



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1590 DEL
DISTRITO DE HUARMEY, ANCASH – 2019.**

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

AUTOR

CASTILLO LUJERIO, TERESA FRANCISCA

ORCID: 0000-0001-5347-0522

ASESOR

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Castillo Lujerio, Teresa Francisca

ORCID: 0000-0001-5347-0522

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

ASESOR

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela. Pérez Morán

Asesora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre celestial, creador del universo, porque nos dio la vida y es la energía que me permita salir adelante.

A mis hijos por su apoyo incondicional y me motivan de manera permanente para seguir adelante y ser una profesional cada vez más destacada.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser la energía que me motiva cada día y me brinda las fuerzas para desenvolverme con coherencia en nuestra sociedad, con la finalidad de ser una profesional relevante.

A mis hijos, por ser la fortaleza, el motivo y razón para seguir superándome y que ellos puedan seguir mis pasos.

De la misma forma a mis padres, por su apoyo y respaldo moral y la confianza que tiene en mí como una excelente profesional, a mis familiares por sus constantes orientaciones y aliento para seguir adelante que motivan constantemente para alcanzar mis metas trazadas.

RESUMEN

La investigación tuvo objetivo general Evaluar si los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019. Se utilizó la metodología de investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, se utilizó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. La Población estuvo constituido por 40 estudiantes de 4 años, donde como muestra se afirma que participaron 20 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo de control. Se obtuvieron los resultados indican que antes de aplicar juego de roles el 60% de estudiantes se encuentra en proceso (B) de expresión oral, mientras que después de la aplicación de juego de roles el 70% de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado (A) demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor de $p = 0,000$. Se concluye que la aplicación de juego de roles mejoró la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado.

Palabras claves: Estudiar, comunicación, niños.

ABSTRACT

The present investigation was carried out to answer an inquiry question: How does role playing improve oral expression in four-year-old children from Educational Institution No. 1590 in the Huarmey Ancash district - 2019?, Whose general objective is : To evaluate whether role plays improve oral expression in four-year-old children from Educational Institution No. 1590 in the district of Huarmey, Ancash - 2019. The research methodology was quantitative type, explanatory level, with a quasi-experimental design, the observation technique was used, using the checklist instrument. The sample population consisted of 20 4-year-old students. Where the results indicate that before applying role play, 60% of students are in the process (B) of oral expression, while after the application of role play, 70% of students reach the expected level of achievement (A), demonstrating through the Wilcoxon Statistical Test its significance rejecting the null hypothesis with a value of $p = 0.000$. It is concluded that the role play application improved oral expression in 4-year-old students of the Educational Institution No. 1590 of the Huarmey district, Ancash-2019, reaching 70% in the expected level of achievement.

Key words: study, communication, children.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.	II
JURADO DE TESIS.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.	V
RESUMEN.	VI
ABSTRACT.	VII
INDICE DE CONTENIDO.	VIII
INDICE DE TABLAS.	X
INDICE DE GRÁFICOS.	XI
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1.Antecedentes.....	4
2.2.Bases Teóricas.	8
2.2.1. Bases teóricas.	8
2.2.1.1.Juego de roles.	8
2.2.1.2.Estrategia de juego de roles.	10
2.2.1.3.Implementación del juego de roles.	11
2.2.1.4.Organización de la clase para el juego.	11
2.2.1.5.Desarrollo del juego.	11
2.2.1.6.Aplicación del juego de roles.	12
2.2.1.7. Razones para el uso de juego de roles.	13
2.2.1.8.Evaluación de los juegos de roles.	13
2.2.1.9.Clases de juego de roles.	13
2.2.2. Expresión oral.	15
2.2.2.1. Características de la expresión oral.	16
2.2.2.2.Componentes de la expresión oral.	16
2.2.2.3.Etapas del desarrollo de la expresión oral.	18
2.2.2.4.Importancia de la expresión oral.	19
2.2.2.5.Elementos de la expresión oral.	20
2.2.2.6.Dimensiones de la expresión oral.	21
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.	26
3.1.Hipótesis general.	26
IV. METODOLOGÍA.	26
4.1.El tipo y nivel de investigación.	26
4.1.1. Tipo de Investigación.	26
4.1.2. Nivel de investigación.	27
4.2.Diseño de la investigación.	27
4.3.Población y muestra.	28
4.3.1. Población.	28
4.3.2. Muestra.	29
4.4.Definición y operacionalización de variables.	30
4.4.1. Variable independiente.	30
4.4.2. Variable dependiente.	31
4.5.Técnicas e instrumentos de evaluación.	32
4.5.1. Observación.	32
4.5.2. Lista de cotejo.	33
4.6.Plan de análisis.	34
4.7.Principios éticos.	36

V. RESULTADOS	38
5.1. Evaluación del nivel de logro antes de las sesiones.	38
5.2. Aplicación de sesiones de juego de roles.	40
5.3. Evaluación del nivel de logro después de las sesiones	42
5.4. Contraste de hipótesis.	43
5.5. Análisis de resultados.	45
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	50
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	29
<i>Población de estudio</i>	
Tabla 2.	30
<i>Muestra de estudio</i>	
Tabla 3.	31
<i>Operacionalización de variables</i>	
Tabla 4.	36
<i>Matriz de consistencia</i>	
Tabla 5.	38
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” de la Provincia de Huarmey, en pre test.</i>	
Tabla 6.	40
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral en las evaluaciones aplicadas durante las sesiones de aprendizaje a los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” del Distrito de Huarmey, 2019.</i>	
Tabla 7.	42
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” de la Provincia de Huarmey, en la Lista de Cotejo de Comprobación.</i>	
Tabla 8.	43
<i>Comprobación de normalidad</i>	
Tabla 9.	44
<i>Resultado de la prueba estadística de Wilcoxon</i>	
Tabla 10.	44
<i>Comprobación de normalidad control</i>	
Tabla 11.	44
<i>Resultado de la prueba estadística de Wilcoxon control</i>	

INDICE GRÁFICOS

Gráfico 1.	38
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” de la Provincia de Huarmey, en pre test.</i>	
Gráfico 2.	41
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral en las evaluaciones aplicadas durante las sesiones de aprendizaje a los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” del Distrito de Huarmey, 2019.</i>	
Gráfico 3.	42
<i>Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” de la Provincia de Huarmey, en la Lista de Cotejo de Comprobación.</i>	

INTRODUCCIÓN

Ramírez (2015), señala que: “la expresión oral desde la perspectiva de emisores o de receptores, consiste en desarrollar competencias que suponga un dominio de habilidades comunicativas de lenguaje integrado oral” (p.58)

Resulta necesario promover el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 4 años, siendo un recurso muy importante el uso de títeres, donde el estudiante se pone detrás del escenario y ejecuta juego de roles manipulando a los objetos en representación poco a poco irá soltándose para expresarse.

La importancia de generar en los estudiantes el desarrollo de su expresión oral, es básico para que pueda comunicarse es la manera como va expresar sus sentimientos y emociones, por lo que los juegos lúdicos permiten este tipo de desarrollo que se visualiza en las demostraciones de capacidades conocimientos, destrezas y habilidades de los infantes.

Durante la edad pre escolar es permanente la búsqueda del desarrollo de competencias comunicativas, donde el estudiante es capaz de comprender y expresar oralmente en su lengua materna todo lo que observa y escucha, que lo traduce dentro de sus esquemas mentales para luego expresarlo.

La oralidad se va desarrollando con los intercambios comunicativos con los niños de su misma edad que conjuntamente van desarrollando su aprendizaje, la interacción le permite evolucionar el desarrollo de su inteligencia, el contacto con su entorno le permite sociabilizarse lo que genera mejoras en su vocabulario. La pedagogía como ciencia se encarga de averiguar las situaciones problemáticas del ámbito educativo aportando propuestas junto a la psicología educativa para mejorar su expresión oral.

La situación problemática observada en la Institución Educativa N° 1590 Virgen del Carmen, en cuanto a la expresión oral, se observa que los estudiantes presentan dificultades para expresarse como se suscita con las expresiones recurrentes en vez de decir “carro” lo manifiesta como “cayo” las razones pueden ser diversas que pueden ser estudiadas por fuentes psicológicas, pero también se puede abordar desde el campo pedagógico, la investigación se justifica porque tiene sustento: teórico, porque brinda información teórica sobre la utilización de juego de roles que son útiles para futuras investigaciones en lo que corresponde al nivel inicial. Práctico, ya que los resultados de esta investigación contribuyan a futuras investigaciones sobre juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial. Metodológico, por ser un programa didáctico, desarrollaron sus conocimientos previos y relacionaron con los nuevos conocimientos para ser modificados, basado en el juego de roles y ello contribuirá a fortalecer la práctica pedagógica de las docentes de la I.E.I. N° 1590 de Huarney. Relevancia social, la investigación es relevante porque permitió aplicar nuevas estrategias que contribuirá a fortalecer la expresión oral en nuestros estudiantes del nivel inicial. Para la factibilidad de la investigación se planteó la pregunta de indagación: ¿De qué manera los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney Ancash – 2019?, la investigación tuvo como objetivo general: Evaluar si los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019; como objetivos específicos: Identificar el nivel de expresión oral antes de la aplicación de juego de roles de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019. Aplicar sesiones de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash –

2019. Explicar el nivel de la expresión oral luego de la aplicación de juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019. Donde se planteó la hipótesis general: La estrategia Juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019. Se utilizó la metodología de investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño cuasi experimental con un grupo experimental y un grupo de control. La Población fue muestral, estuvo constituido por 40 estudiantes de 4 años, donde participaron como muestra 20 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo de control. Donde se obtiene como resultados: con respecto al primer objetivo se obtiene que el 60% de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en expresión oral, con respecto al segundo objetivo específico se obtiene que el 60% de estudiantes se muestran en nivel de proceso al desarrollar la primera sesión de aprendizaje, pero al concluir la décima primera sesión el 70% de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado, en el tercer objetivo, el 70 % de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado, luego de aplicarse la evaluación de pos test. Para demostrar la hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon, donde p-valor es $0,000 < 0,005$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación es con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Donde se llega a las siguientes conclusiones: El nivel de expresión oral en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarmey, Ancash-2019 se encuentran en el 60% es decir están en proceso. Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje con los juegos de roles, mejora la expresión oral en estudiantes de 4 años de Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarmey, Ancash-2019, alcanzando el nivel de logro esperado del 70%. La aplicación de juego de roles mejora la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución

Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado, es decir que logra lo programado por la docente. La aplicación de los juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, según la prueba de Wilcoxon, obteniéndose un valor de p-valor $0,000 < 0,05$ con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2. Marco teórico y conceptual

2.1. Antecedentes

A nivel internacional

Hernández (2016), en sus tesis “Juego de roles performance e interacción con la expresión oral”, cuyo objetivo general fue: establecer las relaciones entre el juego de roles y la expresión oral, utilizando una metodología tipo correlacional, utilizando dos variables, aplicado a una población de 300 estudiantes, cuya muestra fue de 120 estudiantes pre escolar, se obtiene los siguientes resultados, que los estudiantes tienen una correlación de 0,82 entre juego de roles y la expresión oral, por lo que se concluye: existe una fuerte correlación entre el juego de roles y la expresión oral en estudiantes pre escolar.

A nivel Nacional y local

Félix (2015), en su trabajo de investigación titulado: Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada Geronimus' s College- Huarney, 2015. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejora la expresión oral de los niños y niñas

de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privada “Geronimus’ S College”. Para lo cual utilizó la metodología utilizada en esta investigación con diseño pre experimental, cuya población muestral estuvo conformada por 25 niños/as de 5 años, la misma que sirvió de muestra para el recojo de datos, a quienes se aplicó una lista de cotejos para recoger información, para la ejecución del análisis de los datos, se utilizó el programa Excel 2010, para el procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de haber aplicado el instrumento a los estudiantes, por lo que los resultados evidencian que se acepta la hipótesis de investigación planteada, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son $P = 0,000 < 0,05$, es decir, que la aplicación de juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejoró significativamente el nivel de la expresión oral obtenidos en el pre test y post test. En el pre test reflejaron el 64% de los estudiantes de 5 años tienen un bajo logro de aprendizajes de la expresión Oral. En el post test evidencia que el 96% de los estudiantes están en el nivel de aprendizaje previsto A. Y en la aplicación de los juegos de roles en las 10 sesiones reflejaron el aumento en el desarrollo de la expresión oral.

Ruitón (2015), en su investigación: Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set caritas felices pueblo joven el acero en el distrito de Chimbote en el año 2014. Cuyo objetivo fue determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices pueblo joven el Acero en el distrito de Chimbote en el año 2014, por lo que se ejecutó un estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo, para lo cual se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial, para

demostrar la hipótesis se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon, se aplicó la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% obtuvo una calificación de B y el 58 % obtuvo A, con los resultados obtenidos aceptando la hipótesis de investigación se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Córdova (2019), en su tesis “El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017” utilizó el diseño pre experimental cuyo como objetivo fue medir el nivel de desarrollo de la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017, después de la aplicación del juego de roles, con manipulación de títeres, se llegó a la conclusión que se ha logrado significativamente una mejora de la expresión oral de los alumnos de 5 años, como consecuencia de la intervención del juego de roles con manipulación de títeres.

Soto (2019), en su tesis “El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018” La investigación tuvo como objetivo general: demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018. Para lo cual se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo el juego de roles como estrategia

didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I. E N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018?, para lo cual se utiliza la metodología de trabajo de tipo cuantitativo, nivel: correlacional, diseño: experimental, técnica: la observación, instrumento: lista de cotejo, cuya población muestral estuvo integradpor 21 niños y niñas, para el procesamiento de los datos se utilizó del programa Excel y la prueba de Pearson para contrastar la hipótesis, como resultado se demostró que el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018, por lo que se concluye que el 100% de estudiantes con los juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018.

Miñano (2018), en sus tesis “El juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E 768 Las Pampas de Chulucanas 2018”. El propósito del presente trabajo de investigación se ha centrado en la aplicación de sesiones basadas en el juego de roles para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas de Chulucanas 2018. La población objeto de estudio, estuvo constituida por 50 estudiantes, entre niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas, Distrito de Chulucanas, Provincia de Morropón, siendo la muestra de 25 estudiantes, entre niños y niñas. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un grupo. Los datos fueron recogidos a través de la técnica de observación y el instrumento que se uso fue la lista de cotejo, los datos fueron procesados considerando tablas y gráficos con sus respectivos análisis e interpretaciones. Durante la realización del proyecto se utilizó sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias

motivadoras para presentar los personajes y posteriormente emplear la técnica de juego de roles. Luego de haber ejecutado la investigación y hecho el análisis de resultados se pudo comprobar la hipótesis de investigación que se indica que el juego de roles si influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas; se llega a la conclusión: El nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años “B” de la I.E N° 768 Las Pampas – Chulucanas, antes de la aplicación de los juegos de roles es bajo, pues el 88 % (22) de los estudiantes se encuentran en el nivel de Inicio, mientras que solo el 4% (1) de los estudiantes se encuentran en el nivel Logrado. Por tanto, se establece que los niños presentan problemas y deficiencias en la expresión oral.

Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas

2.2.1.1. Juego de roles.

Aquellos tipos de juegos son como prototipo de patrón que sirve como base intermediario, quiere decir que nos realiza una propuesta de representación hacia la realidad que nos permite ingresar a un espacio adecuado, libre y lleno de diversiones lúdicas de nuestra realidad.

A su vez están integrados por recursos físicos concretos y humanos por lo que a través del cual los integrantes se integran previa consigna de funciones, ante reglas claras y anticipadamente establecidas bajo la conducción de un facilitador que dirige el juego.

En este tipo de juego de roles, los educandos se imaginan un rol para escenificarlo (por ejemplo: el oficio de un carpintero, una enfermera, una situación (por ejemplo: comprar productos de limpieza, organizar una paseo) o las dos acciones en forma simultánea.

Se sugiere que siempre este tipo de juego deberá ser improvisado; ya que son los niños o niñas quienes tomen la decisión exactamente que decir y que hacer al largo de la actividad.

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (Martín, 1992)

Martín, (1992) Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado”.

Martín (1992) “Estimular 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”.

En la planificación el juego de roles te permite ejercitar para ejecutar propuestas alternas de cómo actuar y pensar, mejorar la comunicación con sus pares y los demás, de igual manera mejorar sus actuaciones lo que se aprende en los juegos de roles se puede utilizar en las actividades cotidianas, el docente se encarga de dar a conocer el trama a ejecutar escoge los personajes y los estudiantes bajo sus situaciones de contexto, con los conocimientos previos, ponen en práctica las escenas de los juegos de roles, que se van modificando y mejorando en las actuaciones y en el desarrollo de su expresión oral.

Para la planificación de una sesión con el uso de juego de roles, primero se presenta la situación se escogen los actores y el público, se les brinda un determinado tiempo para a

organización y adecuación al papel a desempeñar, de preferencia en un espacio fuera del aula, para que tenga privacidad y exista interés de sus espectadores, haciendo entender a los estudiantes que ejecutar el juego de roles no solo es que tiene que desarrollar el papel, sino que debe sentirse dentro del personaje, ya que serán evaluado en pares por sus demás compañeros.

El desarrollo del juego. “En esta fase, es importante que el docente recuerde que quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa, un responsable control que se realice en los tiempos previstos”.

Cierre del juego. Luego de ejecutado el juego de roles, se reflexiona en equipo para evaluar las actuaciones, se ejecutan las opiniones de los estudiantes que hacen el papel de público, luego argumentan los actores sobre el papel desarrollado al final con la guía del docente y conjuntamente ejecutan propuesta de mejora.

2.2.1.2. Estrategias de juego de roles

Cobo y Valdivia (2017) Señala que existen estrategias para ejecutar el juego de roles y son las siguientes:

“**Estimular** 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** formas alternativas de pensar y actuar. Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación”.

“**Desarrollar** competencias profesionales y académicas propias de la carrera o especialidad”.

“**Facilitar** la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional”.

2.2.1.3. Implementación del juego de roles

Cobo y Valdivia (2017) Señalan que para implementar el juego de roles se requiere los siguientes pasos.

Contextualizar el juego.

Es importante que el docente contextualice el juego a su realidad o entorno donde se encuentra de acuerdo a las características de la zona, de los materiales disponibles, de los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, de acuerdo a sus concepciones, valores e intereses, sin perder de vista que deseamos desarrollar el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes por lo que todo lo que se haga debe fluir hacia el desarrollo de la competencia prevista.

2.2.1.4. Organización de la clase para el juego.

Es importante que el docente promueva la participación indistinta de los estudiantes algunas veces pueden estar de actores y otras veces de espectadores, por eso por cada sesión debe buscar la participación activa de sus estudiantes brindándoles apoyo constante a los estudiantes para que cumplan el papel asignado del juego de roles haciendo que los estudiantes no solo lo ejecuten por cumplir sino que aprendan a vivir e interiorizar el personaje que se les asigna, mientras que los estudiantes espectadores deben de valorar el desempeño de sus compañeros en base a los criterios establecidos con la guía de su docente.

2.2.1.5. Desarrollo del Juego

“En esta fase, es importante que el docente recuerde que quien representa un personaje **debe pensar, actuar y decidir** como lo haría la persona a la que representa. Un responsable controla que la representación se realice en los tiempos previstos”.

Cierre del juego.

Es importante hacer una reflexión de la actuación de los estudiantes en el juego de roles, verificar si se logró el reto, para lo cual opinan los espectadores, luego sustentan los aceros sus actuaciones y conjuntamente con su docente ejecutan acciones de mejora para la próximas sesiones.

2.2.1.6. Aplicación del Juego de roles. Cobo y Valdivia (2017), Señalan que: “el proceso cómo el estudiante forma parte de un juego de roles tiene varias fases, previo al juego de roles el docente explica a los estudiantes los cuatro principios fundamentales para que un abogado pueda persuadir con el lenguaje”. “Estos cuatros principios son: el manejo de contenido, manejo del lenguaje verbal, manejo del lenguaje no verbal y la capacidad de poder establecer algún nivel de conocimiento con la audiencia, en este caso la audiencia son jueces o árbitros”. De acuerdo a la aplicación de los juegos roles por sesiones de aprendizaje el aprendizaje del estudiantes es paulatino poco notorio al inicio, conforme avanzan las sesiones en el juego de roles debe de mostrar su expresión oral frente al docentes y sus compañeros, luego reflexionar con el estudiante para que nos pueda explicar cómo se sintió con ese rol.

Durante las últimas sesiones de aprendizaje el estudiante debe afrontar sobre hechos concretos y como se generan los casos donde el estudiante debe expresar en su lenguaje propio el papel que le toca representar, concluyendo que debe ser adaptado a su contexto real donde el estudiante se siente parte del entorno y representa un personaje real, por lo que los compañeros de aula que hacen el papel de espectador y el docente pueden formular preguntas, que van a ser respondido por los estudiantes que están ejecutando el juego de roles.

2.2.1.7. Razones para el uso de juego de roles

Cobo y Valdivia (2017) “Señalan que la profesora Arakaki considera que el juego de roles es la metodología más adecuada para ilustrar una situación típica que los estudiantes encontrarán en una organización que estará pronta a implementar un nuevo sistema de información, ya sea laborando como analista o como usuario. Los estudiantes tienen la oportunidad de ponerse en el lugar de cada parte”.

2.2.1.8. Evaluación de los juegos de roles.

Cobo y Valdivia (2017) “No hay una calificación como las clases son pequeñas en la Especialidad de Ciencias de la Información, la docente suele sacar a una pareja al frente para que repita o actúe en juegos de roles”. De esta representación se ejecuta el comentario en el aula, donde se reflexiona, se evidencian las dificultades, para ser potenciadas, es conocido que muchos proyectos fracasan por falta de reflexión, por eso las debilidades se deben anotar, procesar y ejecutar acciones de mejora.

2.2.1.9. Clases de juegos de roles

Juego controlados

Este juego se refiere básicamente del apoyo de un texto bibliográfico ya que a través de varios ensayos del dialogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o se divide el grupo de la clase de a dos y dejar que ellos improvisen al mismo tiempo.

El rol del maestro

Es necesario que el docente comprenda que la realidad de la cooperación con sus alumnos, la producción de conexiones de compasión, junto con la cercanía concebible en estas diversiones de componentes externos a su condición estándar, puede ayudar o

influir en los beneficios del niño, en contacto con personas externas a su forma de vida, raza o convicciones.

Características

Simbólico:

Actividad es alegre, genuino, ocurre cuando realiza una actividad, utiliza una pregunta, considera otra, es decir, usa con carácter representativo.

Los argumentos:

Asume que una parte dentro de un contexto consiste definitivamente en satisfacer el cumplimiento de sus deberes y poder defender los derechos en relación con los miembros que integran la misma. En lo pretendido, los niños reflejan la realidad diferida que los rodea.

Los contenidos:

Son las actividades que ejecutan en clases y esperan que los principales intercambios de ideas entre los niños surgen de la propiedad de la pregunta con la que debe hacer la actividad.

-Las interrelaciones: forman parte de las conexiones creadas por los educandos para coincidir en las disputas, la dispersión de partes, juguetes y artículos diferentes, hablar sobre los problemas y las diferencias que pueden surgir en medio de la diversión.

- **Situaciones lúdicas:** Reflejan conexiones dictadas por la disputa

Ejemplo: desvío a casa, aquí la madre se identifica con el padre, joven, pariente cercano y diferentes personajes. Todos aceptan su parte y continúan todos los aspectos considerados.

2.2.2. Expresión oral

Cardona (2011) menciona que: es el conjunto de técnicas determinan las pautas generales que deben seguir para comunicarse oralmente con efectividad o sea es la forma de expresarse sin barreras lo que piensa, claro, sin añadir a terceras personas.

Asimismo, Guaman (2013) considera que: implica desarrollar capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. Además, siendo la expresión oral una serie de conjuntos y técnicas que establece el patrón general a seguir siendo una forma de expresarse sin límite lo que piensan y sienten.

Entonces, para lograr es necesario saber organizar el mensaje, darle un orden lógico a las ideas de manera que sean más comprensibles para los demás, y tomar en cuenta el uso de palabras adecuadas y variadas, apoyo gestual, dominio del espacio, timbre de voz, ritmo, la misma pronunciación, etc.

Baralo (2016), afirma que: “la expresión oral constituye una destreza o habilidad de comunicación que no tiene sentido sin la comprensión, sin el procesamiento y la interpretación de lo escuchado”. La expresión oral implica la interacción y la direccionalidad, en un contexto compartido, y en una situación en la que se deben negociar los significados. La comunicación es un proceso, una acción, basada en unas destrezas expresivas e interpretativas, por lo que la expresión oral debe entenderse como tal, junto a la comprensión oral, la lectura y la escritura.

“La expresión oral es el medio eficaz del que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos.

2.2.2.1. Características de la expresión oral

En esta etapa es necesario desarrollar en los niños la expresión oral. De esta manera irán aprendiendo a adecuar su lenguaje a los diferentes contextos sociales donde tengan que hablar. Por ello, la escuela debe ofrecer variadas y continuas oportunidades para dialogar, escuchar a pares o adultos, comentar e intercambiar ideas sobre lo que escuchan, lo que sienten y lo que quieren.

Becerra (2010) menciona que: “la expresión oral se caracteriza por conservar tres elementos muy esenciales que son: la expresividad, espontaneidad y vocabulario el cual debe ser sencillo, limitado y adecuado a las situaciones en que se encuentre el hablante.

2.2.2.2. Componentes de la expresión oral

Triveño (2010), “los elementos que conforman la expresión oral son:

Voz: La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.

Postura: Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio.

Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo.

Mirada: De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante.

El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida.

Dicción: Como se dijo anteriormente, el hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje.

Estructura del mensaje: Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar. El mensaje debe estar bien elaborado.

Vocabulario: Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender.

Gestos: Mehrabian calculó que el 55% de lo que se comunica se hace mediante gestos.

Cuerpo: Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados” (p.69)

Parra (2012), considera que:

“A nivel de la oralidad se puede apreciar los siguientes:

Voz, tono y timbre. Cuando estamos frente a un público lo que interesa es la voz, es lo que proyecta la imagen del emisor y contribuye a que el oyente muestre interés por escuchar. Es fundamental una buena pronunciación o articulación de las palabras a momento del diálogo, asimismo, el ritmo y tono de voz debe presentar una seguridad.

Dicción. Consiste en la pronunciación de manera correcta los sonidos que lo componen a la palabra o frase. Una mala pronunciación denota inseguridad en el tema, de manera hace que se pierda el interés de aquello que está comunicando.

Claridad. Se da cuando el mensaje emitido penetra sin ningún tipo de esfuerzo en la mente del receptor.

Vocabulario. Consiste en la utilización de un léxico que pueda entender el receptor. Por lo mismo es conveniente tomar en cuenta el tipo de público al que se va dirigido el mensaje. lo importante es que la persona haga uso de sus destrezas

haciendo uso de la expresión oral para un determinado oyente que logre entender lo que dice.

La pronunciación. Viene a ser la forma cómo se hace la utilización de la expresión oral en la comunicación, mediante la articulación adecuada de los fonemas; muchas veces varía de acuerdo a las personas que los pronuncie utilizando un arte de pronunciar los sonidos del idioma.

Los gestos. Vienen a ser los movimientos corporales que van acompañado a la pronunciación con la finalidad de hacer comprender el mensaje al receptor. Se deben hacer cuidando de no mostrar inseguridad o nerviosismo durante la comunicación frente al público oyente.

La mirada. Viene a ser uno de los elementos que utiliza la comunicación, busca generar el público el interés por escuchar al emisor. (p.45)

lante”. (p.48)

2.2.2.3. Etapas del desarrollo de la expresión oral.

Avendaño y Miretti (2006) del mismo modo Acosta (2001) consideran que las etapas de la expresión oral son:

a) La etapa pre lingüística (0 a 12 meses) Esta etapa es conocida como bucofonatoria, caracterizado porque los niños emiten sonidos onomatopéyicos, las mismas que logran alcanzar el aprecio comunicativo con el análisis que brinda su adulto, acompañado de gestos.

Es una fase muy importante porque forma bases de su evolución oral. El llanto es un medio que a través del aparato fonador visualizamos, el tono de dolor, hambre u

otro sentimiento. Según se va desarrollando reconoce la voz de sus progenitores y entabla una comunicación en un lenguaje materno.

A los 7 o 8 meses, se da inicio a su autoafirmación, porque desarrolla competencias exploratorias; ya hacia los 10 meses de edad las vocalizaciones se van alternando entre la madre y el infante.

b) Es la etapa lingüística. Es este proceso se da inicio a sus primera palabras, se incrementa el afán por el lenguaje articulado, empieza a comprender adjetivos calificativos de los adultos.

A los 15 a 20 meses, ya puede utilizar frases con dos palabras luego con más elementos, reconociendo las partes de su cuerpo, hay un incremento de la expresión oral.

A los 24 a 28 meses, ya puede utilizar los sustantivos, adjetivos, verbos; donde hace su aparición la función simbólica, cada vez más comienza aludir realidades, se inclinan por las narraciones, sobre sí mismo o vinculadas con su familia.

2.2.2.4. Importancia de la expresión oral

Según, Castañeda, (2002) “Todos los seres humanos necesitamos del lenguaje verbal para expresar nuestras necesidades, pensamientos, sentimientos y emociones, necesitamos para adquirir conocimientos, para abstraer y proyectarnos simbólicamente y realmente en el tiempo y espacio, así como para comunicarnos y adaptarnos al medio”.

El lenguaje verbal es un aspecto instrumental para la vida de relación; también para el desarrollo de la inteligencia y para toda actividad cognoscitiva relacionada con la existencia. El niño desde que nace vive en un contexto verbal, con diversas formas

de interrelación, en un ambiente social con sus manifestaciones de lenguaje. La influencia del entorno social lingüístico hace que el niño y la niña vayan asociando las verbalizaciones a situaciones de contacto humano y sentimientos de bienestar, constituyendo un fuerte incentivo para la adquisición del lenguaje.

Ramírez (2015) considera que, por esta razón, se ha llegado a establecer la necesidad del enriquecimiento del lenguaje oral en las instituciones educativas de nivel inicial, por medio de ejercicios como: Recordar y expresar sus experiencias con palabras precisas. Expresarse en oraciones completas y con claridad. Aprender y diferenciar el número: singular y plural. Aprender a escuchar a los demás conversar, describir, narrar, informar, dramatizar y cantar. Expresarse libre y espontáneamente.

Como se puede observar, la expresión oral es la más corriente en la vida del individuo, y esta necesidad se hace más potente en el niño que comienza a hablar, ya que esto es más sencillo que leer o escribir, toda acción directriz docente, posibilitando frecuentes y sucesivas oportunidades para que el niño ejercite su expresión oral mediante actividades idiomáticas naturales, nacidas en situaciones existentes en su alrededor. El niño debe exteriorizar sus ideas y sentimientos como proyección natural de su capacidad de expresión oral, exposición, etcétera. Cercanía. Se debe utilizar expresiones en primera persona y evitar el tratamiento impersonal del receptor.

2.2.2.5. Elementos de la expresión oral

Dentro de los componentes de la expresión oral, según Parra (2012) considera que:

Los componentes de la expresión oral son:

Pronunciación. Es emitir, articular un sonido para hablar con la debida distinción de vocales, consonantes y sílabas de las palabras. Fluidez verbal. Es la soltura, facilidad

para decir algo. Es el estilo ágil y sencillo en el uso de la palabra. Capacidad de expresar correctamente con cierta facilidad y espontaneidad la creación de ideas, conocer el significado de las palabras.

Vocabulario. El vocabulario está en íntima relación con el ambiente socio-económico y cultural en el que se desarrolla cada niño, pues el vocabulario se aprende por imitación, corresponde a la docente mejorar el vocabulario que los alumnos poseen, pues muchas veces se utilizan las palabras sin saber con exactitud cuál es su verdadero significado, o no se tiene la palabra adecuada para expresar un pensamiento denotando una pobreza de su vocabulario.

Comprensión.

Es la capacidad que tiene el niño y la niña para captar las ideas principales.

Entonces, adoptar una buena posición debido a que ella es causante de malas impresiones y estados de ánimos. Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo. Si se va a hablar de pie, lo recomendable es asumir una postura firme, erguida. Si se va a hablar sentado, es preferible asumir una posición ejecutiva, con la columna vertebral bien recta y la porción inferior del tronco recargada contra el respaldo de la silla.

2.2.2.6. Dimensiones de la expresión oral

Vocalización.

Producción vocálica inarticulada (ruido vocal antes que segmento lingüístico articulado), sostenida durante unos cuantos instantes desde una estimulación eléctrica del cerebro que implica sobre todo el área motora suplementaria. (Escudero: 2006: 24)

Coherencia

Es la forma como se ordena las cosas de forma que se entienda una propiedad de los textos, de manera que permita que las ideas secundarias aporten información relevante para llegar a la idea principal, o tema, de forma que el lector pueda encontrar el significado global del texto. (Quina, 2011)

Base conceptual

Comunicación. Es el conjunto de procesos físicos- psicológicos por los cuales se efectúa la operación de relacionar una o varias personas a través de un mensaje. El emisor es quien deriva el mensaje, que se traslada por el medio o canal a través de ciertos códigos, siendo recepcionado por el receptor. (MINEDU. 2007, p. 42)

Comprensión. Es un proceso que conlleva al proceso de escucha, atención, reconocimiento de situaciones, respuesta a las indicaciones, como parte de la comunicación. (MINEDU 2007)

Desarrollo. Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madures. Es un proceso continuo que empieza con la vida. (Gonzáles, 2002, p.48)

Estrategia. Es un proceso consciente e intencionado que favorece la observación, la meditación, la comprobación de los procesos y la evaluación de lo que se hace. Es así que utilizamos estrategias cuando solucionamos problemas, comprendemos un texto, planificamos una entrevista, etc. (MINEDU, 2015)

Expresión.- Es la manifestación de pensamientos, ideas, sentimientos mediante la articulación o uso de nuestra corporeidad (Quina, 2011)

Expresión oral. Es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente, es decir es la forma de expresarse sin barreras lo que se siente y piensa. (Quina, 2011)

Fluidez. Es la capacidad o habilidad del hablante para expresarse y hacerse entender de manera comprensible y razonable sin darle relevancia al uso correcto de la gramática o la pronunciación dado que lo importante es el contenido del mensaje. (Fournier, 2002)

Procedimiento. Son los datos que se sigue para efectuar una prueba y sirve para poner en claro la conexión lógica que se da entre el juicio que se pretende demostrar y los fundamentos que se toman como base. (Forunier, 2002, p. 48)

Procesos. Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno o de una técnica, conducente a un determinado resultado. Acción que se desarrolla a través de una serie de etapas, operaciones y funciones que guardan relación mutua y tienen un carácter continuo. (Chiroque, 2004, p. 132)

Recurso didáctico. Genéricamente se puede definir como cualquier medio o ayuda que facilite los procesos de enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas, y estrategias, y la formación de actitudes y valores.

Principios de la Técnica de la Dramatización

Principio de la Libertad

“La Dramatización proporciona al niño la oportunidad de expresarse y de fomentar su creatividad sin propiciar el civismo, el docente se comporta como

monitor, guía y hasta compañero. Supone eso sí que el educador sea respetuoso con la libertad del niño”.

Principio de la creatividad

“Cuando el educador sugiere a los niños, aisladamente o en grupo, que interpreten por ejemplo: el vuelo de una bandada de palomas, no está recortando la libertad del niño, que tal vez preferiría representar una pelea entre vaqueros”. Lo que hace es abrir los cauces a través de los cuales el niño pueda actualizar su espíritu de observación, sus recursos creativos para suplir todo lo que le falta y su capacidad de expresión para comunicar lo que él entiende por bandada de palomas. “La fantasía del niño le hará imaginar dentro de la bandada de palomas el vuelo de una herida. Es muy libre de hacerlo”. “La libertad no es sinónimo de anarquía, como espontaneidad no debe serlo de capricho”.

Principio de la Actividad

El educando por lo general es un ser que constantemente está activo. Por lo que generalmente estos tipos de simulaciones o participación tenga como particularidades básicas la postura activa, siendo su perfecto apoyo de adaptación a la vida.

La intervención activa es el punto de partida, de este modo el estudiante se va desarrollando mientras juega, las acciones que va conociendo poco a poco, se le consolida por su propia actividad frente a las actividades visualizadas.

A través de la actividad el niño expresa su personalidad de manera improvisada, espontánea y revela sus propias inclinaciones e inhibiciones. Cabe resaltar que este tipo de principio no solo se basa en que: el objetivo de la actividad es enseñar a crear al niño, ya que éste es naturalmente creador; simplemente para satisfacer su necesidad primaria de expresión.

La Dramatización y su recurso: Expresión Oral

”La intención verbal no es una forma innata, natural de la conducta pero está determinado por un proceso histórico-cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden ser halladas en las formas naturales del pensamiento y la palabra” **Vigotsky, L. (1968)** afirma que “el desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir, por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia socio-cultural”. **(p.66)**

Asumiendo estas premisas, estimamos necesario que la organización de las actividades de enseñanza-aprendizaje tenga en cuenta la exigencia de aprovechar las condiciones de interacción social que brinda la clase para que los estudiantes, colaborando entre sí y con la cooperación del profesor, se entrenen y desarrollen la expresión oral.

La técnica de la dramatización posibilita el desarrollo y adquisición de determinadas destrezas lingüísticas, en especial las orales, usada correctamente, la dramatización puede aportar algunos beneficios como mejorar la fluidez en situaciones de interacción lingüística, el aprendizaje de funciones comunicativas, de vocabulario, de pronunciación, conocer y modular las características de la voz (intensidad, duración, tono), identificar sonidos, imitar formas de hablar y explorar las cualidades de las palabras.

La expresión oral tiene protagonismo en las improvisaciones, en los diálogos y guiones teatrales que se lleva a cabo con la interacción de los compañeros y el profesor.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general.

La estrategia juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Tipo y Nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación. Cuantitativo.

Cea y Ancona (2013) se utilizó la investigación tipo cuantitativo “El nivel de la investigación es cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables: Juegos de roles mejora la expresión oral en el área de comunicación. Esta investigación estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo objeto de esta investigación objetivos existentes sometidos a leyes y patrones generales”.

Según Mendoza (2014) señala que: “Sostiene que mediante el método cuantitativo se puede reconocer antecedentes a través del cálculo, y que son las siguientes: Mantiene una posición imparcial, se sitúa por medio del rendimiento, tiene un vínculo con los componentes de la pesquisa, también utiliza procedimientos matemáticos para examinar los antecedentes y poder argumentar a profundidad los antecedentes y por ultimo instruye comportamientos, así como anomalías visibles”.

4.1.2. Nivel de la investigación de las tesis. Nivel Explicativo.

Se utilizó la investigación de nivel explicativo, “porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, este nivel de investigación responde a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o por qué dos o más variables están relacionadas”

Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación) además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos, Hernández, Fernández y Baptista (2013)

4.2. Diseño de la Investigación

Se utilizó el diseño cuasi experimental, Murillo (2014) El término “cuasi” tiene el significado de “casi”, por lo que podemos decir que un diseño cuasi experimental es un diseño que no es completamente experimental. El criterio que le falta a este tipo de experimentos para llegar al nivel de experimental es que no existe ninguna manera de asegurar la equivalencia inicial de los grupos experimental y de control, es decir, no asegura la aleatorización. En estos tipos de experimentos, se toman dos grupos que ya están integrados, por lo tanto, las unidades de análisis no se asignan al azar, ni de manera aleatoria.

“Se puede afirmar que los métodos cuasi experimentales son los más adecuados para el ámbito educativo ya que se acepta la carencia de un control total de las variables, es decir, no se tiene un control experimental completo” (P 24)

Para ello se diseñó un pre y pos test, que Presenta el siguiente esquema:

G.E.: 01 x 02

G.C.: 03 – 04

Dónde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control

01 y 03: Pre test: Medición de la expresión oral antes de la aplicación de la estrategia juego de roles.

02 y 04: Medición de la expresión oral después de la aplicación de la estrategia juego de roles.

x: aplicación de juegos de roles

- Ausencia de estímulo

4.3. Población y muestra.

4.3.1. Población.

Según **Pineda** (2013) Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". La población está conformada por 40 niños/estudiantes de 4 Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2019. La institución educativa N° 1590 "Virgen del Carmen" tiene 23 años de creación, está ubicada en Jr Quilipe N°324 cuenta con 120 niños y niñas de 3 a 5 años de acuerdo a nómina 2019.

De acuerdo a la información brindada, la IE se encuentra ubicada en la provincia y distrito de Huarney, perteneciente a la Región Ancash ubicado desde el litoral hasta los 500 msnm al noroeste del país, ubicado a 286 Km de Lima y a 224 Km de Huaraz, su ubicación está en 10.07051° de latitud sur y a 78.1535° de longitud Oeste del meridiano de Green-wich. Con una temperatura variable de 32°C como máximo en el mes de febrero, y a 14°C en el mes de julio. **Huarney** es una provincia peruana situada en el extremo suroccidental del departamento de Ancash. Limita al Norte con la provincia de Casma, al Este con las provincias de Huaraz, Aija, Recuay y Bolognesi; al Sur con el departamento de Lima y al Oeste con el océano Pacífico

Tabla 1

Población de la investigación.

I.E.	AULA	Grupo	SECCIÓN	Niños(as)		Total
				H	M	
Virgen del Carmen	4 años	Grupo experimental	Amistad	12	8	20
		Grupo de control	Alegría	10	10	20
	Total					40

Fuente: Nómina de matrícula 2019

4.3.2. Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos. La calidad involucra el concepto de Representatividad de la muestra. Se dice que una muestra es

representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 2015). La muestra está conformada por toda la población, considerado como población muestral, es decir por 40 estudiantes, los cuales 20 pertenecen al grupo experimental y 20 al grupo de control.

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión

.Niños estudiantes cuyas edades tengan cuatro años.

.Niños que estén presentes en todas las clases observaciones realizadas.

Criterios de exclusión

.Niños que no asisten regularmente a clases.

.Niños estudiantes que no sean de cuatro años.

Tabla 2

Muestra

Grupo	IE	AULA	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Experimental	1590	Amistad	4 años	12	8	20
Control	1590	Alegría	4 años	10	10	20
Total						40

Fuente: Nómina de matrícula 2019

4.4. Definición y operacionalización de variables.

4.4.1. Variable independiente. Juego de roles

Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad.

Está conformado por elementos físicos y humanos con los cuáles 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.

4.4.2. Variable dependiente. Expresión oral.

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

Operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Lista de cotejo
Variable independiente Juego de roles	PLANIFICACIÓN	Planificación de las actividades necesarias.	Si no
		Elaboración de sesiones.	
		Elaboración de materiales	
	EJECUCIÓN	Designar roles a los niños de manera individual.	
		Asumir roles con responsabilidad	
		La docente escoge con qué y con quién van a jugar para que los niños organicen su lugar de juego.	

	EVALUACIÓN	Responsabilidad en sus actividades.	
		Expresión oral	
		Expresa sus ideas con claridad.	
Variable dependiente Expresión oral	CLARIDAD	Comunica ideas o información de manera clara. Se explica con mucha claridad.	Si no
	FLUIDEZ	Maneja un vocabulario fluido.	
	EXPRESIÓN	Expresa de manera adecuada sus ideas y pensamientos Utiliza un vocabulario sencillo para comunicarse.	
	VOCABULARIO	Modula su voz al transmitir un mensaje. Maneja el tono de voz adecuado al dar una explicación.	
	VOZ	Modula su voz al transmitir un mensaje.	

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica: observación.

La observación como técnica permitió apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente pudo observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

El instrumento que se utilizó en la investigación fue la aplicación de la observación, mediante la lista de cotejo que permitió recoger la información sobre los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 “Virgen del Carmen” del Distrito de Huarney.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.5.2. Instrumento: lista de cotejo.

La lista de cotejo es un instrumento de investigación, se utiliza para tomar nota de las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de las habilidades, capacidades y destrezas, cuales están presentes y cuáles ausentes.

Sierras, M. (2013) El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si l Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

Validación del instrumento.

Para determinar si el instrumento elaborado, lista de cotejo, cuenta con los requerimientos mínimos para recopilar la información adecuada, valida y confiable, se realizó la medición de la validez de contenido del instrumento, utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”

$$CVR = \frac{ne - N / 2}{N/2}$$

Ne= número de expertos que indican que es esencial

N = número total de expertos

Los procedimientos seguidos en la validación partieron de la solicitud de la participación de 6 expertos del nivel inicial; a cada uno de ellos se alcanzó la ficha de validación de la lista de cotejo. Cada experta respondió a preguntas sobre el conocimiento medido por el instrumento, ¿Si es esencial? ¿Útil pero no esencial? ¿No necesaria?, posterior al llenado de las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirman la pregunta es esencial, luego se calculó el CVR para cada uno de las preguntas.

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{9,2}{11}$$

Coeficiente de validez total = 0,84

Considerando que el valor mínimo requerido por el proceso de validación es 0,84 este valor indica que el instrumento es válido para recaudar información respecto a la expresión oral con el uso de juegos de roles en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 1590 de Huarmey.

4.6. Plan de análisis:

Para el análisis e interpretación de los resultados empleó el uso de las técnicas descriptivas e inferencial a través de pruebas estadísticas paramétricas t student Z para los casos que se cumpla el supuesto de normalidad, caso contrario se aplicará la prueba

estadística no paramétrica de wilcoxon para la constatación de hipótesis estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,05$)

La prueba **WILCOXON** es una prueba no para-métrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba T de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras. (**Guisamde 2012**) Esta prueba se usa para comparar las diferencias entre dos muestras de datos tomados antes y después del tratamiento, cuyo valor central se espera que sea cero. Debe su nombre a Frank Wilcoxon, que la publicó en 1945. Debe cumplir las siguientes características: es libre de curva, no necesita una distribución específica. Nivel ordinal de la variable dependiente. Se utiliza para comparar dos mediciones de rangos (mediana) y determinar que la diferencia no se deba al azar (que la diferencia se estadísticamente significativa)

La aplicación de las sesiones será uno de los métodos para evaluar y estimar el nivel de significancia en la expresión oral, determinar si el juego de roles mejora la voz y entonación de los niños, la fluidez y gesticulación.

Tabla 4.

Matriz de consistencia

Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 virgen del Carmen del distrito de Huarmey, Ancash - 2019”

Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 virgen del Carmen del distrito de Huarmey, Ancash - 2019?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar si los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 virgen del Carmen del distrito de Huarmey, Ancash – 2019.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de expresión oral antes de la aplicación de juego de roles de los estudiantes de 4 años.</p> <p>Aplicar sesiones de juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años.</p> <p>Explicar el nivel de expresión oral luego de la aplicación de juego de roles en los estudiantes de 4 años.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Los juegos de roles En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. (Perez;2012)</p> <p>Variable dependiente.</p> <p>La expresión oral Baralo (2016), afirma que: “La expresión oral es el medio eficaz del que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: cuasi experimental. Técnica: la observación. Instrumento: Lista de cotejo. Población:40 niños de 4 años de la sección “Alegria y Amistad” Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

4.7. Principios éticos.

Según el código de ética de la ULADECH (2016) “Manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se Guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales”. Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: “El Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación”. Los principios éticos son los siguientes:

La Protección a las personas. Entendiéndose que la persona es el fin supremo y radica la importancia de mantenerlo protegido, evitando todo tipo de riesgo, la investigación se ejecuta con fin benéficos cuidando la integridad de los investigados.

El cuidado del medio ambiente y la biodiversidad dentro de la investigación que se ha desarrollado se ha cuidado el ambiente evitando en lo posible el uso de papel, orientando a los estudiantes al cuidado de su espacio de estudio y como deben cuidar el espacio desde sus hogares.

La libre participación y derecho a estar informado, en este aspecto se ha tenido en cuenta la autorización de los padres de familia para la participación de sus hijos para la investigación.

La beneficencia no maleficencia, se ejecutó la investigación con fines de estudio y apoyo al desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes que es parte de la política educativa del Ministerio de Educación.

La justicia. Se aplicó el estudio con justicia, con equidad, donde todos los estudiantes tienen las mismas posibilidades de aprendizaje en el momento del desarrollo de las sesiones de aprendizaje y la medición del pre test y pos test.

Integridad Científica. Se respetó los procedimientos y pasos de la investigación científica, con la veracidad en la obtención de los datos, el procesamiento y la obtención de los resultados que se comunican y sirve de base para su implementación o ejecutar posteriores estudios de investigación y se informó los resultados que se ha obtenido.

V. RESULTADOS

5.1. Evaluación del nivel de logro antes de las sesiones.

Los resultados de la investigación se organizaron teniendo en cuenta los objetivos del estudio; los mismos que se han organizado iniciándose por los objetivos específicos y culminando con el objetivo general.

a) Identificar el nivel de expresión oral de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019.

Tabla 5.

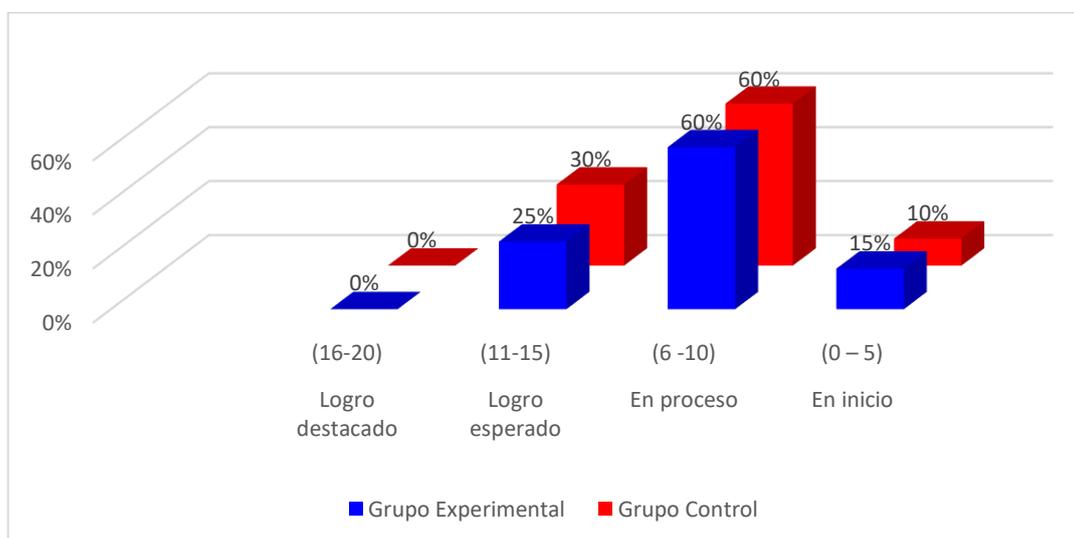
Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes en pre test.

NIVEL	INTERVALOS	Grupo Experimental		Grupo Control	
		f	%	f	%
Logro destacado	AD	0	0	0	0
Logro esperado	A	5	25	6	30
En proceso	B	12	60	12	60
En inicio	C	3	15	2	10
Total		20	100	20	100

Gráfico 1

Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” de la Provincia de Huarmey, en pre test.

Fuente: Lista de Cotejo aplicado en setiembre del 2019



En la Tabla 1 y en el Gráfico 1, se puede ver lo siguiente: En la prueba de entrada, los estudiantes del grupo experimental, se encuentran en un 60% ubicado en el nivel **en proceso**. Mientras que los estudiantes del grupo de control alcanzaron en un 60% un nivel de logro **en proceso**. Como se puede observar, la mayoría de los estudiantes presentan limitaciones en la expresión oral; por lo que se requiere de un programa experimental para potenciar sus habilidades comunicativas.

5.2. Aplicación de sesiones de juego de roles.

a) Aplicar sesiones de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de cuatro años.

Tabla 6

Nivel alcanzado en la expresión oral en las evaluaciones aplicadas durante las sesiones de aprendizaje.

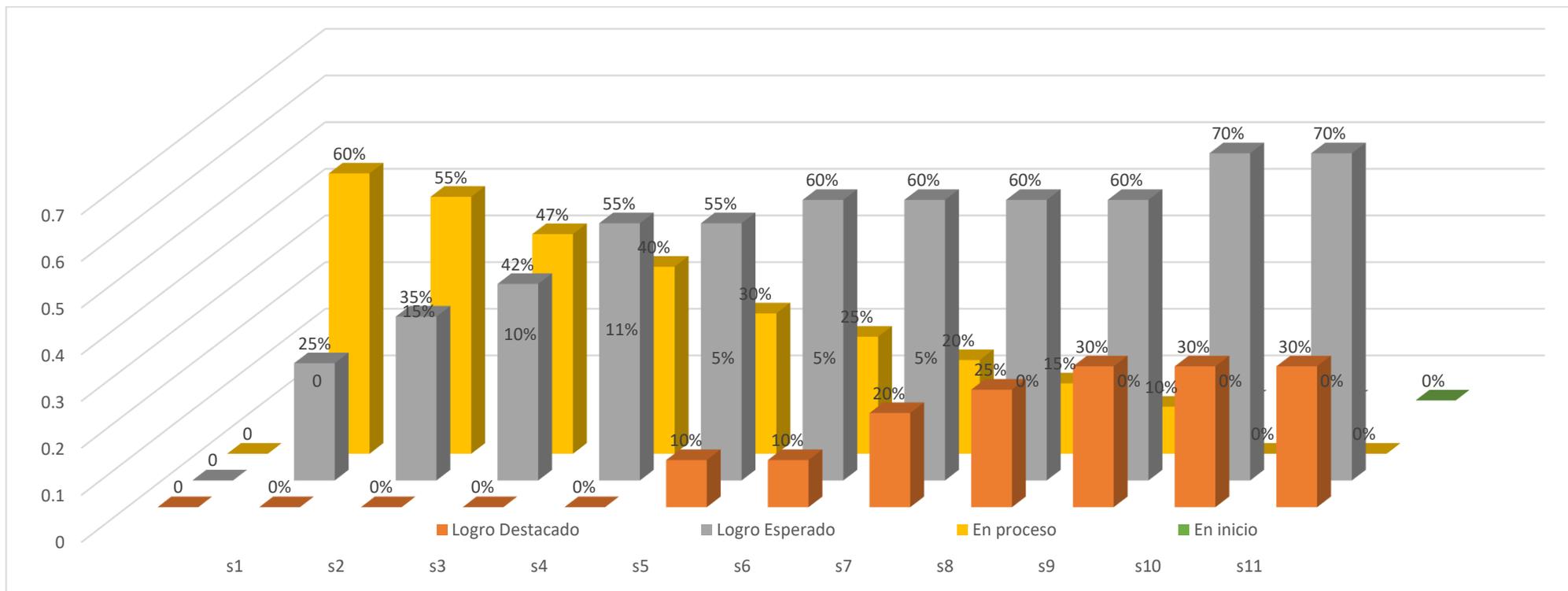
Nivel	intervalos	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro Destacado	AD	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	2	10	4	20	5	25	6	30	6	30	6	30
Logro Esperado	A	5	25	7	35	8	42	11	55	11	55	12	60	12	60	12	60	12	60	14	70	14	70
En Proceso	B	12	60	11	55	9	47	8	40	6	30	5	25	4	20	3	15	2	10	0	0	0	0
En Inicio	C	3	15	2	10	2	11	1	5	1	5	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente: Evaluaciones de las Sesiones de Aprendizaje aplicadas a los estudiantes de 04 años.

Gráfico 2

Nivel alcanzado en la expresión oral en las evaluaciones aplicadas durante las sesiones de aprendizaje a los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 “Virgen del Carmen” del Distrito de Huarmey, 2019.

Fuente: Evaluaciones de las Sesiones de Aprendizaje aplicadas a los estudiantes de 04 años.



Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en la tabla 2 y gráfico 2, los estudiantes parten en el nivel de proceso de la expresión oral en un 60% en la primera sesión, luego de la once sesiones los estudiantes alcanzan el 70% de nivel de logro esperado en expresión oral, por lo que se puede señalar que se ha observado un crecimiento paulatino del nivel de expresión oral durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje

5.3. Evaluación del nivel de logro después de las sesiones

Explicar el nivel de la expresión oral luego de la aplicación de juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

Tabla 7

Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes, en la Lista de Cotejo de post prueba.

NIVEL	INTERVALOS	Grupo Experimental		Grupo Control	
		f	%	f	%
Logro destacado	AD	6	30	0	0
Logro esperado	A	14	70	8	40
En proceso	B	0	0	12	60
En inicio	C	0	0	0	0
Total		20	100	20	100

Fuente: Lista de Cotejo de Comprobación.

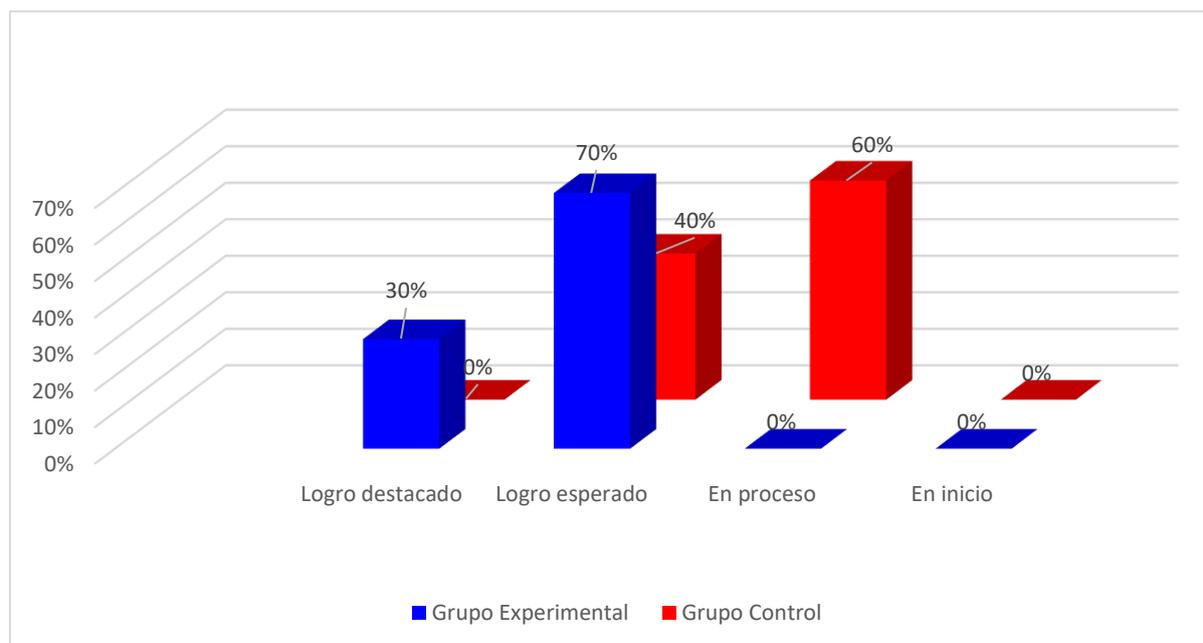


Gráfico 3

Nivel alcanzado en la expresión oral por los estudiantes de 04 años de la institución educativa inicial N° 1590 "Virgen del Carmen" de la Provincia de Huarney, en la Lista de Cotejo de Comprobación.

Fuente: Lista de Cotejo de Comprobación.

En la Tabla 3 y en el Gráfico 3, se puede evidenciar lo siguiente:

En la Lista de Cotejo de Comprobación, del 100% de los estudiantes del grupo experimental, el 70% se ubica en el nivel **logro esperado**; Mientras que los resultados en el grupo de control el 60% se ubica en **proceso** de expresión oral.

Como se puede observar, luego de aplicar el programa experimental para potenciar sus habilidades comunicativas, la mayoría de los estudiantes han demostrado haber potenciado dichas habilidades, lo que quiere decir que el programa experimental ha sido forjador de aprendizajes significativos.

5.4. Contraste de hipótesis

PRUEBA DE HIPÓTESIS GRUPO EXPERIMENTAL.

1. Formulación de la hipótesis :

H₀: La estrategia juegos de roles no mejora la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019.

H₁: La estrategia juegos de roles mejora la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019.

Tabla 8.

Comprobación de normalidad

Descriptivos								
			Estadístico	Desv. Error				
DIFERENCI A	Media		-1,2000	,09177				
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	-1,3921					
		Límite superior	-1,0079					
	Media recortada al 5%		-1,1667					
	Mediana		-1,0000					
	Varianza		,168					
	Desv. Desviación		,41039					
	Mínimo		-2,00					
	Máximo		-1,00					
	Rango		1,00					
	Rango intercuartil		,00					
	Asimetría		-1,624	,512				
	Curtosis		,699	,992				
Pruebas de normalidad								
			Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
			Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCI A			,487	20	,000	,495	20	,000
a. Corrección de significación de Lilliefors								

2. Nivel de significancia: 5% = 0,05

Se obtiene un p-valor de 0,487 que es mayor que 0,05 por lo que determinamos que la distribución es variable distinta a la normal, pues se requiere utilizar una prueba estadística equivalente no paramétrica.

3. Elección de la prueba estadística: Se elige la Prueba de Wilcoxon

Tabla 9.*Resultado de la prueba estadística de Wilcoxon*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba^a	
	POSTEST - PRETEST
Z	-4,179 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

4. Estimación de p-valor: El p-valor hallado es 0,000 que es menor a 0,05

5. Toma de decisiones

Si p-valor $0,000 < 0,05$; entonces rechazamos la hipótesis nula y nos quedamos con la hipótesis del investigador.

Los datos obtenidos en las tablas N° 08 y N° 09 de acuerdo a la prueba de Wilcoxon, al obtener el p-valor igual a $0,000 < 0,05$, podemos afirmar que existe evidencia altamente suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna. Los juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarmey, Ancash-2019. Con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

5.5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.5.1. Identificar el nivel de expresión oral antes de los juegos de roles de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

Luego de aplicar el pre test, el 60% de los estudiantes de cuatro años del grupo experimental se encuentran ubicados en el nivel **En Proceso** de la expresión oral. Mientras que el grupo de control el 60% también se ubica en el nivel de proceso de la expresión oral, según Baralo (2016) “La expresión oral constituye una destreza o habilidad de comunicación que no tiene sentido sin la comprensión, sin el procesamiento y la interpretación de lo escuchado”. Existiendo coincidencia con Hernández (2016) en sus tesis “Juego de roles performance e interacción con el público” Uno de los objetivos al comenzar a escribir este trabajo es que la tesis está encuadrada dentro de la idea de la investigación artística y es un objetivo fundamental que la lectura de la misma reflejara en su estructura, el estudio de las relaciones entre espectador y performer contenidas en la relación lector-autora y que esta relación fuera -así mismo- interactiva. “Al inicio de la investigación los estudiantes se encuentran en otra performance, es necesario encuadrarlos en un escenario mediante juegos de roles para mejorar su expresión oral”. Así como con Félix (2015) en su tesis “Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada “Geronimus’s College”- Huarney, 2015”. En su tesis obtiene en el pre test reflejaron el 64% de los estudiantes de 5 años tienen un bajo logro de aprendizajes de la expresión Oral”. Estos resultados nos indica que los estudiantes de cuatro años de edad necesitan urgentemente mejorar su expresión oral, para lo cual se tiene que buscar alternativas que permitan superar el problema presentado, siendo los juegos de roles una propuesta para mejorarlos. Por otro lado con los resultados obtenidos por Miñano (2018) coincide con su

conclusión donde el nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años “B” de la I.E N° 768 Las Pampas – Chulucanas, antes de la aplicación de los juegos de roles es bajo, pues el 88 % (22) de los estudiantes se encuentran en el nivel de Inicio, mientras que solo el 4% (1) de los estudiantes se encuentran en el nivel Logrado. Por tanto, se establece que los niños presentan problemas y deficiencias en la expresión oral.

5.5.2. Aplicar sesiones de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

Al desarrollarse once sesiones de aprendizaje en el grupo experimental, se tiene que el 70% de los estudiantes se encuentran ubicado en el nivel de logro esperado de la expresión oral. Esto nos indica que es importante que durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se aplique juego de roles para mejorar la expresión oral, según Martín (1992) Señala que “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico”. De manera coincidente Córdova (2019) en su tesis “El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017” Durante sus sesiones de aprendizaje con la intervención de la estrategia basada en el juego de roles con manipulación de títeres obtuvo resultados positivos pues el juego de roles resolvió mediante el dramatismo espontáneo la contradicción inherente a la edad del niño de querer actuar como un adulto; asimismo, la manipulación de títeres, a través de los colores y la movilidad de los mismos, permitieron al alumno de 5 años despertar reacciones emocionales y cognitivas, que canalizaron positivamente mediante su expresividad oral. Esto nos indica que es importante que las maestras del nivel inicial ejecuten adecuadamente sus sesiones de aprendizaje incluyendo el juego de roles que le va permitir mejorar la expresión oral de los estudiantes”. Mediante la elaboración de sesiones de aprendizaje utilizando juego de roles,

se observa un crecimiento paulatino en cada sesión de aprendizaje por lo que se convierte como una estrategia que debe ser utilizado por todas las docentes del nivel inicial para que sus niños logren mejorar su expresión oral.

5.5.3. Explicar el nivel de la expresión oral luego de la aplicación de juegos de roles en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

Luego de la aplicación del pos test en el grupo experimental, el 70% de estudiantes se ubican en el nivel Logro Esperado; Mientras que el grupo de control donde no se ejecutó los juegos de roles el 60% se encuentra en proceso de expresión oral. Entendiendo la expresión oral según **Cassany** (1994) Que “Es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos”. De manera coincidente **Félix** (2015) En su tesis “Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada Geronimus’ s Colleege-Huarney, 2015. Obtuvo en el post test que el 96% de los estudiantes están en el nivel de aprendizaje previsto A”. De manera similar **Ruitón** (2015) en su tesis: Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora “Al aplicar el post test obtuvo: que el 42% tiene una calificación de B y el 58 % tiene Calificación A”. De manera similar **Soto** (2019) En su tesis “El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205, Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018” en su investigación correlacional concluye que existe una correlación de ,473 con una significancia de ,030. Determinar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral. Esto nos demuestra que al aplicar los juegos

de roles los estudiantes mejoran su expresión oral, por lo que se llega a tener estudiantes más comunicativos, capaces de expresar sus ideas y sentimientos, participativos y que permitirá tener estudiantes capaces de mejorar sus aprendizajes.

5.5.4. Validar si los juegos de roles mejora la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

Los datos obtenidos en las tablas N° 08 y N° 09 de acuerdo a la prueba de Wilcoxon, donde el p-valor $0,000 < 0,05$, podemos afirmar que existe evidencia altamente suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna. Esto indica que la hipótesis de investigación es aceptada, existiendo la viabilidad de estudio de los juegos de roles que mejora significativamente la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. De manera similar Félix (2015) obtuvo que “Se acepta la hipótesis de investigación planteada, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son $P= ,000 < 0,05$, es decir, que la aplicación de juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejoró la expresión oral”. De igual manera Ruitón (2015) en su tesis: juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora, “Utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, donde la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes”. En una investigación confiable siempre es importante ejecutar la prueba de hipótesis, por lo que nos permite confiar en los resultados que se obtiene para lo cual primero se tienen que aprobar o rechazar la hipótesis planteada, esos resultados nos permite tener un grado de significancia y un nivel de confianza de la investigación.

VI. CONCLUSIONES

El nivel de expresión oral en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019 se encuentran en el 60% es decir están en proceso.

Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje con los juegos de roles, mejora la expresión oral en estudiantes de 4 años de Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, alcanzando el nivel de logro esperado del 70%.

La aplicación de juego de roles mejora la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado, es decir que logra lo programado por la docente.

La aplicación de los juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, según la prueba de Wilcoxon, obteniéndose un valor de p-valor $0,000 < 0.05$ con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

VII. RECOMENDACIONES

- Promover a nivel de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarmey, Ancash el uso de juego de roles para mejorar el nivel de expresión oral, con la finalidad de contar con estudiantes más expresivos, capaces de comunicar sus necesidades e intereses.
- Difundir durante el desarrollo de las áreas especialmente en Comunicación las sesiones de aprendizaje debe incluir juego de roles, uso de títeres en el inicio, luego ellos mismos deben escenificar, para perder el miedo y saber expresarse en público.

VIII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baralo, M. (2016). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*, 6(11), republicado.
Recuperado a partir de <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/182>
- Carrera, M. (2018). *EL teatro como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E. "15177 "José Olaya" distrito veintiséis de octubre- Piura, 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Piura-Perú. Recuperado de <https://campus.uladech.edu.pe/mod/folder/view.php?id=1225866>
- Cassany, D. (1994). *"Comprensión lectora"* Editorial Alhambra. Barcelona –España.
- Cea y Ancona (2013) *"El nivel de la investigación"*. Editorial Alhambra. Madrid España
- Cobo y Valdivia (2017). *Juego de Roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.
- Córdova, C. (2019) *El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Alitas de Jesús", Piura, 2017*. Los Ángeles de Chimbote. Piura, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14369/JUEGO%c2%ac%20DE%20ROLES%20TITERES%20CORDOVA%20PENA%20CARLA%20JULIANA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>.
- Felix, J. (2015) *Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada "Geronimus's College"- Huarmey, 2015*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039660>
- Gutiérrez, M. (2015) *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa "Javier Heraud" de Huancán – Huancayo*. Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo – Perú. Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Gutierrez%20Lopez.pdf>

- Hernández, C. (2016) “*Juego de roles performance e interacción con la expresión oral*” Universidad Complutense de Madrid. Madrid. España. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/34362/1/T36698.pdf>
- Iglesias, J. (2013) *Análisis de los datos estadísticos; el procesamiento y la interpretación*. Valladolid - España.
- Martín, X. (1992) El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, número 15, pp. 63-67.
- Martínez, V. (2014) *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Academia Edu. Recuperado de http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n
- Mendoza, C. (2014) “*Metodología de Investigación*” Editorial Paidós. Sexta edición. Buenos Aires. Argentina.
- MINEDU (2016)** “*Currículo Nacional para la Educación Básica*”. Ministerio de Educación. Lima, Perú.
- Miñano, K. (2018)** “*El juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E 768 Las Pampas de Chulucanas 2018*” Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Piura, Perú. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16969/CLARIDAD_COHERENCIA_MINANO_VALLADOLID_KRYSLEY_MARISSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Murillo, E. (2014) “*Metodología de la investigación científica*”. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina.
- Pereda, Y. (2014) “*Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque socio cognitivo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa particular "Mi Perú" Nuevo Chimbote en el año 2013*”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote – Perú.
- Pérez, C. (2014) *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil*. *Revista Autodidacta*, 1(9), 10-20. Recuperado de:

http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf

Pineda, B. (2013) “*Metodología de la investigación científica*”. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina.

Ramírez, J. (2014) *Juego de roles bajo el enfoque socio cognitivo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa particular mi Perú Las Palmas Nuevo Chimbote en el año 2013*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote – Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000034434>

Ramírez, J. (2015) *La expresión oral*. Universidad de La Rioja. Madrid España. Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-LaExpresionOral-498271.pdf>

Ruitón, M. (2015) *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set caritas felices pueblo joven el acero en el distrito de Chimbote en el año 2014*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote – Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000036469>

Soto, A. (2019). *El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes, Perú. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/15251/JUEGO%20DE%20ROLES_ESTRATEGIA%20DIDACTICA_SOTO_ONTANEDA_ALEGRIA_DEL%20CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Parra, D. (2012). “*Mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de grado sexto de básica secundaria*” Universidad de la Amazonia Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/237848563/Mejoramiento-de-La-Expresion-Oral-en-Estudiantes-de-Grado-Sexto-de-Basica-Secundaria>.

Becerra, M. (2005). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la expresión oral en alumnos de la preparatoria*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.

Cardona, J. (2011). *Estrategias para mejorar la expresión oral en el 4° grado de educación básica*. Ecuador: Universidad de la Amazonía.

Guaman A. V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercero grados de la escuela particular Carlos María de la Condamine de la ciudad de Ambato*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

AVENDAÑO, F. y MIRETTI, M. (2006). *El desarrollo de la lengua oral en el aula: Estrategias para enseñar a escuchar y hablar*. Rosario: Homo Sapiens

Castañeda (200).El lenguaje verbal del niño. Recuperado de

https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Libros/Linguistica/Leng_Nino/pdf/Import_Hablar.pdf

Quina, J. (2011). *El cuento como estrategia didáctica para el mejoramiento de la expresión oral en los niños y niñas del primero de educación básica del centro educativo “El Edén”, municipio de Cartagena del Chiará*. Universidad de la Amazonia

Treviño, A. N. (2010). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial. Cusco. Investigación acción del equipo de profesoras de Educación Inicial del Laboratorio Pedagógico Hope*.

ANEXOS

Anexo 1

Instrumento de recolección de datos.

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL PRE Y POST EST

FINALIDAD.- La presente guía de observación tiene por finalidad determinar la mejora de la expresión oral a través de juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa la opción que usted considere conveniente de Acuerdo a la leyenda.

A = Logró el aprendizaje B = En proceso de logro C = En inicio de logro

Nº	ITEMS		B	C
Expresión oral				
C.1 Obtiene información del texto oral				
1	Expresa sus necesidades, emociones e intereses			
2	Informa las experiencias de su contexto			
C.2 Infiere e interpreta información del texto oral				
3	Comenta sobre un suceso observado			
4	Responde a interrogantes			
C.3 Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada				
5	Se expresa con coherencia			
6	Muestras su expresión cohesionada			

C.4 Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica				
7	Se comunica mediante recursos no verbales			
8	interpreta mensaje gestual			
C.5 Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores				
9	Se expresa con sus compañeros			
10	Comunica a la docente sus necesidades			
C.6 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral				
11	Comenta lo que le gusta de su entorno			
12	Comenta lo que le disgusta de su entorno			

Anexo 2

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN

Formulario de Consentimiento informado

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “.....”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los estudiante de años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencialidad y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada“.....
.....”, realizado por la estudiante ...(nombre completo de la estudiante, ciclo, escuela profesional).....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia familia)

Firma del participante (Padre de familia)

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento (estudiante) (estudiantes)

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Anexo 3



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Chimbote, 20 de Setiembre del 2019

DIGNA CHAVEZ CANO.

Directora de la I.E.I.N°1590 “VIRGEN DEL CARMEN”.Huarmey

Presente.

De mi especial consideracion:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educacion de la Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **CASTILLO LUJERIO TERESA FRANCISCA**, quién ejecutará el proyecto de investigacion titulado “**LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORA LA EXPRESIÓN ORAL**” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I.N°1590, del distrito de Huarmey, año 2019. Durante los meses de Setiembre y Octubre del 2019

Por este motivo, mucho agradecere brindar las facilidades a la alumna en mencion a fin culminar satisfactoriamente su investigacion el mismo que redundará en el beneficio de los niños de su Institucion Educativa.

Es espera de su amable atencion, quedo de usted.

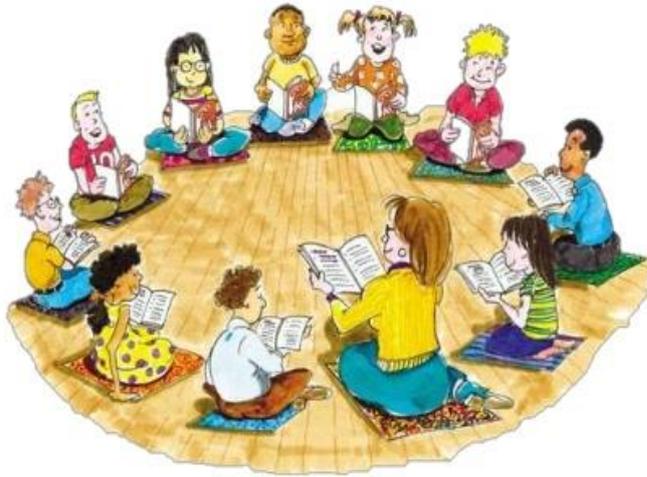
Atentamente



DIGNA HERMELINDA CHAVEZ CANO

Anexo 4

PLANIFICACIÓN DE SESIONES



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “EXPRESA SUS EMOCIONES A TRAVES DEL CUENTO”

2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO

- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/STANDARES	DESEMPEÑO		
		4 AÑOS	EVIDENCIAS	EVALUACION
COM	1.- SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Participa en conversación es o escucha cuentos. Formula preguntas lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	conversa sobre el cuento escuchado	LISTA DE COTEJO

Tiempo: 45 minutos

2.- MATERIALES: LAMINAS, hojas de colores, lápiz, colores, títeres.

MOMENTO	ESTRATEGIAS
INICIINICIO	<p>ASAMBLEA :Nos organizamos sentándonos sentamos en un semi circulo para escuchar el cuento con títeres “ del conejo, sapo y el perro”</p> <p>Los niños participan conversando sobre el cuento ¿de qué se trata el cuento? ¿Qué le paso al conejo?</p> <p>¿Qué le dijo el sapo? ¿Qué le dijo el perro? ¿Quiénes curaron al conejo? ¿Qué le dijo el sapo al conejo? ¿Qué paso cuando se sano el conejo? ¿A dónde se fueron los amigos?</p> <p>Responden a la pregunta si alguna vez les paso un accidente.</p> <p>Escuchamos los comentarios de los niños.</p>
DESARROLLO	<p>Se explica a los niños sobre la importancia de los títeres :</p> <p>Los títeres son muy valiosos, ya que a través de ellos se pueden expresar ideas, sentimientos, así como representar hechos de la vida diaria.</p> <p>Los títeres contribuyen al desarrollo verbal enriqueciendo el lenguaje y la práctica de valores. Mejoran la expresión del niño y la niña. También estimulan la participación de los niños y niñas tímidos. También desarrolla la creatividad y la fantasía.</p> <p>Invitamos a los niños a que dramaticen libremente con los títeres representando el personaje que más les gusta realizamos preguntas ¿Qué personaje representaron? ¿Cuántos participaron?</p> <ul style="list-style-type: none"> • dibujan libremente el personaje elegido en su dramatización
CIERRE	<p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué sirven los títeres? ¿Por qué será importante jugar con los títeres?</p>

Comentan en casa lo aprendido

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

- 1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “**PRESENTO MI MEDIO DE TRANSPORTE FAVORITO**”
- 2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO
- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA(S)/ ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	LISTA DE COTEJO

MATERIALES : medios de transporte.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>-</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y formen un círculo. Cantamos la siguiente canción e indicamos que representen al medio de transporte mencionado.</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"><p><i>Que salga el avión, que salga el avión, que lo quiero ver volar, volar por los aires, volar por los aires un aplauso y nada más.</i></p><p><i>Que salga el barco, que salga el barco, que lo quiero ver navegar, navegar por el mar, navegar por el mar un aplauso y nada más.</i></p><p><i>Que salga el auto, que salga el auto, que lo quiero ver pasar, transportarse en la tierra, transportarse en la tierra</i></p></div>
--------	---

un aplauso y nada más.

¿De qué trató la canción? ¿Por dónde iba el avión? ¿y el barco? ¿y el auto? ¿Y el tren por donde va? ¿El avión va por la tierra? ¿Cuándo?

Los niños y niñas responden:

¿Y el tren por donde va? ¿El avión va por la tierra? ¿Cuándo? ¿Si quiero llegar más rápido a otra ciudad, que medio de transporte debo utilizar?

DESARROLLO

Se coloca en la mesa todos los medios de transporte que han traído de casa lo cual han elaborado los padres, y les indicamos a los niños que cada uno tiene que escoger su medio de transporte que trajo de casa y explicamos que el día de hoy cada niño va exponer su medio de transporte, de que material está hecho, que tamaño es y quien lo hizo. Los niños exponen su trabajo y demuestra lo que su medio de transporte hace. Indicamos a los niños y niñas que salgan al patio con el medio de transporte que trajeron de casa, pedimos que los observen y los comparen. Pedimos que se agrupen libremente. La docente coloca sonidos representativos de cada medio de transporte y ellos deben representarlo cuando escuchen su sonido.

CIERRE

Al regresar del patio los niños dibujan su medio de transporte, se pregunta ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Todos los medios de transporte son iguales? ¿Cuántos hay?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE : “**Mi amigo el policía de tránsito**”

- 2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO
- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA(S)/ ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	<i>LISTA DE COTEJO</i>

. MATERIALES :imágenes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	Presentamos a los niños y niñas una imagen del Policía de Tránsito Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo se llama el personaje que observas en la lámina? Los niños y niñas responden: ¿Conoces al policía de tránsito? ¿Qué hace? ¿En qué consiste su trabajo? ¿Qué pasaría si no hubieran policías de tránsito?¿Porque será importante, seguir las indicaciones del Policía de tránsito?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos al salón a un POLICIA DE TRÁNSITO (padre de familia, amigo o policía de la comunidad). - Realizamos el juego “Somos periodistas”, invitamos a los niños y niñas a sentarse, formando un círculo, elegimos a un niño(a) que desempeñará el rol de moderador e invitamos al Policía de tránsito a que se presente y describa su uniforme y sus enceres. - Pedimos a cada niño que pida la palabra y que plantee una pregunta al policía. Acuerdo de Toma de Decisiones: <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada niño un papel, en el cual escribirá a su manera un compromiso para ayudar al policía de tránsito a realizar su trabajo. - Colocamos los compromisos en un sobre de carta y se lo entregamos al Policía de Tránsito. - A cada grupo entregamos un papelote con el dibujo del policía de tránsito y los niños decoran libremente. Resaltamos la importancia del trabajo en equipo.
CIERRE	Preguntamos: ¿Quién vino a visitarnos el día de hoy? ¿Qué hemos aprendido? ¿Para qué nos sirve?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

- 1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: **“jugamos a cocinar con alimentos nutritivos”**
- 2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO
- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA (S)/ ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	INSTRUMENT O DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	<i>LISTA DE COTEJO</i>

IV.. MATERIALES

I. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	Se les invita a los niños a una asamblea, escuchan atentos el cuento de las menestras y vegetales, ¿les gusto el cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Ustedes comen menestras? ¿Por qué debemos comer menestras? ¿Qué alimentos comen? ¿Quién cocina los alimentos todos los días?, se anota en un papelote todo lo que los niños van comentando
DESARROLLO	Se les muestra una lámina donde mamá está cocinando, y diversos alimentos, los niños reconocen algunas imágenes y mencionan en voz alta, colocamos en una mesa alimentos un alimento que han traído, los niños tocan los productos y comentan para que sirve. Participan por grupos a imitar el momento de la cocina en casa, usando el sector de hogar.
CIERRE	Que hicimos hoy? ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gusto lo que aprendieron?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

- 1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: **“reciclamos mediante consignas”**
- 2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO
- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-FECHA: 04 DE OCTUBRE DEL 2019
- 7.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA(S)/ ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	-Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias..	<i>Lista de cotejo</i> <i>Escala valorativa</i>

IV.. MATERIALES

Papelote, pizarra, plumones, tijeras, goma

I. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>Los niños y niñas, observan juntos imágenes acerca de las consecuencias de la contaminación del agua, aire y suelo.</p> 

	<p>Responden: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Quiénes son los causantes de esos problemas? ¿Qué es contaminar?</p> <p>Mostramos a los niños y niñas, imágenes de personas contaminando el agua, aire y suelo.</p> <p>La maestra pregunta: ¿Cómo crees que se sienta la Tierra al ver a las personas contaminarla así?</p> <p>Preguntamos ¿Qué pasa con la Tierra cuando botamos basura al suelo?, ¿Qué sucede cuando contaminamos el agua? ¿Cómo las personas contaminan el aire? Conocen persona que reciclan o recogen botellas, cartones?</p> <p>La maestra registra sus respuestas en un papelote.</p>
DESARROLLO	<p>Cuentan si alguna vez vieron a alguna persona contaminar. Cuentan si conocen a personas que reciclan. Observan imágenes y comentan</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Pedimos a los niños y niñas a mencionar un cuidado a nuestra naturaleza. Juegan imitando al reciclador.</p>
CIERRE	<p>Preguntamos ¿Qué les pareció la experiencia que realizamos? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Cómo podemos ayudar a cuidar el medio ambiente? ¿Aerá importante reciclar? etc.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

- 1.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **“EXPRESO LO QUE MÁS ME GUSTA”**
- 2.- UGEL: HUARMEY
- 3.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....1590 “Virgen del Carmen”
- 4.- SECCIÓN..... “AMISTAD”
- 5.- RESPONSABLE CASTILLO LUJERIO TERESA.
- 6.- TEMPORALIZACIÓN 45 MINUTOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Instrumento Evaluación
C O M U N.	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Reflexiona y evalúa, la forma el contenido y contexto de un texto escrito	Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto) a partir de sus intereses y experiencias.	Lista de cotejo.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar un papelote con la historia escrita. - Algunos juguetes del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote. - Plumones - Hojas de colores, goma, etc.

1.-MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>Elegimos algunos materiales que observamos que son los más atractivos del aula, los colocamos en el patio en diferentes espacios y dejamos a los niños elegir y utilizar los que más les gusten. Entre los niños crean diferentes juegos con los materiales y los usan libremente. Utilizan un tiempo prudente para ello.</p> <p>Luego nos reunimos y les preguntamos qué material eligió cada uno y por qué razón.</p> <p>Recordamos los acuerdos.</p>
DESARROLLO	<p>1. ANTES DE LA LECTURA:</p> <p>Sentados en semicírculo, se les dice a los niños y niñas que el día de hoy vamos a escuchar la historia de “EL RATONCITO INDECISO”</p> <p>Pegamos la historia en un papelote.</p> <p>Luego, les decimos que “EL RATONCITO INDECISO”, es una historia creada especialmente para leerseles a ellos.</p> <p>Promovemos el diálogo con algunas interrogantes: ¿de qué creen que trata la historia?</p> <p>¿Cuántos serán los personajes?</p> <p>¿Qué animalitos participarán en la historia?</p> <p>Anotamos sus ideas en un papelote.</p> <p>2.DURANTE LA LECTURA:</p> <p>Leemos la historia a los niños y niñas ayudándoles con nuestra entonación a corroborar sus ideas anticipadas.</p> <p style="text-align: center;">“EL RATONCITO INDECISO”</p> <p>Érase una vez un ratoncito que era muy indeciso a la hora de realizar diferentes actividades y de tomar algunas decisiones.</p> <p>Un día, llegó a visitarlo su tío Lucas con su primo Panchito a quien él los quería mucho.</p> <p>Se acercó a saludarlos con un fuerte abrazo. Luego; jugaron y cantaron hasta que decidieron dar un paseo por el parque, es ahí que</p>

los primitos ven pasar a un heladero y Panchito le dice a su papá que le compre un helado mientras nuestro ratoncito se quedó en silencio.

Cuando se acercaron al heladero, el tío Lucas le preguntó al ratoncito si le gustaban los helados y él se quedó callado. Su tío que lo conocía muy bien le dijo: elige el helado del sabor que más te guste; nuestro ratoncito indeciso no supo qué decir (entre dientes dijo: quizás el de mora, o vainilla o lúcuma, etc). Su tío le volvió a decir que debía escoger el que más le gustaba pero él no se decidía por ninguno y se quedó callado. El heladero, molesto de tanto esperar dijo que tenía que seguir vendiendo y se fue. El ratoncito indeciso por no saber expresar cuál era el sabor del helado que más le gustaba se quedó triste y con muchas ganas de saborear un rico helado.

DESPUÉS DE LA LECTURA:

Promovemos el diálogo a través de preguntas:

¿Qué les pareció la historia? ¿De quién trataba la historia?

¿Cómo era el ratoncito? ¿Quiénes lo visitaron?

¿Cómo los recibió nuestro ratoncito? ¿Qué hicieron juntos?

¿A dónde fueron? ¿Quién pasó por el parque? ¿Qué vendía?

¿Qué hizo el ratoncito cuando su tío le ofreció un helado?

¿De qué sabor compró su helado?

¿Por qué no pudo tomar un helado el ratoncito? ¿Ustedes son como el ratoncito?

¿Qué sabor de helado les gusta a ustedes?

¿Qué comida, ropa, música les gusta?

¿Qué más les gusta?

Les decimos a los niños y niñas que es muy importante poder expresar siempre lo que más nos gusta o disgusta de las diferentes actividades que realizamos para poder conocernos y comprendernos mejor.

Los niños y niñas dibujan por grupo realizan roles sobre el cuento.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Preguntas- ¿Cómo se sintieron? <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Será importante escuchar cuentos y dramatizarlo?</p> <p>¿Por qué?,</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p>
---------------	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **“Participa de roles a través del cuento”**

2.- UGEL: HUARMEY

3.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”

4.-AULA..... “AMISTAD”

5.-RESPONSABLE Teresa Castillo Lujerio

6.- TEMPORALIZACIÓN 45 MINUTOS

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST.EVAL
COMUN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras.	Lista de cotejo.

III.-SECUENCIA METODOLÓGICA

	<p>Preguntamos</p> <p>¿De qué creen que se trata el cuento?</p> <p>¿Por qué el título será “Sapito Chico”?</p> <p>¿Quiénes serán los personajes del cuento?</p> <p>Anotamos sus ideas en la pizarra.</p>
--	--

DESARROLLO	<p>DURANTE EL CUENTO</p> <p>-Creamos expectativa, y nos organizamos para observar el cuento</p> <p>-Observamos el cuento “Sapito Chico”</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <p>Después de observar el cuento, abrimos un espacio de intercambio para que los niños expresen sus impresiones, opiniones e ideas sobre el cuento, a través de preguntas ¿Qué les pareció el cuento?, ¿por qué el cuento se llama Sapito Chico? ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Dónde vivía Sapito chico? ¿Por qué se puso a llorar el sapito? ¿Que le dijo su mamá?. ¿Qué hubieras hecho tú? ¿Cómo se sienten ustedes cuando alguien los trata mal? ¿Cómo debe ser el trato entre amigos? ¿Qué es lo que más les gustó del cuento observado? ¿Qué es lo que no les gusto?</p> <p>-Pintan el sapito</p> <p>-Dramatizan el cuento cumpliendo roles.</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué le pareció la actividad?</p> <p>¿Cómo se llama el cuento que vimos?</p> <p>¿Quiénes son los personajes del cuento?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo que vimos hoy?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I.- DATOS

1.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD **“EXPRESA SUS EMOCIONES CREANDO CUENTO”**

2.-DIRECTORA Digna Chávez Cano

3.-SECCIÓN : “AMISTAD”

4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”

5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO

6.-TEMPORALIZACIÓN: 45 MINUTOS

7.- SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/STANDARES	DESEMPEÑO		
		4 AÑOS	EVIDENCIAS	EVALUACION
COM	1.- SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes .Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Crea cuento a través de imágenes	Guía de observación. Lista de cotejo

MATERIALES: LAMINAS, hojas de colores, lápiz, colores, títeres.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIA
INICIO	Desarrollan las rutinas diarias. Forman un semi circulo para iniciar la asamblea Mencionan los acuerdos .Sentarse tranquilo. .Hacer silencio y escuchar.

	<p>.Levantar la mano para hablar.</p> <p>A través de una caja sorpresa presenta las imágenes uno por uno mencionando algunas características de cada uno con la participación de ellos en cuanto a las ideas que tiene acerca de cada imagen.</p>
DESARROLLO	<p>Luego se ubica algunas imágenes en el cartel, la profesora inicia con la creación del cuento de acuerdo al orden de cada imagen.</p> <p>Responden interrogante</p> <p>¿De qué se trató el cuento?</p> <p>¿Qué le pasó al gato?</p> <p>¿Cuántos pollos había?</p> <p>¿Qué hizo la señora? Etc.</p> <p>Se explica a los niños que hoy día realizaremos la “Creación de un cuento”</p> <p>Luego realizamos las preguntas correspondientes.</p> <p>¿Cómo lo harán?</p> <p>¿Cuál será el nombre de su cuento?</p> <p>¿Cuántos personajes tendrán?</p> <p>De manera individual salen a pegar las imágenes en el cartel como crean conveniente y luego realizan su narración de acuerdo a las imágenes escogidas, desarrollando de esta manera su creatividad y fantasía a través de los dibujos.</p> <p>Responden interrogantes:</p> <p>¿Cuál fue el título de tu cuento?</p> <p>¿Cuántos fueron los personajes?</p> <p>¿Cuál fue tu final?</p> <p>¿Qué mensaje nos transmite?</p> <p>¿Les gusto crear cada uno su cuento? ¿Por qué?</p> <p>Reciben una hoja de aplicación para escribir su título de su cuento y realizan su dibujo de su cuento creado</p>
CIERRE	<p>Realizamos la meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>¿Cómo aprendieron?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

1.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “Entona la canción arroz con leche”

2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO

3.-SECCIÓN : “AMISTAD”

4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”

5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO

6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

7.- DURACIÓN: 45 MINUTOS

SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	Instrum. de evaluación
COMUNICION	Se comunica oralmente en su lengua materna	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Lista de cotejo

Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>- Escuchan la canción arroz con leche.</p> <p>Arroz con Leche.</p> <p>Arroz con leche me quiero casar con una señorita de Portugal, que sepa tejer que sepa cantar que sepa abrir la puerta para jugar con esta si con esta no con esta señorita me caso yo.</p> <p>- ¿De qué trata la canción?</p> <p>- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué pasaría si no utilizamos adecuadamente la respiración?</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente después de haberles cantado - Los niños aprenden la canción en grupos y dramatizan la canción. - Repiten hasta aprender la canción de memoria

CIERRRE	<p>Exponen sus trabajos.</p> <p>Se evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de meta cognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">- Responde a las interrogantes:- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?
---------	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

- 1.-NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE : **“Usa sonidos sostenidos al pronunciar palabras”**
- 2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO
- 3.-SECCIÓN : “AMISTAD”
- 4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”
- 5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO
- 6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST.EVAL
COMUN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras.	Lista de cotejo.

INICIO	<p>Escuchan la música del ratón</p> <p><i>Debajo de un Boton</i></p> <p>Debajo de un botón, había un ratón ton ton Que era chiquitin tin tin. Hay que pequeñin nin nin Hay que pequeñin nin nin Que era aquel raton ton ton Que encontró Martin tin tin. Hay que chiquitin tin tin.</p> <p>- ¿de qué trato la canción? ¿Quiénes son los personajes de la canción?</p> <p>- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p>
--------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si nuestra boca no produjera sonidos? ¿Cómo nos comunicaríamos?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños aprenden la canción en grupos - Repiten hasta aprender la canción de memoria. - Los niños dibujan a los personajes que más les gusta de la canción.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Por grupos dibujan a los personajes de la canción y decoran el trabajo. • Exponen sus trabajos. • Se evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

1.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE **“Utiliza gestos para hacer entender mensajes”**

2.-DIRECTORA : Digna CHAVEZ CANO

3.-SECCIÓN : “AMISTAD”

4.-I.E.I.N° 1590 “VIRGEN DEL CARMEN”

5.-RESPONSABLE TERESA CASTILLO LUJERIO

6.-SELECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

DURACIÓN: 45 MINUTOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST.EVAL
COMUN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	.utiliza recursos verbales y paraverbales de forma estrtégica	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Lista de cotejo.

<p>INICIO</p>	<p>Escuchan la música Cabeza, cara, hombros y pies. Cabeza Cabeza, cara hombros y pies, hombros y pies Hombros y pies. Cabeza, cara, hombros y pies y una vuelta entera, otra vuelta entera. (Rápido y lento).</p> <p>¿De qué trata la canción? ¿Cómo es nuestro cuerpo? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué son los gestos? ¿Qué tipo de gestos podemos hacer?</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan algunos gestos para comunicarse entre ellos. - Los niños aprenden la canción en grupos - Repiten la canción realizando gestos - Dibujan su cuerpo y lo decoran.
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exponen sus trabajos. • Se evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?

“LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1590 DEL DISTRITO DE HUARMEY, ANCASH – 2019.”

FINALIDAD. - La presente guía de observación tiene por finalidad determinar la mejora de la expresión oral a través de juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019.

N°	ITEMS	SI	NO
1	Expresa sus necesidades, emociones e intereses		
2	Informa las experiencias de su contexto		
3	Comenta sobre un suceso observado		
4	Responde a interrogantes		
5	Se expresa con coherencia		
6	Muestras su expresión cohesionada		
7	Se comunica mediante recursos no verbales		
8	interpreta mensaje gestual		
9	Se expresa con sus compañeros		
10	Comunica a la docente sus necesidades		
11	Comenta lo que le gusta de su entorno		
12	Comenta lo que le disgusta de su entorno		