



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS BAJO EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO
PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2018.**

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

AUTORA

**SALES MARCHENES, GABY OLINDA
ORCID: 0000-0002-5956-4746**

**ASESOR
PÉREZ MORÁN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Sales Marchenes, Gaby Olinda

ORCID: 0000-0002-5956-4746

Universidad católica los Ángeles de Chimbote estudiante de Pregrado

Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala
Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco
Miembro

Dra. Graciela Pérez Morán
Asesora

Dedicatoria

A DIOS, por darme la vida y acompañarme en cada paso que doy por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente por darme día a día mayor sabiduría y culminar con éxito mi segunda carrera.

A mis padres y hermanos por sus apoyos incondicionales, como palabras de aliento, por incentivar me a seguir cumpliendo mis metas y así alcanzar el éxito personal y profesional.

Gaby

RESUMEN

La investigación tuvo la finalidad de demostrar como objetivo general, determinar que los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz, 2018, como parte de la metodología, tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental, población de 25 niños de 4 años, con una muestra de población muestral, técnica observación, instrumento lista de cotejo, donde los resultados indican el 64 % los niños no desarrollan la expresión oral encontrándose en el nivel inicio, mientras que después de la aplicación del programa, el 76% de los niños han tenido logro alcanzado demostrando a través de la prueba estadística de t student su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor $p = 0.000$, se concluye que el juego didáctico basado en el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años.

Palabras clave: enfoque socio cognitivo, expresión oral, juego de roles.

ABSTRACT

The research had the purpose of demonstrating as a general objective, to determine that Role Play as didactic strategies under the socio-cognitive approach significantly influences the improvement of Oral Expression of 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 233 La Soledad Huaraz, 2018, as part of the methodology, quantitative type, explanatory level, pre-experimental design, population of 25 4-year-old children, with a sample of sample population, observation technique, checklist instrument, where the results indicate 64% The children do not develop oral expression, being at the initial level, while after the application of the program, 76% of the children have had an achievement, demonstrating its significance through the statistical student t test, rejecting the null hypothesis with a p value = 0.000, it is concluded that the didactic game based on the socio-cognitive approach significantly influences the improvement of the n Oral for 4-year-olds.

Keywords: socio-cognitive approach, Oral expression, role play.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iii
Dedicatoria.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE DE FIGURAS	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. Revisión de la literatura	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases Teóricas	10
2.2.2. Estrategias didácticas.....	10
2.2.3. Juego de Roles	11
2.2.4. Características de juego de roles.....	15
2.2.5.1. Planificación	18
2.2.5.2. Ejecución	19
2.2.5.3. Evaluación	20
2.3. Expresión Oral.....	20
2.4. Importancia de Expresión Oral.....	21
2.5. Formas de Expresión Oral	22
2.6. Componentes de Expresión Oral	23
II. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
2.1. Hipótesis general	27
2.1.2. Hipótesis específico	27
IV. METODOLOGÍA.....	27
4.1. Tipo de investigación.....	27
4.2. Nivel de investigación	28
4.3. Diseño de la investigación.....	28
4.4. Población y Muestra	29

4.5. Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores.....	30
4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	31
4.7. Plan de Análisis	33
4.8. Matriz de Consistencia	33
4.9. Principios éticos.....	35
V. RESULTADOS	37
Análisis de resultado.....	48
Conclusión.....	53
VI. Recomendación	54
Referencias bibliográficas	55
Anexo.....	58
Matriz de datos pre test y Pos test	59
Programa y sesiones	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01	29
<i>Población de estudiantes de la I.E. N°233 la Soledad Huaraz</i>	
Tabla 02	30
<i>Matriz de operacionalización de Variables</i>	
Tabla 03	34
<i>Matriz de Consistencia</i>	
Tabla 04	37
Evaluación de la expresión oral según la pre test	
Tabla 05	38
<i>Primera sesión: Conociendo los cuentos infantiles</i>	
Tabla 06	39
<i>Segunda sesión: Cuidemos nuestro amigo el libro</i>	
Tabla 07:	40
<i>Estimar el efecto del juego de roles como estrategias didácticas enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión de fluidez de los niños de 4 años</i>	
<i>Tercera sesión: La familia educativa</i>	
Tabla 08	41
<i>Cuarta sesión: Mi árbol genealógico</i>	
Tabla 09:	42
<i>Quinta sesión: Me divierto emitiendo y reconociendo sonidos.</i>	
Tabla 10:	43
<i>Sexta sesión: Practicando valores en el aula</i>	
Tabla 11.....	44
<i>Séptima sesión: conociendo los cuentos infantiles</i>	
Tabla 12	44
<i>Evaluar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitiva en la mejora de la dimensión de volumen de voz de los niños de 4 años</i>	
<i>Expresión oral de los niños de 4 años a través de Pos Test de los niños</i>	
Tabla 13	47
<i>Prueba de los rangos de wilcoxon</i>	

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.	37
Porcentaje de estudiantes según la calificación de la expresión oral en la pre test	
Figura 02	38
Primera sesión: Conociendo los cuentos infantiles	
Figura 03.	39
Segunda sesión: Cuidemos nuestro amigo el libro	
Figura 04.	40
Tercera sesión: La familia educativa	
Figura 05.	41
Cuarta sesión: Mi árbol genealógico	
Figura 06.	42
Quinta sesión: Me divierto emitiendo y reconociendo sonidos	
Figura 07.	43
Sexta sesión: Practicando valores en el aula	
Figura 08.	44
Séptima sesión: conociendo los cuentos infantiles	
Figura 09	45
Expresión oral de los niños de 4 años a través de Pos Test de los niños	

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas la educación en el país viene sufriendo un desequilibrio constante, donde se observa muchas deficiencias en el sistema educativo del nivel inicial, pues en ella establece la base principal del desarrollo de los niños y niñas menores de 4 años, lo que concierne a los estudiantes, no todos cuentan con la misma habilidad y la misma calidad para educarse.

La expresión oral son capacidades que utiliza para expresar oralmente los conocimientos adquiridos como ideas, sentimientos, experiencias de forma sintáctica utilizando una articulación, entonación correcta con un vocabulario adecuado consiste también en comunicarse en claro y exacto la utilización de la articulación oral nos permite encontrar la estructura o la asociación del sujeto Sin embargo, en dicha institución educativa no toman en cuenta la expresión oral la mayoría de las maestras no llevan a la práctica, se observa que hay mucha deficiencia en cuanto a la pronunciación de palabras con claridad los niños tienen mucha timidez en hablar en público (Loayza, 2013).

habitual existe un problema en el desarrollo de expresión oral de los niños del nivel inicial es uno de los problemas más frecuentes que existen en las instituciones, con la que se encuentra el docente con la deficiente expresión de la palabra como la letra “RR” “Ñ” “L” los niños son tímidos y poco comunicativos, etc. por ello es importante medir el nivel de esta problemática que sufren los niños, por ello se debe plantear alternativas de solución con el fin de favorecer la socialización de los niños de 4 años para que se pueda lograr evidenciar que los niños presentan dificultades en la expresión oral, particularmente en los aspectos tales como la fluidez, nerviosismo, ocasiona por la mal estimulación en cuanto al habla los escasos

avances significativos que se logran en los procesos educativos. innata para aprender, curiosear, descubrir, recrear y explorar su entorno Díaz, A. (2017).

“En entorno educativo la expresión oral aun viene siendo dificultad la humanidad ya que es una capacidad más asombrosa del hombre que obedece al desarrollo del entorno social, ya que es la fuerza que motiva la inclinación intrínseca de los niños introducen a sus juegos, inician la espontaneidad representando una acción de suma importancia tanto para su crecimiento y su aprendizaje. Lo anterior expuesto conduce al enunciado del problema”.

¿En qué medida los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018?

En consecuencia, se ha considerado como objetivo general: Determinar que los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018

Por lo consiguiente se ha considerado los objetivos específicos lo siguiente: Identificar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión articulación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.

Estimar el efecto del juego de roles como estrategias didácticas enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión fluidez de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.

Evaluar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitiva en la mejora de la dimensión volumen de voz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.

La presente investigación se justificó el uso de juego de roles por que facilita que el estudiante pueda expresar sus emociones, sentimientos y explique sus reacciones a los demás, observar diferentes puntos de vista de los cuales aprenderá valores, a partir de sus interacciones dentro del salón de clase, así mismo facilita crear nuevos pensamientos y dominar su conducta de este modo haciendo favorable el aprendizaje, Por ello el juego de roles en la expresión oral surge de hacer la investigación.

Esta investigación se realizó por que se encontró una necesidad para la mejora de expresión oral de los niños en el aprendizaje utilizando el juego de roles como estrategia didáctica siendo una herramienta indispensable en la educación, facilitando al docente ser innovador, creativo ya que no solo se puede adquirir materiales sino también realizarlo con recurso del medio como materiales reciclados y así cuidar nuestro medio ambiente que nos rodea lo cual esta investigación va de acuerdo al enfoque socio cognitivo ya que se justifica que se va a trabajar en conjunto, En el espacio teórico se realizó los juegos de roles dentro del salón de clase de manera grupal haciendo uso de títeres para incrementar el desempeño de los niños que les lleve la expresión oral en el área de comunicación, En lo practico la investigación origino grandes expectativas dentro del salón de clase, puesto que tendrá un gran impacto en los educadores y alumnos en el área de comunicación, En lo metodológico se acepta que los niños sean capaces de poder introducir sus conocimientos adquiridos exigiéndolo a discutirlo y cambiarlos a edificar y conseguir otros nuevos.

La metodología, el tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental, debido a que se comprobó la influencia de una variable con Pre test y Pos Test, la población de 25 niños con una muestra de población muestral, se elaboró la matriz

de operacionalización de variables con sus respectivas dimensiones e indicadores, estos últimos sirvieron para diseñar el instrumento de lista de cotejo.

los principales resultados indica la mejora de la expresión oral en los niños de 4 años mientras que la evaluación de significancia otra vez de la prueba wilcoxon conllevó al rechazo de la hipótesis nula con un valor de significancia equivalente a un valor $p = 0,000 < 1,15$ indican un 76% alcanzaron el nivel de logro. Cumpliendo así los objetivos trazados, Se concluyó que La aplicación de juego de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora de la expresión oral de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz – 2018.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

Hoyos (2015); En su tesis: “Juego de roles como estrategia de evaluación en un curso de inglés como lengua” universidad del valle, Santiago de Cali, Colombia, con un objetivo Evaluar la implementación de una secuencia didáctica usando el juego de roles como estrategia de evaluación de la expresión oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado séptimo del colegio los Ángeles del Norte, el tipo de investigación acción en cualitativo, con una muestra 22alumnos, técnicas e instrumentos de encuesta, conclusión el juego de roles son estrategias muy adecuados para el aprendizaje infantil el 80 % de niños mencionan que el juego satisface sus necesidades .

Álvarez (2015); En su tesis: “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa” universidad pedagógica y tecnológico de Colombia, tuvo como objetivo Fortalecer la expresión oral en un contexto

de interacción comunicativa, mediante el desarrollo de Bio-clases, con los estudiantes de Básica Secundaria del grado octavo de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre, tipo cualitativa, población 30 estudiantes, las técnicas e instrumentos (observación encuesta) pasiva o directa y observación activa, conclusión se evidencio un progreso significativo en la actitud de los estudiantes al expresarse en forma oral dejando a un lado la actitud pasiva que se reflejaba en los escasos de vocabulario la timidez y el pánico escénico.

Chiclla. (2015); En su tesis: “Juegos verbales como estrategia para mejorar mi practica pedagógica en el desarrollo de la expresión oral de los niños (as) de 3 años de la I.E.I. N° 05 “angelitos de la guarda” Tamburco- Apurímac,” universidad nacional de sanagustín de Arequipa, con un objetivo Aplicar los juegos verbales como estrategias didácticas, para desarrollar competencias de expresión oral en los niños y niñas de la I.E.I. No 05 “Angelitos de la Guarda” Tamburco tipo cuantitativa, diseño de acción pedagógica, con una población 20 niños, técnicas e instrumentos lista de cotejo, concluye que aplicación de los juegos verbales es una estrategia para desarrollar la expresión oral en los niños (as) de tres años se logró la efectividad.

Shapiama & Trigoso (2015); En su investigación: “Efectos de un programa de talleres en el desarrollo de la expresión oral en los niños (as) de la I.E.I N° 657 “niños del saber” distrito de Punchana” universidad nacional de la amazonia peruana, los efectos de un Programa de Talleres de Títeres en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la I.E.I. N° 657 ‘Niños del Saber’, Distrito de Punchana – 2013, con un objetivo fortalecer el efectos de un programa de talleres de títeres en el desarrollo de la expresión oral en niños

de 4 años de la I.E.I. N° 657 ‘niños del saber’, distrito de Punchana, tipo experimental, población 36 estudiantes de 4 años , con una muestra no probabilístico, concluye que la aplicación del programa de taller de títeres los niños tienen falencias muy bajas en cuanto a la expresión oral.

Bonilla (2015); Menciona que: “Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto, universidad libre de Colombia, cuyo objetivo es Potenciar, por medio de los juegos de rol, el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés, en los estudiantes de Cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Alfonso López sede Miguel de Cervantes Saavedra de la Dorada, Caldas, tipo de investigación es cualitativa con una población y muestra de 8 estudiantes, técnicas e instrumentos el diario de campo, audio-video grabación, observaciones encuestas, concluye que uso de los juegos de rol, para potenciar la oralidad en los estudiantes que aprenden una lengua extranjera y llevarlos a desinhibirse y explotar en función del aprendizaje de la misma, siendo siempre, la parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje, propendiendo.

Duran & Calisaya (2015); Menciona que: “La grabación de radio drama como medio para mejorar la expresión y comprensión oral en estudiantes de segundo de educación secundaria de la I.E.S. Emilio romero padilla” N°45 de la ciudad de puno, universidad nacional de altiplano, con un objetivo aplicación de la grabación de radiodramas, como un medio, mejora el nivel de expresión y comprensión oral en los estudiantes del segundo grado de las secciones A y B de la I. E, tipo de investigación es experimental al diseño cuasi experimental, población estudiantil de 113 mujeres y 57, técnicas e instrumentos, observación , lista de cotejo, concluye que la prueba de salida del grupo es

experimental el 59% del total de estudiantes alcanzaron indicadores de aprendizaje en los niveles de logro previsto y logro destacado

Barnechea, (2015). En su tesis: “Influencia de la aplicación del plan de acción “mundo mágico” en la expresión oral de niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. “amigas de Chimbote “Áncash”, universidad César Vallejo, con un objetivo de aplicar el plan de acción “mundo mágico” en la expresión oral de niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. “amigas de Chimbote “Áncash”, universidad César Vallejo, tipo de investigación cuantitativa y cualitativa diseño cuantitativo pre experimental. con una población de 25, técnicas e instrumentos es un Pre test y Pos test aplicó el plan de acción concluye que la influencia de la aplicación del plan de acción “mundo mágico” en la expresión oral de niños y niñas es satisfactoria

Silva (2016); En su investigación titulada: La influencia de los trabalenguas en la expresión oral en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa Sagrada Familia - fe y alegría N° 64, Tingo María, universidad de Huánuco facultad de ciencias de la educación y humanidades escuela académica profesional de educación primaria básica: inicial y primaria, aplicar los trabalenguas para mejorar la expresión oral. La población fue de 125 estudiantes, tipo experimental, cuasi experimental tipo aplicado descriptivo la población de 125 estudiantes y la muestra de 59 estudiantes, la técnica e instrumento es de observación, lista de cotejo concluye que el trabalenguas de expresión oral es de mucha importancia para los estudiantes.

Pareda & Tamayo, (2016). En sus investigaciones: “Juego de roles con títeres para la expresión oral en los niños de cuatro años “, universidad católica

los ángeles de Chimbote como objetivo determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque socio-cognitivo utilizando títeres, mejora la expresión oral de niños y niñas de 4 años, tipo de investigación es cuantitativo con un diseño pre experimental con una muestra de 14 niños (as), técnicas e instrumentos se utilizó el programa, Microsoft Excel versión 2010, al procesar los datos de los test mediante la prueba estadística de wilcoxon, se concluyó que la aplicación de los juegos de roles basadas en el enfoque socio-cognitivo utilizando títeres, mejora significativamente el logro de aprendizaje de los niños y niñas.

Huisa. (2016); Afirma que: “El Nivel de expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la IES “Túpac Amaru” de Paucarcolla – 2015” universidad nacional del altiplano, puno – Perú , objetivo es: determinar el nivel de expresión oral de los estudiantes del segundo grado, el tipo de investigación es descriptivo , con una muestra de 31 estudiantes, El instrumento aplicado fue la ficha de observación, concluye que los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “Túpac Amaru” de Paucarcolla, el 65% que representa 20 estudiantes están en proceso de desarrollar la capacidad de expresión oral.

Giraldo (2016); En su investigación de tesis: “juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II de utopía” universidad de la Salle. Bogotá, el tipo de investigación fue la investigación acción educativa, cualitativa, cuantitativa con una población y muestra de 21 estudiantes de la institución educativa con las técnicas e instrumentos de la observación, el diario de campo y la entrevista. Concluye que todos los

estudiantes, revelaron una mejora evidente en el rendimiento académico de los estudiantes de francés ii tanto en la comprensión como en la producción oral.

Según Vera, (2016). En su investigación: “Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de san martín de Trujillo”, universidad nacional de Trujillo, determinar la influencia de la técnica del juego de roles basado en el enfoque Comunicativo en la mejora de la comprensión y producción oral del idioma inglés dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos del 5° año de educación secundaria del colegio particular Adventista José de San Martín de la ciudad de Trujillo, año 2007. tipo de investigación experimental, población y muestra fue 13 alumnos experimental, fueron considerados solamente 26 alumnos, técnicas e instrumentos lista de cotejo es de prueba de Pre-Test y post – test, concluye que el proceso de aprendizaje se desarrolló en tres etapas: preparación del rol, actuación y ensayo del rol, discusión y mejoramiento de la dramatización.

Sánchez. (2017); En su investigación “mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de sexto grado”, universidad de la amazonia, cuyo objetivo fue mejorar la efectividad del programa mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de sexto grado”, universidad de la amazonia estudiante del 4° “N” de educación secundaria de menores de la I.E. Mariscal Oscar R. Benavides Iquitos- 2013, tipo cuantitativo, con una población de 248 de sexto grado, técnicas e instrumentos lista de cotejo, se aplicó una propuesta de intervención, concluye que el discurso oral de los estudiantes al iniciar el proceso se

establecieron los fundamentos conceptuales mejoro el desarrollo de la enseñanza de la expresión oral.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Teoría de Jean Piaget

Piaget (2008) hace referencia a Jean Piaget “quien plantea que el aprendizaje establecer Las diversas manifestaciones de la actividad lúdica que refleja de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual también establece una clasificación de la actividad lúdica que están vinculados al desarrollo evolutivo, de tal modo que cada etapa de dicho desarrollo corresponde a un tipo de expresión”

- ✚ Juego de ejercicio: corresponde al periodo sensoriomotor, (antes de los dos años).
- ✚ Juego simbólico: se da desde el final del periodo sensoriomotor hasta el inicio de las operaciones concretas (etapa preoperatoria).
- ✚ Juego de reglas: aparece a partir de los 7-8 años con la entrada en el subperiodo de las operaciones concretas.

2.2.2. Estrategias didácticas

Flores (2017) Menciona que: son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente

Salvador (2018) Afirma que es: Conjunto de acciones que el personal docente lleva acabo de manera planificada para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje implica también la elaboración de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un

programa organizado y formalizado y se encuentra orientado a la consecución de objetivos específicos previamente establecidos

2.2.3. Enfoque Socio Cognitivo

Bandura (1996) afirma que “el conocimiento es situado, forma parte y es producto de la actividad el contexto y la cultura destacando la importancia de la mediación los factores cognitivos pueden incluir las expectativas del éxito que tiene el alumno entre los factores sociales se incluye la observación por parte del alumno de la conducta de sus padres para la consecución de logros “.

Piaget (1980) fundamenta “el conocimiento indicando que toda lengua primero se da a través de un pensamiento siendo la parte principal del origen de la expresión como la función simbólica la cual conlleva a una reacción expresiva del niño donde los estadios se ponen en manifiesto por ejemplo donde los lingüísticos pasan a ser parte de la capacidad más amplia y la función simbólica”.

2.2.4. Juego de Roles

Según Ccoriccasa (2016) menciona que: “juego de roles es una estrategia didáctica porque favorece el aprendizaje del niño y establece la interacción y comunicación del estudiantes permitiendo al docente utilizar como una herramienta de motivación el uso de juego de roles motiva en los estudiantes para que puedan lograr el proceso de aprendizaje más dinámico y satisfacer o adquirir sus conocimientos el juego de roles permite a los niños respetar numerosos roles tanto reales como imaginarios creando un ambiente adecuado donde el estudiante pueda relacionarse con los demás en dichas situaciones en un entorno real” (p.78).

Así Mismo Zavaleta (2017) menciona que: “El juego es fundamental como estrategia didáctica que establece alcanzar un extraordinario valor de captación que facilitan la educación de forma extendida permite acceder al conocimiento de forma significativa son principales motivaciones de los estudiantes el juego se puede catalogar como un medio para que los niños puedan descargar sus emociones, tensiones miedos, colera, odio, y así introducir, conceptos, procedimientos y valores. Esta actividad, permite que el alumno defienda su posición frente a otros” (p.98).

Así mismo Asencios (2016) afirma que: El juego didáctico puede ser definido como un modelo simbólico de la actividad profesional porque mediante el juego contribuye el niño la formación del pensamiento teórico y facilita el intercambio de opiniones con sus compañeros y utilizan el lenguaje que más constante es importante el juego son de objeto intercambiarlo permite abordar un ambiente libre y permite que cada personaje se ponga en el lugar del otro, para fomentar el respeto las ideas y del modo cómo se expresan los demás.

Cáceres (2015); Afirma que: “El juego provee las formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, Los juegos de roles Diversos estudios garantizan su validez para ayudar al desarrollo humano de los jóvenes”.

Ríos (2012); Menciona que: Es interpretativo-narrativo en el que los niños asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o

trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. Es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel.

2.2.5. Importancia de Juego de Roles

Según Loayza (2013); Afirma que: el juego es importante para una enseñanza y aprendizaje y propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico le ayuda a la expresión oral por que contribuir la exploración y descubrimiento través del juego el niño conoce su cuerpo, habilidades, agilidad mental a nivel cognitivo, representativo, imaginario, expresivo, y contribuye a que los niños desarrollar sus dimensiones afectivas cognitivas y comunicativas. El juego de roles favorece la imaginación, estimula la creatividad y varios aspectos del desarrollo

Según Zavaleta (2017) menciona que: La importancia del juego para los niños ya que, mediante su práctica, los pequeños refuerzan sus aspectos físicos y cognitivos. Pero no sólo los juguetes deben ser los protagonistas. Los juegos de rol, implican que el niño abandone por un tiempo determinado sus acciones habituales, favorece la imaginación, le permite al niño conocer el mundo que le rodea, ver cómo se comportan los hombres y adquirir una nueva lengua

Ríos (2012) afirma que: “Señalan que desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y

satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores El juego de roles es la actividad fundamental en la edad pre escolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen. El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento, se comunican con los que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés, es un medio eficaz de apoyo es la dirección del aprendizaje y en la formación del educando, es una idea hecha, un pensamiento con varias frases”.

Master (2014); Afirma que: Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actor cerca 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

Gonzales y Valdivia (2017); Menciona que “El juego de roles permite que el estudiante se imagine en una situación real y se desenvuelva asumiendo roles que deberá desempeñar como futuro profesional”. (p.6)

2.2.6. Características de juego de roles

Según Master. (2014); Menciona

- a) **Carácter simbólico.** - se encarga de realizar actividades de carácter representativo utiliza preguntas y considera otra.
- b) **Los argumentos.** - consiste en satisfacer el cumplimiento de sus deberes y poder y así defender sus derechos y refleja la realidad diferida que los rodea
- c) **Los contenidos.** - son las actividades que se ejecuta dentro de la clase y contribuye los principales intercambios de ideas de los niños surge de la propiedad de preguntas en la que se debe desarrollar la actividad.
- d) **Interacciones reales.** - forman parte de las conexiones creadas por los niños se concibe las disputas es hablar sobre los problemas y las diferencias que pueden seguir por medio de la diversión.
- e) **Situaciones lúdicas.** - refleja las conexiones de los aprendizajes vivenciales donde la alegría es un criterio que se debe de tener en cuenta para solucionar problemas.

Ríos (2016) menciona que señala los siguientes puntos:

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

- b) **Los argumentos:** Desempeña un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hacer valer los derechos en relación con los demás participantes de éste.
- c) **Los contenidos:** Son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que debe realizar la acción. Se observa con frecuencia “niña” con varias “madres”, varios “médicos” con un paciente.
- d) **Las interrelaciones reales:** Las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego
- e) **Las situaciones lúdicas:** Reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes. Cada uno asume su papel y comporta como tal.

2.2.5. Los juegos de roles como medio educativo

Cáceres (2015) el proceso de enseñanza- aprendizaje, el juego es de hecho que permite a identificar características de diferentes imágenes es un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales.

Ríos (2012) menciona que: Los juegos son fundamentales en la educación. El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra

manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los educadores a alumnos tachados de «vagos» rendir cuatro veces más porque lo que hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí consideramos el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza- y aprendizaje.

López (2016) menciona que el juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores ya que el juego y la educación son compatibles

Según Gonzales & Valdivia (2017) afirma que el juego de roles es una estrategia que permite

Estimular

Gonzales & Valdivia (2017) mencionan que estimulara es que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas. Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada.

Reconocer

Gonzales & Valdivia (2017) afirma que el juego de rol formas alternativas de pensar y actuar y así desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.

Desarrollar

Gonzales & Valdivia (2017) mencionan que: el juego de roles sirve para desarrollar diferentes habilidades, competencias, capacidades del

aprendizaje adquirido, Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional.

Así mismo López (2016) afirma que: El desarrollo es El proceso de cómo el estudiante forma parte de un juego de roles Estos cuatro principios son: el manejo de contenido, el manejo del lenguaje verbal, el manejo del lenguaje no verbal y la capacidad de poder establecer algún nivel de conocimiento con la audiencia.

Cañar, (2017). Indican que: “Durante el desarrollo del juego se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego”, La etapa de desarrollo hace referencia al juego en sí mismo, en el que cada uno de los niños participa y actúa en referencia a las reglas y normas establecidas. Durante esta etapa el rol del educador pasa a ser un observador pasivo que guía la actividad sin una mayor injerencia y control sobre las acciones de los niños” (p.29).

2.2.5.1. Planificación

Según López (2016) menciona que la planificación determina diferentes actividades para el trabajo de juego de roles y así el trabajo en equipo lo primera para realizar diferentes tipos de juego se tienen que tener en cuenta la planificación de cómo se va realizar, para que, por qué.

Así mismo Díaz (2017) iindica que en la planificación se debe conocer las características, utilidades, el tiempo del juego de roles así los niños diagnostican el nivel de juego alcanzado.

a) Conocer el nivel de desarrollo, habilidades, capacidades de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene).

- b) Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento).
- c) Debe conocer con qué materiales cuenta y cuáles necesita. - Valorar los procedimientos a utilizar.
- d) Analizar cuáles son los argumentos en correspondencia con sus intereses.

2.2.5.2. Ejecución

López (2016) afirma que: Se encarga de Ejecutar y explicar procedimientos necesarios para la realización de juegos de roles y así satisfacer las necesidades requeridas de los niños.

Loayza, (2013). Indica que en la ejecución se puede observar en el proceso de cómo el estudiante forma parte de un juego de roles tiene varios principios como son:

- a) El manejo de contenido del juego
- b) El manejo del lenguaje verbal la comunicación entre compañeros
- c) El manejo del lenguaje no verbal las mímicas o gestos y la capacidad de poder establecer algún nivel de conocimiento con la audiencia

Díaz, (2017). Se comienza desde la conversación inicial, donde que le permite al niño decidir qué va a jugar, con quién va a jugar, como va jugar. ya que el juego se utiliza con carácter didáctico y debe llevar la experiencia real del niño, se realizan demostraciones y se organiza el área de juego. La educadora debe tener presente diferentes procedimientos que favorezcan a que este momento del juego se desarrolle diferentes capacidades, habilidades de manera adecuada. El control se cumple durante todo el desarrollo del juego a través de diferentes procedimientos. La educadora

controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse

2.2.5.3. Evaluación

López, (2016); Menciona que se encarga de Evalúa situaciones de aprendizaje de cada niño, la adaptación, el desarrollo y la comunicación durante el juego.

Loayza (2013) afirma que: La evaluación del curso es sobre el juego de roles. Los que se desarrollan durante las clases pueden ser calificados o no. Pero lo que siempre se cumple es que la evaluación para la calificación final siempre es un juego de roles. Esta evaluación se desarrolla en un salón ambientado para simular las condiciones reales de los estudiantes

Diaz (2017) indica que: El juego de es la herramienta principal para el desarrollo de habilidades, capacidades y presenta valoraciones del comportamiento de los jugadores Puede darse el caso en que se hace en el proceso del juego y en pequeños grupos de evalúa como ejerce su rol en cada juego, Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre.

2.3. Expresión Oral

Loayza (2013) afirma que: Son capacidades que utiliza para expresar oralmente los conocimientos adquiridos como ideas, sentimientos, experiencias de forma sintáctica utilizando una articulación, entonación correcta con un vocabulario adecuado consiste también en comunicarse en claro y exacto la utilización de la articulación oral nos permite encontrar la estructura o la asociación del sujeto.

Así mismo Zavaleta (2017) menciona que: La expresión oral se basa en el desarrollo de habilidades comunicativas, a partir de ello se emplean recursos

verbales con mayor claridad, fluidez, coherencia y persuasión, así fue apareciendo la expresividad oral con el lenguaje articulado, por la necesidad de comunicarse con los demás, expresar sus pensamientos, ideas y emociones

Asencios (2016) afirma que: La Expresión oral es capacidad comunicativa que se caracteriza por su dinamismo, expresividad e innovación; tiene como finalidad lograr una comunicación efectiva y adecuada. Involucrando diferentes aspectos como la fluidez, claridad, la articulación, que consiste en producir de forma precisa las palabras o frases, se refiere al uso organizado de la sintaxis, la entonación, relacionada a la intensidad y flexión de la voz; y la expresión corporal y gesticulación, vinculadas a los movimientos de manos y cuerpos y rostros.

León, (2014) afirma que: Consiste en reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma verbal un tema, en términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema.

2.4. Importancia de Expresión Oral

León (2014) afirma que: La expresión es importante para el hombre para que puedan manejar diferentes idiomas y para que sean capaces de expresarse libremente sin tener miedo a que puedan cometer errores es un lenguaje para que los estudiantes puedan desarrollar la confianza y puedan experimentar a comunicarse mejor con sus docentes y sus compañeros

permite al hombre tener una asimilación significativa de todo aprendido en la sociedad.

Rodríguez, (2008); Menciona “su importancia, cabe señalar en primer lugar, que los seres humanos vivimos inmersos en un verdadero océano verbal, en un mundo o una realidad social eminentemente competitiva, donde la palabra, en especial la expresada verbalmente, es un factor decisivo que viene a construir el puente, el lazo, el arma, el medio o instrumento importante de unión o desunión; de comprensión o incomprensión; de éxito, reconocimiento o indiferencia; de fracaso, frustración o marginación entre los seres humanos”.

2.5. Formas de Expresión Oral

Rodríguez, (2008); Menciona que se encuentra dos formas diferentes:

- a) **Espontánea.** - ya que la espontánea sirve para llamar la atención a los demás y narrar los hechos ocurridos expresar sus sentimientos, deseos el estado ánimo y problemas, argumentar opiniones o manifestar sus puntos de vista sirve como excelencia para la conversación que se utiliza en las situaciones de la vida cotidiana y cuando hablamos, y favorece el intercambio de ideas a las personas,
- b) **Reflexiva.** - reflexiva se basa a la objetividad trans hablarlo pensando, analizando, detenidamente se utiliza en los discursos académicos, charlas, conferencias, es de atraer convencer persuadir al oyente.

Así mismo Asensios (2017) menciona que la expresión oral se presenta de una manera espontánea, y reflexiva permite manifestar

pensamientos, sentimientos y narrar situaciones que hayan ocurrido, y argumentar opiniones o puntos de vista.

1. La primera forma de expresión denominada espontánea surge de manera inconsciente
2. La segunda, tiene como intención exponer temas de interés para ser analizado, debatido y luego sacar conclusiones. la forma de expresión se requiere de una preparación previa a través de la lectura y de la información necesaria. La expresión reflexiva se utiliza como en discursos académicos, conferencias, charlas, mítines, etc., y en algunos programas propalados por los medios de comunicación. excelencia y se usa en situaciones cotidianas de la vida es la conversación

2.6. Componentes de Expresión Oral

Según Loayza (2013) menciona los componentes de expresión oral son la semántica, fonética, sintaxis son componentes importantes en la expresión oral

- a) **Fonología** el estudio de unidades mínimas del sonido y se denomina fonemas que afecta el significado del habla para generar el significado del sonido ordenandos que forman palabras
- b) **Sintaxis** es una regla que se utiliza para combinar palabras, frases, como la emisión de palabras en un orden establecido o contexto cola gramática establece las leyes de acuerdo a la combinación de palabras en como las oraciones es un lenguaje que se escucha y trata de expresar acuerdos a ella

- c) **Semántica** el empleo de reglas que gobiernan el significado de palabras está relacionado el desarrollo de habilidades y clasificación de palabras en categorías permiten utilizar adecuadamente para enriquecer el vocabulario Zavaleta (2017) menciona los componentes más importantes como:
- d) **Fonología**: sistema que consiste en utilizar fonético de la propia lengua. Permite que se combinen los sonidos para producir unidades significativas del habla.
- e) **Morfología**: son reglas que rigen la formación de palabras, a partir de los sonidos.
- f) **Semántica**: es el significado de palabras, unidades se basa en un conjunto de oraciones.
- g) **Sintaxis**: son estructuras de la lengua donde existen reglas especificadas de las palabras y los marcadores gramaticales deben combinarse para darle sentido a las oraciones.
- h) **Pragmática**: los principios que confirman el uso eficaz y adecuando de la lengua dentro de los diferentes contextos sociales.

2.3.4. Dimensiones de expresión oral

a) Articulación

Es la pronunciación clara y distinta de las palabras y tiene que ver con la posición de los órganos de la voz para la pronunciación correcta de una vocal o consonante, del mismo modo es articular bien los fonemas, pero estos no se articulan siempre igual, ya que eso depende de la persona que los pronuncie y de la posición que haga dentro de la cadena del habla, es decir del uso que se

hace de la ortología (arte de pronunciar correctamente los sonidos del idioma Huisa (2016).

Zavaleta. (2017) menciona que es la variación de tono de voz con que se pronuncia palabras es el tono o termino acústico articuladamente con la frecuencia de vibración de pliegues bucales (p.58).

b) Fluidez

Es una cualidad de la persona coherente y fluidez o que actúa mantener la calidad de la información proporcionando los términos adecuados y precisos, la cantidad de información, así como mantener las secuencias de las ideas.

Zavaleta (2017).

1. Capacidad para crear ideas (área creativa).
2. Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
3. Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

Zavaleta (2017) afirma que “Es la capacidad de un hablante de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad Se refiere a la habilidad de hablar con facilidad y espontaneidad. El estudiante habla con coherencia usando una velocidad adecuada en la longitud de las oraciones”.

Huisa (2016) menciona que: “Capacidad para expresar ideas y pensamientos oportunos y espontáneos con claridad, pertinencia y sin ninguna dificultad la fluidez es la habilidad de hablar un idioma bien y fácilmente. En lingüística, fluidez es la capacidad de un hablante de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, la fluidez viene dada en tres áreas”.

Según Huisa, (2015). Afirma que “es la propiedad inherente al discurso, por lo que éste puede considerarse como una unidad en la que las ideas se encuentran relacionadas entre sí y con el discurso en el que se produce la comunicación. Así la coherencia está directamente relacionada con el sentido y con el valor semántico de las unidades que la constituyen.

En consecuencia, un discurso coherente es aquel en el que existe una continuidad de sentido y una jerarquía semántica”.

Volumen de voz

Según Huisa, (2015). menciona que” Es adecuar la voz de acuerdo a la intención comunicativa; quién inicia una conversación en un estado de tensión mal adaptado a la situación, habla con un volumen de voz inapropiado” Cuando la voz surge en un volumen elevado, suele ser síntoma de que el interlocutor quiere imponerse en la conversación, y está relacionado con la intención de mostrar autoridad y dominio. El volumen bajo sintomática la intención de no quiere hacer el esfuerzo de ser oída, con lo que se asocia a personas introvertidas. Hace referencia a la intensidad del sonido con utilizamos cuando hablamos. En una interacción es necesario manejar el volumen de acuerdo a la situación.

Zavaleta (2017) es la acción que realizamos con nuestro aparato bucal para emitir un sonido en su mayoría de veces en base a vocales en una posición específica de nuestros labios

II. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Hipótesis general

los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.

2.1.2. Hipótesis específico

- El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de articulación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.
- El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de fluidez de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.
- El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de volumen de voz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativa en este tipo de investigación el objetivo es establecer relaciones casuales que supongan una explicación del objeto de investigación, porque se trabaja con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad a la cual se somete a tratamiento o experimentación.

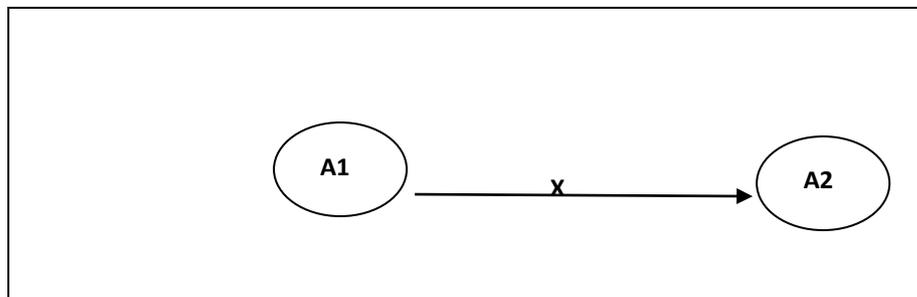
Villanueva (2019).

4.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, porque se evalúa y expone la influencia de una variable otra, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. Villanueva, (2019).

4.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación fue pre experimental con Pre y Pos test el mismo que se representa gráficamente como sigue Villanueva (2019), cuyo diseño fue



donde

A. Grupo de estudio

O1: aplicación de Pre Test

X : Fase experimental (juego de roles)

A2: Aplicación de Pos Test

4.4. Población y Muestra

Para el presente estudio la población estuvo constituido por la totalidad de los niños de 4 años La Institución Educativa Inicial N° 233 la Soledad que en cantidad son 25 de acuerdo a la información obtenida de los registros de la institución.

Tabla 01: población de estudiantes de la I.E. N°233 la Soledad Huaraz

EDAD	SECCION	Varones	Mujeres
4 años	A	17	8
Total		25	

Fuente: Nomina de matrícula del año 2018

4.4.1. Muestra

La muestra estuvo conformada por la población muestral dado que en la investigación cumplió ambas funciones, la mencionada población muestral fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico.

Tabla 2. Muestra de estudio

EDAD	SECCION	Varones	Mujeres
4. años	A	17	8
Total		25	

4.5. Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores

a) **variable independiente:** juego de roles

b) **variable dependiente:** expresión oral

Variable	Dimensión	Indicador	Escala de medición
Juego de Roles	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica antes de realizar determinado juego de roles 	A (logro previsto)
	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta y explica procedimientos necesarios para la realización de juegos de roles. 	B (En proceso)
	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una observación del juego aprendido de los demás 	C (en inicio)
Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> • Articulación 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocaliza las palabras de manera correcta • Pronuncia los términos tomando en cuenta su acentuación 	A (logro previsto)
	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras de manera espontánea al hablar • Expresa con coherencia sus ideas o pensamientos, sentimientos en clase 	B (En proceso)
	<ul style="list-style-type: none"> • Volumen de voz 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el tono de voz adecuado para expresar su ideas y sentimientos. 	C (en inicio)

4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos. Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información, La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la ficha de observación.

4.6.1. Instrumentos

El instrumento que se utilizó fue lista de cotejo que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay que emitir un juicio de si las características u observar se producen o no es decir son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución puedan dividirse en una serie de indicadores claramente definidos Zavaleta (2017).

¿Cómo se usó la calificación?

La evaluación se realizó en cada sesión de aprendizaje teniendo en cuenta la escala de calificación y los niveles de educación básica regular A). logro alcanzado, cuando el niño evidencia el nivel alcanzado respecto a la competencia.

B). en proceso, cuando el niño está cerca al nivel alcanzado

C). en inicio, cuando el niño muestra un progreso mínimo (currículo nacional 2016 p, 181)

Validez

Cabe agregar que la validación del instrumento se realizó lo siguiente

- Se elaboro que consta de

Cabe agregar que para la validación del instrumento se realizó lo siguiente:

- Se elaboró el instrumento que consta de 5 ítems, los cuales se tiene en cuenta los estándares de aprendizaje que tienen que alcanzar de acuerdo con la edad en la que se encuentran, estos ítems esta divididos en tres dimensiones articulación por 2 ítems, fluidez compuesta por 2 ítems, y finalmente volumen de voz por 1 ítems

- Se validó la lista de cotejo por 3 expertos de nivel inicial a través de la ficha de validación de la lista de cotejo,

- Los expertos llenaron y firmaron la carta de validación respondiendo si cada pregunta del instrumento es pertinente, relevante y claro.

- Se verificó que los ítems evaluados cuenten con pertinencia, relevancia y claridad según el número de expertos.

Por ello, para medir el valor de validez de contenido para cada

ítem, se obtuvo que el valor del coeficiente de validez total de los 3

expertos equivale el 100%.

4.7. Plan de Análisis

Una vez recopilado los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente una simple colección de datos no constituye una investigación, es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente llega a la confirmación o el rechazo de la hipótesis

Acuña, M. (2019). Procesamiento de datos implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos sujetos al estudio con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes de la muestra

4.8. Matriz de Consistencia

Título juego de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la expresión oral de los Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233, la Soledad, Huaraz - 2018.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>General:</p> <p>¿En qué medida los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018?</p>	<p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar que los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018 • Específicos: • Identificar el efecto de los juegos de roles como como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión articulación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. • Estimar el efecto del juego de roles como estrategia didáctica enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión de fluidez de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. • Evaluar el efecto de los juegos de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitiva en la mejora de la dimensión de volumen de voz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. 	<ul style="list-style-type: none"> • los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora • la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. • El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de articulación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. • El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de fluidez de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz –2018. • El juego de roles como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo tienen efectos significativos de la dimensión de volumen de voz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. 	<p>Tipo: cuantitativa Nivel: explicativo Diseño: pre - experimental</p> <p>Técnica la observación</p> <p>Instrumento lista de cotejo</p> <p>Población :25 niños de 4 años</p> <p>Muestra la muestra fue población muestral</p> <p>se aplicó office Excel 2010</p>

4.9. Principios éticos

El presente trabajo tiene que ser de manera voluntaria, recibir información adecuada sobre el tema a investigar y merecen también que sean respetados sus derechos esenciales por ello se hace hincapié a los principios éticos de la universidad como

- Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaran los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respeto a la información que suministre la aplicación del instrumento
- Beneficiación, se considera este principio la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial
- Consentimiento informado, indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, estudiantes de 4 años del nivel inicial serán informados acerca del objeto de investigación además cualquier investigación científica con participación de investigación humana necesariamente involucra cuestiones éticas.
- Respeto a las personas; en el cual cada participante es libre decidir acerca de cuándo y cómo retirarse de la investigación, además de respetar sus decisiones e informarle acerca de todos los procedimientos que se le van a realizar o practicar.

- Beneficencia; es de evitar minimizar los daños que pueden traer la realización de alguna investigación, la cual pueda perjudicar de manera directa o indirecta la integridad de los participantes.
- Justicia; debe respetarse las normas, códigos, valores de una investigación, como de igual forma de cada participante y sujeto que esté relacionado con el desarrollo de esta actividad, velar por que se respete la justicia y los derechos de todos.
- Confidencialidad, respeto a la propiedad intelectual, así mismo toda la información utilizada para el presente trabajo y todos los datos recogidos han sido empleados únicamente para los fines de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Evaluación de la expresión oral según la pre test

Tabla 04.

Expresión Oral de los niños de 4 años según la pre test

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	Logro alcanzado	2	8%
B.	Proceso	7	28%
C.	Inicio	16	64%
TOTAL		25	100%

Fuente: base de datos de lista de cotejo de expresión oral aplicada a los niños de 4 años

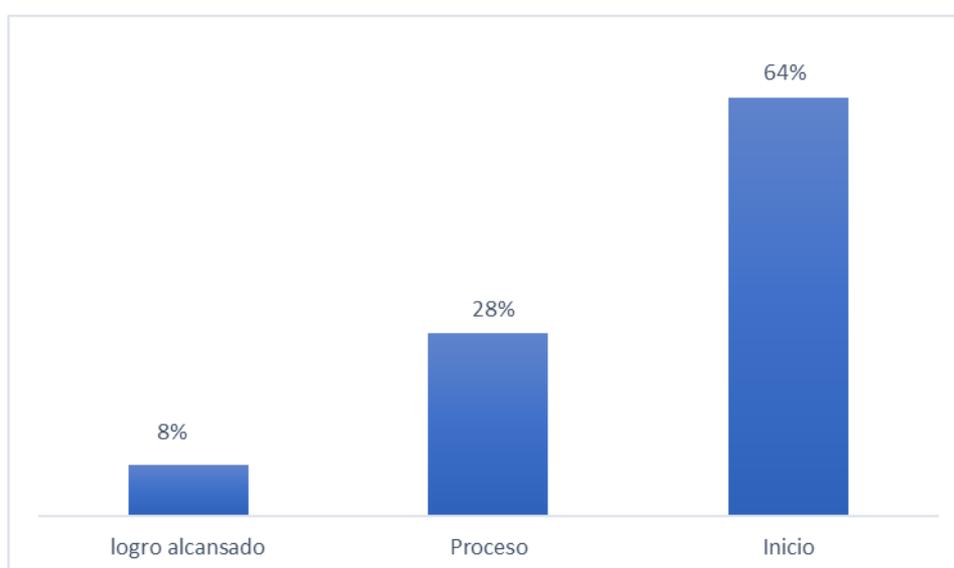


Figura 1. Porcentaje de estudiantes según la calificación de la expresión oral en la pre test

Fuente: Tabla 04

En la tabla y figura 04, evidencia que antes de la aplicación de las sesiones juegos de roles el 64 % los niños no desarrollan la expresión oral encontrándose en el nivel inicio C.

5.1.2. Identificar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión articulación de los niños de 4

Tabla 05

Primera sesión: Conociendo los cuentos infantiles

Nivel Escala	Frecuencia	Porcentaje
A. Logro alcanzado	3	12%
B. Proceso	7	28%
C. Inicio	15	60%
TOTAL	25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

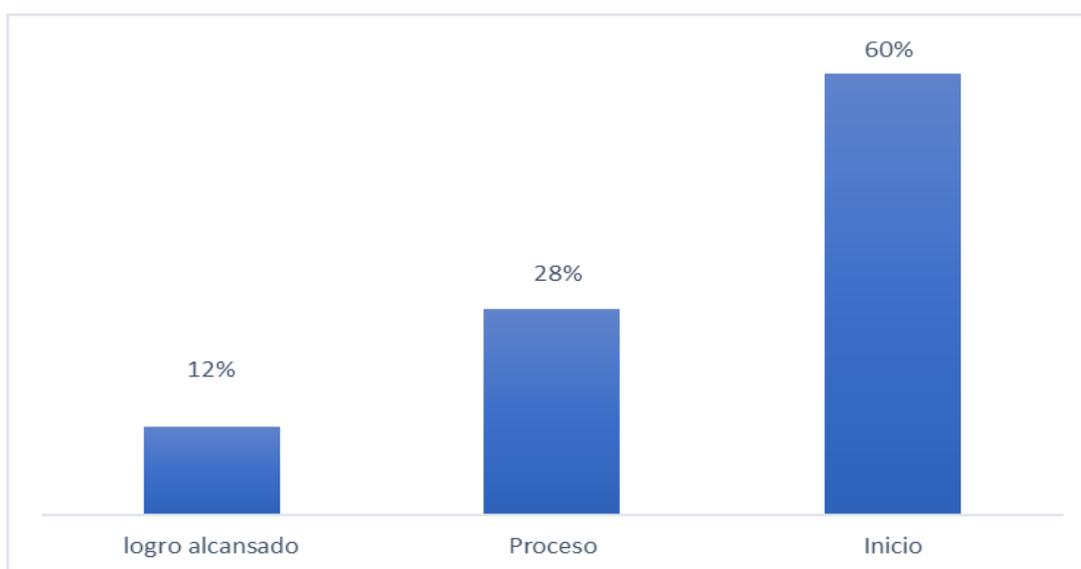


Figura 02 Primera sesión: Conociendo los cuentos infantiles

Fuente: Tabla 05

En la tabla y figura 05, en la primera sesión hace evidente que los niños al realizar la actividad de Conociendo los cuentos infantiles, el 60 % de los niños están en el nivel inicio C.

Tabla 06

Segunda sesión: Cuidemos nuestro amigo el libro

Nivel Escala	Frecuencia	Porcentaje
A. logro alcanzado	5	16%
B. Proceso	4	20%
C. Inicio	16	64%
TOTAL	25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

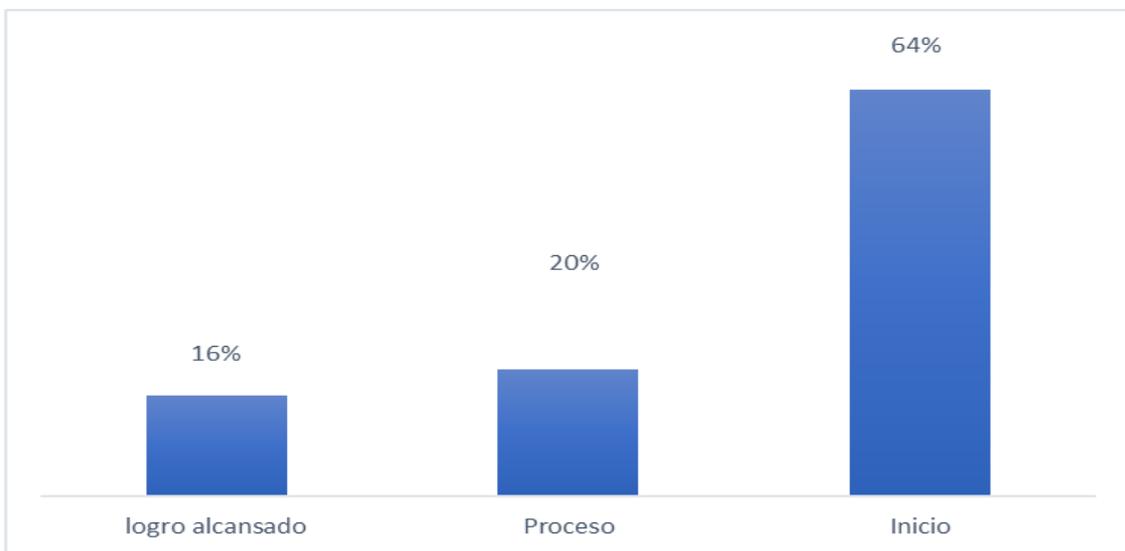


Figura 03. Segunda sesión: Cuidemos nuestro amigo el libro

Fuente: Tabla 06

La tabla y figura 06, hace evidente que luego de la intervención educativa de la actividad, Cuidemos nuestro amigo el libro hemos encontrado que el 64 % de los niños se encuentran en el nivel inicio C.

5.3. Estimar el efecto del juego de roles como estrategias didácticas enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión fluidez de los niños de 4 años

Tabla 07

Tercera sesión: La familia educativa

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	logro alcanzado	6	24%
B.	Proceso	7	28%
C.	Inicio	12	48%
TOTAL		25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

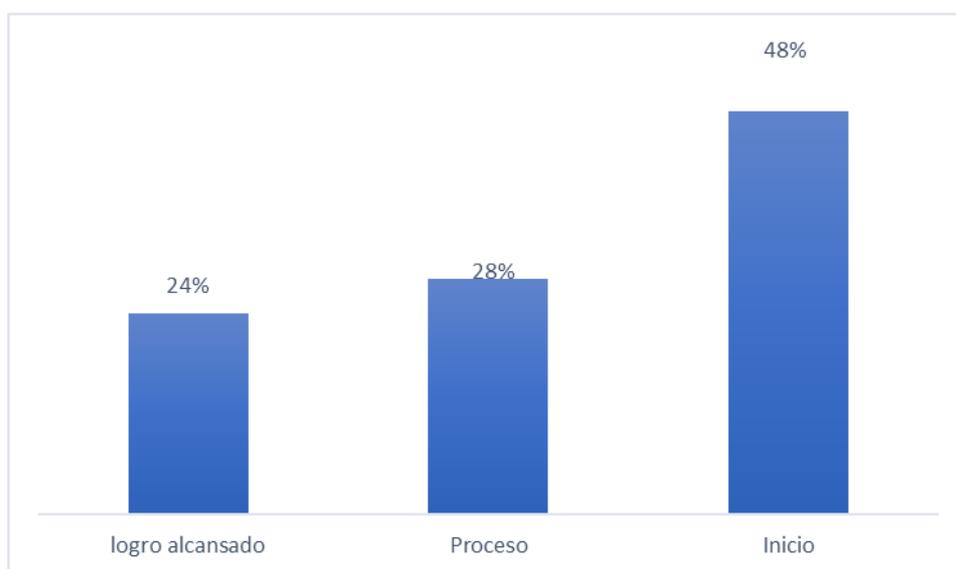


Figura 04. Tercera sesión: La familia educativa

Fuente: Tabla 07

La tabla y figura 05, hace evidente que luego de la intervención educativa de la actividad, familia educativa hemos encontrado que el 48 % de los niños están en el nivel inicio C.

Tabla 08:

Cuarta sesión: Mi árbol genealógico

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	logro alcanzado	3	12%
B.	Proceso	8	32%
C.	Inicio	14	56%
TOTAL		25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

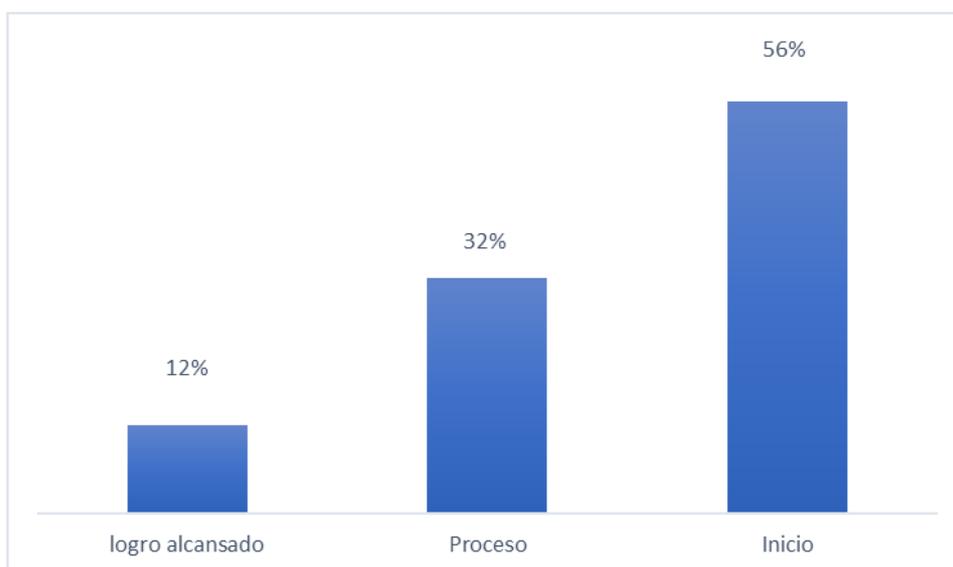


Figura 05. Cuarta sesión: Mi árbol genealógico

Fuente: Tabla 08

En la tabla y figura 06, luego de la intervención educativa según la actividad, Mi árbol genealógico el 56 % de los niños están en el nivel inicio C.

Tabla 09

Quinta sesión: Me divierto emitiendo y reconociendo sonidos.

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	logro alcanzado	2	8%
B.	Proceso	8	32%
C.	Inicio	15	60%
TOTAL		25	100%

Fuente: Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

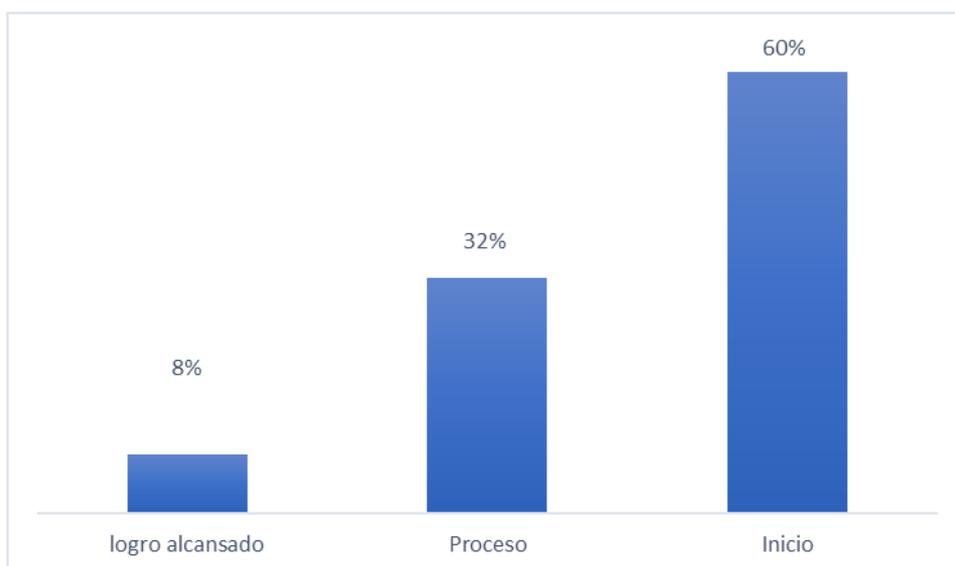


Figura 06. Quinta sesión: Me divierto emitiendo y reconociendo sonidos

Fuente: Tabla 09

En la tabla y figura 09, que se elaboraron con base a los datos se evidencian que el 60 % de los niños están en el nivel inicio.

Tabla 10:

Sexta sesión: Practicando valores en el aula

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	logro alcanzado	7	28%
B.	Proceso	7	28%
C.	Inicio	11	44%
TOTAL		25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

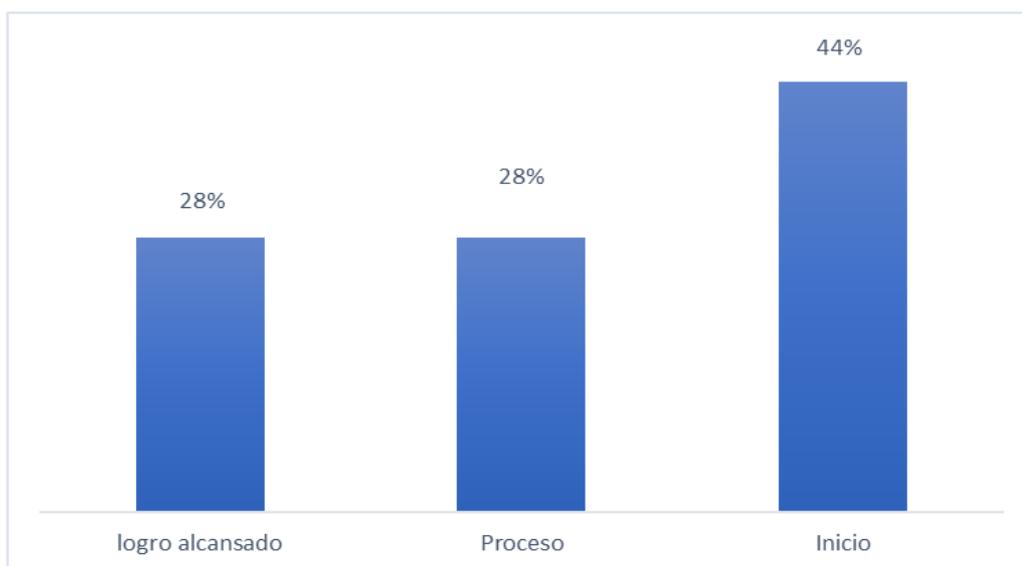


Figura 07. Sexta sesión: Practicando valores en el aula

Fuente: Tabla 10

En la tabla y figura 10, correspondencia a la actividad, Practicando valores en el aula sexta actividad se visualiza para un 44 % de los niños están en el nivel inicio.

Tabla 11:

Séptima sesión: conociendo los cuentos infantiles

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	logro alcanzado	20	8%
B.	Proceso	3	12%
C.	Inicio	2	80%
TOTAL		25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

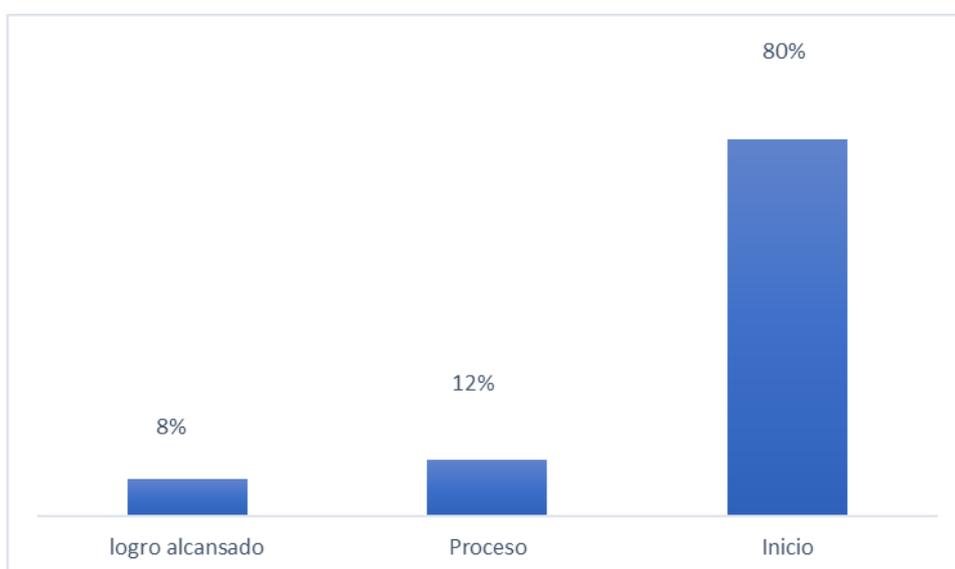


Figura 08. Séptima sesión: conociendo los cuentos infantiles

Fuente: Tabla 11

La tabla y figura 11, de la técnica conociendo los cuentos infantiles séptima actividad visualizamos en 80 % para niños están localizados en inicio;

5.1.4. Evaluar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitiva en la mejora de la dimensión volumen de voz de los niños de 4 años

Tabla 12

Expresión oral de los niños de 4 años a través de Pos Test de los niños

Nivel	Escala	Frecuencia	Porcentaje
A.	Logro alcanzado	19	76%
B.	Proceso	5	20%
C.	Inicio	1	4%
TOTAL		25	100%

Fuente: lista de cotejo con calificaciones de las sesiones

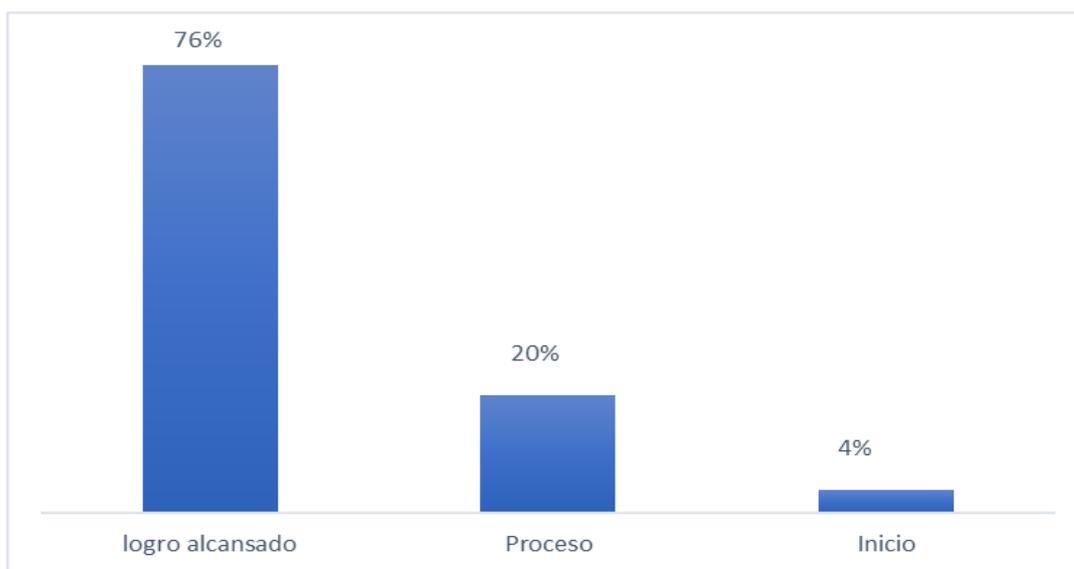


Figura 09 Expresión oral de los niños de 4 años a través de Pos Test de los niños

Fuente: tabla 12

En la tabla y figura 12, observamos que el 76% de los niños han tenido logro alcanzado cabe resaltar que solo 4% de los niños se encuentran en nivel inicio.

Contraste de hipótesis:

A. Hipótesis

Hi la aplicación de juego de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018 **Ho** Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo no influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018

B. Nivel de significancia

C. Estadístico de prueba

Tabla 13

Prueba de rango de Wilcoxon

	RANGOS		Rango N	Suma Promedio	rangos
POSTEST -	RANGOS NEGATIVOS	0	;00	,00	
PRETEST	RANGOS POSITIVOS	25	9,50	171.00	
	EMPATES	0			
	TOTAL	25			

a. POSTEST < PRES TEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POS TEST= PRETEST

estadística de la prueba a.

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,734 a
SIG ASINTOT (BILATERAL)	,000

a. Prueba de rangos con signos

b. Se basa en rangos negativos

La prueba de wilcoxon, muestra significancia de $p = 0.000$ menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, la aplicación de juegos de roles bajo el enfoque socio cognitivo influye en la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° la soledad Huaraz

Análisis de resultado

Respecto a los juegos de roles y expresión oral de los niños de 4 años

Es Evaluar la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz en el área de comunicación a través un Pre test. Determinar que los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018,se evidencia que antes de la aplicación de las sesiones juegos de roles el 64 % los niños no desarrollan la expresión oral encontrándose en el nivel inicio el “juego de roles es una estrategia didáctica porque favorece el aprendizaje del niño y establece la interacción y comunicación del estudiantes permitiendo al docente utilizar como una herramienta de motivación el uso de juego de roles motiva en los estudiantes para que puedan lograr el proceso de aprendizaje más dinámico y satisfacer o adquirir sus conocimientos el juego de roles permite a los niños respetar numerosos roles tanto reales como imaginarios creando un ambiente adecuado donde el estudiante pueda relacionarse con los demás en dichas situaciones”, Por lo mínimo luego de la aplicación de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la expresión oral, mejoraron considerablemente sus habilidades

Bonilla (2015); Menciona que: “Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto, universidad libre de Colombia, cuyo objetivo es Potenciar, por medio de los juegos de rol, el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés, en los estudiantes de Cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Alfonso López sede Miguel de Cervantes Saavedra de la Dorada, Caldas, tipo de investigación es cualitativa con una población y muestra de 8 estudiantes, técnicas e instrumentos el diario de

campo, audio-video grabación, observaciones encuestas, concluye que uso de los juegos de rol, para potenciar la oralidad en los estudiantes que aprenden una lengua extranjera y llevarlos a desinhibirse y explotar en función del aprendizaje de la misma, siendo siempre, la parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje, propendiendo.

Identificar el efecto de los juegos de roles como como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión articulación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018, en la primera sesión hace evidente que los niños al realizar la actividad de Conociendo los cuentos infantiles, el 60 % de los niños están en el nivel inicio

León (2014); Afirma que: Consiste en reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma verbal un tema, en términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema.

Sánchez. (2017); En su investigación “ mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de sexto grado”, universidad de la amazonia, tipo de investigación es de corte pedagógico de enfoque cuantitativo, con una población de 248 estudiantes ubicados al sur del municipio de puerto rico, muestra de 60 estudiantes de sexto grado como cien por ciento, la práctica se realizó con el cincuenta por ciento de la muestra es decir de 30 estudiantes y técnicas e instrumentos, se aplicó una propuesta de intervención , concluye que el discurso oral de los estudiantes al iniciar el proceso se establecieron los fundamentos conceptuales para el desarrollo de la enseñanza de la expresión

Estimar el efecto del juego de roles como estrategia didáctica enfoque socio cognitivo en la mejora de la dimensión fluidez de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018, hace evidente que luego de la intervención educativa de la actividad, familia educativa hemos encontrado que el 48 % de los niños están en el nivel inicio, ya que la expresión oral son capacidades que utiliza para expresar oralmente los conocimientos adquiridos como ideas, sentimientos, experiencias de forma sintáctica utilizando una articulación, entonación correcta con un vocabulario adecuado consiste también en comunicarse en claro y exacto la utilización de la articulación oral nos permite encontrar la estructura o la asociación del sujeto.

Álvarez (2015); En su tesis: “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa” universidad pedagógica y tecnológico de Colombia, tuvo como objetivo Fortalecer la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa, mediante el desarrollo de Bio-clases, con los estudiantes de Básica

Secundaria del grado octavo de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre, tipo cualitativa, población 30 estudiantes del grado octavo, preadolescentes de 13 y 14 años de edad 5 mujeres y 15 hombres 8 estudiantes de urbano,12 rural las técnicas e instrumentos (observación encuesta) pasiva o directa y observación activa, concluye que se evidencio un progreso significativo en la actitud de los estudiantes al expresarse en forma oral dejando a un lado la actitud pasiva que se reflejaba en los escasos de vocabulario la timidez y el pánico escénico

La expresión oral se basa en el desarrollo de habilidades comunicativas, por ello se emplean recursos verbales con mayor claridad, fluidez, coherencia y persuasión, así fue apareciendo la expresividad oral con el lenguaje articulado, por la necesidad de comunicarse con los demás, expresar sus pensamientos, ideas y emociones Huisa. (2016); Afirma que: “El Nivel de expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la IES “Túpac Amaru” de Paucarcolla – 2015” universidad nacional del altiplano, puno – Perú, objetivo es: determinar el nivel de expresión oral de los estudiantes del segundo grado, el tipo de investigación es descriptivo, con una muestra de 31 estudiantes, El instrumento aplicado fue la ficha de observación, concluye que los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “Túpac Amaru” de Paucarcolla, el 65% que representa 20 estudiantes están en proceso de desarrollar la capacidad de expresión oral.

Evaluar el efecto de los juegos de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitiva en la mejora de la dimensión volumen de voz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018, observamos que el 76% de los niños han tenido logro alcanzado cabe resaltar que solo 4% de los niños se encuentran en nivel inicio. es con relación de los resultados del Pos Test aplicado a los niños de la institución educativa inicial N° 233 la Soledad Huaraz. Cáceres (2015); Afirma que: “El juego provee las formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, Los juegos de

roles Diversos estudios garantizan su validez para ayudar al desarrollo humano de los jóvenes”

Según Vera (2016); En su investigación: “Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de san martín de Trujillo”, universidad nacional de Trujillo, tipo de investigación experimental, población y muestra fue tomada del quinto grado de secundaria del colegio adventista José de San Martín, 13 alumnos como grupo control y 13 como experimental, fueron considerados solamente 26 alumnos, técnicas e instrumentos es de prueba de Pre-Test y post – test, concluye que el proceso de aprendizaje se desarrolló en tres etapas: preparación del rol, actuación y ensayo del rol, discusión y mejoramiento de la dramatización.

Conclusión.

1. Se concluye que la aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación inicial de la institución educativa N°233 la soledad Huaraz, 2018 mejora significativamente la expresión oral.
2. Se concluye el efecto del juego de roles en la dimensión articulación, hace evidente que luego de la intervención educativa de la actividad, familia educativa hemos encontrado que el 60 % de los niños están en el nivel inicio, es decir la mayoría de los niños de 4 años lograron el aprendizaje de expresión oral.
3. Se concluye el efecto de los juegos de roles de fluidez, observamos que el 48% de los niños han tenido logro alcanzado cabe resaltar que solo 24% de los niños se encuentran en nivel inicio es decir la mayoría de los niños de 4 años ya no presentan dificultades en la expresión oral.
4. Se concluye el efecto de los juegos de roles de la dimensión volumen de voz los niños de 4 años el 76% de los niños tuvieron un logro alcanzado resaltando solo 4% de los niños se encuentran en nivel inicio C.

VI. Recomendación

1. Se recomienda que la metodología de juego de roles en estudiantes de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz se implemente de manera permanente.
2. Los docentes de las instituciones educativas en general deben comprometerse a investigar sobre nuevas estrategias que mejoren las condiciones de aprendizaje de los estudiantes.
3. Es importante que los estudiantes se expresen libremente mediante el uso de estrategias de juego y no haya reglas que limiten la expresión natural a través de la comunicación verbal, no verbal y para verbal
4. La institución educativa debe de estar atenta a los problemas de la comunicación oral que presentan los niños y así realizar un análisis incluso con ayuda profesional e identificar la causa de dicho problema y actuar sobre la mejora de las condiciones de su aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Acuña, M. (2019). Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de altiplano
- Álvarez (2015) Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa: “santa rosa” del distrito de Calleria-ucayali, 2016 universidad católica los ángeles Chimbote Pucallpa – Perú
<https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT149.pdf>
- Bandura A. (1996) teoría sociocognitiva enfoque sociocognitivo, aprendizaje, comportamiento
- Bonilla, G. (2015). Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la
- Cáceres, G. (2016). Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por
- Cañar, A. (2017). El juego en el desarrollo infantil en los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa victoria Vásconez Cuvi, universidad técnica de Cotopaxi
- Ccoriccasa, F. (2009). Aplicación de la estrategia didáctica de aprender a aprender en el desarrollo de competencia y capacidades de expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa san juan bautista de Cayarani de la provincia de conde suyos, región Arequipa
- Crescendo. educación y humanidades, (2015). Juegos de roles basados en el aprendizaje colaborativo para la mejora de la expresión oral expresión oral en niños de cuatro años competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos instituto para la calidad de la educación san Martín de Porres lima

- Díaz, A. (2017). Juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° estudiantes de frances ii de utopia, nivel a1. expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés
- Flores, J, (2017) estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios, universidad de concepción chile
- Giraldo, Y. (2014). Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en
- Gonzales, y Valdivia. (2017). Juego de roles Pontificia Universidad Católica del Perú Av. Universitaria 1801, San Miguel Lima 32 - Perú Primera Edición: junio de 2017
- Hoyos, L. (2015). Juego de roles como estrategia de evaluación en un curso de inglés como lengua extranjera
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/9728/CB0433995.pdf;jsessionid=DEA540A222D29ADFB6DDFCF88ED808E8?squeue=1>
- Huisa, R. (2016). “Nivel de expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la IES “Túpac amaru” de Paucarcolla - 2015” universidad nacional del
- López, M. (2016). Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la institución educativa N° 64043 monte alegre neshuya – 2015 Pucallpa – Perú 2016
- Master A. (2014) Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol en Barcelona

- Nelver, M. (2016). Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de san martín de
- Porro M. (2014). Las formas espontáneas de la expresión oral. p.25. en su práctica integral del idioma español. la habana: ed. pueblo y educación, 1983. revista in crescendo - educación y humanidades, vol. 01 no 02, 2014, pp. 87 – 93 juegos de roles con títeres
- Ríos, M. (2017). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial
- Salvador, I. (2018) Estrategias didácticas: definición, características y aplicación lima Latacunga- ecuador
- Sánchez (2015), juego de roles y expresión oral universidad privada Antenor Orrego, Trujillo – Perú Trujillo.
- Villanueva, G. (2019) Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de vistoso del distrito san pedro de chaná – Huari, 2018
- Zavaleta, F. (2017) Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro- Tesis

Anexo

Matriz de datos pre test

N° 25	ARTICULACIÓN/ FLUIDEZ / VOLUMEN DE VOZ		
	Logro alcanzado	Proceso	Inicio
1			1
2			1
3	3		
4			1
5		2	
6			1
7		2	
8			1
9		2	
10			1
11			1
12		2	
13			1
14		2	
15			1
16		2	
17			1
18			1
19			1
20			1
21			1
22	3		
23			1
24		2	
25			1

MATRIZ DE POS TEST

N° 25	ARTICULACIÓN/ FLUIDEZ / VOLUMEN DE VOZ		
	Logro alcanzado	Proceso	Inicio
1			3
2			3
3			3
4		2	
5			3
6			3
7			3
8			3
9			3
10		2	
11	1		
12			3
13			3
14			3
15			3
16			3
17			3
18			3
19		2	
20			3
21		2	
22			3
23			3
24		2	
25			3

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES. colocar con un “x” dentro del recuerdo de acuerdo a su evaluación (*) mejor puntuación indica que este adecuadamente formulada

DETERMINANTE DE LA VARIABLE DE EXPRESION ORAL	RESPUESTAS			PERTENENCIA ¿los indicadores medidos por este reactivo son...?			ADECUACION					
	Logro alcanzado	Proceso	Inicio	Esencial	Útil, pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5	
ARTICULACION												
Vocaliza las palabras de manera correcta	X			X								X
Pronuncia los términos tomando en cuenta su acentuación	X			X								X
Observación												
FLUIDEZ												
Expresa con coherencia y fluidez sus ideas o pensamientos, sentimientos en clase	X			X								X
Expresa palabras de manera espontánea al hablar	X			X								X
Observación												
VOLUMEN DE VOZ												
Utiliza el tono de voz adecuado para expresar sus ideas y sentimientos	X			X								X
Observación												

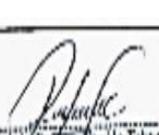
VALORACION GLOBAL	1	2	3	4	5
					X

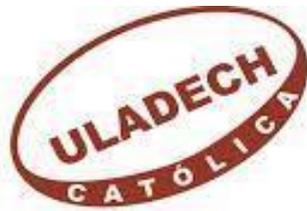
COMENTARIO

El instrumento cumple los requisitos para su aplicable.


Mgtr. Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
C.P.P. N° 054925333
(Firma y post firma)


Mg. Elvis Leon Paniá Quiñones
Asesor - CEE/UGB
Estrategia y Metodología de la Investigación
(Firma y post firma)


Mgtr. Richard J. Cruz Gonzales
Psicólogo - C.P.P. N° 24727
(Firma y post firma)



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Pre prueba

Escala de estimación de desarrollo de expresión oral

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.I.....**LUGAR**

1.2. APELLIDOS Y NOMBRES.....

1.3. EDAD..... AULA..... **FECHA**

II. OBJETIVO: Determinar que los Juego de Roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018

5. CONTENIDO

N°	ITEMS	VALORACION		
		Logro alcanzado	proceso	Inicio
	DIMENSION: Articulación	3	2	1
01	Vocaliza las palabras de manera correcta			
02	Pronuncia los términos tomando en cuenta su acentuación			
	DIMENSION: Fluidez			
03	Expresa con coherencia y fluidez sus ideas o pensamientos, sentimientos en clase			
04	Expresa palabras de manera espontánea al hablar			
	DIMENSION: Volumen de voz			
05	Utiliza el tono de voz adecuado para expresar su ideas y sentimientos			
TOTAL				

Institución educativa inicial N° 233

"La soledad" - Huaraz

“Año de la universalización de la salud”

Huaraz, 03 de septiembre del 2019

OFICIO N°154 – 2019 – UGEL – HZ I.E.I. N°233D.

SEÑOR: ING. SAUL LAZARO DIAZ

Coordinador filial Huaraz

ASUNTO: Aceptación para Realización de trabajo de investigación

Es grato dirigirme a Ud. Y a su digno despacho para saludarle muy cordialmente a nombre de la I.E.I. N°233 La Soledad y a la vez dando cumplimiento al convenio celebrado entre su representada y la institución la cual dirijo, autorizo al estudiante GABY SALES MARCHENES a ejecutar su trabajo de investigación titulado: **JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BAJO EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2018.** Durante los meses setiembre, octubre, noviembre diciembre del 2019, de la especialidad de educación inicial de su prestigiosa universidad.

Es propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente;


Mg. Maria Esther López Monge
DIRECTORA

Programa y sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”
- 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
- 3.- Área: Comunicación
- 4.- Áreas que se integran: Personal social
- 5.- Fecha de Aplicación: 10/04/2019
- 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby

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

III.- Expectativa de logro

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

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	Se inicia la clase con la lectura del cuento “La Caperucita Roja” : Luego se pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes interviene? ¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá? ¿Te identificas con el personaje de caperucita? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué cuentos conoces? ¿Te gusto el final del cuento la caperucita roja? ¿Cómo lo cambiaría el final? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase	Cuento de la Caperucita Plumones Pizarra	15
Desarrollo	La profesora comienza a explicar el tema “los cuentos infantiles”, utilizando como referencia lo más frecuente que le cuentas los padres. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más le gusto a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas	Títeres	20
Cierre	- Los niños y niñas deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres. - La docente les entrega hojas para coloreen el cuento que les conto al empezar la clase.	Hojas de aplicación Crayolas	10

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.libros/cuentos/niños-niñas.com

Para la profesora:

<http://www.cuidado-libros.com>

VI.- Anexos



COLOREAR EL CUENTO LA CAPERUCITA ROJA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”
 - 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
 - 3.- Área: Comunicación
 - 4.- Áreas que se integran: Personal social
 - 5.- Fecha de Aplicación: 11/04/2019
 - 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión: Cuidemos nuestro amigo el libro
- III.- Expectativa de logro

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

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “La tienda de los libros” utilizando el un títere. Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué nos habla el cuento? ¿Estuvo bien lo que hizo Eusebio? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así de bonito el libro ¿Está bien rasgar las hojas de los libros? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	Títeres Pizarra Plumone	15
Desarrollo	La profesora comienza a explicar el tema “El cuidado del libro”, utilizando el sector biblioteca. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar los libros a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar - El cuidado de los libros. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian idea	Títeres	20
Cierre	Los niños y niñas deberán seleccionar un libro de su preferencia en el sector biblioteca, a su vez menciona como debemos cuidarlo. - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes.	Libros. - Hojas. .bond. - Borradores. - Colores.	10

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.libros/cuentos/niños-niñas.com

Para la profesora:

<http://www.cuidado-libros.com>

VI.- Anexos



PINTAR EL LIBRO



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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”
 - 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
 - 3.- Área: Comunicación
 - 4.- Áreas que se integran: Personal social
 - 5.- Fecha de Aplicación: 12/04/2019
 - 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión: Creando un cuento
 III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación	Enuncia el título de su cuento creado en el aula. - Narra el cuento creado en grupo a través de títere	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	- Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar? - Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. Se da a conocer el tema de la clase	Títeres Pizarra Plumone	15
Desarrollo	- La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”. Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado. - Concluyendo entre todos los grupos	Títeres	20
Cierre	En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon. La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos	Cartulina Lápiz Borradores Colores	10

V.- Fuentes de información Para el niño:

www.cuentos infantiles-niños/niñas.com

Para la profesora:

www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com

VI.- Anexos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”
 - 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
 - 3.- Área: Comunicación
 - 4.- Áreas que se integran: Personal social
 - 5.- Fecha de Aplicación: 17/04/2019
 - 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión: Conociendo el semáforo
 III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Describe del características visibles de semáforo de entorno	-Enuncia los colores del semáforo utilizando un vocabulario adecuado los Enumera del colores semáforo en aula	Se interesa por conocer nuevas palabras	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

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

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.nuestro-amigo-el-semaforo.com

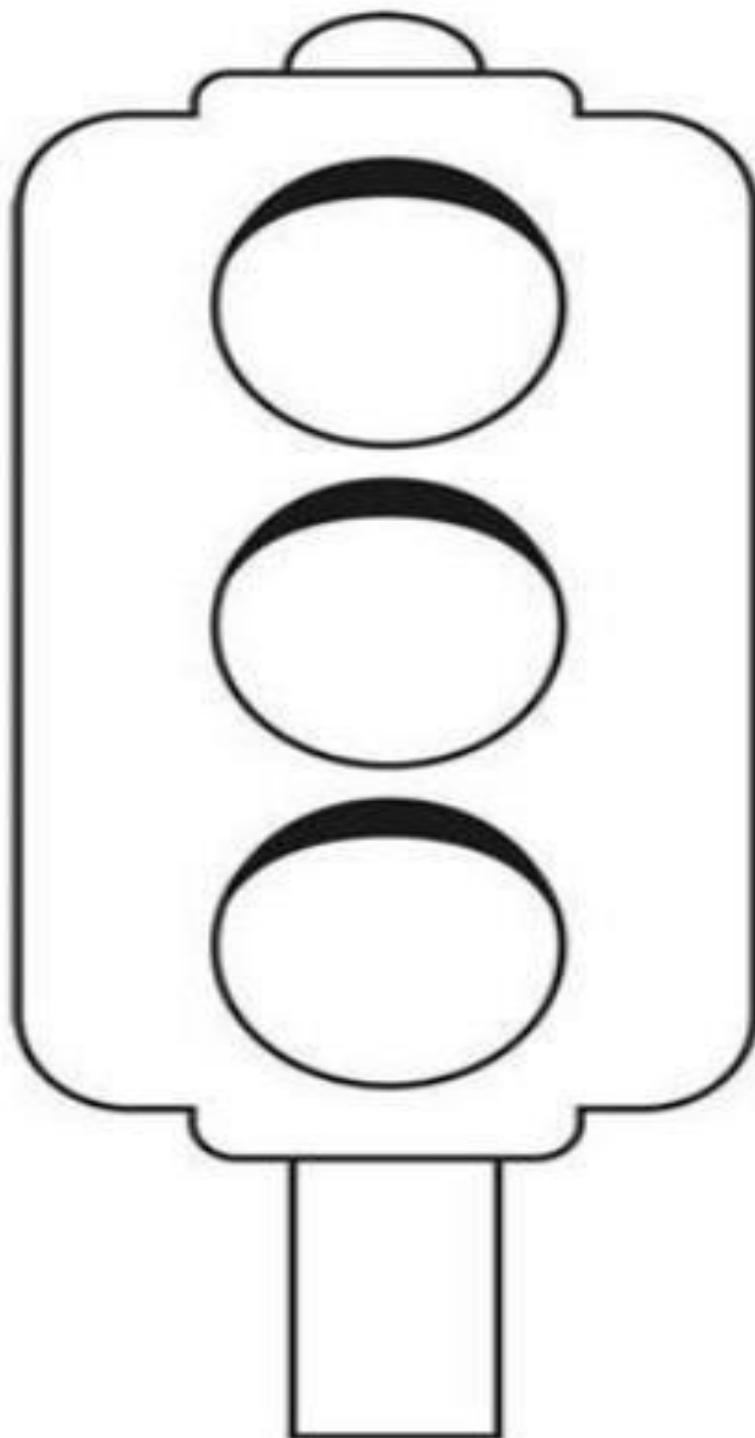
Para la profesora:

www.educación-niños/conociendoelsemaforo.com

VI.- Anexos



PINTAR LOS COLORES DEL SEMÁFORO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”
 - 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
 - 3.- Área: Comunicación
 - 4.- Áreas que se integran: Personal social
 - 5.- Fecha de Aplicación: 18/04/2019
 - 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión: La familia educativa
 III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa	Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado. Representa a la familia a través de títeres	Se expresa con libertad y espontaneidad	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

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

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.nuestra-familia-educativa/institución.segundo-hogar.com

Para la profesora:

www.conociendo-la-familia-educativa.com

VI.- Anexos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz"
 - 2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años
 - 3.- Área: Comunicación
 - 4.- Áreas que se integran: Personal social
 - 5.- Fecha de Aplicación: 19/04/2019
 - 6.- Responsable: Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión: Mi árbol genealógico
 III.- Expectativa de logro

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

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	. Se inicia la clase mostrándoles una lámina del árbol genealógico. Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué figura tiene? ¿Quiénes serán? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá? ¿Nosotros somos parte del árbol genealógico? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase	Lamina Pizarra Plumones	15
Desarrollo	La profesora comienza a explicar el tema "El árbol genealógico". - Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus familiares. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas	Títeres plumones	20
Cierre	- En grupo deberán mencionar las características de los integrantes de su árbol genealógico. - La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen su árbol genealógico	Hojas - Lápiz - Borrador - colores.	10

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.elárbolegenealógico-niñosyniñas.com

Para la profesora:

www.conociendoelárbolegenealógico/colorear.com

VI.- Anexos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.- Datos generales

1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”

2.- Sección / Edad: Turquesa / 4 años

3.- Área: Comunicación

4.- Fecha de Aplicación: 22/04/2019

5.- Responsable: Sales Marchenes Gaby

II.- Nombre de la sesión: Me divierto emitiendo y reconociendo sonidos.

III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Describe característica de diferentes sonidos	Menciona las características emitiendo diferentes sonidos utilizando un volumen de voz	Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	. Se inicia la clase mostrándoles una lámina del de animales. Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué imagen tiene? ¿Quiénes animales serán? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿emite sonidos solamente los animales? ¿Nosotros somos parte del sonido Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta? - Se da a conocer el tema de la clase	Lamina Pizarra Plumones	15
Desarrollo	La profesora comienza a explicar el tema “Me diviertan emitiendo y reconociendo sonidos”. - Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saque sus imágenes de diferentes animales, instrumentos musicales y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo sus sonidos - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su nombre del animal y el sonido utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus animales. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas	Títeres plumones	20
Cierre	- En grupo deberán mencionar las características de los animales. - La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen su animal	Hojas - Lápiz - Borrador - colores.	10

V.- Fuentes de información

Para el niño:

www.nuestro-amigo-el-semaforo.com

Para la profesora:

www.educación-niños/conociendoelsemaforo.com

VI.- Anexos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I.- Datos generales

1.- Institución Educativa: la soledad Huaraz”

2.- Sección / Edad : Turquesa / 4 años

3.- Área: Comunicación

4.- Fecha de Aplicación: 23/04/2019

5.- Responsable: Sales Marchenes Gaby

II.- Nombre de la sesión: Practicando valores en el aula

III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Describe y Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	Menciona y Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Inicio	. Se inicia la clase mostrándoles una lámina de valores en el aula. Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué imagen tiene? ¿Qué valores serán? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿Practicando valores en el aula? ¿Nosotros somos parte de los valores niños y niñas socializan para luego dar la respuesta? - Se da a conocer el tema de la clase	Cuento: la caperucita roja. - Plumones. - Pizarra.	15
Desarrollo	La profesora comienza a explicar el Tema “Los valores”, utilizando como referencia los valores que se practican en familia. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el texto de los valores que más les gusto a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer, con el texto a representar - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas	Títeres plumones	20
Cierre	- Los niños y niñas de manera individual deberán narrar el texto los valores que con frecuencia se practican en la familia. - La docente les entrega hojas para coloreen el texto que trabajaron en clase.	Hojas de aplicación. - Crayolas	10

V.- Fuente de información

Rutas de Aprendizajes 2015

Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.

. Guía

VI.- Anexos

LOS VALORES



RESPECTAR



LA DIFERENCIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I.- Datos generales

- 1.- Institución Educativa : la soledad huaraz ”
 - 2.- Sección / Edad : Turquesa / 4 años
 - 3.- Área : Comunicación
 - 4.- Fecha de Aplicación : 24/04/2019
 - 5.- Responsable : Sales Marchenes Gaby
- II.- Nombre de la sesión : Conociendo los cuentos infantiles
- III.- Expectativa de logro

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa, Expresa con claridad sus ideas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de cotejo

IV.- Programación de actividades

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

V.- Fuente de información

Rutas de Aprendizajes 2015

Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.

Guía

VI.- Anexos

