajes con intenciones definidas, dentro de una situación de comunicación. Es así como, el lenguaje juega un papel importante en la vida y en el proceso educativo. No sólo influencia en cómo las personas interactuamos con los demás sino también en qué y cómo los estudiantes aprenden o dejan de aprender en todas las materias escolares y durante su vida. Por lo tanto, la enseñanza del lenguaje no sólo debe significar la enseñanza de este, sino, principalmente, preparar a los alumnos para que puedan comunicar y comprender mensajes en todas las formas del lenguaje. Los estudiosos de la adquisición y desarrollo del lenguaje establecen que como las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) están interrelacionadas y cada una de ellas facilita el desarrollo de las demás. Estas habilidades deben de ser enseñadas en conjunto. En el nivel primario el rol que toca a las docentes es de poner en acción cuatro de las cinco competencias que son comprende textos orales, se expresa oralmente, comprende textos escritos y produce textos escritos. Ken Goodman (2007), opina que el lenguaje comienza como un medio de comunicación entre miembros del grupo. A través de él, sin embargo, cada niño que se desarrolla adquiere un panorama de la vida, la perspectiva cultural, las formas particulares de significar de su propia cultura. Como los niños son expertos en un lenguaje específico, también pueden llegar a compartir una cultura y sus valores. El lenguaje lo hace posible al vincular las mentes en una forma increíblemente ingeniosa y compleja. Usamos el lenguaje para reflexionar sobre nuestra propia experiencia y para expresar simbólicamente esta reflexión a nosotros mismos. Y a través del lenguaje compartimos lo que aprendemos con otras personas. De esta forma la humanidad aprende que ninguna persona en

forma individual podría nunca dominarlo. La sociedad edifica el aprendizaje a través del lenguaje, por lo cual se debe procurar que el desarrollo de la expresión y comprensión oral se realice en un marco de respeto por la individualidad y culturalidad del niño. El lenguaje oral del niño viene a ser, entonces, un aspecto fundamental de su desarrollo no sólo cognitivo, sino también afectivo y social, por lo que es necesario realizar un análisis de cómo se presenta este aspecto del desarrollo de los niños y niñas actualmente. También encontramos a Botero, Jaime A. (2011), «Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales», realizó una investigación para optar el grado de Doctor en Ingeniería Administrativa de la Universidad Nacional de Colombia– Medellín: Este trabajo analiza el diseño de un juego de rol que permita evaluar la competencia del liderazgo basado en el método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial. Conclusión: Las herramientas para la enseñanza mediante este juego son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa. Los problemas que se presentaron con el desarrollo del juego fueron que las personas a veces no estaban dispuestas a jugar, lo cual afecta el desarrollo del mismo ya que se puede volver un poco monótono. También se ha consultado a Aguilar (2012), en su tesis: “Influencia de la dramatización en la expresión oral de discentes universitarios extranjeros y nativos”. Para optar el grado de Doctor en la Universidad de Burgos, España. Este estudio se realizó en estudiantes universitarios nativos, en el cual se empleó el diseño cuasiexperimental con pretest y posttest, el método experimental,

con población de 571 estudiantes, 64 alumnos de muestra, así como un pretest y postest. Este estudio, llegó a las siguientes conclusiones: la dramatización es eficaz para desarrollar la expresión oral de discentes universitarios nativos y no nativos que comparten el mismo contexto de enseñanza. El efecto del curso de dramatización en los estudiantes nativos y extranjeros en las subcompetencias gramatical, léxico-semántica y pragmática muestra diferencias estadísticamente significativas. De este hallazgo se deduce que los alumnos deben poseer las habilidades de saber hablar y escuchar para participar en interacciones comunicativas diversas con eficacia, por ende, es la escuela, el escenario propicio para que lo antes dicho se produzca, finalmente en este ámbito se ha consultado a Del Risco (2008), en su tesis: Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje español como segunda lengua, para obtener el grado de Doctor en la Universidad de Granada. España. Este estudio se realizó en estudiantes de preparatoria, en el cual se empleó el diseño cuasiexperimental con pretest y postest, el método experimental, con población de 151 estudiantes, 82 alumnos de muestra, así como un pretest y postest de rendimiento. Este estudio, llegó a las siguientes conclusiones: La habilidad comunicativa no se desarrolla para un momento o acción determinados, sino que se convierte en una cualidad, en una forma de respuesta aplicable a múltiples situaciones que comparten esencialmente la misma naturaleza. El profesor como el estudiante juegan roles importantes; el primero como un guía, que, previo diagnóstico del nivel de lengua del estudiante, hace uso de todas sus estrategias metodológicas para que éste logre un buen desempeño y precisión en la adquisición del idioma; y el segundo, que es quien deberá arriesgar la interacción con el hablante nativo en el medio sociocultural. En lo que respecta al nivel nacional,

citamos a Burga (2009); quien realizó un trabajo de investigación denominado “Elaboración de un programa de actividades de aprendizaje significativo para estimular el desarrollo de la expresión oral en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de menores del Colegio Nacional Mixto “Augusto B. Leguía” del distrito de Mochumí -Provincia de Lambayeque ”, en el cual presentó las siguientes conclusiones: a) Las técnicas de expresión oral han permitido mediante su aplicación el incremento del nivel de expresión oral, previamente determinado a través de indicadores significativos; b) La aplicación de técnicas de expresión oral contribuyó al logro de una mejor comunicación lingüística; c) Los alumnos del grupo experimental que mostraban un nivel de expresión oral bajo, antes de la aplicación del estímulo, presentaban características similares a las del grupo control; y d) El grupo experimental tuvo un incremento notorio después de la aplicación del estímulo, mejorando significativamente los aspectos: fluidez verbal, pronunciación y entonación, en cambio el grupo control no mostró mejoría alguna, pues mantuvo calificaciones similares a las que presentaba anteriormente. Finalmente, en este ámbito encontramos a Becerra Atalaya, Farfán Salazar y Rojas Cieza (2007); en su tesis “Aplicación de un programa básico de actividades de lenguaje sobre el nivel de expresión oral en los alumnos del 1° grado de educación secundaria del colegio nacional “Nicolás La Torre” del distrito de J.L. Ortiz de la provincia de Chiclayo. manifestaron las conclusiones que se indican: a) Los alumnos estimulados con el programa mejoraron su nivel de expresión oral, elevando a $14.10 + 2.35$ puntos de promedio en el post test que comparado con el grupo control es mayor, ya que este obtuvo un calificativo de $9.03 + 0.91$ puntos y b) Se comprueba la eficacia del estímulo al demostrarse con el 95% de confianza ($t_c = 0.05$) que el nivel de la

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

En el ámbito lingüístico, la función tradicional de la escuela ha sido enseñar a leer y escribir; mientras que la habilidad de la expresión oral, es la gran postergada en los

contenidos en el área de comunicación integral; pues se centran más en la gramática y en la lectura y escritura. Ésta situación se dificulta aún más, cuando se asume la conjetura que los niños aprenden a hablar por su cuenta en la casa, en la calle, familiares, amigos y que no hace falta enseñarle en la escuela. A pesar de reconocer la pertinencia de la enseñanza de la lengua oral, muchos centros escolares y profesores aducen dificultades de tipo material para llevarla a cabo en forma satisfactoria. “Las quejas más frecuentes se encuentra en el exceso de alumnos por clase, en la dificultad de montar grupos pequeños de discusión o de mover el mobiliario para aumentar una mayor participación entre todos los alumnos”. (Del Río, 2010)

En los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución educativa N° 81530, “Olga María Pereda Noriega” se puede observar las siguientes características: pobrísima expresión oral; que se constituye en una constante en casi todas las aulas; no quieren manifestar sus ideas o se muestran temerosos al expresarlas; no saben respetar la participación de sus compañeros, interrumpiéndolos al momento de su participación y generando desorden e indisciplina; se agreden verbalmente, haciendo burla de la participación de sus compañeros de aula; no muestran predisposición para el trabajo en grupo; las pocas veces que se reúnen en grupo no saben expresar oralmente sus ideas, por lo que su aporte individual es muy limitado; terminando finalmente peleándose entre sí. Otro problema en la expresión oral de los alumnos se manifiesta cuando ejecutan la lectura oral; es decir, no saben pronunciar con claridad lo que están leyendo.

En función al contexto anterior, se formula la siguiente interrogante:

¿En qué medida el Taller de juego de roles mejora la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81530 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio en el 2018?

Objetivos: Determinar la influencia de la aplicación del Taller de juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81530 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

Objetivos Específico: Identificar el nivel de expresión oral, antes de la aplicación del taller juego de roles, mediante un pre test en los estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531”Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018;

Diseñar y aplicar el taller de juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531”Olga

María Pereda Noriega”, Cartavio-2018; Evaluar el nivel de expresión oral después de la aplicación del taller de juego de roles en los estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531”Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018;

Comparar los resultados mediante el instrumento de evaluación en la expresión oral, después de la aplicación del taller de juego de roles , en los estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531”Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

Este trabajo teóricamente tiene su fundamento en dos teorías: Teoría del juego Huizinga (2007) y la teoría social del Juego de Vigostky (2005) para organizar el Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano; ésta se refleja en la interacción del juego dramático a través de la expresión oral, en situaciones comunicativas reales o creadas de tal manera, en donde se asume el modelo de competencia comunicativa

para entender la expresión oral como una capacidad manifestada en dos habilidades: lingüísticas y las pragmáticas.

Asimismo, tiene su valor práctico porque los estudiantes manejarán operativamente estrategias o alternativas pedagógicas variadas de tal manera que les permitan expresarse con claridad, coherencia, persuasión, pertinencia en las diferentes situaciones cotidianas en las que suelen participar: conversaciones coloquiales y familiares, diálogos, explicaciones breves y otras más.

Esta investigación es relevante porque se orientará a beneficiar a los sujetos estudiados en satisfacer la necesidad de desarrollar sus habilidades y destrezas en la expresión oral. De la misma manera, brindará a los docentes una experiencia auténtica de enseñanza y aprendizaje de la interacción oral en condiciones reales en el aula.

Finalmente, esta investigación se constituirá en una alternativa metodológica, porque nos propondrá un conjunto de procedimientos para que los docentes puedan enseñar y los estudiantes mejoren su expresión oral, a partir del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano.

Por las circunstancias detalladas anteriormente, se señala que la viabilidad de este trabajo se centra en la necesidad de explicar la influencia del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano, en el incremento de la expresión oral, el mismo que se constituye en una fuerza interna que permite el disfrute de la libertad de movimiento sin ningún costo económico.

El taller de juego de roles se justifica, porque mejora la expresión oral, y es un tema que debe ser tratado en diferentes trabajos de investigación, pues es un problema latente en toda institución educativa ver que estudiantes de quinto grado presenten dificultad para explicar un tema, les falta coherencia y claridad para expresar lo que

quieren comunicar, es por ello que el presente trabajo de investigación se realiza con la finalidad de desarrollar estrategias que nos permitan que nuestros estudiantes logren desarrollar habilidades de expresión oral, para que los estudiantes de hoy, futuros ciudadanos desarrollen competencias comunicativas que exige la vida moderna en sus múltiples hábitos de relación: Familia, Instituciones Educativas, Organizaciones Sociales, Público Laboral y Comercial, etc.

Teóricamente, la investigación contribuye a ampliar los conocimientos que sobre expresión oral existen, pues como producto de los resultados obtenidos las conclusiones conformaran un cuerpo teórico que permitirá tener mayores luces sobre el problema, por consiguiente, se ampliarán el horizonte cultural en el campo, sobre el desarrollo de la expresión oral. Desde el punto de vista práctico, los hallazgos de este estudio nos permitirán conocer si el taller de juegos de roles ha desarrollado las 4 habilidades propuestas que son: lingüística, paralingüística, kinésica y proxémica para lograr la mayor expresividad y énfasis en la comunicación. Nuestro trabajo de investigación permitirá mejorar la expresión oral en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N°81531 “Olga María Pereda Noriega”-Cartavio influyendo en el nivel de aprendizaje de los alumnos proponemos también el taller de juego de roles a todos los docentes como una estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral.

La metodología de nuestro trabajo de investigación aportará en el campo educativo puesto que se pretende en determinar la eficacia de un taller utilizando el juego de roles como estrategia en el desarrollo de la expresión oral buscando dotar al docente de estrategias efectivas de aprendizaje, en especial para el desarrollo de habilidades comunicativas y de esta manera hacer más efectivo su práctica docente en las

perspectivas de mejorar el servicio educativo. Viabilidad contamos con la participación de docente, padres y estudiantes para la aplicación del taller en concordancia con la propuesta que hace el ministerio de educación, además de poseer el manejo necesario de estrategias que serán aplicadas en el desarrollo de experiencia del taller.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

En relación al estudio se encontró algunos antecedentes, entre los cuales encontré a:

2.1. Antecedentes

2.1.2. Antecedentes internacionales

La tesis de Gallego (2008) denominada “El desarrollo de la expresión oral en Educación Infantil con la música”, realizada en la Universidad de Andalucía, España. Tesis de tipo cuantitativo, diseño pre experimental, destaco que los cuentos son instrumentos capaces de estimular la expresión del niño en clase, conseguir su participación y mejorar su comprensión oral y su conocimiento de la lengua, que son la base de la expresión oral. La música sirvió como tema en la dramatización y el cuento. Por ejemplo, se puede escuchar música y en pequeños grupos, crear una historia con lo que esa música inspira. Se puede pedir a los alumnos que hagan una pequeña dramatización o que elaboren un cuento. Lo importante de este tipo de actividades es su puesta en común; aquí es donde los discentes desarrollan su espontaneidad, se divierten y el trabajo en grupo ve su fruto. La música empleada en los cuentos, los poemas y las dramatizaciones ayuda a los niños a valorar la utilidad del lenguaje como instrumento de comunicación, de creación y de regulación de las relaciones sociales y de la actividad individual y social. Con el dominio progresivo del lenguaje verbal interpretan de forma más adecuada el mundo que los rodea y, sobre todo, se facilita que esa interpretación no se realice al margen de la cultura. También encontré a Botero, Jaime A. (2011), «Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de

habilidades gerenciales”, realizó una investigación para optar el grado de Doctor en Ingeniería Administrativa de la Universidad Nacional de Colombia– Medellín: Este trabajo analiza el diseño de un juego de rol que permita evaluar la competencia del liderazgo basado en el método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial. Conclusión: Las herramientas para la enseñanza mediante este juego son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa. Los problemas que se presentaron con el desarrollo del juego fueron que las personas a veces no estaban dispuestas a jugar, lo cual afecta el desarrollo del mismo ya que se puede volver un poco monótono. También se consultó a Aguilar (2012), en su tesis: “Influencia de la dramatización en la expresión oral de discentes universitarios extranjeros y nativos”. Para optar el grado de Doctor en la Universidad de Burgos, España. Este estudio se realizó en estudiantes universitarios nativos, en el cual se empleó el diseño cuasiexperimental con pretest y posttest, el método experimental, con población de 571 estudiantes, 64 alumnos de muestra, así como un pretest y posttest. Este estudio, llegó a las siguientes conclusiones: la dramatización es eficaz para desarrollar la expresión oral de docentes universitarios nativos y no nativos que comparten el mismo contexto de enseñanza. El efecto del curso de dramatización en los estudiantes nativos y extranjeros en las subcompetencias gramatical, léxico-semántica y pragmática muestra diferencias estadísticamente significativas. De este hallazgo se deduce que los alumnos deben poseer las habilidades de saber hablar y escuchar para participar en interacciones comunicativas diversas con eficacia, por ende, es la escuela, el escenario propicio

para que lo antes dicho se produzca, finalmente en este ámbito se consultó a Del Risco (2008), en su tesis: Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza–aprendizaje español como segunda lengua, para obtener el grado de Doctor en la Universidad de Granada. España. Este estudio se realizó en estudiantes de preparatoria, en el cual se empleó el diseño cuasiexperimental con pretest y postest, el método experimental, con población de 151 estudiantes, 82 alumnos de muestra, así como un pretest y postest de rendimiento. Este estudio, llegó a las siguientes conclusiones: La habilidad comunicativa no se desarrolla para un momento o acción determinados, sino que se convierte en una cualidad, en una forma de respuesta aplicable a múltiples situaciones que comparten esencialmente la misma naturaleza. El profesor como el estudiante juegan roles importantes; el primero como un guía, que, previo diagnóstico del nivel de lengua del estudiante, hace uso de todas sus estrategias metodológicas para que éste logre un buen desempeño y precisión en la adquisición del idioma; y el segundo, que es quien deberá arriesgar la interacción con el hablante nativo en el medio sociocultural.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

En lo que respecta al nivel nacional, citamos a Burga (2009); quien realizó un trabajo de investigación denominado “Elaboración de un programa de actividades de aprendizaje significativo para estimular el desarrollo de la expresión oral en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de menores del Colegio Nacional Mixto “Augusto B. Leguía“ del distrito de Mochumí -Provincia de Lambayeque”, en el cual presentó las siguientes conclusiones: a) Las técnicas de expresión oral han permitido mediante su aplicación el incremento del nivel de expresión oral, previamente determinado a través de indicadores significativos; b) La aplicación de

técnicas de expresión oral contribuyó al logro de una mejor comunicación lingüística; c) Los alumnos del grupo experimental que mostraban un nivel de expresión oral bajo, antes de la aplicación del estímulo, presentaban características similares a las del grupo control; y d) El grupo experimental tuvo un incremento notorio después de la aplicación del estímulo, mejorando significativamente los aspectos: fluidez verbal, pronunciación y entonación, en cambio el grupo control no mostró mejoría alguna, pues mantuvo calificaciones similares a las que presentaba anteriormente. Finalmente, en este ámbito encontré a Becerra Atalaya, Farfán Salazar y Rojas Cieza (2007); en su tesis “Aplicación de un programa básico de actividades de lenguaje sobre el nivel de expresión oral en los alumnos del 1° grado de educación secundaria del colegio nacional “Nicolás La Torre” del distrito de J.L. Ortiz de la provincia de Chiclayo. manifestaron las conclusiones que se indican: a) Los alumnos estimulados con el programa mejoraron su nivel de expresión oral, elevando a $14.10 + 2.35$ puntos de promedio en el post test que comparado con el grupo control es mayor, ya que este obtuvo un calificación de $9.03 + 0.91$ puntos y b) Se comprueba la eficacia del estímulo al demostrarse con el 95% de confianza ($\alpha = 0.05$) que el nivel de la expresión oral de los alumnos del grupo experimental se elevó significativamente por encima del grupo control.

2.1.3. Antecedentes Locales.

En el ámbito local encontré a Lozano y Meléndez (2009). Realizo una investigación denominada: “Taller de expresión artística para promover el desarrollo de las capacidades y actitudes de la expresión oral en los niños y niñas de cinco años del jardín de niños 253- La Noria de la Ciudad de Trujillo”. Con una población de 60 niños, cuya muestra fue de 42 (Aula roja, 21 niños y Aula amarilla, 21 niños, con un

diseño cuasiexperimental. Llegaron a las siguientes conclusiones: El porcentaje del grupo experimental en lo referente al desarrollo de la expresión oral, es superior al grupo control, tanto al nivel global como en cada uno de sus dimensiones. Estos resultados permitieron afirmar que las aplicaciones de los talleres de expresión artística promueven el desarrollo de las capacidades y actitudes de la expresión oral; pues se logró que los alumnos del Grupo Experimental tengan una mayor fluidez al momento de expresarse, manifestando de ésta manera su necesidad de participar, usando palabras apropiadas y buen desenvolvimiento al dirigirse hacia los demás. Finalmente, en este ámbito tenemos a Castillo y Terrones (2010) En su tesis: “Los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de cinco años de edad de la I.E. N° 1630 del Distrito de Salaverry. Llego a las siguientes conclusiones: Los juegos dramáticos deben ser permanentes y adecuarse a la programación sin perderse de vista los objetivos y la naturaleza biopsicosocial de los alumnos. Los juegos dramáticos superan al método tradicional. El docente es consciente de la expresión oral y el niño es un medio útil para comunicar sus estados interiores.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano

2.2.1.1. Fundamento epistemológico

En todo ser humano existe el impulso de imitar, representar a otras personas. Es evidente que la capacidad de representar es inherente al hombre, por ello los niños, a muy temprana edad manifiesta el impulso de hacerlo. Juegan a la mamá y al papá, a la tía, representando las acciones más familiares o aquello que les llamó más la atención. Expresan sus sentimientos a través de sus propias palabras y movimientos.

Si estimulamos este impulso de actuar, éste puede convertirse en forma de aprendizaje, en medio de expresión, en forma eventual en arte creativo.

El juego no es solo una actividad espontánea (por ejemplo, que un niño coja un coche y juegue) sino que es algo que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus posibilidades.

Según Huizinga plantea su teoría del homo ludens (Huizinga, 2007), el juego se define a través de una instancia ficticia, él se desarrolla en forma paralela a la vida cotidiana, pero que captura el interés del hombre en toda su completitud, sea este individual o colectivo, funcionando a través de reglas establecidas que posibilitan la participación equitativa de todos los que desean acceder a dicho juego. Este juego se encuentra despojado de todo interés material y se desarrolla dentro de un tiempo y espacio determinado. A partir de la frase anterior, Huizinga deja de lado la idea de un análisis sobre todo juego que tenga un alcance material o socioeconómico de importancia, avocándose solamente al desarrollo de la idea de la extrañeza del hombre frente al mundo cotidiano, a través del disfraz, y por ende, del secreto y del misterio. La participación de las personas dentro del juego debe ser absolutamente a voluntad, de lo contrario, la incomodidad nos conduce a intentar liberarnos de aquella molestia. La entrega al juego por placer, con la libertad de poder determinar cuándo se comienza o cuando se finaliza, es lo que puede ser anulado a través de la obligación. En este sentido, el juego se presenta como el sinónimo más claro de libertad. Así al jugar, se consigue un distanciamiento de la vida corriente y un distanciamiento de las preocupaciones de la misma, todo ello, establecido dentro de un tiempo y un espacio determinados.

Estos límites se manifiestan generalmente dentro de las estructuras físicas de cada juego; a saber, una cancha, un tablero, una pista, un escenario, etc. El sobrepasar dichos límites sea por la razón que sea, produce una penalización necesaria. La duración de cada juego está también predeterminada bajo acuerdo de todos los integrantes. “En todos los casos, el dominio del juego es así un universo reservado, cerrado, protegido: un espacio puro”, (Caillois, 1998).

2.2.1.2. Fundamento psicológico: Teoría histórico-cultural

Este estudio tiene como base la teoría histórico - cultural: “La teoría histórico-cultural está basada en la Zona de Desarrollo Próximo, a partir de ella intenta explicar por qué algunos estudiantes tienen un desarrollo intelectual muy diferente a pesar de tener la misma edad cronológica, lo cual se debe a los factores del aprendizaje. La guía de un adulto (sus padres, hermanos mayores o el maestro en la escuela) influye en el desarrollo potencial de los estudiantes. Según Vigostky (2005): ‘Cuando por primera vez se demostró que la capacidad de los niños de idéntico nivel de desarrollo mental para aprender bajo la guía de un maestro variaba en gran medida, se hizo evidente que ambos niños no poseían la misma edad mental y que, evidentemente, el subsiguiente curso de su aprendizaje sería distinto. Esta diferencia entre doce y ocho, o nueve y ocho, es lo que denominamos la zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo’.

En nivel de desarrollo real del ser humano define funciones psicológicas que ya han madurado, es decir, los productos finales del desarrollo. Por ejemplo: su atención voluntaria a los 4 – 5 años, y su estabilización de la voluntad hacia los 11 – 14 años. La zona de desarrollo próximo define los problemas en los cuales el niño necesita una guía externa (Control de estímulos) para realizar una tarea. Esto se refiere a aquellas funciones que todavía no han madurado, pero se encuentran en camino de lograrlo. Esto es característico de toda actividad intelectual o cognoscitiva del niño.

La experiencia del niño con la dirección verbal del adulto será importante para alcanzar una zona de desarrollo potencial en cada etapa. Esto es factible con los siguientes mecanismos de la actividad humana: la actividad instrumental (que incluye el lenguaje) y la interacción social. Por ejemplo: diseño de mediaciones instrumentales (juguetes y materiales escolares) para el aprendizaje guiado”. (Chávez, 1995).

En consecuencia, el aprendizaje es un proceso complejo y colectivo, de representación y reconstrucción mental del entorno a través del lenguaje. Es complejo y colectivo porque el aprendizaje se da en dos niveles: interpersonal (madre- niño, maestro-alumno) e intrapersonal (por sí solo).

En esta propuesta, la enseñanza y aprendizaje de la expresión oral es un proceso social; es decir, se impulsa el desarrollo potencial de los estudiantes, con la mediación de la profesora, mediante un taller; el cual generará la zona de desarrollo próximo desde su desarrollo real.

2.2.1.3 Taller

Para Maya (2006), el taller es el lugar donde se hace, o se construye algo. Desde este enfoque, se definen a los talleres como las Unidades productivas de conocimiento a partir de una realidad concreta a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica de estrategias didácticas.

2.2.1.4 Juego y dramatización

El juego en la escuela

El juego funciona como una verdadera institución educativa, independiente de las fronteras de la escuela y cualquiera sea la actitud de la sociedad frente a los juegos infantiles, estos tendrán siempre un papel esencial en la educación. Por este hecho los educadores no pueden permanecer indiferentes ante las innumerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas.

El juego es libre y siempre produce placer en el estudiante. La educación aprovecha esa necesidad biológica e introduce el juego en las metodologías y didácticas para conseguir objetivos educativos, y a partir de esa dimensión lúdica implica al niño en su propia evolución cognitiva, lingüística y educativa en general. Sin embargo, el juego no puede sustituir a la escuela y el pedagogo debe tener claro este hecho ya que el juego no es solo diversión, sino que es mucho más: es creación, es vivencia, es vida.

Papalia (2004), manifiesta que “los estudiantes crecen a través del juego, aprenden a usar sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen y adquieren dominio de su cuerpo, descubren como es su mundo y cómo son ellos, imitan diversos papeles de

adultos y manejan emociones conflictivas y complejas al respetar situaciones de la vida”.

A. Dramatización

Sánchez (2009), señala al respecto: “La dramatización no es teatro. El teatro requiere memorización rigurosa de los textos, en tanto que la dramatización permite a los alumnos el uso espontáneo del lenguaje “.

Además enfatiza:” Las actividades de dramatización, parten de la convicción de que a través de esa forma de expresión los niños tienen una invaluable oportunidad no solo de desarrollar la parte lingüística, logrando claridad y precisión en lo que dicen , sino además otras conductas necesarias en un programa como en el que se propone : goce , liberación de cargas emocionales , capacidad de interactuar en forma respetuosa y en clima de confianza , cooperación y tolerancia, y por sobre todo , actualizar la imaginación creativa que esta tan ligada a la acción dramática.

Desde los sencillos juegos de los dedos hasta improvisaciones más complejas llegaremos a la dramatización en la que se conjugaran movimientos y lenguaje, constituyendo así una forma más rica y compleja de expresión.

Cuando los niños practican la dramatización se convierten en seres humanos mejores y más comprensivos de lo que son por naturaleza. Es un arte que ayuda a transformarlo en criaturas sensibles capaces de sentir las penas y alegrías de los demás como algo propio.

Beuchat (2004), manifiesta: “La dramatización, es una instancia que sirve como retroalimentación para escuchar, observar y reaccionar y junto a un grupo de iguales. Aumenta la confianza en sí mismo y despierta en el niño su potencial expresivo”.

Del mismo modo sigue exponiendo al decir que son particularmente los alumnos más callados y tímidos, aquellos que sienten inhibición frente al grupo los que tienen en dramatización una ocasión para superar su problemática particular, especialmente si se los ve estimulando en forma paulatina y no apresurándolos

2.2.1.5 Juegos dramáticos

A. Definición de juegos dramáticos

Según Bullón (2009): “Actividad espontánea y natural de los estudiantes que debe ser aprovechada para iniciar un proceso educativo a través del arte dramático.”

En el juego dramático, los estudiantes se dedican colectivamente para reproducir acciones que les resultan conocidas convirtiéndolas en la trama de su juego. Mediante el juego dramático, las cosas, objetos, hechos y personas dejan de ser lo que son para convertirse en otras a las que representan.

En los estudiantes se da un proceso de conversión de las cosas que les permite con mucha facilidad recrear y dar vida a los objetos y situaciones, por ello, cualquier cosa les sirve para ocupar el lugar de lo que le haga falta, y lo hacen con tal espontaneidad.

Según Mervus (2009): Al hablar de juego dramático hace referencia al medio de expresión, como auténticas representaciones de determinados aspectos de la realidad del niño, siempre los más urgentes e inquietantes, se trata de vivencias personales que una vez que se expresan se convierten en expresiones que varían en la medida que sus experiencias aumentan.

El juego dramático es una actividad dramática simple por lo que se interpreta emociones, situaciones diversas de uno mismo o de otro; y en donde los estudiantes exploran su mundo o alrededor, logrando un mejor conocimiento del medio, de sí mismos y de los demás.

Constituye para los estudiantes un valioso medio de expresión, comunicación, socialización y que es propio de la naturaleza del estudiante.

A. Características del juego

Según Reyes citado por Bullón (2009). Presenta las siguientes características:

- Permite al estudiante expresarse totalmente.
- Se interrumpe desde que el placer del juego cesa.
- Tiene un doble destinatario, él mismo y el público mira (alumnos maestros).
- Ayuda al niño a adquirir diferentes controles y en primer lugar el de su cuerpo, golpes ficticios en una pelea y otros más.
- Domina sus miedos representándolos.
- Perfecciona la voz y otros más.
- Ayuda al niño a adquirir el dominio de la comunicación con los demás.
- El juego le permite una relación lúdica con la realidad de sí mismo y del otro.
- Aporta una ocasión de socialización en que nada puede hacerse en él aisladamente.
- Facilita la integración de un grupo de niños inadaptados.

A. Elementos del juego

a. Medios

El uso de los medios en el juego dramático es muy variado, que incluye desde el propio cuerpo, la voz y la música hasta la caja de cartón y otros más.

Estos medios o recursos sirven como apoyo a las actividades de juego dramático, entre ellos se encuentran la expresión corporal, la expresión verbal, la expresión musical y la plástica.

a. Materiales:

Los materiales o también llamados apoyos, permiten promover la creatividad y el juego dramático, con recursos materiales con los que cuentan los niños y a su vez lo motivan para la realización del juego. Se clasifican en:

-Los apoyos realistas: Son materiales estructurados que inmediatamente evocan una acción estrechamente relacionada con ellos e inician a reproducirla, por ejemplo: el auricular del teléfono incita a telefonar.

-Los apoyos fantásticos: Son materiales no estructurados que inspiran un juego que inicialmente no tiene nada que ver con ellos. Pero, gracias a la fase de asociación del proceso creativo, transformar mentalmente algún objeto y permiten así interpretaciones nuevas.

A. Clases de juego

Según Izurieta (2006, p.4), se tiene:

a. Juego dramático libre o espontáneo:

Es el que realiza un niño individualmente o un conjunto de niños sin ninguna dirección.

b. Juego dramático organizado informalmente

Aquí el profesor debe cumplir una función que es la de coordinar o dirigir la representación.

c. Juego dramático organizado formalmente

No válido para pequeños.

A. Importancia del juego

Según Bullón (2009): Ayuda a tener más confianza para expresarnos, permitiendo superar nuestras posibilidades de expresión, comunicación y participación.

Están orientados para que los educandos tengan la oportunidad de:

- Desarrollar la imaginación, sensibilidad, flexibilidad, expresividad, en suma, desarrollar su potencial creativo.
- Expresar y describir sus sentimientos.
- Tener libertad para proporcionar ideas en grupo.
- Integrarse a la sociedad basándose en el respeto, ayuda y reconocimiento mutuo.
- Desarrolla la empatía.
- Desarrolla la capacidad de percepción, observación y análisis crítico del mundo que les rodea.
- Habituarse a tener iniciativa, persistencia y organización para la ejecución de una tarea.

2.2.1.6 Rol del docente en el juego dramático

Según Cervera (2001), citado por Bullón (2009): el juego dramático lo practican los niños sin necesidad de escenario y sin estar pendientes de espectadores, pero sí con el acompañamiento del docente, que a su vez cumplirá un rol importante al alentar y estimular a los niños en su proceso de creación y representación. Son diferentes roles que le corresponde asumir a los docentes y ello dependerá de las características del grupo de niños y el contexto donde trabaja.

Uno de los principales roles en las sesiones de juego dramático, es el favorecimiento de una actitud natural y espontánea, así como el desarrollo del niño como individuo con sus características personales; para ello el educador deberá conocer las características generales de los niños, así como el ritmo de aprendizaje y las diferencias individuales.

Las actitudes que debe tener y debe evitar el docente animador frente al grupo de niños y al realizar las actividades de juego dramático son:

- Desarrollar habilidades en los niños, como la sensibilidad hacia nuevas relaciones interpersonales con el grupo de compañeros y otros de su entorno.
- Estimular con comentarios amables y de forma natural los esfuerzos de los niños.
- Considerar el trabajo del niño como expresión de su personalidad, preocupándose de que los niños se sientan cómodos en el ambiente en el que se está realizando la actividad.
- Corregir el trabajo, las expresiones del niño, o ayudarlo cuando éste no lo necesite.
- Esperar que todo lo que hace el niño sea agradable, tampoco es oportuno mostrar preferencia o hacer comparaciones.

2.2.1.7 El juego dramático como forma de comunicación

El juego dramático desde el punto de vista comunicativo se define por una doble necesidad de expresión y dominio en relación a los demás. De una parte, porque quienes participan se entrenan en él, a ver y a ser visto, a escuchar y a responder, a comprender y a ser comprendido. Hay, pues, juego dramático cuando alguien se expresa ante los demás con deleite a través del gesto o la palabra, sin ser obligado. “Es un juego, lo que implica también que haya unas reglas o, si se prefiere hablar de comunicación, porque hay un código. Recoge del código teatral la obligación de delimitar un espacio de actuación (que puede ser toda la sala) y un tiempo de actuación, Bullón (2009).

2.2.18 Juego de rol

El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de una historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000. P. 14)

A medio camino entre drama y la escenificación, el juego de rol permite introducir en el aula cualquier tipo de situación comunicativa y no necesita la preparación y la complejidad de la escenificación. En líneas generales del juego de rol se caracteriza:

- Define a grandes rasgos la situación comunicativa (contexto, participantes, objetivos) pero no determina ni fija el lenguaje que se debe usar.
- El alumno asume un rol o un papel (profesional, edad, intereses, actitud, etc.) que puede diferir de su personalidad y que ha sido establecido anteriormente por otra persona.
- Se realiza de una manera espontánea y con una cierta improvisación. Los alumnos escogen lo que dicen y cómo reaccionan.
- No es necesario que se realice ninguna escenificación final.
- Puede haber complementos: fotos dibujos, documentos.

Los juegos de rol pueden plantear cualquier situación comunicativa, tratan todo tipo de temas y pueden tener tantos participantes como sea conveniente. Las ventajas de la técnica residen en que los alumnos se implican en el cuerpo y alma, que es muy rentable lingüísticamente y que ofrece oportunidades verosímiles de usar la lengua.

Entre los inconvenientes se plantean problemas de organización (cada grupo necesita espacio, requiere mucho tiempo, se hace demasiado ruido) y que a veces los alumnos no se sienten cómodos con el rol que les ha tocado, si es muy distinto a su manera de ser.

2.2.1.9 Definición del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano

El Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano es la secuencia didáctica específica donde los estudiantes asumen patrones de conducta y formas de comunicación, con espontaneidad. (Gálvez, 2012).

2.2.1.10. Dimensiones del Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano

A. Conversatorio

Esta fase es un proceso centrado en el diálogo propiciado por el docente. Esta fase implica tres procedimientos:

- a. Lee y contesta las preguntas formuladas.
- b. Luego inicia una conversación con la profesora en función a tus repuestas.
- c. Determina el propósito comunicativo con las siguientes interrogantes: ¿Qué problemas experimentan los jóvenes diariamente? ¿Por qué existen esos problemas? ¿Cómo salir de esos problemas?

Esta fase se fundamenta en lo propuesto por Ares(2009): Si se quiere entender la diferencia entre reactividad y proactividad, podríamos decir que el reactivo piensa más en responder (aunque sea responder bien y adecuadamente) y el proactivo no se preocupa tanto de dar respuestas sino de hacerse preguntas, de cuestionarse qué estoy haciendo, cómo lo estoy haciendo, por qué lo hago, cómo me gustaría hacerlo, lo podría hacer de alguna otra manera, que debería de cambiar en cosas que creo que mañana no van a funcionar o cosas que creo que la realidad me demandará hacerlo de manera diferente. Eso hace que el reactivo se considere más determinado, considere que las circunstancias le manejan. Que no puede hacer nada, que no puede cambiar, que no tiene poder para cambiar. Por tanto, el reactivo depende de las situaciones. El proactivo sabe que no es libre, que está condicionado, pero reivindica su propia libertad para decidir ante los condicionamientos. Reconoce que está

condicionado, pero no acepta que está determinado, sino que dentro de los condicionamientos tiene opciones de conducta.

B. Interacción de roles

Es la fase donde los estudiantes asumen diferentes roles motivados por el docente.

Supone tres procedimientos:

- a. Estimula a los estudiantes a asumir diferentes roles e intercambiar opiniones empleando un lenguaje próximo a los patrones de conducta.
- b. Propone situaciones en la que desempeñaran los roles seleccionados.
- c. Representan los roles.

El fundamento de esta actividad recoge la premisa central de Vigostky (2003): el aprendizaje es un proceso de interacción entre docente y alumnos a partir de las zonas de desarrollo próximo y que en este caso consiste en poner en práctica, el Taller de dramatización con enfoque lúdico-mediador; el cual permitirá mejora la expresión oral en los estudiantes.

C. Intercambio de roles

Es la fase donde los estudiantes cambian roles representados anteriormente, expresando sus rasgos sociales y psicológicos; pero en forma opuesta. Esto implica:

- a. Elección de rol representado por su compañero
- b. Representación del rol elegido.

Finalmente, en esta propuesta se recoge la propuesta de Bullón (2009), sobre sus técnicas de dramatización, en la enseñanza y aprendizaje en el aula

A. Reflexión

Es la fase de evaluación de la representación de los roles asumidos. Implicados procedimientos:

- a. Dialoga con tus compañeros o su profesora sobre los roles representados.
- b. Contesta la siguiente interrogante: ¿El lenguaje empleado por tus compañeros estuvo en función a los roles? ¿Por qué?

2.2.2 Expresión oral

2.2.2.1 Competencia comunicativa

El Ministerio de Educación en su catálogo para bibliotecas 2014, con respecto expresa, “capacidad de comunicación, expresión e interacción de los alumnos con el mundo social. Se ocupa no sólo de desarrollar la capacidad de comunicarse en forma oral y escrita con coherencia, propiedad y creatividad y de usar con pertinencia discursos explicativos, argumentativos y otros, sino también del desarrollo de pensar en forma crítica, razonar lógicamente y desenvolverse adecuadamente en el mundo actual”.

Por ello, la necesidad de considerar las opiniones certeras de especialistas en la materia quienes nos hablan sobre la competencia comunicativa.

Lomas, Osoro y Tusón, (2011) a dicen que, “la competencia comunicativa depende de dos factores: el conocimiento tácito de la lengua y la habilidad para el uso, de esta manera, la noción de competencia comunicativa trasciende la noción de competencia, lingüística y pragmática.

En primer lugar, según Chomsky (1957) nos dice “la competencia es el sistema de reglas lingüísticos, interiorizados por los hablantes, que conforman sus

conocimientos verbales que les permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos”.

En segundo lugar, según, Cassany, Luna y Sanz (2008) la competencia pragmática es, “un conjunto de conocimientos no lingüísticos que tiene interiorizados un usuario ideal”.

Coincidiendo Hymes con Cassany, Luna y Sanz (2008), opinan, “la competencia comunicativa comprende lo gramatical pero también actitudes, valores y motivaciones referentes a la lengua, o sus rasgos y usos e integra actitudes para con la interrelación de la lengua con otros códigos de la conducta comunicativa”.

Tanto Hymes como para Cassany, Luna y Sanz (2008), sostienen que la competencia comunicativa viene hacer la suma de la competencia lingüística que es para Cassany que Hymes lo cataloga como competencia gramatical, más la competencia pragmática para el primero siendo para Hymes las actitudes, valores y motivaciones (...) códigos de la conducta comunicativa.

Para mejor entendimiento graficaremos el significado del texto anterior.

Competencia lingüística + Competencia Pragmática = Competencia Comunicativa
--

2.2.2.2 Habilidades lingüísticas comunicativas

Ministerio de Educación PRONAFCAP (2011) “las habilidades lingüístico comunicativas son conjuntos de estrategias verbales y no verbales mediante las cuales las personas llevan a cabo determinados objetivos comunicativos concretos.

Así, argumentar, entender chistes, explicar, prohibir y expresar dudas, son ejemplos de habilidades comunicativos”.

Estas habilidades varían con la edad, en el sentido que se amplían y aumentan en número. Asimismo, se van diversificando y enriqueciendo para hacer frente a exigencias nuevas.

“Son cuatro las habilidades básicas que el usuario de una lengua debe dominar para comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles y por consiguiente las que debemos desarrollar en nuestros alumnos. Estos son: hablar, escuchar, escribir y leer”

Las habilidades lingüístico – comunicativas no funcionan de manera aislada, sino que solemos utilizarlos integradas entre sí, pues “el lenguaje, la acción y el conocimiento son inseparables”

Las habilidades lingüísticas (hablar, escuchar, escribir y leer) se clasifican según la función que tiene el individuo en el proceso de comunicación”.

Frente a esto “El uso de la lengua solamente puede realizarse de cuatro formas distintas, según el papel que tiene el individuo en el proceso de comunicación; o sea, según actúe como emisor o como receptor, y según, si el mensaje sea oral o escrito”.

Cassany, Luna y Sanz (2008),

A continuación, presentamos la tabla de la clasificación de las habilidades lingüístico – comunicativo.

Tabla 1. Clasificación de las habilidades lingüísticas-comunicativas.

Según el código	Receptivo (o comprensión)	Según el papel en el proceso de comunicación	
		Productivo (o expresión)	
	Oral	Escuchar	Hablar
	Escrito	Leer	Escribir

2.2.2.3 Habilidades pragmáticas

La expresión oral para dar mayor énfasis a su mensaje se apoya en la expresión no verbal que está conformada por un conjunto de movimientos corporales, señales y gesticulaciones mediante las cuales comunicamos alguna idea o sentimiento.

Según Canale (2009) Al hablar no sólo decimos cosas con las palabras. Los gestos y las diversas acciones del cuerpo – movimiento, de asentimiento o de discrepancia con la cabeza, saludos con las manos, movimientos de los ojos, movimientos de los labios, etc. – Son esenciales a la hora de interpretar lo que ocurre cuando las personas hablan entre sí.

En la interacción oral, aparecen una serie de rasgos no lingüísticos cuya influencia en la construcción comparativa del significado entre los interlocutores es mayor de los que se cree, mediante la comunicación no verbal las personas expresan sus emociones, exhiben (u ocultan) a los demás la imagen que desean transmitirles, colaboran en el inicio, mantenimiento o en el final de la interacción, establecen relaciones interpersonales (en función de variables como el afecto, el placer, el poder o la sumisión) y subrayan (o contradicen) lo que se dice en el plano estrictamente lingüístico. De ahí la importancia de analizar en la interacción oral la conducta no verbal de los interlocutores y el papel que juegan los elementos no lingüísticos (gestos, distancias, entonación) en la comunicación de las personas, (Canales, 2009).

De lo, anteriormente, expuesto Gonzales (2008) expresa: “Toda persona emplea la mímica para comunicar sus ideas, sus emociones y sus deseos, el uso de la mímica puede cumplir una función complementaria, dentro de los distintos tipos de lenguaje: mímico, oral y escrito, la mímica es el menos completo. Sin embargo, es auxiliar emotivo e importante del lenguaje oral”.

Entonces, la mímica como complemento de la comunicación oral, es el uso regular de gestos faciales y manuales. Ráez (2008) los define de la siguiente manera:

- **Los gestos:** son aquellos movimientos significativos del rostro, cabeza y cuello. Esto incluye los movimientos de cejas, ojos, nariz y boca. Todo el conjunto se conoce como la máscara.

- **Las actitudes,** llamamos a los movimientos significativos del cuerpo, cadera, tronco y extremidades inferiores.

- **Los ademanes,** llamamos así, a los movimientos significativos de los hombros, brazos y dedos.

Todos estos lenguajes adquieren vital importancia en el quehacer cotidiano en el sentido que ayudan a la interacción y a la relación con los demás.

2.2.2.4 Definición de expresión oral

El lenguaje verbal es el código de señales más extendidas que ha sido expresado por el hombre para expresar sus ideas y transmitir información.

Para Canale (2009), la expresión oral es una forma de interacción oral en la cual las personas aprenden a comunicarse y a desarrollar sus capacidades comunicativas; es una forma de comunicación espontánea, improvisada y se crea en la medida que se va hablando”.

Frente a esto el Ministerio de Educación (2014), “Saber hablar es una destreza esencial de las personas y su aprendizaje exige un uso constante. Sin embargo, la adquisición de la habilidad oral en las personas es un proceso lento y gradual, en el que no sólo intervienen una serie de factores sociales, como el origen sociocultural de los hablantes y los contextos de uso lingüísticos en que intervienen habitualmente...”.

En relación con los conceptos anteriormente descritos podemos decir que: El lenguaje oral es la primera vía, la más directa y la más fácil para el ejercicio lingüístico de los educandos.

Como también Cassany, Luna y Sanz (2008), afirma que la lengua oral es más coloquial, subjetiva, redundante y abierta; una sintaxis más simple, repleta de anacolutos, frases, inacabadas, circunloquios, elipses, repeticiones, etc.; y un léxico más general y pobre, con palabra comodín (cosa, esto, o sea) repeticiones, onomatopeyas y frases hecha”. Mientras...”la lengua escrita suele ser estándar y más objetiva, precisa y cerrada; contiene un léxico específico y evita las repeticiones y la expresividad de los recursos lingüísticos populares.

“El lenguaje oral se auxilia de la mímica para lograr mayor expresividad y énfasis en la comunicación. Su uso no es necesario para el entendimiento básico de la información, pero las personas rara vez prescinden de ella al hablar. El lenguaje oral resulta mucho más completo que el mímico y tiene la ventaja de articular los sonidos con otro elemento complementario, que amplía la información, este elemento es la entonación. Cuando una persona habla, además de la información contenida en sus palabras, por el tono de su voz, se conoce su estado de ánimo, (Cisneros, 1999).

Compartiendo con lo anterior, Cisneros manifiesta que la lengua oral, “es tan evocadora de nuestros estados de ánimo, tan apta para revelar el modo como participa nuestra emoción de cuanto decimos, tan rica en matices que asombran o persuaden, se exasperan o se conducen o amenazan; tan segura por otro lado en que la refuerzan la mímica y el gesto que pueden acompañarla como seguro telón de fondo, el ambiente en que se produce toda situación idiomática. Nada de eso puede rescatar para la comunicación de la lengua escrita, nada de eso puede reconocer la lengua escrita, privada además de códigos que puedan ayudar a reconstruir gestos y movimientos, porque no puede acompañarse de mímicas y gestos que hablan por sí mismos casi tanto como las palabras pronunciadas...” (Cisneros, 1999).

En síntesis, diremos que la expresión oral es espontánea y natural y está llena de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva. Son muchos los momentos de la vida que nos expresamos en forma oral. Según las circunstancias puede ser más coloquial e informal (en la mayoría de las ocasiones) o más culta e incluso, a veces puede tener una intencional fundamentalmente artística.

2.2.2.5 Características e importancia de la expresión oral.

“La característica esencial de la lengua oral, como condición para que exista comunicación, es la vecindad relativa entre los interlocutores, y por lo tanto la continua posibilidad de interacción, de verificación del efecto de lo que se dice sobre el interlocutor de negociación de la interacción y de intercambio continuo de los roles” (Zuccherin, 2000).

La lengua oral produce por tanto la circularidad de la relación comunicativa por la cual cada uno es, al mismo tiempo emisor y receptor, y la secuencia comunicativa se

va estructurando poco a poco, como relación interpersonal, sujeta siempre a interpretaciones y modificaciones.

Para mejor entendimiento, a continuación, detallamos algunas características: (Cisneros, 1999)

- La expresión oral ofrece la posibilidad de interrumpir al interlocutor, de interrumpirse, de aclarar las propias ideas, de retomar un argumento, confiando a la palabra la capacidad de explicar el sentido lógico.

“El lenguaje oral, es posible recurrir a trozos suprasegmentales como la entonación, la acentuación, la intensidad, la duración; y a los elementos deícticos, o sea a todos los elementos de referencia al contexto, como palabras que indican objetos o personas presentes, o momentos del tiempo en que se habla: “éste”, “aquí mismo”, “antes”, “ahora”, etc.; se puede recurrir también a los elementos extralingüísticos que nos proporciona el vasto sistema de signos corporales, como gesto, movimiento, expresión del rostro, posición del cuerpo, posición recíproca entre parlantes” (Zuccherin, 2000).

- El contexto es común al emisor y receptor en un acto de la lengua oral, mientras que raramente lo será en los mensajes escritos. Es por eso que la lengua oral permite una información de retorno al hablante por parte del receptor, o mejor, una interacción continua entre los hablantes.

La duración, la velocidad, el argumento, las características del intercambio verbal son acordadas (o “negociadas”) por los parlantes en base a reglas lingüísticas, sociales y culturales codificadas, en la lengua escrita, en cambio, el receptor puede

decidir por su cuenta el momento, la duración la velocidad, las interrupciones se la recepción.

La expresión oral es efímera, referida a que es espontánea, y en ella se cometen algunos desaciertos, que son corregidos o interpretados correctamente, de acuerdo a la situación.

2.2.2.6 Formas de expresión oral:

a. Describir

Describir es representar por medio del lenguaje la imagen de objetos materiales e inmateriales, personas y demás seres vivos, paisajes, situaciones y los diversos aspectos de la realidad, para indicar sus dimensiones, formas, relaciones, perspectivas, cualidades y características. “El objeto de la descripción es suscitar en la imaginación del lector una impresión similar a la impresión sensible que pudieran provocar las cosas descritas”, (Niño, 2004).

Hay dos tipos de descripción: objetiva (o científica) y subjetiva (o literaria). La descripción objetiva –científica es dar a conocer la realidad u objeto tal como es .Y la descripción subjetiva o literaria es la interpretación de la persona de la realidad, tal como percibe y vive las cosas el autor.

b. Narrar

Narrar es relatar hechos verídicos y ficticios, situados en un lugar y un tiempo en que participan personajes históricos e imaginarios.

La descripción es un recurso de la narración.

“Hay dos clases fundamentales de narración: la narración ficticia común en la epopeya , leyenda , mito , fabula , novela y cuento , en que los hechos , los personajes y el ambiente son creación del autor , aunque se desprenden de observar y

vivenciar la vida humana a cuya problemática se hace referencia ; y la narración verídica , propia de la historia , la crónica , las noticias y los reportajes periodísticos , en donde los hechos relatados , los personajes , el tiempo y el lugar se ciñen a la verdad de lo acontecido , así se adorne con un estilo florido y narración verídica”, (Niño, 2004).

c. Opinar

Su objetivo es formular razones para sustentar una verdad, planteamiento u opinión, a fin de convencer a otros (el lector) para que acepte nuestro punto de vista y se adhiera a él, para que adopte una determinada actitud, tomen una decisión o ejecuten una acción. En esto se extiende también al campo afectivo y de interacción social, (Niño, 2004).

2.2.2.7 Juego dramático y el desarrollo de la expresión oral

Desde tiempos remotos el hombre ha sentido el impulso de expresarse no sólo a través del lenguaje, sino también por medio del cuerpo. Cada gesto, cada movimiento, constituye en sí un lenguaje. Es por esta razón, que en el programa de juegos dramáticos se ha incluido como una forma frecuente del desarrollo del lenguaje oral, la dramatización, entendiéndose que “la dramatización no es teatro. El teatro requiere memorización rigurosa de los textos, en tanto que la dramatización permite a los alumnos el uso espontáneo del lenguaje” (Bullón, 2009).

2.2.2.8 Ventajas de la expresión oral

La expresión oral es útil para comunicarnos mejor. Tendremos ventajas sobre los demás al desarrollar esta destreza. Con mayor claridad y precisión nos abrimos camino en la vida con mayor rapidez, porque el arte de hablar es el arte de persuadir.

Aprendemos a transmitir nuestras ideas y saber hacernos comprender por los demás.

La expresión oral tiene algunas ventajas prácticas sobre la escrita:

- Por la facilidad. Antiguamente el hombre se comunicaba por sonidos, y pasaron muchos miles de años antes que se inventaran los signos gráficos.
- Por el aprendizaje. El hombre desde pequeño aprende a emitir sonidos, pero tarda mucho en aprender los signos lingüísticos.
- Por la sencillez. Encontramos países enteros en los que la gente, aunque no sabe leer ni escribir, sabe hablar su propia lengua. Hay pueblos primitivos que no conocen la escritura y poseen literatura de transmisión oral.
- Por entonación, Tenemos la ayuda de la entonación, con la que expresamos un sentido efectivo, irónico, energético, de incredulidad, de enfado, etc.
- Por mímica, Frecuentemente la mímica nos ayuda a expresarnos con más exactitud y así, a veces, usamos movimientos de brazos, manos o de cabeza para reforzar nuestras palabras, o con gestos y miradas expresamos todo lo que queremos transmitir a otra persona.

Como ya vemos, todo el mundo sabe hablar lo suficientemente bien como para hacerse comprender, aunque es indudable que ciertas personas tienen un mayor dominio del lenguaje. Por consiguiente, para hablar bien es preciso: Conocer un número de palabras, Saber ordenarlas sintácticamente y tener una práctica continua de correcto uso.

2.2.2.9 ¿Cómo evaluar la expresión oral?

Es necesario introducir en la evaluación de la lengua oral comunicativa la capacidad de los niños para comunicar eficazmente con su entono y evaluarla en sí misma. En el momento en que se pretende evaluar hechos comunicativos, la noción de

corrección formal queda diluida ante los componentes situacionales y circunstanciales de los diferentes usos. Por lo que se sabe hasta el momento la situación ideal, óptima, para evaluar las habilidades comunicativas de los alumnos sería observarlos dentro y fuera del aula, individualmente y en grupo, y comprobar hasta qué punto saben interactuar eficazmente (aspecto funcional -pragmáticos) cuando se comunica cotidianamente en una pluralidad de situaciones y con una pluralidad de interlocutores. Se puede obtener información sobre las habilidades comunicativas de la siguiente manera: mediante evaluaciones convencionales en las que se emplean categorías previas, en situaciones “artificiales” dentro del aula. Por ejemplo, durante la representación de papeles; observando situaciones comunicativas reales dentro de la escuela, en el comedor, en el patio en la plaza. (Del Río, 2008, p. 104)

2.2.2.10 Dimensiones de expresión oral

A. Dimensión lingüística

La dimensión lingüística es la habilidad para usar enunciados por el aparato fonador humano en función al contexto y situación

B. Dimensión paralingüística

La dimensión paralingüística es la habilidad para usar elementos suprasegmentales: volumen, tono, pausas y silencios, ritmo y timbre, orientadas a mejorar la transacción de la información.

C. Dimensión kinestésica

La dimensión kinésica es la habilidad de elaborar significados a través de movimientos humanos: fruncir el ceño, cruzar los brazos, manos o piernas.

D. Dimensión proxémica

La dimensión proxémica es la habilidad para usar el espacio y distancia íntima, personal o social, para construir el significado.

III. HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general

Determinar la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

H₁= Determinar la influencia del juego de roles mejora la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

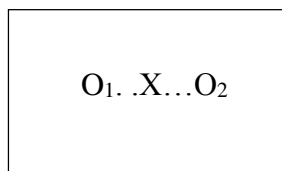
H₀= Determinar la influencia del juego de roles no mejora la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018.

IV. METODOLOGIA

4.1 Diseño de la investigación

El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre experimental con un único grupo. Consiste en que una vez que se dispone del grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se le aplica el tratamiento experimental y finalmente se vuelve a evaluar la variable dependiente. (Hernández y otros, 2010).

El diseño es el siguiente:



Donde:

O₁ = Pretest de expresión oral

O₂ = Posttest de expresión oral

X = Taller de juego de roles.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo constituida por todos los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio ascendente a 104.

Tabla 2. Distribución de los estudiantes de la población del quinto grado de educación primaria.

SECCIÓN GRADO	ÚNICA
QUINTO	20
TOTAL GENERAL	20

FUENTE: Registro técnico de la Institución educativa “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio, en el 2018.

4.2.2. Muestra

Estuvo integrada por 20 estudiantes del quinto grado A. Los criterios de inclusión previstos en la muestra fueron dos:

- a. Asistencia regular en el Área de Comunicación.
- b. Condición académica de aprobado, respecto al grado anterior en el área de Comunicación.
- c. Participar en el Taller de juego de roles con un enfoque Vigostkiano

4.3. Definición y operacionalización de Variables e indicadores

4.3.1. Identificación de variables

Variable independiente: El Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano.

Variable dependiente : Expresión oral

4.3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de las variables

VARIABLE		Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
INDEPENDIENTE	Juego de roles	Es la secuencia didáctica específica donde los estudiantes asumen patrones de conducta y formas de comunicación , con espontaneidad . (Gálvez, 2012)	La variable taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano se desarrollara en 15 sesiones y será controlada con una guía de observación, en forma indirecta, niveles deficiente, suficiente y óptimo y con un rango total (0-26) y 4 fases: conversatorio(0-8) interacción de roles(0-6), intercambio de roles (0-8) y reflexión (0-4) estarán orientadas a desarrollar las 4 habilidades lingüística, paralingüística, kinésica y proxémica de la expresión oral	Conversatorio	- Participan los estudiantes de una conversación sobre situaciones sociales , con el profesor	Ordinal Valores (0,1,2.)
				Interacción de roles	- Estimula a los estudiantes a asumir diferentes roles intercambiar opiniones empleando un lenguaje próximo a los patrones de conducta. - Propone situaciones en la que desempeñaran los roles seleccionados. - Representan los roles.	
				Intercambio de roles	-Suponen el rol y la situación comunicativa de otro.	
				Reflexión	- Dialogan sobre lo representado. Reflexiona sobre la importancia de adecuar el lenguaje de acuerdo con los interlocutores y situación comunicativa.	

VARIABLE		Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
DEPENDIENTE	EXPRESIÓN ORAL	Capacidad de transacción e interacción con otras personas de lo que se siente y piensa, mediante palabras producidas por el aparato fonador humano, o con otros signos exteriores. (Giovanni, 2009, Cassany, D., Luna, y Sanz, 2008))	Capacidad que posee el estudiante del 5º grado para emitir verbalmente mensajes coherentes y claros. Se medirá con una guía de observación, en forma indirecta, niveles: Inicio, proceso y logro con un rango total (0-40) y cuatro dimensiones: Lingüística: (0-10); paralingüística (0-10) kinestésica (0-10); Proxémica (0-10), con una escala de Razón	Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza el como corresponde al contexto de comunicación discurso - Sigue las ideas un orden lógico - Conecta las palabras, dentro de frases y oraciones, en forma correcta. - Emplea un vocabulario según el tema. - Expresa la claridad en sus ideas. 	Ordinal Valores (0,1,2)
				Paralingüística	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el volumen (intensidad) de la voz - Facilita el tono (sentimiento) la comprensión del mensaje. - Utiliza las pausas y silencios adecuados. - Habla con el ritmo (fluidez) adecuado. - Muestra timbre con espontaneidad, naturalidad y continuidad. 	
				Kinésica	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea mensajes a través del rostro. - Usa el cuerpo con pertinencia en diferentes situaciones comunicativas. - Manifiesta mensajes con las manos. - Aceptan los interlocutores el contacto ocular y la dirección de la mirada. - Control de la sonrisa es adecuada. 	
				Proxémica	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona el espacio íntimo, personal, social y público adecuado al contexto. - Selecciona el espacio íntimo, personal, social y público adecuado a la situación - Maneja la distancia cercana y lejana según la situación. - Combina el tipo de espacio y la distancia, en función a la situación comunicativa. - Se desplaza correctamente, manteniendo buena energía y concentración. 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

Observación: Es la técnica que se aplicó tanto para evaluar la variable expresión oral como para evaluar la aplicación del taller de juego de roles

4.4.2. Instrumentos

Este instrumento (Ver anexo N°01) permitió recoger datos sobre la expresión oral en los estudiantes investigados, en 4 dimensiones; las cuales se compararon antes y después del Taller juego de roles. Estos instrumentos alcanzaron validez y confiabilidad. La validación se realizó a través del tipo validez de contenido, mediante la técnica validación estadística y la prueba de C.V.R (Razón de validez de contenido) con Enfoque Lawshe. Asimismo, la confiabilidad se realizó a través de la técnica de mitades partidas, a través del coeficiente de Pearson. Para la validez del instrumento que evalúa la expresión oral, se aplicó la fórmula “r” de Pearson en los ítems del instrumento de medición. Se obtuvo un $r = 0.872$ ($r > 0.50$), lo cual indica que el instrumento que evalúa la expresión oral es válido. (Ver anexo N° 01). De un total de 15 pruebas realizadas a nivel piloto para medir la confiabilidad de instrumento se obtuvo para el instrumento total un índice de confiabilidad Alfa de Cronbach de $\alpha = 0.931$ ($\alpha > 0.50$), lo cual indica que el instrumento que evalúa la expresión oral es confiable. (Ver anexo N° 01). La confiabilidad se realizó con el asesoramiento del MsC. Eduardo Javier Yache Cuenca, quién tiene título profesional de Ing. Estadístico (COESPE 428), Lic. En Administración y Maestría en educación con mención en docencia y gestión educativa.

4.5 Plan de análisis

Para el procesamiento estadístico se utilizó el Software del SPSS (Pérez, 2002). Al respecto se hizo uso de los siguientes parámetros:

Estadística descriptiva para presentar las tablas y figuras con las frecuencias de los niveles obtenidos, promedios y medidas de varianza.

Estadística inferencial, empleando la prueba “t” de Student, para establecer las comparaciones que darán respuesta a los diversos objetivos e hipótesis específicas

4.5.1. Medidas de tendencia central:

A. Media Aritmética (Ma)

Esta técnica estadística se utilizó para hallar el valor promedio de las puntuaciones de la preprueba y posprueba. Esta medida se obtuvo sumando las puntuaciones y dividiéndolas entre el número de las mismas.

$$\bar{x} = \frac{\sum f y_j}{n}$$

4.5.2 Medidas de variabilidad:

A. Desviación Estándar (S)

Con esta técnica logró precisar el grado de desviación de las puntuaciones con respecto a la media aritmética.

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}{N}}$$

B. Coeficiente de variabilidad (CV%):

Mediante esta técnica estadística se obtuvo el porcentaje de variabilidad que existirá entre los puntajes obtenidos en preprueba y posprueba aplicados a la muestra.

Fórmula:

$$CV \% = \frac{S}{X} \times 100$$

Donde: S = Desviación estándar

X = Media aritmética

4.5.3. Prueba de hipótesis:

$$te = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Donde:

X₁ = Media aritmética del grupo control

X₂ = Media aritmética del grupo experimental

S²₁ = Desviación estándar del grupo de control

S²₂ = Desviación estándar del grupo experimental

N₁ = Muestra del grupo de control

N₂ = Muestra del grupo experimental

4.6 Matriz de Consistencia

Tabla 3. Matriz de consistencia.

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño de investigación	Instrumento
Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano para mejorar la expresión oral en estudiantes de Quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 81531 "Olga María Pereda Noriega", Cartavio-2018	¿En qué medida el Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano mejora la expresión oral en estudiantes de Quinto grado de primaria de la Institución educativa N° 81531 Olga María Pereda Noriega, Cartavio-2018?	GENERAL Determinar la influencia de la aplicación del taller de juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa N° 81531 "Olga María Pereda Noriega", Cartavio-2018	Hipótesis General: Determinar la influencia del juego de roles mejora la expresión oral de los estudiantes de 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531 "Olga María Pereda Noriega", Cartavio-2018. Hi: Determinar la influencia del juego de roles mejora la expresión oral de los estudiantes de 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531 "Olga María Pereda Noriega", Cartavio-2018. Ho: Determinar la influencia del juego de roles no mejora la expresión oral de los estudiantes de 5° grado de primaria de la Institución Educativa N°81531 "Olga María Pereda Noriega", Cartavio-2018.	Taller de juego de roles con enfoque Vigostkiano	Conversatorio	- Participan los estudiantes de una conversación sobre situaciones sociales, con el profesor	El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre experimental con un único grupo. Consiste en que una vez que se dispone del grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se le aplica el tratamiento experimental y finalmente se vuelve a evaluar la variable dependiente. (Hernández y otros, 2010). El diseño es el siguiente: O₁... .X...O₂ O₁ = Pretest de expresión oral X = Tratamiento O₂ = Posttest de expresión oral	GUÍA DE OBSERVACION (Instrumento de control) TEST DE EXPRESIÓN ORAL (Instrumento de medición)
		Interacción de roles			- Estimula a los estudiantes a asumir diferentes roles intercambiando opiniones empleando un lenguaje próximo a los patrones de conducta. - Propone situaciones en la que desempeñaran los roles seleccionados. - Representan los roles.			
		Intercambio de roles			- Suponen el rol y la situación comunicativa de otro.			
		Reflexión			- Dialogan sobre lo representado. - Reflexiona sobre la importancia de adecuar el lenguaje de acuerdo con los interlocutores y situación comunicativa.			
		Expresión oral		Lingüística	- Organiza el como corresponde al contexto de comunicación discurso - Sigue las ideas un orden lógico - Conecta las palabras, dentro de frases y oraciones, en forma correcta. - Emplea un vocabulario según el tema. - Expresa la claridad en sus ideas.			
				Paralingüística	- Mantiene el volumen (intensidad) de la voz - Facilita el tono (sentimiento) la comprensión del mensaje. - Utiliza las pausas y silencios adecuados. - Habla con el ritmo (fluidez) adecuado. Muestra timbre con espontaneidad, naturalidad y continuidad.			
				Kinésica	- Emplea mensajes a través del rostro. - Usa el cuerpo con pertinencia en diferentes situaciones comunicativas. - Manifiesta mensajes con las manos. - Aceptan los interlocutores el contacto ocular y la dirección de la mirada. - Control de la sonrisa es adecuada.			
				Proxémica	- Selecciona el espacio íntimo, personal, social y público adecuado al contexto. - Selecciona el espacio íntimo, personal, social y público adecuado a la situación - Maneja la distancia cercana y lejana según la situación. - Combina el tipo de espacio y la distancia, en función a la situación comunicativa. - Se desplaza correctamente, manteniendo buena energía y concentración.			

4.7. Principios éticos

Según el Manual de ética de la Uladech (2016) manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se Guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales. Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación. Así como Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. Así mismo, refiere el manual de ética en la Investigación (2016) en donde describe que: En el ámbito de las investigaciones en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad (p.3) Las concepciones científicas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los seres humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005). A esta tendencia Camps (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan

la ley moral desvinculada de la experiencia. Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción. Sin embargo, Max Weber no es un defensor del decisionismo radical de los políticos, ni considera que la ética de la convicción sea la única que deban profesar los políticos. Por el contrario, Weber considera que una persona madura tiene que conjugar de manera equilibrada en cada decisión la ética de la convicción en sus valores con la ética de la responsabilidad por las consecuencias de sus acciones y decisiones (Velasco, 2003: 265)

V.- RESULTADOS

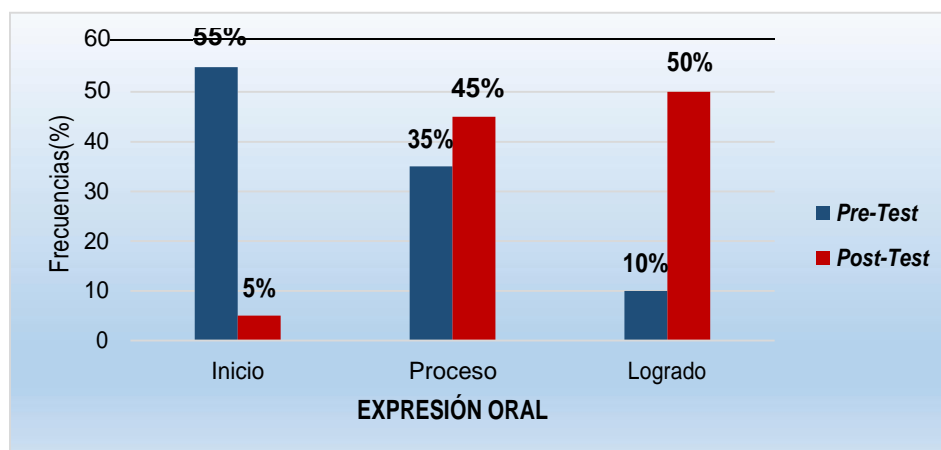
5.1 Resultados

Tabla 4. Puntuaciones de la escala de calificación de la expresión oral en los alumnos del pretest y postest.

NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL	Pre test		Pos test	
	F	%	F	%
Inicio (00 - 20)	11	55	1	5
Proceso (21 - 30)	7	35	9	45
Logrado (31 - 40)	2	10	10	50
Total	20	100	20	100

Fuente: Base de datos.

Gráfico N° 01 Asignación de la frecuencia de la escala de calificación de la expresión oral



Fuente: Tabla 5

Interpretación:

Como podemos visualizar en la Tabla N° 5, el nivel de desarrollo de la expresión oral, según pre test, en el grupo experimental el 55% (11) de los estudiantes se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 35% (7) estudiantes se encuentran en nivel proceso y solamente el 10% (2) estudiantes se encuentran en nivel logrado.

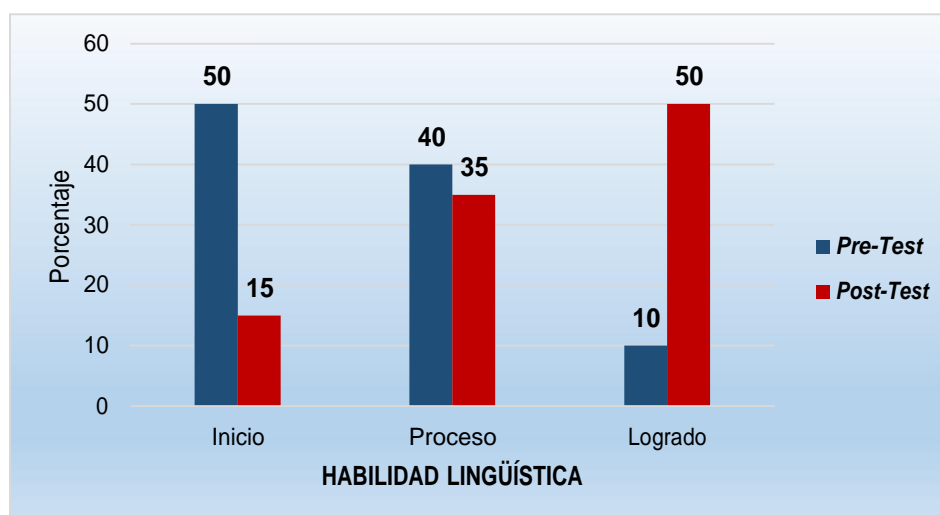
En el pos test, del grupo experimental, el 50% (10 estudiantes) se encuentran en nivel logrado, mientras el 45% (9 estudiantes) se mantienen en nivel proceso, mientras el 5% (1) estudiante permanece en nivel inicio.

Tabla 5. Puntuaciones de la escala de calificación del nivel de la habilidad lingüística en el pre test y pos test.

HABILIDAD LINGUISTICA				
Inicio (00 - 05)	10	50	3	15
Proceso (06 - 07)	8	40	7	35
Logrado (08 - 10)	2	10	10	50
Total	20	100	20	100

Fuente: Base de datos

Gráfico N° 0 2 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad lingüística



Fuente: Tabla 6.

Interpretación:

Como podemos visualizar en la Tabla N° 6, el nivel de desarrollo de la habilidad lingüística, según pre test, en el grupo experimental el 50% (10) de los estudiantes se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 40% (8) estudiantes se encuentran en nivel proceso y solamente el 10% (2) estudiantes se encuentran en nivel logrado.

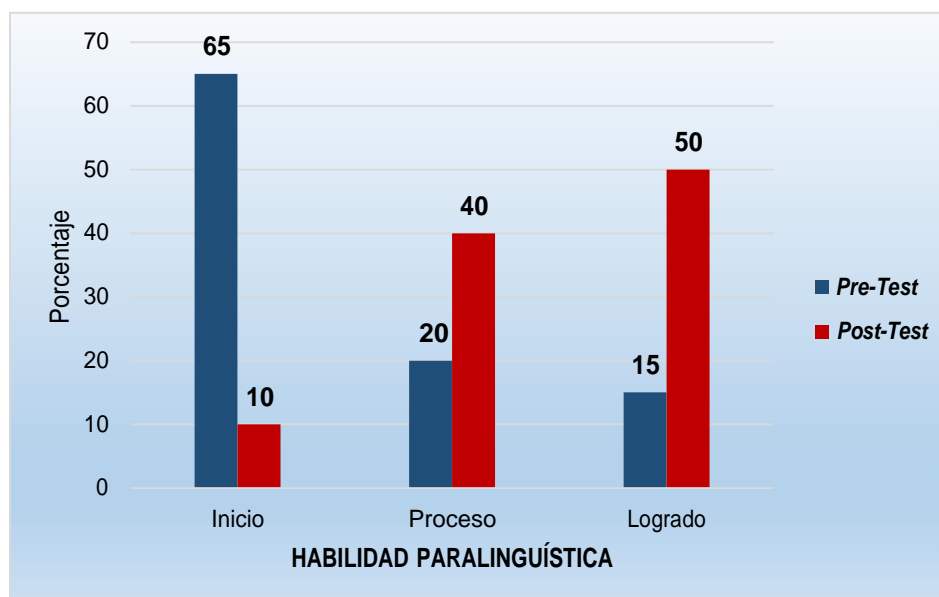
En el pos test, del grupo experimental, el 50% (10 estudiantes) se encuentran en nivel logrado, mientras el 35% (7 estudiantes) se mantienen en nivel proceso, mientras el 15% (3) estudiantes permanecen en nivel inicio.

Tabla 6. Puntuaciones de la escala del pre test pos test en el nivel de la habilidad paralingüística.

HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA	Pre test		Pos test	
	F	%	f	%
Inicio (00 - 05)	13	65	2	10
Proceso (06 - 07)	4	20	8	40
Logrado (08 - 10)	3	15	10	50
Total	20	100	20	100

Fuente: Base de datos.

Gráfico N° 0 3 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad paralingüística



Fuente: Tabla 7

Interpretación:

Como podemos visualizar en la Tabla N° 7, el nivel de desarrollo de la habilidad paralingüística, según pre test, en el grupo experimental el 65% (13) de los estudiantes se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 20% (4) estudiantes se encuentran en nivel proceso y solamente el 15% (3) estudiantes se encuentran en nivel logrado.

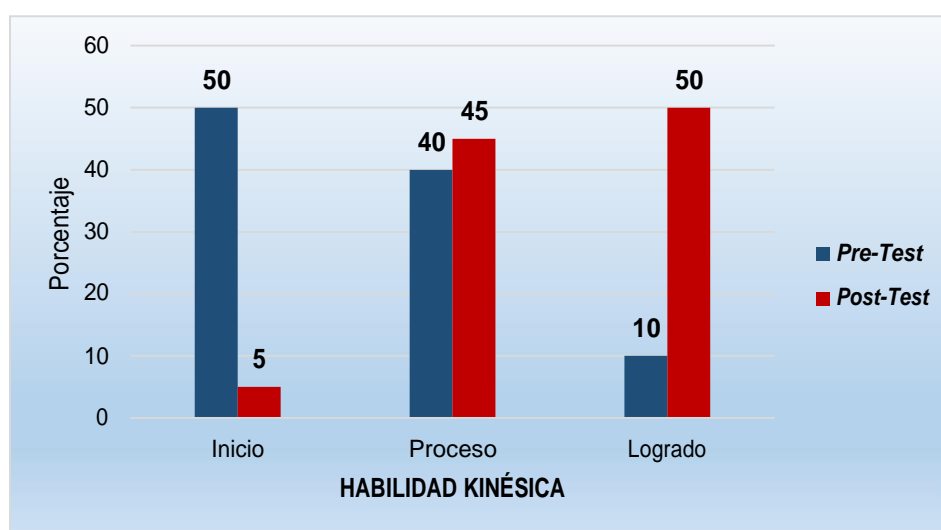
En el pos test, del grupo experimental, el 50% (10 estudiantes) se encuentran en nivel logrado, mientras el 40% (8 estudiantes) se mantienen en nivel proceso, mientras el 10% (2) estudiantes permanecen en nivel inicio.

Tabla 7. Puntuaciones de la escala del pre test y pos test en el nivel de la habilidad kinésica.

HABILIDAD KINÉSICA				
Inicio (00 - 05)	10	50	1	5
Proceso (06 - 07)	8	40	9	45
Logrado (08 - 10)	2	10	10	50
Total	20	100	20	100

Fuente: Base de datos

Gráfico N°04 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad kinésica



Fuente: Tabla 08

Interpretación:

Como podemos visualizar en la Tabla N° 08, el nivel de desarrollo de la habilidad kinésica, según pre test, en el grupo experimental el 50% (10) de los estudiantes se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 40% (8) estudiantes se encuentran en nivel proceso y solamente el 10% (2) estudiantes se encuentran en nivel logrado.

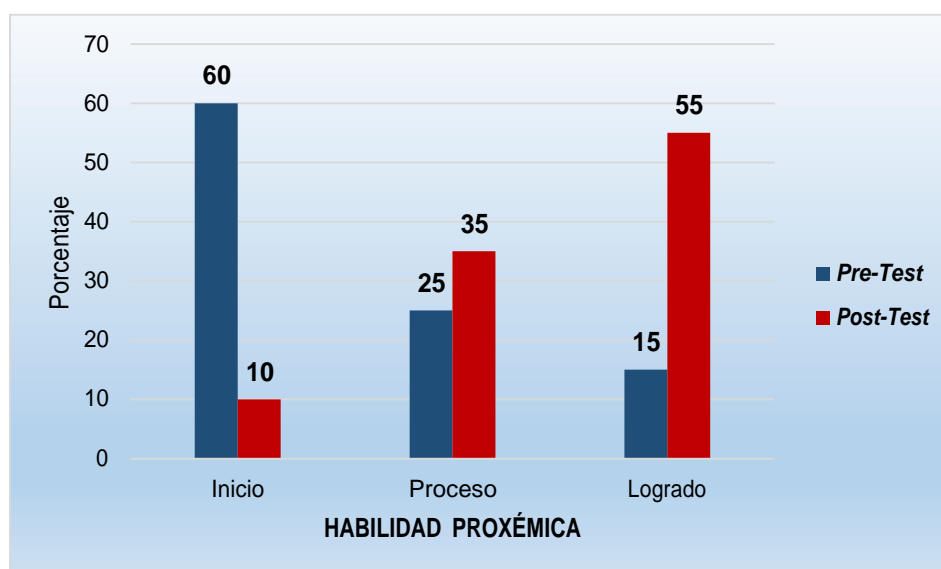
En el pos test, del grupo experimental, el 50% (10 estudiantes) se encuentran en nivel logrado, mientras el 45% (9 estudiantes) se mantienen en nivel proceso, mientras el 5% (1) estudiante permanece en nivel inicio.

Tabla 8. Puntuaciones de la escala del pre test y pos test en el nivel de la habilidad proxémica.

HABILIDAD PROXÉMICA				
Inicio (00 - 05)	12	60	2	10
Proceso (06 - 07)	5	25	7	35
Logrado (08 - 10)	3	15	11	55
Total	20	100	20	100

Fuente: Base de datos.

Gráfico N° 05 Asignación del porcentaje de la escala de calificación de la habilidad proxémica



Fuente: Tabla 09

Interpretación:

Como podemos visualizar en la Tabla N° 09, el nivel de desarrollo de la habilidad proxémica, según pre test, en el grupo experimental el 60% (12) de los estudiantes se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 25% (5) estudiantes se encuentran en nivel proceso y solamente el 15% (3) estudiantes se encuentran en nivel logrado.

En el pos test, del grupo experimental, el 55% (11 estudiantes) se encuentran en nivel logrado, mientras el 35% (7 estudiantes) se mantienen en nivel proceso, mientras el 10% (2) estudiantes permanecen en nivel inicio.

Tabla 9. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la expresión oral.

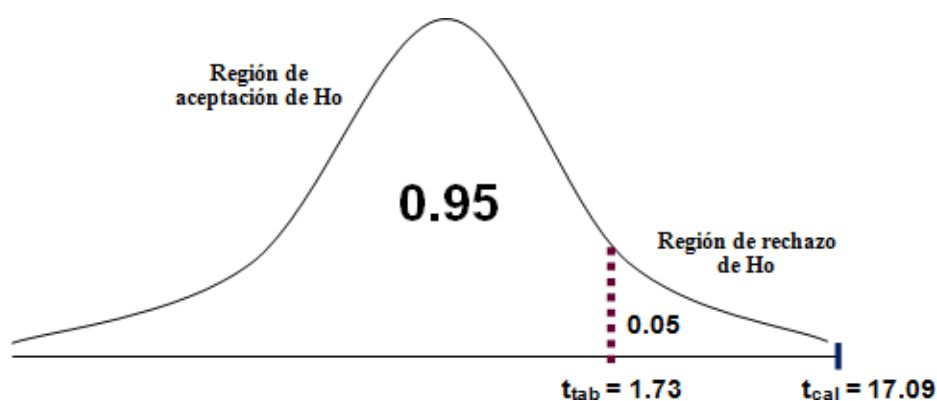
EXPRESIÓN ORAL	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Pre test	18.6	46%	31%	17.09	P = 0.000 < 0.05 significativo
Pos test	30.9	77%			

Fuente: Información obtenida de la base de datos de la Expresión oral Salida: SPSS Vrs. 22.0

Interpretación:

En la Tabla 10 se observa que la diferencia media (post – pre) de la expresión oral es positivo (12.3) la cual quiere decir que la expresión oral que obtienen los estudiantes en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que el valor de la prueba estadística es $t_{cal} = 17.09$ con nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que el Taller de Juegos de Roles con enfoque Vigostkiano mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 81531 Olga María Pereda Noriega de Cartavio, 2018.

Gráfico N° 06 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la expresión oral



Fuente: Elaboración propia

Tabla 10. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad lingüística.

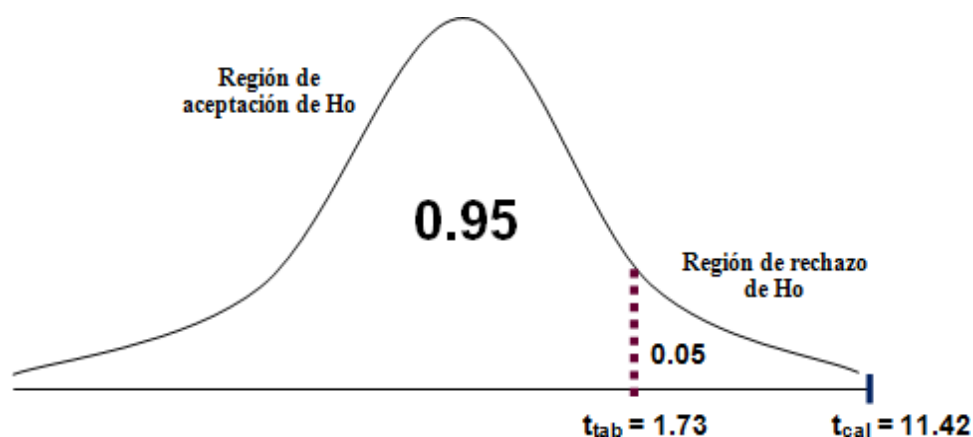
HABILIDAD LINGÜÍSTICA	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Pre test	5.0	50 %	26 %	11.42	P = 0.000 < 0.05 significativo
Pos test	7.6	76 %			

Fuente: Información obtenida de la base de datos de la Expresión oral Salida: SPSS Vrs. 22.0

Interpretación:

En la Tabla 11 se observa que la diferencia media (post – pre) de la habilidad lingüística es positivo (2.6) la cual quiere decir que la Habilidad Lingüística que obtienen los estudiantes en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que el valor de la prueba estadística es $t_{cal} = 11.42$ con nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que el Taller de Juegos de Roles con enfoque Vigostkiano mejora significativamente la Habilidad Lingüística de los estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 81531 Olga María Pereda Noriega de Cartavio, 2018.

Gráfico N° 07 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad lingüística.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad paralingüística.

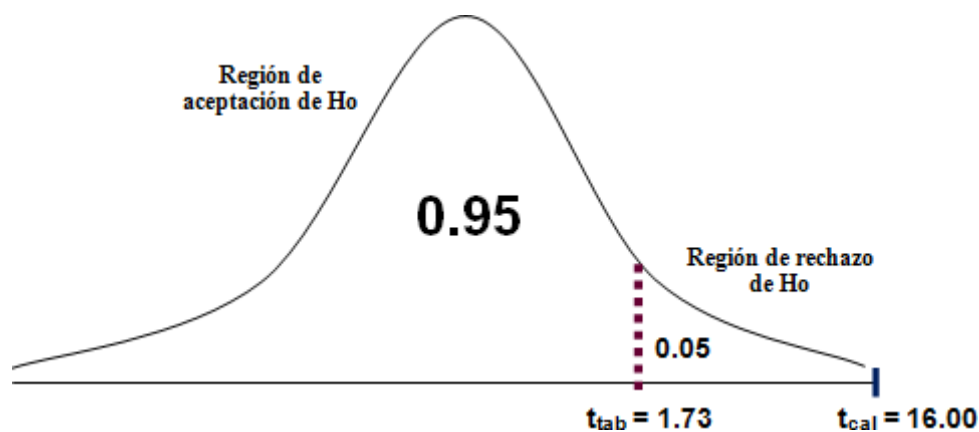
HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Pre test	4,6	46%	32%	16.00	P = 0.000 < 0.05 significativo
Pos test	7.8	78%			

Fuente: Información obtenida de la base de datos de la Expresión oral Salida: SPSS Vrs. 22.0

Interpretación:

En la Tabla 12 se observa que la diferencia media (post – pre) de la habilidad paralingüística es positivo (3.2) la cual quiere decir que la Habilidad Paralingüística que obtienen los estudiantes en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que el valor de la prueba estadística es $t_{cal} = 16.00$ con nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que el Taller de Juegos de Roles con enfoque Vigostkiano mejora significativamente la Habilidad Paralingüística de los estudiantes del 5to grado de prima de la I.E. N° 81531 Olga María Pereda Noriega, 2018.

Gráfico N° 0 8 Prueba del taller de juego de roles en la habilidad paralingüística



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad kinésica.

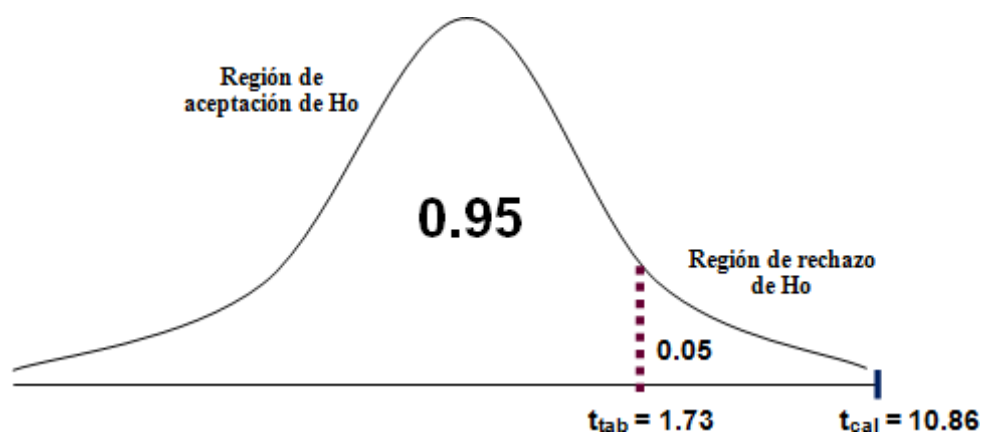
HABILIDAD KINÉSICA	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Pre test	4.9	49%	27%	10.86	P = 0.000 < 0.05 significativo
Pos test	7.6	76%			

Fuente: Información obtenida de la base de datos de la Expresión oral Salida: SPSS Vrs. 22.0

Interpretación:

En la Tabla 13 se observa que la diferencia media (post – pre) de la habilidad kinésica es positivo (2.7) la cual quiere decir que la Habilidad Kinésica que obtienen los estudiantes en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que el valor de la prueba estadística es $t_{cal} = 10.86$ con nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que el Taller de Juegos de Roles con enfoque Vigostkiano mejora significativamente la Habilidad Kinésica de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 81531 Olga María Pereda Noriega de Cartavio, 2018.

Gráfico N° 09 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad kinestésica



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13. Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad proxémica.

HABILIDAD PROXÉMICA	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Pre test	4.0	40%	40%	15.21	P = 0.000 < 0.05 significativo
Pos test	8.0	80%			

Fuente: Información obtenida de la base de datos de la Expresión oral Salida: SPSS Vrs.

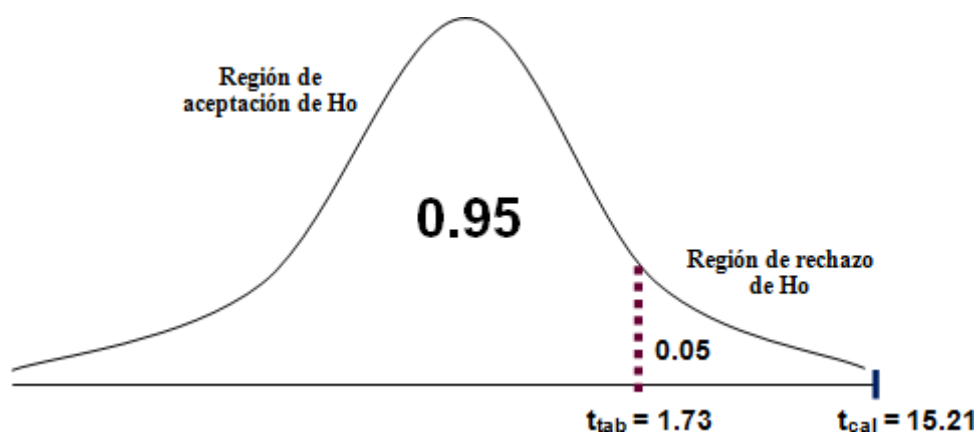
22.0

Interpretación:

En la Tabla 14 se observa que la diferencia media (post – pre) de la habilidad proxémica es positivo (4.0) la cual quiere decir que la Habilidad Proxémica que obtienen los estudiantes en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que el valor de la prueba estadística es $t_{cal} = 15.21$ con nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que el Taller de Juegos de Roles con enfoque Vigostkiano mejora significativamente la Habilidad Proxémica de los estudiantes del 5to grado de primaria

de la I.E. N° 881531 Olga María Pereda Noriega de Cartavio, 2018.

Gráfico N° 10 Prueba de hipótesis del taller de juego de roles en la habilidad proxémica.



Fuente: Elaboración propia.

5.2 Análisis de resultados

El presente estudio ha demostrado que la aplicación del Taller de juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la institución educativa N°81531 Olga María Pereda Noriega de Cartavio, pues al aplicar las pruebas antes de la aplicación del taller el mayor porcentaje de niños equivalente al 55 % se ubicaban en un nivel de inicio de expresión oral. Sin embargo, después de la aplicación de las sesiones el 50% de niños se ubicaron en el nivel logrado.

Al aplicar las pruebas de hipótesis se ha demostrado que los juegos de roles tienen una influencia significativa en la expresión oral de los niños y las niñas del quinto grado, pues el T calculado fue mayor que el T_{tabular} , siendo el valor p menor que 0.05. Dichos resultados nos permiten corroborar algunos aportes, tales como la tesis de Gallego (2008), destaca que el desarrollo de la expresión moral en la educación infantil puede ser estimulada través de la música y que esta además sirve como tema en la dramatización donde desarrollan su espontaneidad y se divierten en lo que estamos relativamente de acuerdo porque consideramos que la poesía, el canto y la dramatización permiten al estudiante expresarse con seguridad y confianza. Esto se ha demostrado al encontrar en nuestros resultados que la aplicación del taller de juego de roles mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Es importante resaltar la tesis de Aguilar (2012), quien sostiene que los alumnos deben poseer las habilidades de saber hablar y escuchar para participar en interacciones comunicativas diversas con eficacia, por ende, es la escuela, el escenario propicio para que lo antes dicho se produzca. Este ha sido uno de los

objetivos de nuestro trabajo, mejorar la expresión oral de los niños y las niñas para desarrollar sus habilidades y con ello promover mejores relaciones.

Se puede mencionar, tal como afirman Figueroa, L., Ana y colaboradora (2010) que la aplicación del juego del rol como mediación para la comprensión de emociones básicas nos permite desarrollar la capacidad expresiva de los estados emocionales al interior del aula de clase, convirtiéndose en una herramienta Pedagógica, pues al aplicar nuestro taller se observó cómo los niños al participar en los juego de roles se desenvolvían progresivamente mejor demostrando una mayor disposición a intervenir con sus opiniones.

Aceptamos también la tesis de Botero, Jaime A. (2011) , en la cual concluye que el juego de rol son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos de liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa , esto se ha confirmado al observar que la participación en el taller de juego de roles ha promovido en los estudiantes el trabajo en equipo, desarrollando capacidades de organización y coordinación entre ellos para ejecutar las actividades de juego de rol.

Encontrando que el taller de juego de roles mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes del quinto grado, confirmamos lo expuesto por Peñarrieta (2004). Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas

claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego. Esto ha quedado comprobado al aplicar el taller de juego de roles y encontrar que los promedios en los niveles lingüístico, paralingüístico, kinésico proxémico, han mejorado significativamente.

Es importante destacar los aportes de Lozano (1992), quien sostiene que la expresión oral es una facultad que se aprende hablando espontáneamente, sin normas ni imposiciones. La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él.

VI. CONCLUSIONES.

Después de la aplicación del taller juego de roles se llegó a las siguientes conclusiones.

a. Los resultados de la aplicación del instrumento de evaluación encontramos que en el pre test la expresión oral los estudiantes de la muestra; el 55% presentaba el nivel inicio, 35% en nivel proceso y el 10% alcanzó el nivel logrado.

b. Luego de Diseñar y aplicar las 12 sesiones encontramos que el nivel de expresión oral, antes de la aplicación del taller de juego de roles, mediante un pre test, los niños de la muestra el 55% presentaba el nivel inicio, 35% en nivel proceso y el 10% alcanzó el nivel logrado.

c. Luego de evaluar los resultados del post test, para mejorar la expresión oral en los estudiantes investigado resultó que pasaron del nivel inicio al nivel logrado y nivel proceso, siendo el 50% de los estudiantes se ubicaron en el nivel logrado y el 45% en el nivel proceso.

d. Comparando los resultados del pre test 46 % y el pos test 77 % en la expresión oral, después de la aplicación del taller de juego de roles, resultó que la diferencia es del 31%.

e. Se acepta la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de t de student observando que existen diferencias en los dos grupos y señala que $T_c=17.09 > T_{tabular}= 1.73$ siendo $P=0.000<0.05$; por lo tanto, se concluye que el taller de juego de roles, mejoro significativamente la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de nivel primaria dela I.E. N° 81531Olga María Pereda Noriega de Cartavio.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.

- a. Se recomienda a la Dirección de la Institución Educativa promover eventos de capacitación en estrategias de juego de roles para los docentes del nivel primaria.
- b. Incluir en el Plan Curricular Anual los juegos de roles como alternativa para mejorar la expresión oral de los niños y las niñas de todos los grados.
- c. A las docentes de aula implementar un sector con máscaras de animalitos o de otro tipo a fin de contar con los recursos necesarios para la ejecución de actividades dramáticas por los niños y las niñas.
- d. Enfatizar en el proceso de enseñanza aprendizaje el desarrollo de habilidades de expresión oral para asegurar una participación efectiva de los alumnos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Corrales, M., Caffo, V.; Blossiers, S., Palacios R., Munguía, J, y Coral, k. (2015).
¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? V ciclo: Área de comunicación: 5.º y
6.º grados de Educación Primaria. Lima: Ministerio de Educación.

Ares, A. (2009). La conducta proactiva de los emprendedores. Universidad de
Huelva. Madrid.

Beuchat, C. (2004). Desarrollo de la expresión integrada: Club-cli-clo-pips.
Santiago, Edit. Andrés Bello, 2ª. Ed

Bullón, A. (2009). Educación artística del arte dramático. San Marcos, Lima.

Caillois, R. (1998). Teoría de los juegos. Barcelona. Edit. Seix Barral.

Chomsky, N. (1957). Estructuras sintácticas. México, Siglo XXI editores.

Canale, N. La expresión oral. En: PLANCAD 2001; 04-

Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2008). Enseñar lengua. Barcelona, Edit. Graó,
4ª.ed.

Castillo, J. y Terrones, N. (2010). Tesis. Los juegos dramáticos y la expresión oral
en los niños de cinco años de edad del I.E. N° 1630 del Distrito de Salaverry.

Camps, A. (2005). Hablar en clase, aprender lengua. Universidad de Barcelona,
España recuperado de http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5.

Cisneros, L. J. (1999). El funcionamiento del lenguaje. Lima, Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.

Del Risco R., (2008). Tesis. Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza–aprendizaje español como segunda lengua. Universidad de Granada. España.

Gonzales, S. (2008). Manual de redacción e investigación documental, Trillas, México DF.

Huizinga, J. (2007). “Homo ludens”. Buenos Aires, Emecé editores S.A.,

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. Edit. Mc Graw – Hill, México, 3ª.ed.

Izurieta, A. M.. En: Formación de educadores del arte, UNESCO, 1996.

Lomas, C. Osoro, A. y Tusón, A. (2011). Ciencias del lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua. Buenos Aires, Paidós.

Melgarejo, M. (2008). Tesis. Inteligencia emocional en la expresión oral de los alumnos de cuarto año de secundaria de la I.E “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán” para obtener el grado de Magíster en Educación en la Universidad Mayor de San Marcos.

Mervus, M.(2009). Arte dramático. Lima, Retama (Asociación para la educación por el arte) .Paidós, 2ª.ed.

Niño Rojas, V. M. (1994). Los procesos de la comunicación y del lenguaje. Santa Fe de Bogotá, Edit. Presencia, 2ª.ed.

Papalia, D. (2004) Psicología del desarrollo. 7ma. Edición Mc. Graw Hill. México.

- Pérez, M. J. (2006). Evaluación de la Expresión Oral. Educación Primaria 2003". Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia de España. Instituto de Evaluación.
- Sánchez C. y Reyes M. (2009). Metodología y diseños en la investigación científica.
- Sañudo, E. (2005). La ética en la investigación educativa. Recuperado de: file:///e:/archivos2017/a_asesorias_proyeinform%202017/3b_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdfLima, 6ª.ed. Edit. Mantaro.
- Tincopa, L. (2008). Diseño Curricular Nacional. Lima, Ministerio de Educación del Perú.
- Velasco, Ambrosio, (2003). "Ética en las ciencias sociales y humanas". En: IBARRA y OLIVÉ (Eds.). Cuestiones éticas en ciencia y tecnología en el siglo XXI. Madrid: OEI, pp. 245-276.
- Vigostky, L. S. (2003). "Pensamiento y lenguaje". Traducción Margarita Rotger. Ediciones Fausto.
- Zuccherini, R. (2000). Cómo educar la comunicación oral. Barcelona. Editorial, CEAC;

ANEXOS

Base de datos del Pretest en la Expresión Oral y dimensiones de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio, 2018.

N°	HABILIDAD LINGÜÍSTICA		HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA		HABILIDAD KINÉSICA		HABILIDAD PROXÉMICA		EXPRESIÓN ORAL	
	PRETEST		PRETEST		PRETEST		PRETEST		PRETEST	
	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL
1	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	4	Inicio
2	4	Inicio	4	Inicio	4	Inicio	2	Inicio	14	Inicio
3	3	Inicio	2	Inicio	3	Inicio	1	Inicio	9	Inicio
4	3	Inicio	4	Inicio	3	Inicio	2	Inicio	12	Inicio
5	5	Inicio	4	Inicio	5	Inicio	3	Inicio	17	Inicio
6	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	28	Proceso
7	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	28	Proceso
8	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	4	Inicio
9	2	Inicio	1	Inicio	2	Inicio	1	Inicio	6	Inicio
10	7	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	26	Proceso
11	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	32	Logrado
12	2	Inicio	2	Inicio	2	Inicio	1	Inicio	7	Inicio
13	6	Proceso	5	Inicio	6	Proceso	3	Inicio	20	Inicio
14	4	Inicio	4	Inicio	4	Inicio	2	Inicio	14	Inicio
15	7	Proceso	5	Inicio	7	Proceso	6	Proceso	25	Proceso
16	6	Proceso	5	Inicio	6	Proceso	4	Inicio	21	Proceso
17	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	27	Proceso
18	7	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	26	Proceso
19	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	32	Logrado
20	5	Inicio	4	Inicio	5	Inicio	3	Inicio	17	Inicio
X	5.0		4.6		5.0		4.0		18.6	
S	2.3		2.3		2.3		2.6		9.5	
CV%	47%		51%		47%		67%		51%	

Fuente: Guía de Observación

Base de datos del Postest en la Expresión Oral y dimensiones de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio, 2018.

N°	HABILIDAD LINGÜÍSTICA		HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA		HABILIDAD KINÉSICA		HABILIDAD PROXÉMICA		EXPRESIÓN ORAL	
	POSTEST		POSTEST		POSTEST		POSTEST		POSTEST	
	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL	PTJE	NIVEL
1	5	Inicio	5	Inicio	6	Proceso	5	Inicio	21	Proceso
2	7	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	27	Proceso
3	7	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	26	Proceso
4	7	Proceso	7	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	27	Proceso
5	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	8	Logrado	29	Proceso
6	9	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	39	Logrado
7	9	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	39	Logrado
8	5	Inicio	5	Inicio	5	Inicio	5	Inicio	20	Inicio
9	5	Inicio	6	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	23	Proceso
10	9	Logrado	9	Logrado	9	Logrado	10	Logrado	37	Logrado
11	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	40	Logrado
12	6	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	24	Proceso
13	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	9	Logrado	33	Logrado
14	7	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	27	Proceso
15	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	9	Logrado	34	Logrado
16	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	9	Logrado	33	Logrado
17	9	Logrado	9	Logrado	9	Logrado	10	Logrado	37	Logrado
18	8	Logrado	8	Logrado	8	Logrado	9	Logrado	34	Logrado
19	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	10	Logrado	40	Logrado
20	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	28	Proceso
X	7.6		7.8		7.6		8.0		30.9	
S	1.5		1.6		1.7		1.8		6.5	
CV%	20 %		21 %		22 %		23 %		21%	

Fuente: Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	PUNTAJE			
				2	1	0	
EXPRESIÓN ORAL	HABILIDAD LINGÜÍSTICA	Organiza el discurso como corresponde al contexto de comunicación.	Planifica el discurso considerando una situación comunicativa.				
		Sigue las ideas un orden lógico.	Expresa coherencia las ideas.				
		Conecta las palabras, dentro de frases y oraciones, en forma correcta.	Expresa cohesión el discurso.				
		Emplea un vocabulario según el tema.	Utiliza las palabras adecuadamente.				
		Expresa la claridad en sus ideas.	Entiende el discurso.				
	HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA	Mantiene el volumen de la voz	Conserva la intensidad.				
		Facilita el tono la comprensión del mensaje.	Expresa sentimiento al discurso.				
		Utiliza las pausas y silencios adecuados.	expresa silencios y pausas adecuadas.				
		Habla con el ritmo (adecuado).	Comunica con fluidez.				
	HABILIDAD KINÉSICA	Elabora mensajes a través del rostro.	Construye mensaje con gestos faciales.				
		Manifiesta mensajes con el cuerpo	Emite mensaje con el cuerpo.				
		Refuerza el mensaje verbal con sus manos.	Elabora el mensaje con las manos.				
		Emplea el contacto ocular y la dirección de la mirada, en forma adecuada.	Controla la mirada cuando se expresa.				
		Controla la sonrisa oportunamente	Emplea la sonrisa adecuadamente.				
	HABILIDAD PROXÉMICA	Selecciona es espacio íntimo, personal, social y público adecuado al contexto.	Usa el espacio íntimo, personal, social y público según el contexto,				
		Selecciona es espacio íntimo, personal, social y público adecuado a la situación comunicativa.	Usa el espacio íntimo, personal, social y público según la situación comunicativa.				
		Maneja la distancia cercana y lejana según la situación.	Emplea la distancia cercana y lejana según la situación.				
		Combina el tipo de espacio y la distancia, en función a la situación comunicativa.	Usa espacio y la distancia adecuadamente.				
		Se desplaza correctamente, manteniendo buena energía y concentración.	Usa desplazamientos significativos.				
	SUBTOTAL						
	TOTAL GENERAL						

LEYENDA:

Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa
2	Logrado
1	Proceso
0	Inicio

ESCALA:

Rango/Total	Valoración cuantitativa
Logrado	(31-40)
Proceso	(21-30)
Inicio	(00-20)

RANGO HABILIDAD LINGÜÍSTICA	Valoración Cuantitativa
Logrado	(08-10)
En proceso	(06-07)
Inicio	(00-05)

RANGO HABILIDAD PARALINGÜÍSTICA	Valoración Cuantitativa
Logrado	(08-10)
En proceso	(06-07)
Inicio	(00-05)

RANGO HABILIDAD KINÉSICA	Valoración Cuantitativa
Logrado	(08-10)
En proceso	(06-07)
Inicio	(00-05)

RANGO HABILIDAD PROXÉMICA	Valoración Cuantitativa
Logrado	(08-10)
En proceso	(06-07)
Inicio	(00-05)

2. FICHA TÉCNICA DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. Denominación: Guía de observación para evaluar la expresión oral.

2. Autor: Culqui Casana Jhonny Peter

3. Usuarios: Niños de 10 a 12 años.

4. Finalidad: Determinar el nivel de expresión oral en sus componentes lingüístico, para lingüístico, kinésico y proxémico.

5. Estructura del instrumento.

Dimensión	Ítems	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Lingüístico	1,2,3,4,5	0	10
Paralingüístico	6,7,8,9,10	0	10
Kinésico	11,12,13,14,15	0	10
Proxémico	16,17,18,19,20	0	10
Expresión oral		00	40

6. Instrucciones para la aplicación:

La guía de observación se aplica en un periodo aproximado de 2 semanas aplicando los indicadores o reactivos a través del uso de instrumentos auxiliares como fichas, tarjetas, anecdotarios. Una vez concluido el proceso de evaluación se procede a llenar la escala valorativa determinando si el indicador se encuentra en inicio, en proceso o ha sido logrado.

7. Escala para determinar niveles de expresión oral:

Niveles	Intervalo
Inicio	00 a 20
Proceso	21 a 30
Logrado	31 a 40

**3. ANÁLISIS DE VALIDÉZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO QUE
EVALÚA LA EXPRESIÓN ORAL.**

N°	Ítems																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1
2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2
3	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2
5	0	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	2	0	2
6	1	0	1	1	0	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1
7	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
8	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
9	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2
10	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
11	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
12	2	1	0	1	1	1	2	1	2	0	0	2	1	0	2	1	0	2	1	2
13	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
14	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	0	2	1	1	2	1	2	2
15	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2

Fuente: Muestra Piloto.

4. Prueba de Validez Interna del Instrumento que evalúa la expresión oral “r”

Correlación de Pearson

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \times \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Estadístico	x	y	x2	y2	xy
Suma	148	155	1960	1997	1917

$$r = \frac{15 \times 1917 - 148 \times 155}{\sqrt{15 \times 1960 - (148)^2} \times \sqrt{15 \times 1997 - (155)^2}} = 0.872 > 0.50 \Rightarrow \text{Válido}$$

Validéz por ítems:

Ítems	Validéz	Ítems	Validéz
Ítem 1	0.650	Ítem 11	0.680
Ítem 2	0.645	Ítem 12	0.616
Ítem 3	0.664	Ítem 13	0.694
Ítem 4	0.612	Ítem 14	0.552
Ítem 5	0.580	Ítem 15	0.747
Ítem 6	0.577	Ítem 16	0.716
Ítem 7	0.697	Ítem 17	0.753
Ítem 8	0.550	Ítem 18	0.585
Ítem 9	0.744	Ítem 19	0.637
Ítem 10	0.689	Ítem 20	0.771

Fuente: La información obtenida de la muestra piloto.
Salida: SPSS Vrs. 22.0

5. Prueba de Confiabilidad del Instrumento que evalúa la expresión oral “α” de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

K: Número de ítems

S_i^2 : Varianza de cada ítem

S_t^2 : Varianza del total de ítems

Σ : Sumatoria

k	$\Sigma(S^2_i)$	S^2_t
20	13.810	119.314

$$\alpha = \frac{20}{20-1} \times \left(1 - \frac{13.810}{119.314} \right) = 0.931 > 0.50 \Rightarrow \text{Confiable}$$

Confiabilidad por ítems:

Ítems	Confiabilidad	Ítems	Confiabilidad
Ítem 1	0.928	Ítem 11	0.927
Ítem 2	0.928	Ítem 12	0.928
Ítem 3	0.927	Ítem 13	0.927
Ítem 4	0.928	Ítem 14	0.930
Ítem 5	0.929	Ítem 15	0.925
Ítem 6	0.929	Ítem 16	0.926
Ítem 7	0.927	Ítem 17	0.925
Ítem 8	0.929	Ítem 18	0.929
Ítem 9	0.926	Ítem 19	0.928
Ítem 10	0.927	Ítem 20	0.925



INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531
"OLGA PEREDA NORIEGA"
CARTAVIO



"AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

CERTIFICACIÓN

La Directora de la Institución Educativa N° 81531 "Olga María Pereda Noriega" de la localidad de Cartavio, Distrito de Santiago de Cao, Provincia de Ascope que suscribe:

CERTIFICA:

Que el estudiante **CULQUI CASANA, Jhonny Peter**, con código N° 1605132004 de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la "Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote", ha ejecutado su proyecto de Tesis titulado:

"TALLER DE JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. OLGA MARÍA PEREDA NORIEGA- CARTAVIO", cumpliendo con las siguientes actividades programadas:

- Prueba de entrada (Pre-Test)
- 12 Sesiones de aprendizaje
- Prueba de salida (Post Test)

Que las actividades programadas del referido estudiante han sido realizadas satisfactoriamente, demostrando RESPONSABILIDAD, PUNTUALIDAD, EFICACIA E IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL.

Se extiende el presente documento para los fines que estime conveniente.

Cartavio 30 de Noviembre del 2018.


A. Rojas
A. Rojas
DIRECTORA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: **GUIA DE OBSERVACION.**

OBJETIVO: Determinar el nivel de expresión oral

DIRIGIDO A: Estudiantes de 5^o grado de primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Culqui Casana, Grover Wilker

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Psicología Educativa.

VALORACIÓN:


Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------


DNE: 18160482

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS			RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000, P. 14)	LINGÜÍSTICA	Se expresa coherentemente	Expresa con claridad sus ideas.				X		X		X		X			
		Emplea un vocabulario adecuado	Emplea un vocabulario pertinente				X		X		X		X			
		Demuestra una escucha activa	Intercambia roles con su interlocutor				X		X		X		X			
		Vocalización	Pronuncia correctamente las palabras..				X		X		X		X			
		Seguridad al hablar	Se expresa sin vacilaciones, evitando vacios de información.				X		X		X		X			
	PARALINGÜÍSTICA	Volumen de voz	Adecua la intensidad de su voz al contexto, propósito y destinatario.				X		X		X		X			
		Fluidez en la expresión	Habla con la fluidez adecuada evitando el uso de muletillas.				X		X		X		X			
		Ritmo de la expresión.	Hace el uso de las pausas e inflexiones de voz correctamente.				X		X		X		X			
		Otorga énfasis a su expresión	Aplica velocidad a la voz para destacar lo más importante.				X		X		X		X			
	KINESICA	Velocidad en la emisión del discurso	Emite sus mensajes otorgándoles la velocidad adecuada a la situación comunicativa.				X		X		X		X			
		Contacto visual	Mantiene contacto visual con su interlocutor				X		X		X		X			
		Postura corporal	Efectiviza su discurso adoptando una postura correcta.				X		X		X		X			


 D.N.S: 48160182

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS. TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000, P. 14)	KINESICA	Empleo de gestos	Refuerza su mensajes con gestos				X		X		X		X		
		Uso de ademanes	Utiliza ademanes para reforzar su discurso				X		X		X		X		
		Seguridad de sí mismo	Interactúa con su interlocutor.				X		X		X		X		
	PROXEMICA	Distancia con su interlocutor	Sabe mantener la distancia correcta con su interlocutor dependiendo del propósito y situación				X		X		X		X		
		Desplazamiento	Demuestra seguridad en su desplazamiento y sin exageraciones.				X		X		X		X		
		Pertinencia del desplazamiento	Realiza desplazamientos pertinentes al rol asignados.				X		X		X		X		
		Empleo del espacio Físico	Utiliza adecuadamente el espacio para interpretar al personaje.				X		X		X		X		
		Respeto de espacio	Se desplaza respetando el espacio de sus compañeros.				X		X		X		X		

[Firma]
 O.N.I. 18/60182

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: **GUIA DE OBSERVACION**

OBJETIVO: Determinar el nivel de expresión oral


DIRIGIDO A: Estudiantes de 5^{to} grado de primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Bulqui Basana, Carla Magaly

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Administración de la Educación

VALORACIÓN:

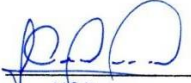
Siempre <input checked="" type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
---	----------------------------------	--------------------------------


40741175.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000, P. 14)	LINGÜÍSTICA	Se expresa coherentemente	Expresa con claridad sus ideas.				X		X		X		X			
		Emplea un vocabulario adecuado	Emplea un vocabulario pertinente				X		X		X		X			
		Demuestra una escucha activa	Intercambia roles con su interlocutor				X		X		X		X			
		Vocalización	Pronuncia correctamente las palabras.				X		X		X		X			
		Seguridad al hablar	Se expresa sin vacilaciones, evitando vacíos de información.				X		X		X		X			
	PARALINGÜÍSTICA	Volumen de voz	Adecua la intensidad de su voz al contexto, propósito y destinatario.				X		X		X		X			
		Fluidez en la expresión	Habla con la fluidez adecuada evitando el uso de muletillas.				X		X		X		X			
		Ritmo de la expresión.	Hace el uso de las pausas e inflexiones de voz correctamente.				X		X		X		X			
		Otorga énfasis a su expresión	Aplica velocidad a la voz para destacar lo más importante.				X		X		X		X			
		Velocidad en la emisión del discurso	Emite sus mensajes otorgándoles la velocidad adecuada a la situación comunicativa.				X		X		X		X			
	KINESICA	Contacto visual	Mantiene contacto visual con su interlocutor				X		X		X		X			
		Postura corporal	Efectiviza su discurso adoptando una postura correcta.				X		X		X		X			


40741175

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS. TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN												OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000, P. 14)	KINESICA	Empleo de gestos	Refuerza su mensajes con gestos				X			X			X							
		Uso de ademanes	Utiliza ademanes para reforzar su discurso				X			X			X							
		Seguridad de si mismo	Interactúa con su interlocutor.				X			X			X							
	PROXEMICA	Distancia con su interlocutor	Sabe mantener la distancia correcta con su interlocutor dependiendo del propósito y situación				X			X			X							
		Desplazamiento	Demuestra seguridad en su desplazamiento y sin exageraciones.				X			X			X							
		Pertinencia del desplazamiento	Realiza desplazamientos pertinentes al rol asignados.				X			X			X							
		Empleo del espacio Físico	Utiliza adecuadamente el espacio para interpretar al personaje.				X			X			X							
			Respeto de espacio	Se desplaza respetando el espacio de sus compañeros.				X				X								

[Handwritten signature]
40741175

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACION.

OBJETIVO: Determinar el nivel de Expresión Oral.

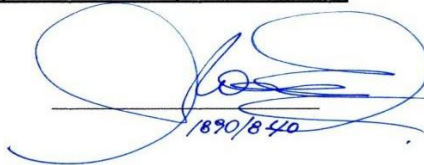
DIRIGIDO A: Estudiantes de 5^{to} Grado de Primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Culqui Casana Edwin Alexander

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Gestión Educativa y Desarrollo Regional

VALORACIÓN:

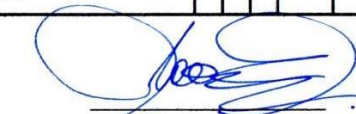
<input checked="" type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Nunca
---	----------------------------------	--------------------------------


18901840

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

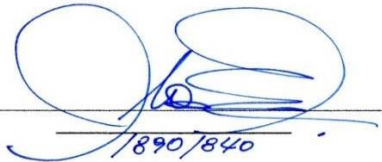
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES					
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000. P. 14)	LINGÜÍSTICA	Se expresa coherentemente	Expresa con claridad sus ideas.																	
		Emplea un vocabulario adecuado	Emplea un vocabulario pertinente																	
		Demuestra una escucha activa	Intercambia roles con su interlocutor																	
		Vocalización	Pronuncia correctamente las palabras..																	
		Seguridad al hablar	Se expresa sin vacilaciones, evitando vacios de información.																	
	PARALINGÜÍSTICA	Volumen de voz	Adecua la intensidad de su voz al contexto, propósito y destinatario.																	
		Fluidez en la expresión	Habla con la fluidez adecuada evitando el uso de muletillas.																	
		Ritmo de la expresión.	Hace el uso de las pausas e inflexiones de voz correctamente.																	
		Otorga énfasis a su expresión	Aplica velocidad a la voz para destacar lo más importante.																	
	KINESICA	Velocidad en la emisión del discurso	Emite sus mensajes otorgándoles la velocidad adecuada a la situación comunicativa.																	
		Contacto visual	Mantiene contacto visual con su interlocutor																	
		Postura corporal	Efectiviza su discurso adoptando una postura correcta.																	


 1890/1840

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS. TALLER JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE VIGOSTKIANO PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 81531 OLGA MARIA PEREDA NORIEGA DE CARTAVIO-2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Juego de Roles: El juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el cual los jugadores asumen un rol de los personajes a lo largo de un historia para lo cual interpreta sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir y a que el desarrollo queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. (Flores, 2000. P. 14)	KINESICA	Empleo de gestos	Refuerza su mensajes con gestos														
		Uso de ademanes	Utiliza ademanes para reforzar su discurso														
		Seguridad de si mismo	Interactúa con su interlocutor.														
	PROXEMICA	Distancia con su interlocutor	Sabe mantener la distancia correcta con su interlocutor dependiendo del propósito y situación														
		Desplazamiento	Demuestra seguridad en su desplazamiento y sin exageraciones.														
		Pertinencia del desplazamiento	Realiza desplazamientos pertinentes al rol asignados.														
		Empleo del espacio Fisico	Utiliza adecuadamente el espacio para interpretar al personaje.														
		Respeto de espacio	Se desplaza respetando el espacio de sus compañeros.														


 /890/840

Sesiones del Taller

SESIÓN N° 1

“NOS EXPRESAMOS LIBREMENTE”

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”

1.2 Lugar : Cartavio

1.3 Grado de estudios : 5° grado

1.4 Número de estudiantes : 20

1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito permitir que los estudiantes se desenvuelvan y expresen de manera espontánea, para ello brindaremos un clima de afecto y confianza dándole seguridad en sí mismo para poder actuar.

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un video (caso del programa La Rosa de Guadalupe). • Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes negativas. • Comentan experiencias vividas relacionadas en su aula o escuela. • Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado en la serie. • Dialogamos sobre sus propuestas. • Conversamos sobre las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han observado algún caso dentro de su aula? ¿Qué han hecho ustedes para poder solucionar el problema? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. • Presentamos un organizador de información relacionado con la importancia, que tiene comunicar nuestros sentimientos e inquietudes. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre el tema tratado. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. “Como en casa”. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> •Video •Plumones •Papel sábana •Organizador de información •Papel sábana. •Plumones •Guiones
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto. •Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	30’	<ul style="list-style-type: none"> •Carpetas •Vestuario
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar actitudes positivas frente a un problema. •Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativo •Intercambian roles para seguir desarrollando el juego de roles. •Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	30’	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades •Resuelven una ficha metacognitiva. (Anexo 03) 	10’	<ul style="list-style-type: none"> •Cuestionario

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Nos expresamos libremente”

2.- GRADO : 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 2

“APRENDEMOS A COMUNICARNOS DE MANERA DIFERENTE”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
1.2 Lugar : Cartavio
1.3 Grado de estudios : 5° grado
1.4 Número de estudiantes : 20
1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito que los estudiantes tengan la capacidad de emitir mensajes de diferentes formas (gestos, manos, entre otros.), dejándose entender por los demás. Así mismo tiene que comprender y poner en práctica que la comunicación verbal cuando va acompañada de los movimiento del cuerpo y gestos, demuestra mayor seguridad de lo que se quiere transmitir.

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Presentamos una serie de diapositivas mostrándolos niños algunas imágenes de cómo se comunican las personas atreves del lenguaje de señas. •Comentan experiencias vividas relacionadas con las diapositivas mostradas. •Dialogamos sobre sus opiniones propuestas en el plenario. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Qué creen que expresan estas personas? ¿Sera importante esta forma de comunicación? ¿Utilizamos nosotros este tipo de comunicación? •Escuchan atentamente las respuestas de los estudiantes, anotando las más significativas en un papelesábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. •Presentamos un organizador de información relacionado con el concepto, e importancia del lenguaje a señas o corporal •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre el tema tratado. •Elaboran un listado de normas que debemos aplicar en nuestra vida diaria para poder llevar una buena relación con los demás.. •Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. •Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. •Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. El mimo. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Ilustraciones sobre contaminación •Plumones •Papel sábana •Organizador de información. •Papel sábana. •Plumones. •Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos para actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto. Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Carpetas. •Vestuario.
Intercambio de roles	<p>Participan activamente en acciones de representaciones donde se expresan de manera oral y a la vez acompañan a través de gestos.</p> <p>Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos.</p> <p>Intercambian roles para seguir desarrollando el juego de rol.</p> <p>Evaluamos la participación de los estudiantes utilizando una guía de observación.</p>	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<p>Conversamos: ¿Les gustó la dramatización?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más?</p> <p>Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados Analizan sus fortalezas y debilidades</p> <p>Resuelven una ficha metacognitiva. .</p>	10'	<ul style="list-style-type: none"> •Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Aprendemos a comunicarnos de manera diferente”

2.- GRADO : 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 3

“Mejoramos las relaciones con nuestros amigos”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
1.2 Lugar : Cartavio
1.3 Grado de estudios : 5° grado
1.4 Número de estudiantes : 20
1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de mejorar las relaciones entre amigos y compañeros de aula, demostrándoles que a través de cierta práctica de valores como la empatía y tolerancia podemos convivir mucho mejor.

III.- INDICADORES DE LA PROPUESTA:

IV.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un video donde observamos como un grupo de estudiantes discrimina a un compañero por su forma de pensar. • Reflexionamos sobre el porqué de las actitudes negativas, por parte de las personas. • Comentan experiencias vividas relacionadas al video presentado. • Proponemos alternativas de solución orientados a la solución del problema presentado. Dialogamos y reflexionamos sobre sus propuestas. • Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Por qué creen que algunos estudiantes actúan de esta manera? ¿Si actuamos así tendremos muchos amigos? ¿Es correcto hacer eso? ¿Cómo se sentirá la persona que es discriminada? • Escuchan atentamente las respuestas de los estudiantes, anotando las más relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Video • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones • Guiones
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un organizador de información relacionado con el tema. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre la importancia de tener una buena relación entre pares. • Socializan y sistematizan sus producciones. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas para conservar la atmósfera. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predisuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa un ambiente acogedor. • Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Guiones. • Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar el desarrollo actitudes positivas ante sus compañeros. • Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos. • Intercambian roles para seguir desarrollando el juego dramático. • Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Mejoramos las relaciones con nuestros amigos”

2.- GRADO : 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 4

“Juntos trabajamos mejor”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de mejorar las relaciones entre amigos y compañeros de aula, demostrándoles que a través de cierta práctica de valores como la empatía y tolerancia podemos convivir mucho mejor.

Demostrándoles que el trabajar por el bien común de un grupo trae mucha satisfacción a nivel individual y grupal.

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Presentamos un video donde se muestra el trabajo grupal de los estudiantes , para elaborar una antorcha por fiestas aniversarios de su colegio •Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes que presentaron cada uno de los personajes. •Comentan experiencias vividas relacionadas con el video presentado. •Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado. Dialogamos sobre sus propuestas. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> •¿Se han encontrado en una situación similar a la presentada? ¿Cómo actuarían frente a una situación similar? ¿Les gustaría trabajar en grupos para lograr una bien para todos sus integrantes? ¿Qué actitudes tomarían para realizar un buen trabajo? •Escuchan atentamente las respuestas de sus compañeros, anotando las relevantes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. •Presentamos un organizador de información relacionado con el tema. Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre las actitudes tomadas por algunos de sus compañeros. •Proponen normas para realizar un buen trabajo en grupo. •Socializan y sistematizan sus producciones. •Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. •Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. •Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones sobre contaminación • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar actitudes positivas para trabajar en grupos. •Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos. •Intercambian roles para seguir desarrollando el juego dramático. •Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Juntos trabajamos mejor”

2.- GRADO : 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 5

“Jugamos a la carretilla”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “La carretilla” esperamos que los estudiantes de 5° grado hagan uso de sus habilidades para lograr los objetivos planteados, así mismo se quiere lograr que los niños tengan confianza en ellos mismos y en los demás.

Teniendo en cuenta que el ser humano es un ser sociable por naturaleza y necesita de los demás para lograr con satisfacción sus metas trazadas

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Motivamos a los niños a través de cuento “El cuento, la pluma y el tintero”. •Dialogamos Sobre la enseñanza del cuento. •Incentivamos a imitar la actitud de los personajes a través del juego la carretilla. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Qué nos enseña el cuento relatado? ¿Cómo cuál de los personajes te gustaría ser? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? •Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. •Proponen normas para nuestro juego. •Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. •Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando el juego de la carretilla. •Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. •Seleccionan personajes, los materiales y recursos adecuados para participar en el proceso de escenificación. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones sobre tala de bosques • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. •Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego. •Se establece un punto de partida y un punto de llegada. •Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero. •El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. •Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. •Se colocaran obstáculos para hacer más complicada la carrera. •Se aplaudirá al equipo ganador 	20’	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades Resuelven una ficha metacognitiva. 	10’	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Jugamos a la carretilla”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

CUENTO, TINTERO Y PLUMA

En una pequeña ciudad hubo una vez un cuento vacío. Tenía un aspecto excelente, y una decoración impresionante, pero todas sus hojas estaban en blanco. Niños y mayores lo miraban con ilusión, pero al descubrir que no guardaba historia alguna, lo abandonaban en cualquier lugar.



No muy lejos de allí, un precioso tintero seguía lleno de tinta desde que hacía ya años su dueño lo dejara olvidado en una esquina. Tintero y cuento lamentaban su mala suerte, y en eso gastaban sus días.

Quiso el azar que una de las veces que el cuento fue abandonado, acabara junto al tintero. Ambos compartieron sus desgracias durante días y días, y así hubieran seguido años, de no haber caído a su lado una elegante pluma de cisne, que en un descuido se había soltado en pleno vuelo. Aquella era la primera vez que la pluma se sentía sola y abandonada, y lloró profundamente, acompañada por el cuento y el tintero, que se sumaron a sus quejas con la facilidad de quien llevaba años lamentándose día tras día.

Pero al contrario que sus compañeros, la pluma se cansó enseguida de llorar, y quiso cambiar la situación. Al dejar sus quejas y secarse las lágrimas, vio claramente cómo los tres podían hacer juntos mucho más que sufrir juntos, y convenció a sus amigos para escribir una historia. El cuento puso sus mejores hojas, la tinta no se derramó ni un poco, y la pluma puso montones de ingenio y caligrafía para conseguir una preciosa historia de tres amigos que se ayudaban para mejorar sus vidas.

Un joven maestro que pasaba por allí triste y cabizbajo, pensando cómo conseguir la atención de sus alumnos, descubrió el cuento y sus amigos. Al leerlo, quedó encantado con aquella historia, y recogiendo a los tres artistas, siguió su camino a la escuela. Allí contó la historia a sus alumnos, y todos se mostraron atentos y encantados.

Desde entonces, cada noche, pluma, tintero y cuento se unían para escribir una nueva historia para el joven profesor, y se sentían orgullosos y alegres de haber sabido cambiar su suerte gracias a su esfuerzo y colaboración.

SESIÓN N° 6

“Somos como el niño robot”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
1.2 Lugar : Cartavio
1.3 Grado de estudios : 5° grado
1.4 Número de estudiantes : 20
1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Somos como el niño robot” esperamos que los estudiantes de 5° grado hagan uso de sus habilidades para lograr los objetivos planteados, así mismo se quiere lograr que los niños tengan confianza en ellos mismos y en los demás.

Teniendo en cuenta que el ser humano es un ser sociable por naturaleza y necesita de los demás para lograr con satisfacción sus metas trazadas

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Motivamos a los niños a través de una canción • “El niño robot”. •Dialogamos Sobre las cosas que puede hacer un robot. •Incentivamos a imitar las acciones que hace un robot. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones sobre aparatos tecnológicos • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Qué nos enseña el niño robot? ¿Te gustaría ser como él? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? •Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 		
	<ul style="list-style-type: none"> •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. •Proponen normas para nuestro juego. •Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. •Organizamos a los niños en grupos de trabajo a través de la técnica “Sacando el pescadito” •Formaran sus grupos de acuerdo al color del pescadito obtenido. 		
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. •Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego. •Elaboran con cajas de cartón; sus cuerpos de robot (utilizan materiales de reciclaje). •Designan al rey de los robots, para que de algunas ordenes que los demás tienen que obedecer. •Los pequeños robots obedecen las ordenes; haciendo lo que le piden. •Obtiene mayor puntaje el robot que logra cumplir todas las órdenes. •Cada grupo hace barra a su equipo, para incentivarlo en su participación. hacer más complicada la carrera. Se aplaudirá al equipo ganador 	20’	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades Resuelven una ficha metacognitiva. 	10’	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Somos como el niño robot”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 7

“Un encargo insignificante”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
1.2 Lugar : Cartavio
1.3 Grado de estudios : 5° grado
1.4 Número de estudiantes : 20
1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Un encargo insignificante” esperamos que los estudiantes de 5° grado, tomen conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente.

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Motivamos a los niños a través de un cuento “El payaso descuidado”. •Dialogamos sobre la actitud del payaso y de lo que le sucedió por irresponsable. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> •¿Qué nos enseña el cuento? ¿Te gustaría ser como él? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? •Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. •Proponen normas para nuestro juego. •Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. •Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “El rompecabezas. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones Sobre los payasos del circo • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. •Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Un encargo insignificante”. •Se escogerán a niños para que impidan que su compañero lleve el encargo a su lugar. •Se traza el recorrido y se colocaran los obstáculos por el camino, rocas movedizas, árboles con ramas movibles, el puente peligroso, etc. •Los equipos planifican estrategias de cómo vencer los obstáculos. •El docente entrega una caja que contiene el encargo, que tiene que llegar intacto a su lugar. •Ningún niño sabe lo que contiene la caja y solo lo descubrirá el niño que logre vencer todos los obstáculos. •Todos los niños animan a sus equipos y aplauden su participación. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10’	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Un encargo insignificante”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

El payaso descuidado

Había una vez un payaso llamado Limón. Era muy divertido, pero también muy descuidado, y con casi todo lo que hacía terminaba rompiéndose la chaqueta, o haciéndose un agujero en el calcetín, o destrozando los pantalones por las rodillas. Todos le pedían que tuviera más cuidado, pero eso era realmente muy aburrido, así que un día tuvo la feliz idea de comprarse una máquina de coser de las buenas. Era tan estupenda que prácticamente lo cosía todo en un momento, y Limón apenas tenía que preocuparse por cuidar las cosas.

Y así llegó el día más especial de la vida de Limón, cuando todos en su ciudad le prepararon una fiesta de gala para homenajearle. Ese día no tendría que llevar su colorido traje de payaso, ese día iría como cualquier otra persona, muy elegante, con su traje, y todos hablarían de él. Pero cuando aquella noche fue a buscar en su armario, no tenía ni un solo traje en buen estado. Todos estaban rotos con decenas de cosidos, imposibles para presentarse así en la gala.

Limón, que era rápido y listo, lo arregló presentándose en la gala vestido con su traje de payaso, lo que hizo mucha gracia a todos menos al propio limón, que tanto había soñado con ser él por una vez el protagonista de la fiesta, y no el payaso que llevaba dentro...

Al día siguiente, muy de mañana, Limón sustituyó todos sus rotos trajes, y desde entonces, cuidaba las cosas con el mayor esmero, sabiendo que poner un remedio tras otro, terminaría por no tener remedio.



SESIÓN N° 8

“Yo en el futuro”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Yo en el futuro” esperamos que los estudiantes de 5° grado, tomen conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente.

Así mismo se quiere lograr que los estudiantes conscientes de que tomar una función es tener que afrontar retos y dificultades,

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través del dialogo en determinados grupos de trabajo, sobre el tema de la responsabilidad que tienen las personas cuando tienen algún cargo. • Entregamos unas cartillas de dibujos de diferentes profesiones y oficios que hay en su comunidad. • Dialogamos sobre la importancia que tiene cada uno y que pasaría si algunos cometiera un error. • Conversamos sobre las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaría si uno de ellos se equivocara en su trabajo? ¿Qué recompensa tendrá la persona que hace un buen trabajo? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones Sobre las responsabilidades del hogar • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Yo en el futuro”. • Cada grupo se organiza y representa el papel (la profesión u oficio que le gustaría ejercer cuando se mayor). • Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. • Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Guiones. • Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Yo en el futuro”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

SESIÓN N° 9

“Los seres de la naturaleza”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
1.2 Lugar : Cartavio
1.3 Grado de estudios : 5° grado
1.4 Número de estudiantes : 20
1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de conservar el medio ambiente y por otro lado valorar a las personas para mejorar las relaciones entre amigos y compañeros de aula, demostrándoles que a través de cierta práctica de valores como la empatía y tolerancia podemos convivir mucho mejor. Demostrándoles que el trabajar por el bien común de un grupo trae mucha satisfacción a nivel individual y grupal.

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Salimos a dar un paseo por los alrededores del jardín: Parques, tiendas, etc. Observamos lo que está a nuestro alrededor. Dialogamos: cómo llegaron las plantas al parque, quién las cuida, cómo se ve el parque, que sienten cuando ven las plantas y los árboles, etc; recuperando los saberes previos de los niños y niñas. •Utilizando un cartón dúplex, el profesor a medida que narra La Creación va colocando siluetas de todo lo creado, con la participación de los niños quienes se acercan en forma ordenada a pegar las siluetas en el lugar indicado. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> •¿Qué pasaría si uno de ellos se equivocara en su trabajo? ¿Qué recompensa tendrá la persona que hace un buen trabajo? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? •Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. •Proponen normas para nuestro juego. •Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. •Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	20	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones • Sobre los seres de la naturaleza • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. •Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Los seres de la naturaleza”. •Cada grupo se organiza y representa el papel (a los seres de la naturaleza que más le gusta). •Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. •Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • •Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Los seres de la naturaleza”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 10

“Representamos lo que más nos gusta”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Representamos lo que más nos gusta” esperamos que los estudiantes de 5° grado, tomen conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente.

Así mismo se quiere lograr que los estudiantes conscientes de que tomar una función es tener que afrontar retos y dificultades,

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan una narración del profesor. • Establecen un diálogo. • Responden a interrogantes abiertas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata el texto? ¿Con cuál de los personajes te identificas más? ¿Cuál es el mensaje del texto? ¿Cuál es el escenario? ¿Te gustaría representarlos? • Reciben una tarjeta y luego dialogan sobre lo que más le gusta • ¿Qué pasaría si uno de ellos se equivocara en su trabajo? ¿Qué recompensa tendrá la persona que hace un buen trabajo? ¿Por qué? • ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de actividades diarias. • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Los seres de la naturaleza”. • Cada grupo se organiza y representa el papel (a los seres de la naturaleza que más le gusta). • Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. • Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Guiones. • Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Representamos lo que más nos gusta”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 11

“La unión hace la fuerza”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “La unión hace la fuerza” esperamos que los estudiantes de 5° grado, puedan captar la idea de que cuando las personas están unidas se puede hacer muchas cosas, es por ello que las personas debemos estar unidos en las buenas y en las malas. Para ello debemos tomar conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente. Así mismo se quiere lograr que los estudiantes conscientes de que tomar una función es tener que afrontar retos y dificultades,

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la narración del cuento del anciano y sus tres hijos . Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes que presentaron cada uno de los personajes. • Comentan experiencias vividas relacionadas con la narración. .Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado. . Dialogamos sobre sus propuestas. • Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Se han encontrado en una situación similar a la presentada? ¿Cómo actuarían frente a una situación similar? ¿Les gustaría trabajar en grupos para lograr una bien para todos sus integrantes? ¿Qué actitudes tomarían para realizar un buen trabajo • Escuchan atentamente las respuestas de sus compañeros, anotando las relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones Sobre un anciano y sus tres hijos • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Los seres de la naturaleza”. • Cada grupo se organiza y representa el papel (a los seres de la naturaleza que más le gusta). • Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. • Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Guiones. • Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “La unión hace la fuerza”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

SESIÓN N° 12

“El gran samaritano”

”

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución educativa : N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”
- 1.2 Lugar : Cartavio
- 1.3 Grado de estudios : 5° grado
- 1.4 Número de estudiantes : 20
- 1.5 Investigador : Johnny Peter Culqui Casana

II.- JUSTIFICACIÓN:

A través de esta sesión “El gran samaritano” esperamos que los estudiantes de 5° grado, desarrollen el sentido de solidaridad, la ayuda al prójimo y el respeto por la vida y lo más importante es que el estudiante tome conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar su ayuda hacia el prójimo en diferentes situaciones. Así mismo se quiere lograr que los estudiantes practiquen valores como la solidaridad y el amor por su prójimo más aún cuando se encuentra en desgracia, solo así podrá interactuar y afrontar retos y dificultades que le toque vivir

III.- RECURSOS

HUMANOS	MATERIALES	BIENES Y SERVICIOS	FINANCIAMIENTO
Investigador	Plumones	Aula	Autofinanciamiento
Profesor de aula	Papel bond A4	Carpetas	
Estudiantes	Carteles léxicos	Fotocopiadora	
Asesor	Carteles numéricos	Computadora	
Director	Máscaras, etc.	Impresora	
		Cámara fotográfica	

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Conversatorio	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la parábola del gran samaritano . Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes que presentaron cada uno de los personajes. •Comentan experiencias vividas relacionadas con la narración. .Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado. .Dialogamos sobre sus propuestas. •Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Se han encontrado en una situación similar a la presentada? ¿Cómo actuarían frente a una situación similar? ¿Les gustaría trabajar en grupos para lograr una bien para todos sus integrantes? ¿Qué actitudes tomarían para realizar un buen trabajo •Escuchan atentamente las respuestas de sus compañeros, anotando las relevantes en un papel sábana. •Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico •Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. •Proponen normas para nuestro juego. •Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. •Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustraciones Sobre los seres de la naturaleza • Plumones • Papel sábana • Organizador de información. • Papel sábana. • Plumones. • Guiones.
Interacción de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. •Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. •Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. •Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Carpetas. • Vestuario.
Intercambio de roles	<ul style="list-style-type: none"> •Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Los seres de la naturaleza”. •Cada grupo se organiza y representa el papel (a los seres de la naturaleza que más le gusta). •Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. •Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> •Guiones. •Vestuario.
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? •Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados •Analizan sus fortalezas y debilidades •Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10'	Cuestionario.

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “El gran samaritano”

2.- GRADO: 5° FECHA. _____

3.-APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

REALIZANDO EL CONVERSATORIO Y EXPLICANDO SU ROL PARA DESARROLLAR EL TALLER



TRABAJANDO EN EQUIPOS PARA LUEGO ESCRIBIR SU ROL QUE REPRESENTARAN.



DANDO A CONocer SU ROL ASIGNADO, EN DONDE LOS NIÑOS SE APOYAN DE LA PARALINGUÍSTICA.



REPRESENTANDO SU ROL EN DONDE LOS NIÑOS INTERACTUAN ESPONTANEAMENTE



**INTERCAMBIANDO ROLES PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN
DEL GRUPO**



**LUEGO LLEGAMOS A LA ETAPA DE REFLEXIÓN Y SE HACE
PREGUNTAS ¿CÓMO SE SINTIERON?**

¿LES GUSTO EL JUEGO? ¿LES GUSTO SU ROL REPRESENTADO?