



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA  
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO –  
SATIPO, 2021**

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

**AUTORA**

**LEONOR ORE BARJA**

**ORCID: 0000-0002-3101-5032**

**ASESOR**

**SALOME CONDORI, EUGENIO**

**ORCID: 0000-0001-6920-6662**

**SATIPO – PERÚ**

**2021**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Leonor Ore Barja

ORCID: 0000-0002-3101-5032

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

### **ASESOR**

Dr. Salome Condori, Eugenio

ORCID: 0000-0001-6920-6662

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

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO

---

ZAVALETA RODRÍGUEZ, Andrés Teodoro  
Presidente

---

CARHUANINA CALAHUALA, Sofia Susana  
Miembro

---

MUÑOZ PACHECO, Luis Alberto  
Miembro

---

SALOME CONDORI, Eugenio  
Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por cuidarme y ser mi protector, iluminar mi camino y cada paso que doy sé que con él a mi lado todo es posible cada obstáculo que se vendrán en mi camino a lo largo de mi vida serán solucionados.

La autora.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a nuestro padre celestial por librarme de todo mal y toda enfermedad, por siempre ser mi guía y sé que jamás me abandonara.

A mis padres por siempre superar conmigo mis errores y levantarme en mis fracasos, su amor y su impulso que me brindan de seguir adelante, gracias por las fuerzas que me dan para seguir adelante y lograr mis sueños.

La autora.

## RESUMEN

En la institución educativa inicial virgen de Guadalupe - Río negro, encontramos deficiencia al momento de expresarse oralmente, esto se observa cuando tienen que explicar alguna actividad o trabajo, hablar ante público, en conversaciones con personas que no sean de su entorno, frente a este problema se propuso el objetivo: Determinar de qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. La investigación fue de tipo cuantitativa aplicada, nivel experimental y su diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 17 niños mismo que a través de estrategias de exclusión se seleccionó una muestra de 15 niños, la técnica fue la observación y el instrumento una guía de observación pre y post test con el que se halló los resultados relevantes a través del Shapiro Wilk, que afirmó que los datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la prueba de hipótesis, se encontró que la  $t_c > t_{0.05}$  prescindiendo así de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y percibiendo la hipótesis alterna ( $H_1$ ) planteada por el investigador. En tal sentido se determinó que el juego de roles mejora notablemente la expresión oral con un índice de impacto de 0,791 que habla del 64,16%. Para concluir se determinó que el juego de roles influye notablemente la expresión oral demostrando que hay mejoría considerable respecto a su desenvolvimiento oral, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

**Palabras Clave:** *Juego de roles, expresión oral, fonológico, semántico y sintáctico.*

## ABSTRACT

In the initial educational institution virgin of Guadalupe - Rio Negro, we found deficiency at the time of expressing themselves orally, this is observed when they have to explain some activity or work, speak in public, in conversations with people who are not of their environment, facing this problem the objective was proposed: To determine in what way influences the role play in the development of oral expression in students of the initial educational institution virgin of Guadalupe of the district of Rio Negro - Satipo, 2021. The research was quantitative applied, experimental level and its design was pre-experimental. The population consisted of 17 children and through exclusion strategies a sample of 15 children was selected. The technique was observation and the pre and post test instrument an observation guide was used to find the relevant results through the Shapiro Wilk test, which affirmed that the data are normally distributed. For the hypothesis test, it was found that the  $t_c > t_{0.05}$ , thus dispensing with the null hypothesis ( $H_0$ ) and perceiving the alternative hypothesis ( $H_1$ ) proposed by the researcher. In this sense, it was determined that role-playing significantly improves oral expression with an impact index of 0.791, which is 64.16%. To conclude, it was determined that the role-play notably influences oral expression, demonstrating that there is considerable improvement with respect to their oral development, with their own words, the knowledge acquired through comprehensive reading and other means of learning.

**Key words:** *Role playing, oral expression, phonological, semantic and syntactic.*

## CONTENIDO

1. Título de la Tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria (opcional).....	iv
5. Resumen y ab.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de Figura, tablas y cuadros.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	18
2.1 ANTECEDENTES.....	18
2.2 BASES TEORICAS.....	25
2.2.1 Juego de roles.....	25
2.2.1.1 El juego de roles como estrategia para desarrollar expresión oral: ....	29
2.2.1.2 Dimensiones de juego de roles: .....	30
2.2.2 Expresión oral.....	32
2.2.2.1 Definición: .....	32
2.2.2.2 Teorías de la expresión oral.....	35
2.2.2.3 La gramática en la expresión oral.....	38
2.2.2.4 Elementos de la expresión oral: .....	41
2.2.2.5 Etapas del desarrollo de la expresión oral: .....	44
2.2.2.6 Desarrollo de la expresión oral en los niños: .....	46
2.2.2.7 Dimensiones de la expresión oral: .....	48
III. HIPÓTESIS.....	53



IV. METODOLOGÍA.....	54
4.1 Diseño de la investigación .....	54
4.2 Población y muestra .....	55
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	58
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	60
3.5 Plan de análisis.....	61
3.6 Matriz de consistencia.....	63
3.7 Principios éticos .....	64
V. RESULTADOS.....	65
5.1 Resultados .....	65
5.1.1 Resultados descriptivos.....	65
5.1.2 Resultados inferenciales.....	71
5.2 Análisis de resultados.....	82
VI. CONCLUSIONES .....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	91
ANEXOS: .....	97
Anexo 1: Base de datos.....	97
Anexo 2: Consentimiento informado del director .....	98
Anexo 3: Validación de instrumentos a juicio de expertos de (4) ficha e instrumentos pre y post test. ....	99
Anexo 4: Proyecto de clases .....	111
Anexo 5: Sesiones de clases (10).....	114
Anexo 6: Evidencias fotográficas .....	139

## INDICE DE TABLAS:

Tabla 1: Población de estudio .....	55
Tabla 2: Muestra de estudio .....	57
Tabla 3: Confiabilidad de instrumento .....	61
Tabla 4: Baremo de interpretación de variables y dimensiones .....	62
Tabla 5: Tabla de frecuencia de la variable expresión oral en su pre y post test.....	65
Tabla 6: Tabla de frecuencia del nivel fonológico en su pre y post test.....	67
Tabla 7: Tabla de frecuencia del Nivel semántico en su pre y post test. ....	68
Tabla 8: Tabla de frecuencia del Nivel sintáctico en su pre y post test.....	69
Tabla 9: Prueba de normalidad de expresión oral en su pre y post test.....	71
Tabla 10: Prueba de muestras emparejadas de expresión oral en su pre y post test..	71
Tabla 11: Correlaciones de muestras emparejadas de la expresión oral en su pre y post test .....	74
Tabla 10: Prueba de normalidad del Nivel fonológico en su pre y post test .....	75
Tabla 13: Prueba de muestras emparejadas Nivel fonológico en su pre y post test ..	76
Tabla 14: Correlaciones de muestras emparejadas del Nivel fonológico en su pre y post test .....	77
Tabla 15: Prueba de normalidad del Nivel semántico en su pre y post test.....	77
Tabla 16: Prueba de muestras emparejadas Nivel semántico en su pre y post test ...	78
Tabla 17: Correlaciones de muestras emparejadas del Nivel semántico en su pre y post test .....	79
Tabla 18: Prueba de normalidad del Nivel sintáctico en su pre y post test .....	80
Tabla 19: Prueba de muestras emparejadas Nivel sintáctico en su pre y post test ....	81

Tabla 20: Correlaciones de muestras emparejadas Nivel sintáctico en su pre y post	
test.....	82

## **INDICE DE FIGURAS:**

Figura 1: Representación de la variable expresión corporal en su pre y post test .....	66
Figura 2: Representación de la dimensión expresiva en su pre y post test.....	67
Figura 3: Representación de la dimensión comunicativa en su pre y post test.....	68
Figura 4: Representación de la dimensión creativa en su pre y post test.....	70

## I. INTRODUCCIÓN

El trabajo diario con los niños en las aulas de educación inicial pone de manifiesto las dificultades que tienen para comunicarse oralmente, así como el hecho de que algunos de ellos no tienen propensión a escuchar. Esto se pone de manifiesto cuando se les pide que participen en clase para representar o comentar algo en concreto, algunos lo hacen, pero su forma de hablar es baja, su verbalización es algo inadecuada, quizás por el hecho de que sus familias no les enseñan o no tienen derecho a expresar bien las palabras.

Barnechea (2009) comenta que también se puede notar que cuando los niños participan, se preguntan si deben o no reaccionar, se cubren el rostro con las manos, miran al suelo, no levantan la vista, comunican al pie de la letra lo que los educadores les muestran continuamente, o reaccionan en conjunto, repiten lo que otro niño dice, en general muestran incertidumbre al comunicarse ante otros niños o adultos que no son parte de su clima familiar.

En consecuencia, durante los últimos años, los docentes y expertos en educación se han propuesto descubrir, desde un punto de vista básico, nuevas técnicas de estímulo dependientes de una comprensión superior de los ciclos comprometidos con la mejora de la expresión oral para unirlos a la estructura teórica que utilizan para educarla. Asimismo, uno de los procedimientos que puede ser muy utilizado para ello son el juego de roles.

El juego de roles es un método de aprendizaje esencial para los alumnos, ya que les permite comunicar sus pensamientos y sentimientos, y además les ayuda a avanzar en su jerarquía. El juego de roles trata de persuadir a los alumnos de que

cooperen de forma ilimitada y, al abordar los encuentros, favorece la mejora de la expresión oral.

Con los roles, los niños muestran sus experiencias y lo que les rodea, de manera que pueden comunicar sus sentimientos y sensaciones, ayudándoles a crear en público de una manera adecuada y maravillosa, haciendo que los niños sean miembros dinámicos que se dirigen a los trabajos distintivos de los adultos que trabajan fuera del juego o a la luz del hecho de que son individuos que podrían querer ser como adultos.

Sánchez y Brito (2015) expresan que, en América Latina, en la escuela, los docentes se enfrentan a la cuestión de que los estudiantes experimentan problemas para llegar a un grado decente de apariencia oral, y es entonces que se ven obligados a configurar ejercicios de aprendizaje que incluyen la utilización de algunos procedimientos y activos educativos para dinamizar y practicar la oralidad de sus estudiantes. Entre estos ejercicios se encuentran los juegos verbales, el juego de roles, las melodías juveniles con elementos, entre otros.

Peña (2017). Manifiesta que en las instituciones educativas del nivel inicial en el Perú se ha apreciado que los estudiantes no tienen adecuadamente desarrolladas sus habilidades para establecer una buena expresión oral con sus compañeros y con las personas adultas. En algunos casos puede deberse, entre otros factores, a que los maestros no están eligiendo bien sus estrategias para desarrollar el acto comunicativo en sus alumnos, o a que están dando más importancia a la enseñanza de otras actividades, como las matemáticas, por ejemplo, y descuidan la importante capacidad de desarrollar la expresión oral en los niños.

Calderón (2019). Encontró que, de vez en cuando, los educadores de formación inicial buscan estrategias para lograr en los alumnos la capacidad de exponerse suficiente y fácilmente a la luz del día, ya que la expresión oral es crítica permite al hombre crear en el ojo público, siendo valiosa para coincidir en la sociedad. Pues la comunicación oral necesita de la transmisión y recopilación de datos, siendo la más imperativa para programar habilidades de consideración que obligan a la consideración, mantenimiento y dinamismo. Además, mejora la confianza de los niños, les permite relacionarse con sus amigos y educadores, haciendo en ellos un carácter libre, que les impulsa a encontrar cosas nuevas por sí solos, la capacidad de pensar y reflexionar.

El problema se caracteriza en la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro encontrando deficiencias por parte de los niños respecto al modo en comunicarse teniendo así problemas al vocalizar las palabras y pronunciarlas, Los estudiantes muchas veces en vez de expresarse oralmente tienden a utilizar extremidades o acentuar la cabeza para responder preguntas o intentar comunicar lo que desea. Del mismo modo los niños presentan deficiencia al momento de hacer uso de su expresión oral, esto se observa y se evalúa cuando tienen que explicar alguna actividad o trabajo, hablar ante el público, en conversaciones que no sean con personas de su entorno. Presentando características como, temor a expresarse, no logran transmitir el mensaje, vergüenza, inseguridad y poca soltura al momento de hablar.

Este problema de no poder expresarse oralmente recae en un problema aun mayor al no poder reconocer o saber si el niño está bien, si tiene algún problema o si tiene dificultades al momento de recibir las clases, la comunicación a través de la

expresión oral del niño es fundamental para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje ya que una buena comunicación fortalece el lazo estudiante docente, equipo con un solo propósito siendo el de educar y ser educado.

Las posibles causas se deben en muchos casos en que dentro del ambiente familiar existe autoridad excesiva de las personas adultas, dejando de lado las opiniones o deseos de los niños, en algunos casos sufren de violencia familiar causando problemas psicológicos en los niños y evitando que pueda expresarse por miedo o timidez.

Vista esta necesidad es que se propone llevar a cabo una investigación con el uso del juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los niños de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Ante tan cuestión se planteó como objetivo general: Determinar de qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Objetivos Específicos: Identificar de qué manera influye el juego de roles en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Precisar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Determinar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.



La investigación se justificó ya que definiremos recomendaciones que ayudarán a vencer el problema abierto que influye en los alumnos y, por tanto, a mejorar la naturaleza de la escolarización. teóricamente, se defiende en vista de que se adquirirán pruebas con valor lógico del grado de mejora de la expresión oral de los alumnos de la muestra de estudio

La metodología para el desarrollo de la presente investigación fue una investigación que de acuerdo a su naturaleza de tipo cuantitativa aplicada, de nivel experimental y con un diseño pre experimental con el que se seleccionó un grupo experimental al cual se le aplicó las pruebas y sesiones. Se trabajó con una población de 17 estudiantes los mismos que utilizando medios de exclusión se consolidaron en una muestra de 15 niños. Como técnica utilizamos la observación y su instrumento fue un pre y post test con el que obtuvo los resultados que se expondrán.

Los resultados relevantes a través de la prueba de Shapiro Wilk, que afirmó que el valor de significancia está por debajo de 0,05, con el que se afirmó que los datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la prueba de hipótesis, se encontró que la  $t_c > t_{0.05}$  prescindiendo así de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se percibiendo la hipótesis alterna ( $H_1$ ) planteada por el investigador. En tal sentido se determinó que el juego de roles mejora notablemente la expresión oral con un índice de impacto de 0,791 que habla del 64,16%.

Para concluir se determinó que el juego de roles influye notablemente la expresión oral en un 64,16%. demostrando que hay mejoría considerable respecto a su desenvolvimiento oral, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 ANTECEDENTES

Internacionales:

Cedillo (2019). En su investigación titulada: “*Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral en niños de 5 a 6 años de la escuela de E.G.B. Dr. Alfredo Pérez Guerrero de la comunidad de Caliguiña-Pucara durante el año lectivo 2018-2019*” Ecuador región Cantón Pucará ciudad de Azuay. La presente investigación tiene por finalidad demostrar que los títeres como estrategia didáctica estimulan el lenguaje y la expresión oral en niños de 5 a 6 años de la escuela de E.G.B Dr. Alfredo Pérez Guerrero, ubicada en el Cantón Pucara de la comunidad de Caliguiña Provincia del Azuay. El estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel experimental y con propuesta de mejora. El trabajo de investigación beneficio a disminuir diferentes dificultades encontradas en los niños se ejecutó un proyecto de aula denominado EL TITERE: Mi mejor amigo para aprender a hablar y a escuchar desarrollando diferentes secuencias didácticas, como una estrategia fundamentada en el plan pedagógico. Luego de analizar toda la información recopilada se concluye la necesidad de la implementación de los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral dentro de las aulas, para motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, y de esta manera mejorar el ambiente todo ello en beneficio de los niños.

Vega (2020), en su estudio sobre “*El cuento como vehículo para la comprensión y expresión oral*”, tesis de maestría, Universidad de Jaén, España región Andalucía ciudad de Jaén; cuya finalidad fue determinar la influencia

de la lectura de cuentos en la comprensión y expresión oral, por medio de actividades en la biblioteca con lecturas de libros, y en la web con programas especiales para promover la lectura. El estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel experimental. Se logró establecer que la Literatura es un medio que debemos utilizar para conseguir los objetivos generales de la etapa, puesto que es un recurso fundamental para trabajar la comprensión y expresión oral. Por lo tanto, va a responder de forma idónea al desarrollo del niño y la niña, va a avivar su imaginación y la creatividad mediante una actividad lúdica que procure momentos de distensión y de recreo. Hemos visto que los cuentos forman el núcleo central de trabajo idóneo de una enseñanza globalizada del lenguaje, derivándose, de los mismos, numerosas actividades y juegos de lenguaje oral y escrito. Se concluye que, la labor como educadores es propiciar un encuentro con la literatura lo suficientemente gozoso como para que vaya sembrando en los alumnos su curiosidad, su interés, su concepción del libro como algo mágico, portador de un mundo maravilloso e interesante y que debemos aprender a cuidar.

En México, Pat, Alcocer y Suemi (2017), trataron sobre “*El desarrollo de la expresión oral en niños de preescolar*”, México región Yucatán ciudad de Valladolid cuyo trabajo tuvo por finalidad proponer una intervención educativa, surgida a través del diagnóstico y de la aplicación de técnicas e instrumentos cualitativos y cuantitativos a los alumnos del tercer grado de preescolar. El estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel experimental. Su objetivo fue Identificar y analizar los factores que causan la falta de fluidez en la expresión oral de los niños de tercer grado del jardín de niños José María

Pino Suárez de Valladolid, Yucatán, con la finalidad de favorecer el desarrollo de la misma. Se concluye que con el diagnóstico realizado se han adquirido experiencias en la aplicación de un plan de trabajo para indagar problemáticas del contexto escolar, a través de observaciones y aplicación de instrumentos. La problemática de mayor prioridad es la falta de fluidez en la expresión oral, ya que los alumnos que presentan este problema tenían bajo rendimiento escolar al no poder comunicar con claridad y fluidez sus ideas.

García (2019), en su tesis de maestría: *“Guía de estrategias para desarrollar el lenguaje oral a través de la lectura del cuento de la escuela de educación básica intercultural bilingüe Pedro Moncayo, Comunidad Santa Lucía, Parroquia Tixán, Cantón Alausí, año lectivo 2018-2019”*, Ecuador ciudad de Guaranda, en la Dirección de Postgrado de la Universidad Estatal de Bolívar. cuya finalidad fue: Investigar el nivel del desarrollo del lenguaje mediante una didáctica basada en la lectura de cuentos tendiente a fortalecer los procesos de comunicación y expresión oral de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. La metodología consistió en una investigación de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, aplicado a una muestra de 27 niños y niñas de 4 a 6 años, utilizando como técnica la observación y como instrumentos la ficha de observación. Los resultados fueron que, sin la aplicación de estrategias los niños demostraron poca fluidez en su expresión oral; luego de las estrategias implementadas se obtuvo que: el 70% de los niños participa activamente en la lectura del cuento; 63% expresa con claridad las palabras que hacen referencia al cuento; 63% relata el cuento expresándose con mayor fluidez oral. Se

concluye que la lectura de cuentos y el uso de láminas y pictogramas ayudan al desarrollo del lenguaje oral.

Nacionales:

Chinchay y Medina (2018), en su tesis “*La expresión oral de los niños y las niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 Santa María Goretti del Distrito de Marcona*”. Perú, Región Nazca ciudad de Marcona. Cuya finalidad fue de dar a conocer el nivel de desarrollo de expresión oral de los niños y las niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 Santa María Goretti del Distrito de Marcona. Corresponde a una investigación de tipo básica, porque busca incrementar el saber teórico con respecto al nivel, metodología, desarrollo fonológico, semántico y sintáctico, coherente con el desarrollo evolutivo de los niños y las niñas de tres años de edad, del nivel de Educación Inicial. Por lo tanto, comprende una metodología cuantitativa, modalidad no experimental, con diseño descriptivo. Se utilizó una ficha de observación estructurada, de cuyo análisis de datos se extrae aportes pertinentes. Concluyendo en términos generales que el desarrollo de la expresión oral es regular, el nivel fonológico, alcanza mayor desarrollo, por la expresión de palabras de uso cotidiano; seguido del nivel semántico, al otorgarle sentido y significado a la expresión oral, en cambio en el nivel sintáctico, alcanza menor desarrollo, porque hay dificultad en la estructuración de las palabras.

Melgarejo (2018), realizó una “*Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la*

*Institución Educativa N° 88159 – Huandoval - Pallasca, 2018*”, Perú, región Ancash ciudad de Pallasca. Tuvo como finalidad diseñar una propuesta didáctica a partir de la estrategia de juegos de roles para mejorar la expresión oral de estudiantes. El tipo de estudio fue de diseño no experimental. La muestra se conformó por 33 estudiantes (V ciclo de primaria) del referido plantel. Se utilizó como instrumento una rúbrica, los datos se procesaron a través de la estadística descriptiva (Programa SPSS versión 22). Los resultados establecieron un inadecuado nivel de expresión en el 76% de los estudiantes, solo 24% se ubicaron en el nivel adecuado. En conclusión, la estructura y temática de la estrategia de juegos de roles para mejorar la expresión oral comprende sesiones como: “Representamos los oficios de la comunidad”, “Representación de una anécdota familiar”, “Representación de un problema familiar”, “Representación de la escolita”, “Representemos a objetos”.

López y Morris (2016), en su trabajo de investigación titulado “*Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes*”; Perú región de la amazonia ciudad Pucallpa. El estudio tuvo como finalidad determinar el efecto del Juego de Roles en la mejora de la Expresión Oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre - Neshuya en el 2015. Tipo de Investigación aplicada. Nivel explicativo; se utilizó el método hipotético – deductivo, con el diseño cuasi experimental con pre y post test con una sola medición. Con dos grupos de 23 alumnos (grupo experimental y grupo control) el primero sometido a 16 sesiones de juego de roles diariamente por un mes. Evaluados por observación y lista de cotejo, instrumentos validados por juicio de expertos y de confiabilidad 0,82 de Alfa de Cronbach, siendo

aceptable – confiable. Los resultados de la investigación muestran que la aplicación del juego de roles mejora la expresión oral de los niños del quinto grado de la Institución Educativa Monte Alegre Neshuya, porque el juego crea un espacio de relaciones entre los participantes crea ambientes naturales de aprendizaje. Se concluye que el juego de roles si mejora significativamente la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre Neshuya – 2015 ( $t_c > t_{\alpha}$ ;  $5,287 > 1,68$ ).

Amand (2019), investigó para desarrollar “*La expresión oral de niños de 4 años con la aplicación del juego de roles con títeres*”. Perú región Ucayali ciudad de Yarinacocha. Cuya finalidad fue determinar de qué manera el juego de roles utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Innova Schools de Yarinacocha, 2019. Se trató de un estudio de tipo cuantitativo y diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo, a una muestra de 20 alumnos. Se usó la técnica de la observación y una lista de cotejo para recolectar los datos. La aplicación se realizó en 10 sesiones de aprendizaje. Los resultados obtenidos: a) el nivel de expresión oral en el pre test mostró que el 75% de niños alcanzaba el nivel C (inicio del logro) y en el pos test el 80% de ellos alcanza el nivel A (logro previsto); b) en las dimensiones voz, fluidez y claridad de la expresión oral, también se observa mejoras sustantivas entre el pre test y el pos test; c) en la prueba de hipótesis con la prueba T student, se halló un valor  $t = 9,941$  y un  $\text{Sig} = 0,00$  que al ser menor que  $\alpha = 0,05$  nos hace aceptar la hipótesis de estudio. Se concluyo que la aplicación del juego de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de manera significativa en el área de

Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Innova Schools del distrito de Yarinacocha, 2019.

Locales:

Rivera (2016), investigó a “*Los juegos de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N° 1787 de Satipo – 2016*”, Perú región Junín ciudad de Satipo tiene como propósito determinar la relación que existe entre las dos variables. La investigación de tipo básica, diseño correlacional y descriptivo. Trabajó con 12 niños del nivel inicial, a los cuales se les aplicó los instrumentos de investigación que son la ficha de observación. En el resultado se observa que son 2 estudiantes que representa el 16,7% de la muestra se ubican en el nivel deficiente, 9 estudiantes que representa el 75% de la muestra se ubican en el nivel regular, y son 1 estudiantes que representa el 8,3% de la muestra se ubican en el nivel bueno. Al finalizar la investigación se llegó a la siguiente conclusión de que se determinó la relación que existe entre juegos de roles y expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo – 2016., por lo que luego de aplicar los instrumentos de investigación se tiene la correlación de Spearman siendo que  $r_s = 0.519$  se tiene correlación moderada, por lo tanto, la  $t$  calculada es mayor que  $t$  teórica ( $2,63 > 2,17$ )

Rosillo (2020) en su investigación: “*Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020*”. Perú región Ucayali ciudad de Raimondi. El trabajo de investigación tuvo por finalidad: Determinar la influencia que



existe del juego de roles en la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020. Se desarrolló con un diseño pre-experimental de tipo aplicada trabajado con el método general científico y sus procedimientos. La población estuvo conformada por 21 estudiantes del nivel inicial y una muestra de 16 estudiantes seleccionada por muestreo no probabilístico. Generando la base de datos en el programa excel versión 13 y el procesamiento de resultados en el programa SPSS versión 25. Se logró en el estadístico de prueba de Wilcoxon calcular la significancia asintótica que llegó a 0.000. Concluyendo que los estudiantes han logrado demostrar su aprendizaje en cuanto a la expresión oral por razón de que demostraron en las sesiones de clases que sí tienen las facilidades de exponer o realizar una disertación ante sus compañeros es así que se demostró que el 87.5% de los estudiantes que mejoraron su expresión oral por medio del juego de roles.

## **2.2 BASES TEORICAS**

### **2.2.1 Juego de roles**

En cuanto a los procedimientos de la utilización del juego de roles, vale la pena referirse al acompañamiento.

Dosso (2009)

Caracteriza el juego de roles como un sistema pedagógico, sólo como un método con fines participativos, es un instrumento viable dispuesto para mostrar los ciclos y logros de aprendizaje en diversas materias. Se describe por ser alegre, persuasivo y sin

restricciones. El juego de roles es frecuentemente llamado *entertainer's down*, comprende esencialmente aquel movimiento que incluye la inversión de jugadores, estos imitan a través de exhibiciones una obra para dirigirse a personajes genuinos como animadores, de esta manera se crean conexiones en las que la "otredad" trabaja, o mejor dicho, espera y cambia la circunstancia del otro trabajo.

Cobo y Valdivia (2017)

Caracterizan el juego de roles como un sistema que incluye a los estudiantes para aceptar y abordar los trabajos a través de una circunstancia tan genuina incluyendo las razonables. Se vincula con hacer lo factible para "llevar la realidad a la sala de estudio". Tales elementos esperan que los estudiantes mantengan las reglas, a pesar de que pueden ser adaptables en sus actividades y se asientan por sí solos según lo indicado por las cualidades, convicciones y mentalidades obtenidas o derivadas de los personajes abordados. Es importante separar de la instancia de las sensaciones o recreaciones, para esta situación las reglas esenciales se asientan llanamente a través de reglas y condiciones, sea como sea, es cualquier cosa menos un contenido preordenado.

Para Martínez (2012) es un dispositivo instructivo de uso formativo por su potencial pedagógico, además de servir en el aprendizaje se suma a la diversión, comprende una práctica alegre donde se libera la ilimitada imaginación humana, (p. 23).

Peñarrieta y Faisse (2006) caracterizan el juego de roles como una trama de trabajo instructiva en la que se crean representaciones de la verdad, los alumnos se convierten en animadores en un clima con

completa oportunidad de ser divertidos constantemente. La tarea de los trabajos es anterior y requiere reglas generales como sistema o contextualización. Los creadores coinciden en que fingir es básicamente una colaboración propia del espacio instructivo, el docente es una persona intermedia central de principio a fin en las representaciones y la conversación posterior de lo que se aborda.

Ríos (1993)

Alude que el simulacro es valioso ya que permite ordenar y experimentar una realidad específica a partir de lo que otros experimentan, logrando así ciclos empáticos. Es una estrategia que avanza en resultados críticos en el aprendizaje de diversas materias. En este sentido, los alumnos comienzan a desglosar lo que provoca a los demás (personas ajenas, compañeros, historia), lo que amplía su resistencia y comprensión de diversos individuos, sus valoraciones, sus diversas circunstancias y sus posibles resultados. Se ha aclarado lo básico que es el juego de roles en los centros educativos, y su compromiso con el avance de numerosos factores, entre ellos la instancia de expresión oral en el juego de roles hay etapas rudimentarias que deben ser auditadas: En primer lugar, se debe pensar en la "Contextualización del juego", lo que implica que se debe dar a los alumnos las circunstancias o escenarios que requerirá el juego.

Es imperativo mostrar cada uno de los estados de la circunstancia repartida, reconociendo en esto las condiciones en las que los personajes querrán realmente comerciar y aquellas en las que no tienen ningún impacto. El docente decide los animadores, al igual que sus cualidades,

y se encarga de construir sus cualidades, orígenes e intereses con respecto a la circunstancia.

El docente es además el intermediario en la fundación de la fuerza y los activos potenciales de cada animador, presenta cada una de las directrices del juego, no desestima las habilidades buscadas en los subestudiantes para ser creados, esto asegura los estados rudimentarios de la circunstancia para añadir al avance de estas habilidades. En ese momento sigue la asociación para el juego, para esta situación se establecen las partes a jugar, al igual que los responsables de las mismas, y los observadores pueden igualmente ser asignados. Se da una medida razonable de tiempo para examinar la circunstancia y ajustarse a ella, si es posible, en un espacio alternativo o separado.

Hay que transmitir a los alumnos que el juego de roles no es sólo mostrar un trabajo, sino intentar sentir que están en el trabajo. Los testigos presenciales de los alumnos pueden romper la circunstancia dependiendo de las reglas o con la dirección del docente. En tercer lugar, está el "Avance del juego" e incorpora la importancia de que el docente ayude a los estudiantes a recordar la representación separada de los personajes, esperando el razonamiento, la actuación y las elecciones de las personas a las que se dirige, y además acepta la responsabilidad de cuidar el tiempo que duran las representaciones según lo indicado por las ocasiones previstas. Por último, está el "Fin del juego", que se relaciona con el examen de lo ocurrido, se vincula con la creación de reuniones

enteras para recordar la prueba o asunto considerado como la etapa inicial.

Cobo y Valdivia (2017)

El docente solicita las opiniones y modera la discusión, se evalúa el trabajo en su totalidad. Se sugiere contar con una batería de preguntas para orientar la discusión. Comprende el momento oportuno para guiar las relaciones significativas entre estudiantes comparando lo ocurrido entre juego y realidad.

Respecto a los autores anteriores, el Juego de roles es una actividad secuenciada, requiere una orientación y monitoreo oportunos tal como corresponde a una gestión docente en el trabajo de aula.

#### **2.2.1.1 El juego de roles como estrategia para desarrollar expresión oral:**

Es una técnica que permite a los estudiantes aceptar y llevar a cabo partes de las circunstancias genuinas o prácticas del mundo académico o experto el autor González (2016). Afirma que es un método para "*llevar la realidad a la sala de estudio*". Aunque en un juego de simulación los alumnos deben ajustarse a las reglas, se les permite actuar y tomar decisiones según la forma en que descifran las convicciones, perspectivas y aspectos positivos del personaje que abordan. A diferencia de otros tipos de reproducciones y sensaciones, en el juego de simulación se

establecen las condiciones y las reglas, pero no hay un contenido predeterminado.

Rodríguez & Chillón (2014).

Señalan el juego de roles es una técnica que se ha utilizado como metodología educativa para reforzar la expresión oral y el avance de los alumnos, ya que busca que los alumnos manifiesten sus pensamientos deseos y molestias. Es un método de abordar a través de la actuación las circunstancias y factores reales que de alguna manera son capaces cada día en el aula de clases. Aunque en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a las reglas, se les permite pensar, desglosar y tomar decisiones en función de cómo descifran las convicciones, perspectivas y aspectos positivos del personaje que abordan. A diferencia de otros tipos de recreaciones y sensaciones, en el juego de roles las condiciones y las reglas están establecidas, pero no hay un contenido predeterminado, por ejemplo, lo que se aborda en el juego de roles surge de forma inesperada y depende de las circunstancias experimentadas por los alumnos y los educadores en el desarrollo de los distintos ejercicios dentro y fuera del aula.

#### **2.2.1.2 Dimensiones de juego de roles:**

De acuerdo al autor Peñarrieta y Faisse (2006) las define en 4 dimensiones siguientes:

##### **Contextualizar el juego**

El instructor familiariza a los alumnos con la circunstancia o el escenario en el que se desarrollará el juego. Señala las

condiciones que retratan la circunstancia, reconociendo aquellas condiciones que los personajes pueden cambiar y aquellas sobre las que no tienen ningún impacto. Además, el educador debe decidir los animadores y sus atributos, teniendo en cuenta construir sus orígenes, cualidades e intereses en la circunstancia. Además, es importante establecer la fuerza y los activos que tienen los distintos animadores e introducir las normas del juego. En esta etapa, es significativo no descuidar el enfoque de las habilidades que buscamos que los alumnos crezcan, con el objetivo de que los componentes de la circunstancia se sumen a la mejora de estas habilidades.

### **Organización de la clase para el juego**

Cuando se haya presentado la circunstancia, construya quiénes asumirán partes y quiénes se interesarán como observadores. Se les da la oportunidad de investigar la circunstancia y adaptarse a ella y al trabajo que van a desempeñar, idealmente en un espacio diferente si es concebible. Transmita a los alumnos que fingir no es sólo asumir un papel, sino también sentirse dentro del trabajo. Por otra parte, es importante que los alumnos que vayan a participar como espectadores desglosen la circunstancia basándose en las reglas y con la dirección del educador.

## **Desarrollo del juego**

En esta etapa, es importante que el instructor recuerde que quien se dirige a una persona debe pensar, actuar y elegir como lo haría el individuo al que se dirige. El instructor o un suplente asignado se encargará de que el simulacro se realice en el tiempo asignado.

## **Cierre del juego**

Después de la fase de juego, se disecciona lo ocurrido, en su mayor parte en una reunión completa. Se vuelve a proponer cuál fue el problema o el reto que buscaron los héroes del juego. A partir de esta premisa, el educador invita a los alumnos a ofrecer sus puntos de vista sobre los movimientos y las elecciones realizadas por los distintos personajes, así como sobre el resultado o el resultado obtenido. El educador podría igualmente establecer una guía de preguntas para dirigir la conversación. El final del juego es además el segundo en el que el educador dirige a los alumnos para que establezcan conexiones significativas entre lo ocurrido en el juego y la realidad.

## **2.2.2 Expresión oral**

### **2.2.2.1 Definición:**

La expresión oral, “como la comunicación que se realiza en forma directa entre un emisor y un receptor, suele tener muchas



denominaciones. Algunos la denominan lenguaje oral, otra competencia comunicativa oral y hasta incluso lenguaje verbal, pero siempre aluden a la capacidad de comunicarse usando códigos lingüísticos.”

La expresión oral, "es la disposición de los medios que permiten al hombre comunicar sus ideas, sentimientos y encuentros"

Sensat (2002).

La expresión oral es el mejor tipo de correspondencia entre individuos, que los niños crean desde el vientre. También es el personal del lenguaje. Se trata de un conjunto de imágenes auto afirmativas que, en su conjunto, hacen posible que un animal con límites imitados de segregación y una memoria confinada, envíe y comprenda un surtido ilimitado de mensajes y lo haga independientemente del clamor y la interrupción.

Bygates (1991)

*"Es la capacidad de amasar frases en lo teórico, que se crean y ajustan a las condiciones existentes al margen de todo lo demás".* Se trata de establecer opciones rápidas, coordinarlas adecuadamente y cambiarlas según las cuestiones repentinas que se presentan en diversos tipos de discusión.

O'Maley y Valdez (1996) sostienen que la expresión oral alude a la capacidad de concertar implicaciones entre al menos

dos individuos que se identifican con el escenario donde ocurre la discusión.

Por su parte, Vásquez (2012), opina que, la expresión oral es la disposición de estrategias que deciden las reglas generales que se deben seguir para transmitir oralmente con éxito, es decir, es el mejor enfoque para comunicar sin límites la propia opinión.

Pues, Ciari (1982) citado por Cherrepano (2012) alude que, *"la expresión oral es un límite que tiene cada persona en vista de que le permite comunicar consideraciones, sentimientos y el mejor enfoque para ser percibido por los demás."*

Flores (2004)

La expresión oral es la capacidad de impartir con claridad, facilidad, lucidez e influencia, utilizando los activos verbales y no verbales de forma adecuada. Asimismo, sugiere saber sintonizar con otras personas, con respecto a sus pensamientos y a los espectáculos de inversión.

La expresión oral no se limita a pronunciar palabras, sino que incorpora diferentes componentes que conforman un todo: componentes no verbales (paradas, tono, potencia, estado de ánimo y término) y componentes gestuales y corporales.

Tal y como indica Dell Hymes (1995), para desarrollar una gran destreza en la apertura, debemos ser capaces de crear y comprender expresiones adecuadas al entorno en el que se realizan.

De este modo, se defiende la presencia de la sensación en la escuela, en tanto que utiliza ejercicios de aprendizaje que apoyan el discurso en su escenario legítimo.

La expresión oral es el medio principal de que se vale la interacción humana, y durante la infancia se aprende y refina esta habilidad. Asimismo, la expresión es de naturaleza eminentemente social, pues solo puede existir en sociedad, como instrumento de comunicación humana. Los bebés balbucean, los niños de corta edad pronuncian palabras sencillas, los preescolares pueden unir en frases diversas palabras, los escolares charlan fácilmente con sus pares. Los niños y niñas usan y entienden la comunicación directa, que se fundamenta en la fonología y la sintaxis. La comunicación adulta es mucho más compleja, dado que emplea la semántica y la pragmática; reglas del lenguaje que los niños y niñas también manejan, aunque en un nivel más sencillo, es decir, menos elaborado.

#### **2.2.2.2 Teorías de la expresión oral**

##### **Teoría de la expresión oral en el niño según Piaget.**

Piaget (1983)

El lenguaje es una de las apariciones de la capacidad emblemática y, a pesar de que es especialmente significativo, llama la atención sobre el hecho de que todavía está restringido en sus indicaciones. De este modo, algunas conexiones significativas planteadas por Piaget sobre la idea y el lenguaje han sido señaladas.

En cualquier caso, Piaget plantea que el lenguaje asume un papel principal durante el tiempo que dura la ordenación de la capacidad emblemática, ya que no es en absoluto como los diferentes signos, que son desarrollados por la persona según sus necesidades, el lenguaje es ahora totalmente explicado socialmente y posteriormente da un montón de instrumentos psicológicos (relaciones, órdenes, etc.) al pensamiento.

Por otra parte, se han realizado estudios sobre los niños hipoacúsicos que demuestran que estos individuos crean deducciones inteligentes de forma similar o con un ligero retraso respecto a los niños hipoacúsicos. Esto lleva a Piaget a creer que el avance del lenguaje y las tareas sensitivas son dos cuestiones inconfundibles (Piaget e Inhelder) y a refutar la convicción común de la escuela sociológica de Durkheim de que el lenguaje daba una razón de ser, percibida como estructura de la oración y resumía la semántica. No obstante, con esta prueba Piaget explica que en el caso de los niños hipoacúsicos es inimaginable esperar que se hable de una ausencia de racionalidad como resultado del ligero retraso que pueden mostrar en el examen con los niños hipoacúsicos y a la luz del hecho de que en realidad la capacidad emblemática, en sus diferentes apariencias, permanece intacta.

### **Teoría de la expresión oral en el niño Papalia.**

Papalia acepta que los sistemas por los que los niños descubren cómo comunicarse y comprender el lenguaje han creado un amplio debate entre los especialistas a causa de los desconcertantes diseños del lenguaje y las habilidades necesarias para que los niños obtengan el lenguaje, prestando poca atención al mismo. Los impactos naturales y adquiridos, en cualquier caso, son dos partes significativas normales para las especulaciones significativas que se esfuerzan por aclarar por qué y cómo se aprende el lenguaje.

Papalia y Wendkos (2009) presentan diversas vías hipotéticas para tratar el particular límite humano comprometido con la intrincada interacción del aseguramiento del lenguaje. Entre ellas están: el conductismo, el relativismo y el determinismo social, el interaccionismo y el predeterminismo.

Según los creadores, los conductistas aceptan que el lenguaje se aprende a través del moldeado operante: una mejora proporciona una reacción o conducta y, en consecuencia, un resultado que apoya, aniquila o sofoca la reacción dada. Durante las fases iniciales del avance del lenguaje, los tutores reaccionan ante el parloteo de los bebés conversando con ellos y apoyando el parloteo, esencialmente situado en aquellos sonidos que estimaban el lenguaje adulto.

De este modo, los bebés pasan del parloteo trivial al lenguaje significativo. Papalia et al (2009), lo denominan "parloteo fácil", ya que los pequeños, de forma irregular, producen sonidos y se apoyan a partir de ahora en un sonido con lenguaje, que tiene implicaciones. Esencialmente, Mowrer sostiene que los niños aprenden el lenguaje copiando un modelo (típicamente el de sus padres) y obteniendo apoyo para sus propias apariciones, y que la relación de la voz humana con el deleite de la necesidad implica que la propia voz del niño imitando la de los tutores se va construyendo.

### **2.2.2.3 La gramática en la expresión oral**

La articulación oral, como tipo de lenguaje, necesita para su uso restrictivo en la correspondencia, la puntuación, que da claridad y lucidez a los mensajes. La puntuación psicológica que retrata el perfeccionamiento del lenguaje humano comprende la fonología, la semántica y la estructura de la frase.

#### **A) La fonología.**

Alzate (2006) sostiene que la fonología es el estudio de los indicios del lenguaje, que estudia los sonidos como unidades utilitarias; es decir, como componentes que desempeñan una capacidad etimológica específica (de

constitución y diferenciación de signos) y no como simples maravillas materiales.

En este sentido, los individuos que estudian la fonología se llaman fonólogos. Así, los fonólogos se preocupan por la disposición sonora de una lengua, por lo que se considera un sonido y por lo que establece una sucesión digna de sonidos.

Los indicios esenciales del discurso se denominan fonemas o fragmentos fonéticos y se abordan mediante imágenes encerradas en secciones cuadradas: [p], que, para este caso, es el fonema que inicia "pan".

No obstante, sólo importan aquellos fonemas que influyen en la importancia de lo que se dice, por lo que la distinción entre [p] y [d] es pertinente en tanto que puede dar lugar a dos palabras con diversas implicaciones, (por ejemplo, "pan" y "dan"), y en tanto que [p] y [d] "no pueden intercambiarse sin modificar la importancia de una palabra, tienen un lugar con diversas clases de fonemas llamados fonemas (porciones fonológicas).

Hay que tener en cuenta que los dialectos contrastan en sus cantidades de fonemas a la luz del hecho de que las directrices fonológicas confinan la disposición permisible de los fonemas, que son sólo sonidos y se comparan generalmente con las vocales y consonantes de las letras en

orden de la lengua; no obstante, puede haber un mayor número de fonemas que de letras en orden.

## B) Semántica

Como exactitud del término semántica, consideramos lo comunicado por Lyons (1997), quien opina que, "la semántica por definición es la investigación de la importancia; y la semántica fonética es la investigación de la importancia metódicamente en la jerga y la sintaxis de los supuestos dialectos regulares. En este sentido, la semántica es la investigación de la importancia de la lengua y puede examinarse en el grado de morfemas y oraciones.

## C) Sintaxis.

Es imprescindible darse cuenta de cómo deben conectarse las palabras a la hora de impartirlas, lo que establece la puntuación. De esta manera, Cárdenas (2010), afirma que la razón de ser de la gramática es examinar el diseño del lenguaje en cuanto a la mezcla de palabras para conformar estructuras. En consecuencia, al concentrarnos en cualquier lengua, debemos echar un vistazo a los diseños que la crean.

En este sentido, la gramática alude a los principios para unir las palabras en expresiones y oraciones. Una ilustración



de un principio sintáctico es la petición de palabras, que es significativa para entender el perfeccionamiento del lenguaje, como en las frases adjuntas

*"El canino troceó al cartero"* y *"El cartero simplificó al canino"*, donde tienen implicaciones totalmente diferentes. Mientras que las oraciones tienen sonidos e implicaciones, la puntuación alude a los diseños que las relacionan.

#### **2.2.2.4 Elementos de la expresión oral:**

Cassany (2009)

A. La voz. La imagen que se puede escuchar afecta significativamente a la multitud. Los sentimientos y las perspectivas pueden comunicarse a través de la voz. Es significativo, sobre todo, mantenerse alejado de una voz débil, apenas perceptible, o de voces ásperas, excesivamente agudas; los dos límites crearán malestar y falta de compromiso. Inesperadamente, es importante adquirir la pericia de dar tono e interés a lo que se dice exactamente a través del volumen y la inflexión de la voz. La voz y los movimientos pueden utilizarse para enfatizar un pensamiento o destacar los temas centrales del discurso.

B. Postura corporal. Para comunicar algo de forma oral, hay

que crear una cercanía con las personas con las que se transmite. En este sentido, debes evitar la firmeza y reflejar tranquilidad y dinamismo. En el caso de que hable de pie, es prudente esperar una postura firme y erguida. En el caso de que, además, vaya a hablar de pie, es deseable esperar una situación de jefe, con la columna vertebral recta y la parte inferior del compartimento de almacenamiento inclinada hacia la parte trasera del asiento.

Es significativo, sobre todo, no mantener los brazos cerca del cuerpo o cruzados, guardar objetos en las manos o amortajarlos en los bolsillos, ya que esto impedirá la articulación gestual fundamental que construye o acompaña cualquier discurso. En cuanto a las piernas, deben producirse desarrollos de vez en cuando para no dar la impresión de estar clavadas en el suelo; no obstante, hay que tener cuidado de no exagerar el desarrollo, ya que esto puede provocar el impacto del abanico.

C. Los gestos. La expresión, generalmente, va complementada con gestos y “movimientos corporales como una forma de poner énfasis o acentuar el mensaje oral; sin embargo, debe usarse con cuidado las expresiones gestuales pues estos deben ser naturales,

- oportunos y convenientes para evitar caer en el ridículo.
- D. La 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. Los ojos de la persona que se expresa oralmente deben reflejar serenidad y amistad. Es preciso que se mire a todos y cada uno de los receptores, o sea, debe abarcarse en forma global como individual el auditorio. Mirar el suelo, el cielo raso o las ventanas denotan inseguridad o temor y, por lo tanto, debe evitarse.
- E. La dicción. 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. Al hablar, hay que respirar con tranquilidad, proyectar la voz y dominar el énfasis de la entonación. No se debe, al contrario, gritar y caer en la repetición” de muletillas, como “verdá” o “este”.
- F. La estructura del mensaje. El contenido o mensaje de la persona que interviene en la conversación o exposición de un tema debe expresarse con claridad y coherencia. Esto significa no improvisar el discurso para evitar críticas que afecten la autoestima.

G. El vocabulario. Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender. Por eso, en primer lugar, hay que tomar en cuenta el tipo de público al que va dirigido el mensaje.

#### **2.2.2.5 Etapas del desarrollo de la expresión oral:**

Alonso, (2017) afirma que hay una variedad de propuestas sobre las etapas por las que crea el lenguaje, que alude fundamentalmente a la capacidad de hablar, lo que infiere la articulación oral. En todo caso, en términos cotidianos, se piensa en tres etapas básicas. Así, Gross (2012), sostiene que, "en su mayoría, se coincide en que existen tres etapas en el avance del lenguaje: etapa prelingüística, de 0 a un año; etapa de palabra única, de 12 a año y medio y; etapa de oración de dos palabras, que se divide en dos sub-etapas: etapa 1 de sintaxis, de 18 a 30 meses y; etapa 2 de puntuación, de 30 meses en adelante". Para el avance de esta exploración lo importante es la última etapa, el lenguaje.

#### **Etapas 1 del lenguaje.**

Comprende entre los 18 y los 30 meses de edad. Aquí el discurso del niño se transmite básicamente; es decir, se utilizan sólo aquellas palabras que transmiten la mejor medida de datos (contenido). Se excluyen los términos simplemente sintácticos,

como la palabra de acción "ser", los plurales y los posesivos; por ejemplo, el niño dice "hay vaca" cuando significa "hay una vaca"; en ese momento, se consigue que, sea cual sea el modo de vida, se comunique una realidad fundamental sobre el clima.

El discurso transmitido tiene una petición inflexible que parece salvaguardar la importancia de una frase; en consecuencia, en el caso de que se pregunte "Juan, ¿necesitas leche?", el joven puede responder "Juan leche" (o más tarde "Juan necesita leche"). Curiosamente, el discurso de los adultos no se basará en la petición de palabras para salvaguardar la importancia, como en el caso de la parte no implicada de una frase. De este modo, "Juan bebe leche" y "Juan toma leche" tendrán un significado similar, a pesar de una petición de palabra alternativa.

## **Etapas 2 Gramática**

Va desde los 30 meses de edad. Esta etapa se prolonga hasta alrededor de los 4 ó 5 años y, a pesar de que puede contrastar en varios dialectos, la naturaleza administrada estándar de la mejora del lenguaje es generalizada. La jerga del joven se expande rápidamente y las frases se vuelven más largas e intrincadas. La longitud normal de las frases es la cantidad de palabras de una frase aislada por el número completo de frases emitidas.

De este modo, un niño que produce 100 frases con 300 palabras tendrá una longitud de expresión normal de 3,00. El

incremento de la longitud media de expresión se debe básicamente a la incorporación de resaltados que quedan excluidos en el discurso transmitido de la etapa 1 de puntuación; en ese momento, la frase "*Papá lleva gorra*" puede transformarse en "*Lleva gorra papá*" y, por fin, en "*Papá esta llevando gorra*".

En este sentido, las oraciones para niños de cuatro o cinco años, las normas sintácticas esenciales fueron adquiridas, "sin embargo el niño ordinario de cinco años experimentará problemas para entender las oraciones separadas. Además, hay numerosas palabras imprevisibles que deben aprenderse realmente y esta parte del avance sintáctico requerirá unos cuantos años más.

#### **2.2.2.6 Desarrollo de la expresión oral en los niños:**

Secundarios, Palacio & Ferreiro (2014)

El niño en edad preescolar, al utilizar el lenguaje oral enfrenta la dificultad de formular el pensamiento por medio de la representación, los que habrá adquirido por medio de sus actividades, por lo que su lenguaje esta aun vinculado en su actividad concreta con objetos, personas y situaciones, por las que debe entenderse que.

Meece (2000). manifiesta que el lenguaje es la herramienta pedagógica que más influye en el desarrollo cognoscitivo, al respecto dice *el desarrollo intelectual del niño se basa en el dominio del medio social del pensamiento, es decir, el lenguaje.*

El lenguaje empieza con los primeros balbuceos, la edad de la aparición de la primera palabra, la longitud media de las frases de una determinada edad, la adquisición de los rasgos fonológicos y por último la evaluación de los sonidos.

En la aparición de sus primeras investigaciones Skinner demuestra el intento más importante para explicar el lenguaje desde la teoría del aprendizaje y en concreto desde la teoría del condicionamiento operante, Piaget no ha estudiado por sí mismo la adquisición del lenguaje, pero si se ha ocupado del papel del lenguaje en el desarrollo cognitivo y ha sostenido que el lenguaje, como el pensamiento tiene su origen en las acciones sensorio-motoras que él ha estudiado detenidamente.

La manera piagetiana de concebir el lenguaje permite abordar sus orígenes en relación con la actividad global del niño y las otras formas de representación.

Uno de los elementos a los que Chomsky ha recurrido para defender el carácter innato del lenguaje es que el niño recibe un lenguaje muy incompleto, irregular, etcétera; típico de las expresiones adultas habituales.

Granadino (2006).

Comenta que en el proceso de la práctica de las educadoras de un preescolar y de los primeros grados de una escuela primaria expresan, que si los niños no han desarrollado un cierto nivel en lo que se refiere a las habilidades y la

expresión del lenguaje en los diferentes contextos, donde ellos se encuentren, se les dificultaría más el trabajo de aprender a leer y escribir aun cuando el niño sepa manejar el lápiz con una gran facilidad, la educación preescolar debe contribuir a la enseñanza del lenguaje no solamente enseñando a leer y escribir sino acercando al niño a realizar sus aprendizajes por medio de diversas actividades que se orienten para enriquecer los procesos de aprendizaje y de la expresión oral.

El jardín de niños debe facilitar y favorecer este tipo de manifestaciones no solo por la riqueza educativa, sino porque son un medio para identificarse con sus 25 compañeros de juego y con su cultura, además es de gran importancia para un acercamiento a la adquisición de la lectura y la escritura.

El niño en edad de educación inicial al utilizar el lenguaje oral enfrenta la dificultad de expresarse en las diversas actividades que se realizan utilizando la estrategia de la representación, por lo que su lenguaje está aún vinculado en su actividad concreta con objetos, personas y situaciones por las que debe entenderse que el lenguaje oral es un proceso integrador significativo en el cual el niño a partir de sus experiencias concretas puede expresar sus necesidades y sus sentimientos

#### **2.2.2.7 Dimensiones de la expresión oral:**

##### **a) Nivel fonológico**

Rodríguez (2004)



El nivel fonológico es el componente esencial de la correspondencia humana, el lenguaje depende de la instrumentación oral (sonido) de los signos cuya elección y asociación como marco propio de la reunión ha permitido el comercio informativo/social de la misma a través del discurso. El discurso es, en este sentido, la creación de sonidos con una razón particular abierta que permite el comercio de implicaciones.

De la misma manera, para Barreda y Franca (2004), son unidades menos particulares las que se utilizan en cada palabra llegando a los fonemas, no tienen significación autónoma sin ayuda de nadie, sin embargo, son valiosas para cambiar la significación de las unidades significativas, es esencial pensar en ello:

El marco fonológico necesita considerar para su giro adecuado, desde un punto de vista, la información sobre los componentes fonéticos distintivos, y luego, de nuevo, las normas que permiten la mezcla correcta de los fonemas.

#### **b) Nivel semántico.**

Rodríguez (2004)

Sostiene que es una investigación primaria para decidir la forma en que se han compuesto cada una de las palabras, cuando no conceden mayor división se conocen como morfema libre, posteriormente, las palabras y los morfemas armonizan como unidades mínimas con diversas implicaciones. Es la investigación de las estructuras o

unidades primarias que transmiten significado, en la puntuación el examen se centra en las aseveraciones y la conexión de las palabras.

Rodríguez, (2004)

Hace referencia a que el avance de la jerga asume una parte significativa en la importancia de las palabras, lo cual es consecuencia de una capacidad de aprendizaje identificada con el aseguramiento de varias palabras, lo cual ocurre cuando se alcanza un tamaño específico de la jerga.

Este aumento de la velocidad se corresponde con la presencia de la puntuación, que se produce en todas las personas, a pesar de que los hechos confirman que ocurre en varias ocasiones, los niños encuentran que se pueden nombrar elementos y actividades (palabras de acción)". Aunque en la etapa pre-léxica las palabras sólo tienen una capacidad instrumental (conseguir algo o captar la atención), cuando se produce la revelación de su nombre, los niños reconocen cómo las palabras obtienen un significado referencial y tienen varias capacidades.

### **c) Nivel sintáctico**

El nivel sintáctico se separa en constituyentes, el principal llamado sintagma ostensible, ya que su núcleo o palabra más significativa es un nombre, el constituyente posterior tiene como palabra más importante una palabra de acción, llamado sintagma

verbal Jiménez (2005). Cada uno de los núcleos está unido por diferentes sintagmas, y es importante intentar presionarlos hasta llegar a la desintegración total de la expresión.

En cuanto al nivel sintáctico:

Jiménez (2005)

Determina que establecer una partición entre la construcción de las palabras y la petición en la que se conectan es hasta cierto punto falso, ya que los dos puntos de vista (la palabra y su asociación dentro de la oración) están firmemente conectados y a menudo son indistinguibles para la apreciación de mensajes y expresiones.

Del mismo modo, los componentes sintácticos requieren pequeñas unidades, para construir relaciones y reglas de mezcla a partir de ellas, en las que son decisivamente las palabras y sus variaciones morfológicas las que ofrecen estos resultados semánticos concebibles.

#### **2.2.1.7 Evaluación de la habilidad informativa oral:**

MENEDU (2017)

En el Diseño Curricular Nacional se propone que la evaluación en el nivel de Educación Infantil debe ser severa y exhaustiva. Es exigente en el sentido de que la letra A, B y C asigna la escala de evaluación según el nivel de logro alcanzado. Es intrigante porque cada grado de prerrequisito

contiene una descripción del nivel de logro, que se convierte en una fuente de puntos de vista para el docente.

Logro esperado. Aquí es donde el joven muestra que la persona ha llegado al logro típico de aprendizaje en el tiempo cambiado. Se reconoce con el calificador específico "A".

En Medida. Aquí es donde el estudiante está empujando hacia el logro del aprendizaje típico, para lo cual la persona necesita ayuda durante una oportunidad razonable para hacerlo. Se reconoce con el calificador severo "B".

Inicio. Es cuando el alumno está comenzando a ensamblar el aprendizaje típico o muestra dificultades para impulsar el aprendizaje ordinario y necesita un periodo extra de apoyo e intervención del instructor en función de su velocidad y forma de aprender. Se le asigna el calificativo grave "C".

### **III. HIPÓTESIS**

#### Hipótesis general

El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

#### Hipótesis específicas

El juego de roles influye positivamente en el en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

El juego de roles influye positivamente en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

El juego de roles influye positivamente en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Diseño de la investigación

Según su finalidad fue de tipo aplicada, para Murillo (2008),

La investigación aplicada se designa como exploración razonable u observacional, que se describe por la forma en que trata de aplicar o utilizar la información obtenida, mientras que simultáneamente obtiene otras, a raíz de la ejecución y la organización de la práctica basada en la investigación. La utilización de la información y la exploración da lugar a un método minucioso, compuesto y metódico de conocer la realidad.

La presente tesis fue de nivel Experimental el cual según el autor Arias (2011) manifiesta que:

La investigación experimental es un ciclo que comprende en someter a un objeto o grupo de personas, hasta condiciones específicas, estímulos o tratamientos (Variable independiente), para observar los impactos o respuestas que se crean (variable dependiente).

El diseño del estudio fue preexperimental con un pre-test y post-test Hernández, Fernández y Batista (2014) Afirma que se trata de un solo grupo, ya que la población a estudiar estará constituida por un grupo social reducido, al que se le aplicará pruebas experimentales para manipular su variable dependiente.

Arias (2011) afirma que se caracteriza por la forma en que la investigación previa a la experimentación se considera un tipo de prueba, en la que se examinan los diferentes instrumentos o procedimientos que deben

evaluarse para la investigación, luego el post prueba el cual determina su alcance.

Para tal fin detalla el esquema gráfico: diseño Pre - Experimental



Donde:

G: Grupo de estudio

O1: Medición del pre-test

O2: Medición del pos-test

X: Aplicación de las pruebas experimentales

#### 4.2 Población y muestra

##### **Población:**

Lo constituyeron todos los niños y niñas matriculados en el año académico en la Institución Educativa Inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Siendo un total de 17.

*Tabla 1: Población de estudio*

<b>Estudiantes de la Institución Educativa Inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021</b>			
<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Damas</b>	<b>Total</b>
<b>3 años</b>	1	1	2
<b>4 años</b>	3	3	6
<b>5 años</b>	4	5	9
<b>Total</b>	8	9	17

Fuente: Registro de matrícula 2021

Señala López (2004) sobre la muestra lo siguiente: 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 Pineda, De Alvarado & De Canales (1994) señalan que en nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

### **La Muestra:**

La muestra de estudio fue no probabilística e intencional; no probabilístico porque según Sánchez y Reyes (2006) *“no se conoce la probabilidad o posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionado en una muestra”*, e intencional, porque el investigador *“busca que la muestra sea representativa de la población de donde es extraída”*, es decir, responde a la intención o necesidad de la investigación.

Se utilizo como medio de exclusión el hecho de que los estudiantes de 3 años de edad recién se están adaptando al método de estudio y por no ser regulares en sus asistencias.

La muestra estuvo constituida por un total de 15 estudiantes, entre niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.



Tabla 2: Muestra de estudio

<b>Estudiantes de la Institución Educativa Inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021</b>			
<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Damas</b>	<b>Total</b>
<b>4 años</b>	3	3	6
<b>5 años</b>	4	5	9
<b>Total</b>	7	8	15

Fuente: Registro de matrícula 2021

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

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de mediciones
<b>V.I. JUEGO DE ROLES</b>	Peñarrieta y Faisse (2006) caracterizan el juego de roles como una trama de trabajo instructiva en la que se crean representaciones de la realidad, y el estudiante pueda comprender la circunstancia a través de su representación.	El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles de tal manera que contextualice el tema, organice su personaje, interprete y cierre con conclusiones.	Contextualizar el juego	Se elige el tema a tratar. Se contextualiza el problema y se bosqueja para su representación.	Selecciona tema a interpretar Explica los roles y situación a representar Se permite opiniones y sugerencias	Intervalar  Escala: 1 Inicio 2 Proceso 3 Logro
			Organización de la clase para el juego	Establecer roles y representaciones. Diferenciar quienes participarán como espectadores.	Se permite la elección del papel para cada uno o se asigna. Se diferencia entre actores de juego y público. Elige indumentaria y caracterización del personaje	
			Desarrollo del juego	El estudiante imagine como debe interpretar a un personaje. Piensa, actúa y decide como lo haría la persona a la que interpreta.	Encarnar al personaje Utiliza indumentaria Decide el carácter del personaje en el juego	
			Cierre del juego	Se analiza lo que sucedió en un plenario. Poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que se afrontaban.	Discuten imprevistos Se pone de manifiesto la conclusión Se hace un recuento del juego Se propone rotación de personajes	
<b>V.D. EXPRESION ORAL</b>	De acuerdo a Jiménez (2005), “la expresión oral consiste en reproducir oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos	Se considera como el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, la forma	Nivel Fonológico	Pronuncia fonemas de expresión sencilla, con claridad.	Comunica sus pensamientos e ideas mediante el lenguaje oral utilizando su lengua materna	
				Repite frases con sentido completo.	Realiza preguntas de manera clara	
				Se expresa a partir de un estímulo visual.	Nombra y asocia la palabra con el objeto durante el juego	
				Articula palabras de cadena larga.	Pronuncia correctamente su nombre completo	

adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje”.	de expresar sin barreras lo que uno quiere, claro sin excederse o hablar con mal vocabulario.	Nivel Semántico	Habla de forma clara y audible.	Pronuncia el nombre de sus familiares
			Expresa y comunica pensamientos e ideas	Expresa y comunica sus pensamientos e ideas de manera clara y fluida
			Establece diálogos con sus pares	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula.
			Emite juicios y opiniones propios	Manifiesta de manera espontánea opiniones sobre los trabajos realizados.
			Describe objetos	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada.
			Describe características de personajes o animales	Manifiesta y describe el rol de personajes o animales de manera clara y fluida
			Enriquece su vocabulario	Utiliza palabras nuevas en su lenguaje cotidiano.
			Usa oraciones compuestas	Usa oraciones compuestas o crea adivinanzas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras.
			Usa la imaginación y creatividad con las palabras	Crea rimas con palabras nuevas.
			Usa formas verbales simples y complejas	Usa formas verbales simples y complejas
Nivel Sintáctico		Usa oraciones compuestas y negación.	Usa las oraciones de negación y Empieza a usar oraciones compuestas	

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnicas:**

La técnica que se utilizó, fue la observación. Con esta técnica el investigador examina atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

Carrasco (2013) dice sobre la observación: Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información.

Velásquez (2007) menciona que, Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

#### **Instrumentos:**

El instrumento fue una guía de observación estructurada en un pre y post test que se tomara como prueba de entrada y salida con intermedio de la aplicación de las sesiones experimentales los mismos que se medirán en ambos escenarios.

Velásquez (2007) señala que la guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar.

La validación de instrumentos se dio por juicio de reconocidos expertos para dar confiabilidad a la consistencia del instrumento.

## Confiabilidad

Asimismo, para la confiabilidad de los cuestionarios se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Este valor nos indicará si el instrumento es confiable.

Frías-Navarro (2014) A mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad. El mayor valor teórico de Alfa es 1, y en general 0.80 se considera un valor aceptable. En el caso de nuestra investigación el resultado es el siguiente:

*Tabla 3: Confiabilidad de instrumento*

<u>Estadísticas de fiabilidad</u>	
<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
0,998	2

Siendo 0,998 el coeficiente se considera aceptable y consistente la validación de nuestro instrumento en base a los resultados obtenidos.

### 3.5 Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizará la estadística inferencial a través del coeficiente de Pearson para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa

Office Excel 2010, y el análisis de los datos se realizará utilizando el software SPSS V24.

Para la interpretación de los datos tabulados elaboramos el baremo de interpretación de acuerdo a los ítems para cada variable y dimensión y se distribuyen por cada nivel como sigue:

*Tabla 4: Baremo de interpretación de variables y dimensiones*

<b>NIVEL</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSION</b>
<b>1. Inicio</b>	15_29	5_9
<b>2. Proceso</b>	30_44	10_14
<b>3. Logro</b>	45_60	15_20

Fuentes: Elaboración propia

### 3.6 Matriz de consistencia

<b>TITULO:</b>					
JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACION Y MUESTRA
<p><b>Pregunta general</b> ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021?</p> <p><b>Preguntas específicas</b> ¿De qué manera el juego de roles influye en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021? ¿De qué manera el juego de roles influye en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021? ¿De qué manera el juego de roles influye en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar de qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificara de qué manera influye el juego de roles en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Precisar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. Determinar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> El juego de roles influye positivamente en el en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. El juego de roles influye positivamente en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. El juego de roles influye positivamente en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p>	<p><b>Variable Independiente:</b>  <b>JUEGO DE ROLES</b></p> <p><b>Variable Dependiente:</b> <b>EXPRESION ORAL</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel fonológico</li> <li>• Nivel semántico</li> <li>• Nivel sintáctico</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Según su finalidad Aplicada.</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Experimental</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b> Pre - Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;"><b>G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p> </div> <p><b>Donde:</b> G: Grupo de estudio O1: Medición del pre-test O2: Medición del pos-test X: Aplicación de las pruebas experimentales</p>	<p><b>Población:</b> La población estará conformada por 17 niños de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p> <p><b>Muestra:</b> Se trabajará con una muestra de 15 niños de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.</p>

### 3.7 Principios éticos

Durante la ejecución del presente estudio se respetaron los principios éticos de investigación en este punto se mencionan los principios éticos que rigen a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote los cuales son:

El principio a la Confidencialidad: Se respetó la intimidad y se cumplió con el deber de confidencialidad y sigilo de la información recibida, con autorización de las personas y representantes de la institución involucrada; en circunstancias extraordinarias, por las autoridades competentes

Principio de respeto a la dignidad humana: En todo momento se ofreció el respeto puesto que toda persona es digna de ella. Esto como fundamento de una sociedad justa, lo que conlleva a un proceso de crecimiento en la sociedad donde se desarrolla.

Principio del Consentimiento informado: En el proceso se informó al participante e institución acerca de la investigación, entre otros aspectos sus derechos durante la investigación, los objetivos, los posibles daños potenciales, los riesgos, beneficios, tratamiento alternativo, confidencialidad de los datos e información a ser colectada, tiempo que se guardará esta información, acceso a la misma, derecho a retirarse en cualquier momento de la investigación.

El cumplimiento de las expectativas que presenta la investigación; se aplicó principios éticos como la protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación y derechos a estar informado, beneficencia no maleficencia, justicia e integridad científica. (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2019).



## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

Los resultados presentados en el informe corresponden a los datos aplicados a través de los instrumentos debidamente operacionalizadas por variables y dimensiones respectivamente.

#### 5.1.1 Resultados descriptivos

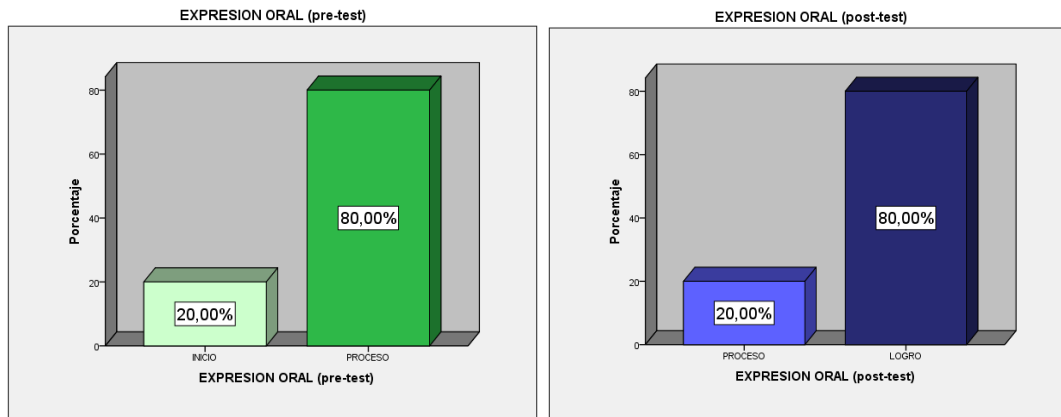
*Tabla 5: Tabla de frecuencia de la variable expresión oral en su pre y post test.*

<i>EXPRESION ORAL</i>					
		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	3	20,0	0	0
	PROCESO	12	80,0	3	20,0
	LOGRO	0	0	12	80,0
	Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

El resultado presentado tiene la necesidad de analizarse gráficamente para tal fin se elaboró las figuras que la acompañan a continuación.

*Figura 1: Representación gráfica de la variable expresión corporal en su pre y post test*



Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

En los gráficos estadísticos comparativos podemos observar la diferenciación significativa y mejoría de la expresión oral del post test respecto al pre test tomada en un primer momento, observamos en el nivel inicio paso de 20% a 0%, en el nivel proceso vemos que disminuyo de 80% a 20% y en el nivel logro de 0% ascendió a 80% para la post prueba, **concluyendo** así que se aprecia mejoría considerable respecto a lo que se consiste en oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. En la investigación se evaluó mediante el instrumento a un total de 15 estudiantes los que representan el total de nuestra muestra.

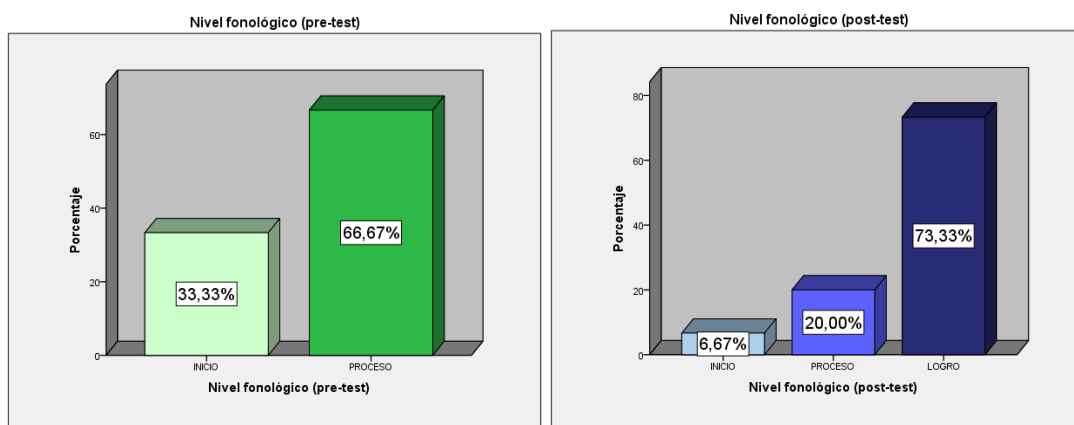
Tabla 6: Tabla de frecuencia del nivel fonológico en su pre y post test.

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	5	33,3	1	6,7
	PROCESO	10	66,7	3	20,0
	LOGRO	0	0	11	73,3
Total		15	100,0	15	100,0

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

El resultado presentado tiene la necesidad de analizarse gráficamente para tal fin se elaboró las figuras que la acompañan a continuación.

Figura 2: Representación gráfica de la dimensión expresiva en su pre y post test.



Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

En los gráficos estadísticos comparativos podemos observar la diferenciación significativa y mejoría del nivel fonológico del post test respecto al pre test tomada en un primer momento, observamos en el nivel inicio paso de 33,33% a 6,67%, en el nivel proceso vemos que disminuyo de 66,67% a 20% y en el nivel logro de 0% ascendió a 73,33% para la post

prueba, *concluyendo* así que se aprecia mejoría considerable respecto a la comunicación de sus pensamientos, preguntas claras, asociación de objetos, pronunciación de su nombre y familiares. En la investigación se evaluó mediante el instrumento a un total de 15 estudiantes los que representan el total de nuestra muestra.

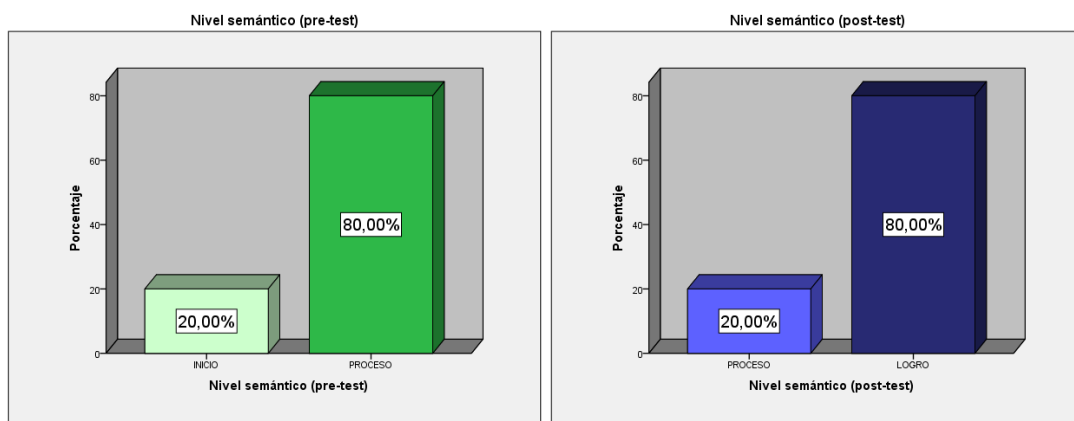
*Tabla 7: Tabla de frecuencia del Nivel semántico en su pre y post test.*

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	3	20,0	0	0
	PROCESO	12	80,0	3	20,0
	LOGRO	0	0	12	80,0
Total		15	100,0	15	100,0

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

El resultado presentado tiene la necesidad de analizarse gráficamente para tal fin se elaboró las figuras que la acompañan a continuación.

*Figura 3: Representación gráfica de la dimensión comunicativa en su pre y post test.*



Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

En los gráficos estadísticos comparativos podemos observar la diferenciación significativa y mejoría del nivel semántico del post test respecto al pre test tomada en un primer momento, observamos en el nivel inicio paso de 20% a 0%, en el nivel proceso vemos que disminuyó de 80% a 20% y en el nivel logro de 0% ascendió a 80% para la post prueba, **concluyendo** así que se aprecia mejoría considerable respecto a lo que el niño expresa de sus ideas de manera clara y fluida, establece diálogos y manifiesta opiniones respecto a objetos y características de animales. En la investigación se evaluó mediante el instrumento a un total de 15 estudiantes los que representan el total de nuestra muestra.

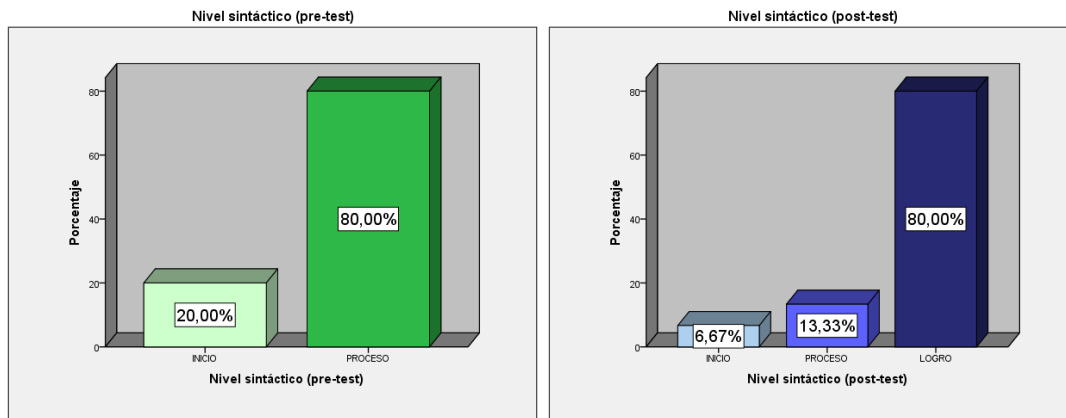
*Tabla 8: Tabla de frecuencia del Nivel sintáctico en su pre y post test.*

<i>Nivel sintáctico</i>					
		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	3	20,0	1	6,7
	PROCESO	12	80,0	2	13,3
	LOGRO	0	0	12	80,0
	Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

El resultado presentado tiene la necesidad de analizarse gráficamente para tal fin se elaboró las figuras que la acompañan a continuación.

Figura 4: Representación gráfica de la dimensión creativa en su pre y post test.



Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

En los gráficos estadísticos comparativos podemos observar la diferenciación significativa y mejoría del nivel sintáctico del post test respecto al pre test tomada en un primer momento, observamos en el nivel inicio paso de 20% a 6,67%, en el nivel proceso vemos que disminuyo de 80% a 13,33% y en el nivel logro de 0% ascendió a 80% para la post prueba, **concluyendo** así que se aprecia mejoría considerable respecto a la utilización de palabras nuevas alimentando su lenguaje cotidiano, creando rimas, adivinanzas, trabalenguas y pronunciando frases. En la investigación se evaluó mediante el instrumento a un total de 15 estudiantes los que representan el total de nuestra muestra.

### 5.1.2 Resultados inferenciales

#### PRUEBAS DE NORMALIDAD: EXPRESIÓN ORAL

Seccionaremos la variable de estudio antes de la aplicación del instrumento y y una vez operacionalizada se aplicará una prueba previa (pre test) y posterior (post test) de forma independiente para decidir la dispersión de la información de forma normal.

Tabla 9: Prueba de normalidad de expresión oral en su pre y post test.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
EXPRESION ORAL (pre-test)	,605	15	,000
EXPRESION ORAL (post-test)	,607	15	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Es posible determinar, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, siendo ésta la cifra mínima aceptable lo que nos lleva a afirmar que los datos se encuentran normalmente distribuidas.

Tabla 10: Prueba de muestras emparejadas de la expresión oral en su pre y post test.

Prueba de muestras emparejadas							
Diferencias emparejadas							
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			

Par	EXPRESIÓN	1,00000	,37796	,09759	,79069	1,20931	11,123	14	,000
1	ORAL (post-test) - EXPRESIÓN ORAL (pre-test)								

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 11,123 y la estima de significancia  $P = 0.000$  que afirma que hay una enorme diferenciación entre las pruebas pre y post prueba.

Se hace referencia a la hipótesis para ponerlas a prueba y decidir si se aprueban o se descartan.

#### **Procesamiento de la Hipótesis planteada por el investigador:**

Ha: El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

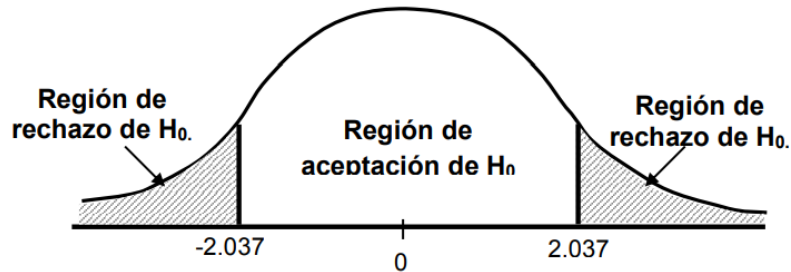
Ho: El juego de roles no influye en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

De acuerdo:

- a) Prueba estadística: Distribución “t de student”
- b) Categoría de significación:  $\alpha = 0,05$
- c) Grados de libertad:  $(N1-1) = 14$
- d) “t” calculada: 11,123
- e) Valor crítico:  $t_{0,05} = 2,037$
- f) Toma de decisión:



- Si  $t_C > t_{0,05}$  se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_a$
- Si  $t_C < t_{0,05}$  se acepta  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$



Entonces:

- Como  $t_c > t_{0.05}$  entonces se prescinde de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se percibe la hipótesis alterna ( $H_1$ ) planteada por el investigador, en ese sentido se afirma que hay una diferencia asombrosa de la utilización de las pruebas experimentales.
- El post-test presenta una media matemática más alta que el pre-prueba de la cual el test fue tomado con un instrumento comparable antes de las reuniones de aprendizaje.
- Podemos atestiguar de manera cuantificable que las pruebas experimentales del juego de roles mejoran bastante la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe - río negro, Satipo 2021.

Para cuantificar el nivel de impacto, nos remitimos al objetivo para responder en cuanto al nivel de impacto en relación con las pruebas exploratorias.

**Procesamiento del objetivo general:**

Determinar de qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

*Tabla 11: Correlaciones de muestras emparejadas de la expresión oral en su pre y post test*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	EXPRESIÓN ORAL (post-test) & EXPRESIÓN ORAL (pre-test)	15	,801	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Se estableció que el juego de roles mejora notablemente la expresión oral con un índice de impacto de 0,801 que habla del 64,16%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a lo que se consiste en oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

## PRUEBAS DE NORMALIDAD: NIVEL FONOLÓGICO

Analizaremos el comportamiento de la dimensión con respecto a la aplicación del instrumento en el pre y post test

Tabla 12: Prueba de normalidad del Nivel fonológico en su pre y post test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión expresiva (pre-test)	,603	15	,000
Dimensión expresiva (post-test)	,606	15	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Es posible determinar, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, siendo ésta la cifra mínima aceptable lo que nos lleva a afirmar que los datos se encuentran normalmente distribuidas.

Se hace referencia a la hipótesis para ponerlas a prueba y decidir si se aprueban o se descartan.

### Procesamiento de la Hipótesis Específica 1:

H<sub>a</sub>: El juego de roles influye positivamente en el en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

H<sub>0</sub>: El juego de roles no influye en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

*Tabla 13: Prueba de muestras emparejadas del Nivel fonológico en su pre y post test*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Nivel fonológico (post-test) - Nivel fonológico (pre-test)	1,00000	,37796	,09759	,79069	1,20931	10,247	14	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 10,247 y la estima de significancia  $P = 0.000$  que afirma que hay una enorme diferenciación entre las pruebas pre y post prueba, siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

**Procesamiento del objetivo específico 1:**

Identificara de qué manera influye el juego de roles en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

*Tabla 14: Correlaciones de muestras emparejadas del Nivel fonológico en su pre y post test*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Nivel fonológico (post-test) & Nivel fonológico (pre-test)	15	,791	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Se estableció que el juego de roles mejora notablemente el nivel fonológico con un índice de impacto de 0,791 que habla del 62,56%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a la comunicación de sus pensamientos, preguntas claras, asociación de objetos, pronunciación de su nombre y familiares.

### **PRUEBAS DE NORMALIDAD: NIVEL SEMÁNTICO**

Analizaremos el comportamiento de la dimensión con respecto a la aplicación del instrumento en el pre y post test

*Tabla 15: Prueba de normalidad del Nivel semántico en su pre y post test*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Nivel semántico (pre-test)	,499	15	,000
Nivel semántico (post-test)	,499	15	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Es posible determinar, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, siendo ésta la cifra mínima aceptable lo que nos lleva a afirmar que la los datos se encuentran normalmente distribuidas.

Se hace referencia a la hipótesis para ponerlas a prueba y decidir si se aprueban o se descartan.

**Procesamiento de la Hipótesis Específica 2:**

H<sub>a</sub>: El juego de roles influye positivamente en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

H<sub>0</sub>: El juego de roles no influye en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

*Tabla 16: Prueba de muestras emparejadas del Nivel semántico en su pre y post test*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Nivel semántico (post-test) - Nivel semántico (pre-test)	1,00000	,37796	,09759	,79069	1,20931	12,325	14	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 12,325 y la estima de significancia P = 0.000 que afirma que hay

una enorme diferenciación entre las pruebas pre y post prueba, siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

**Procesamiento del objetivo específico 2:**

Precisar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

*Tabla 17: Correlaciones de muestras emparejadas del Nivel semántico en su pre y post test*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Nivel semántico (post-test) & Nivel semántico (pre-test)	15	,921	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Se estableció que el juego de roles mejora notablemente el nivel semántico con un índice de impacto de 0,921 que habla del 84,82%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a lo que el niño expresa de sus ideas de manera clara y fluida, establece diálogos y manifiesta opiniones respecto a objetos y características de animales.

## PRUEBAS DE NORMALIDAD: NIVEL SINTÁCTICO

Analizaremos el comportamiento de la dimensión con respecto a la aplicación del instrumento en el pre y post test

Tabla 18: Prueba de normalidad del Nivel sintáctico en su pre y post test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Nivel sintáctico (pre-test)	,499	15	,000
Nivel sintáctico (post-test)	,525	15	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Es posible determinar, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, siendo ésta la cifra mínima aceptable lo que nos lleva a afirmar que la los datos se encuentran normalmente distribuidas.

Se hace referencia a la hipótesis para ponerlas a prueba y decidir si se aprueban o se descartan.

### Procesamiento de la Hipótesis Específica 3:

H<sub>a</sub>: El juego de roles influye positivamente en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

H<sub>0</sub>: El juego de roles no influye en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.



Tabla 19: Prueba de muestras emparejadas del Nivel sintáctico en su pre y post test

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
Par 1	Nivel sintáctico (post-test) - Nivel sintáctico (pre-test)	,93333	,25820	,06667	,79035	1,07632	14,000	14	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y pos test.

Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 14,000 y la estima de significancia  $P = 0.000$  que afirma que hay una enorme diferenciación entre las pruebas pre y post prueba, siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

### Procesamiento del objetivo específico 3:

Determinar de qué manera influye el juego de roles influye en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Tabla 20: Correlaciones de muestras emparejadas del Nivel sintáctico en su pre y post test

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Nivel sintáctico (post-test) & Nivel sintáctico (pre-test)	15	,930	,000

Fuente: Datos extraídos a partir de la aplicación del pre y post test.

Se estableció que el juego de roles mejora notablemente el nivel sintáctico con un índice de impacto de 0,930 que habla del 86,49%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a la utilización de palabras nuevas alimentando su lenguaje cotidiano, creando rimas, adivinanzas, trabalenguas y pronunciando frases.

## 5.2 Análisis de resultados

Hipótesis general: El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Se determinó con la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, lo que nos lleva a afirmar que los datos se encuentran normalmente distribuidos. Para la prueba de hipótesis, encontramos la  $t_c > t_{0.05}$  prescindiendo así de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se percibiendo la hipótesis alterna ( $H_1$ ) planteada por el investigador. En tal sentido podemos establecer que el juego de roles mejora notablemente la expresión oral con un índice de impacto de 0,791 que habla del 64,16%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a la expresión oral

definido según Jimenes (2005) que “*consiste en reproducir oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje*” manifestado como el desenvolvimiento oral del niño con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

Resultado significativo que guarda similitud con la investigación de Rosillo (2020) en su investigación: “*Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020*”. Que concluyo que los estudiantes lograron mejorar su expresión oral en un 87.5% por medio del juego de roles.

Hipótesis específica 1: El juego de roles influye positivamente en el nivel fonológico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Se determino, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, lo que nos lleva a afirmar que los datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 10,247 y la estimación de significancia  $P = 0.000$ , siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Se pudo establecer que el juego de roles mejora notablemente el nivel fonológico con un índice de impacto de 0,791 que habla del 62,56%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto al

nivel fonológico definido según Barreda y Franca (2004), *“El nivel fonológico es mecanismo básico de la comunicación humana, la lengua se fundamenta en la instrumentación oral (sonora) de unos signos cuya selección y organización como sistema propio de un grupo ha permitido el intercambio comunicativo/social del grupo mediante el habla”*. Y en la investigación se manifestó cuando el niño comunica sus pensamientos, hace preguntas claras, asocia objetos, pronuncia su nombre y familiares.

El resultado tiene similitud con la de López y Morris (2016), en su trabajo de investigación titulado *“Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes”*; Luego del sometimiento a 16 sesiones de juego de roles diariamente por un mes. Finalmente, evaluados por observación y lista de cotejo, con el que concluyó que el juego de roles sí mejora significativamente la Expresión oral en estudiantes.

Hipótesis específica 2: El juego de roles influye positivamente en el nivel semántico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Se determino, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, lo que nos lleva a afirmar que la los datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 12,325 y la estima de significancia  $P = 0.000$ , siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la

hipótesis alterna. Se pudo establecer que el juego de roles mejora notablemente el nivel semántico con un índice de impacto de 0,921 que habla del 84,82%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto nivel semántico que según Rodríguez (2004), *“menciona en el significado de las palabras juega un papel importante la evolución del vocabulario, que es resultado de una función del aprendizaje relativa a la adquisición de un número de palabras, que se produce cuando se alcanza un determinado tamaño de vocabulario”* En la investigación pudimos evidenciarla cuando el niño expresa de sus ideas de manera clara y fluida, establece diálogos y manifiesta opiniones respecto a objetos y características de animales.

El resultado presta cierta similitud con la variable de Amand (2019), investigó para desarrollar *“La expresión oral de niños de 4 años con la aplicación del juego de roles con títeres”*. En sus resultados acerca de la fluidez y claridad de la expresión oral, se observa mejoras sustantivas entre el pre test y el pos test; c) concluyendo que la aplicación de juego de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de manera significativa en el área de Comunicación.

Hipótesis específica 3: El juego de roles influye positivamente en el nivel sintáctico de los estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021.

Se determinó, tal como se demuestra en la prueba de Shapiro Wilk, que el valor de significancia está por debajo de 0,05, lo que nos lleva a afirmar que la los datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la

ejecución de la prueba de hipótesis, después de la utilización de la T de student, se estimó a partir de un nivel de libertad de 14, de manera similar la T determinada dio 14,000 y la estima de significancia  $P = 0.000$ , siendo la  $t_c > 2,037$  el valor crítico, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Se pudo establecer que el juego de roles mejora notablemente el nivel sintáctico con un índice de impacto de 0,930 que habla del 86,49%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto al nivel sintáctico definido por Jiménez (2005) *“los elementos sintácticos precisan de pequeñas unidades, para a partir de ellas establecer relaciones y reglas de combinación, en las que son precisamente las palabras y sus variantes morfológicas las que ofrecen estas posibilidades lingüísticas”* manifestado en el resultado cuando los niños utilizaron palabras nuevas alimentando su lenguaje cotidiano, creando rimas, adivinanzas, trabalenguas y pronunciando frases.

El resultado alcanzado guarda relación con lo obtenido por Rivera (2016), investigó a *“Los juegos de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N° 1787 de Satipo – 2016”*, El que alcanzo los resultados respecto a la relación que existe entre juegos de roles y expresión oral, por lo concluye con una correlación de Spearman de  $r_s = 0.519$  se existe una correlación moderada.

## VI. CONCLUSIONES

Objetivo General: Se pudo determinar que el juego de roles influye notablemente la expresión oral en un 64,16%. demostrando que hay mejoría considerable respecto a su desenvolvimiento oral, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

Como aporte podemos afianzar que trabajar con estrategias que mejoren ciertas habilidades en los niños se debe considerar en el currículo nacional teniendo en cuenta que la comunicación a través de la expresión oral es de vital importancia debido a que es fundamental que el niño se comunique para determinar su aprendizaje e incomodidades.

Como valor agregado se detalla del resultado mostrado gran porcentaje de influencia del juego de roles para propiciar la expresión oral en el niño, demostrando de esta manera que es muy importante buscar medios y estrategias para fortalecer las habilidades, a los padres de familia concientizar los motivos por lo que el niño no desarrolla su expresión oral y darle a conocer como poder contribuir en su formación.

Objetivo específico 01: Se pudo identificar que el juego de roles influye notablemente en el nivel fonológico en un 62,56%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a la comunicación de sus pensamientos, preguntas claras, asociación de objetos, pronunciación de su nombre y familiares.

Como aporte se contribuyó con los materiales y sesiones respecto al desarrollo experimental de la expresión oral mediante el juego de roles para que el resto de docentes de las demás aulas puedan aplicar las estrategias propuestas.

Valor agregado respecto al nivel fonológico podemos manifestar que se logró que el estudiante pueda comunicarse con fluidez y pueda participar activamente de las clases mostrando pronunciación correcta y deseos de integrarse al grupo

Objetivo específico 02: Se pudo precisar que el juego de roles influye notablemente el nivel semántico en un 84,82%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a lo que el niño expresa de sus ideas de manera clara y fluida, establece diálogos y manifiesta opiniones respecto a objetos y características de animales.

Como aporte dejamos como una brecha abierta de seguir aplicando sesiones de juegos de roles en la institución educativa no solo al nivel inicial, sino que generalizar en los demás niveles de manera que utilicen el juego de roles para explicar y entender situaciones de manera vivencial.

Como valor agregado podemos afirmar con satisfacción de haber logrado que el niño establezca conversaciones y pueda describir objetos y animales de manera fluida canalizando rápidamente sus pensamientos en palabras.



Objetivo específico 03: Se pudo determinar que el juego de roles influye notablemente el nivel sintáctico en un 86,49%. Esto sugiere que hay mejoría considerable respecto a la utilización de palabras nuevas alimentando su lenguaje cotidiano, creando rimas, adivinanzas, trabalenguas y pronunciando frases.

Se pone en manifiesto de que se no solo el nivel inicial tiene problemas de expresión oral se pudo percibir que los demás niveles también manifiestan este inconveniente comunicativo, a razón de ello se propuso al director desarrollar talleres aplicando juegos de roles y dramatizaciones para subsanar dicho problema.

El valor agregado a nivel sintáctico se trabajó con los niños lenguajes comunes tratando de ver su realidad para luego diferenciarlas con palabras correctas a manera de que pueda formular oraciones concretas con palabras nuevas.

### **Recomendaciones**

Primero: los maestros deben ser dinámicos y desarrollar una estrategia particular para captar la atención de los niños, como se sabe, los niños pequeños son difíciles de concentrarse durante más de 5 minutos, es una prueba para que el educador logre que el estudiante se concentre en el punto particular. El educador debe convertirse en un testigo inmediato y participativo de las pretensiones de los niños de conocer sus propios atributos.

Segundo: es significativo que exista una consideración constante entre los padres de familia y los docentes sobre los juegos a los que juegan los

niños. Capacitar a los padres e informar continuamente sobre el avance y superación de sus pequeños, se da cuenta que los principales ejercicios que se realizan vienen de casa, es vital que los niños creen en un clima de amabilidad y tranquilidad, saber sobre la superación personal para tener la opción de distinguir cualquier anomalía o molestia.

Tercero: Sensibilizar a los padres sobre la importancia del desarrollo en la mejora del lenguaje oral de los niños. Utilice el juego como una metodología instructiva para crear lenguaje oral en los niños.

Cuarto: Llevar un registro de las percepciones que el docente hace como juegos con los niños, así como de las señas orales, para que se confirme el progreso durante el tiempo dedicado al avance del lenguaje y poder replicar dicho método.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, A. (2017). Etapas del desarrollo del lenguaje. Disponible en:  
<https://www.psyciencia.com/etapas-desarrollo-del-lenguaje/>
- Alzate, J. & Piedrahíta, M. (2003). *Concepciones y perspectivas de infancia*. Colombia: Papiro.
- Amand, C. (2019). *Aplicación del juego de roles utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la institución educativa privada “Innova Schools” de Yarinacocha - Ucayali, 2019*. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Arias, F. G. (2011). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Fideas G. Arias Odón.
- Barreda, L. y Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*.
- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*.
- Bonilla-Sánchez, M. D. R., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Díaz Ramírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306.
- Boronat, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. 2 ed. Habana. Pueblo y educación;
- Bygates, M. (1991). *Speaking*. 3ra edición. Hong Kong, Oxford University.
- Calderón Arévalo, J. Y. (2019). *Estrategias para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de educación inicial*. Caracas: Monte Ávila.
- Cárdenas, M. (2010). Los dislates en los escritos. *Archivos de cardiología de México*, 80(4), 315-317.

- Cárdenas, V. (2010). La relación entre semántica y sintaxis desde la perspectiva de la producción de lenguaje escrito. *Tópicos del Seminario*, núm. 23, enerojunio, 2010, pp. 241-289 Benemérita Universidad Autónoma de Puebla Puebla, México
- Carrasco Díaz, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Segunda edición. Lima: Perú. Ediciones San Marcos.
- Cassany, D. (2009). *Para ser letrados*. Barcelona España: Editorial Paidós.
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2009). *Enseñar Lengua*. Graó, Barcelona, España
- Cedillo Merchán, N. M. (2019). *Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral en niños de 5 a 6 años de la escuela de EGB Dr. Alfredo Pérez Guerrero de la comunidad de Caliguiña-Pucara durante el año lectivo 2018-2019* (Bachelor's thesis).
- Chávez, S.; Macías, E.; Velásquez, V. y Vélez, D. (2015). *La expresión oral en el*
- Cherrepano, R. (2012). *Relación entre el teatro pedagógico y la expresión oral de los estudiantes del 1º grado de secundaria de la I.E. Luis Fabio Xammar Jurado de la Ugel N° 09 Huaura*. Huaura, Perú. Tesis de maestría, Universidad José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Ciari, B. (1982). *Nuevas técnicas didácticas*. Madrid, ediciones Iberoamericanas. Científica. Lima: Editorial Bussines Suport
- Científica. México: Editarte. 180 pp.
- Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juego de roles*.
- Córdova, C. (2018). *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*. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Dell Hymes, H. 1995. *Acerca de la competencia comunicativa*. En Llobera, M. y otros.

Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras. Edelsa, Madrid (España)

Díaz, C. (2006). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático.

Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60813>

Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y transferencias*, 13(2), 11-28.

Flores, E. (2004). El desarrollo de la expresión oral. Ministerio de Educación OTP

Frías-Navarro, D. (2014). Apuntes de SPSS. Universidad de Valencia, 1-10.

Gaete, R. (2010) El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Colombia. Universidad de la Sabana, p. 307.

González Moreno, C. X. (2016). El juego de roles sociales como medio de formación de la función simbólica en niños preescolares.

Granadino, F. (2006). La educación inicial y el arte. El Salvador, Ecuador: Ciudad universitaria.

Granadino, F. (2006). La educación inicial y el arte. El Salvador, Ecuador: Ciudad universitaria.

Gross, R. (2005). Psicología, la ciencia de la mente y el comportamiento. 5ta edición. Hodder Arnold Publication

Gross, Richard. (2012). Psicología. La ciencia de la mente y la conducta. Cuauhtémoc, México D.F.: Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V

Hernández, R.; Fernández, C; y Batista, P. (2014). Metodología de la investigación. 5ta edición. McGraw-Hill.

Herrera, Y. (2016). Aplicación de los juegos de roles en el área de comunicación para el desarrollo de expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa

- inicial primaria y secundaria N°17038 – C.P. “Miraflores de Buena Vista”; distrito Bagua Grande–Utcubamba-2016. Tesis de pregrado.
- Jiménez, M. (2005). Expresión y comunicación. 3 ed. España. Edítex
- Jiménez, M. S. (2005). La expresión oral en el contexto de la cultura escolar universitaria. Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusto., Ciudad de México.
- Koepsell, D y Ruiz de Chávez, M. (2015). Ética de la Investigación. Integridad
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. Punto cero, 9(08), 69-74.
- Lyons, J. (1997). Semántica lingüística. MD Paidos, Buenos Aires
- Lyons, John. (1981). Semántica lingüística. Una introducción. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós
- Macias, C. (2017). Desarrollo de la expresión oral en inglés a través del juego de roles en estudiantes en situación de riesgo. Universidad de Sabana.
- Martinez. (2012). El arte una estrategia para descubrir el mundo interior del niño.
- Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente. Biblioteca para la actualización del maestro. SEP. McGrawHill. México, 285-295.
- Minedu (2017). Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial.
- Murillo Torrecilla, F. J. (2008). Los modelos multinivel como herramienta para la investigación educativa.
- niño preescolar. Disponible en:
- O'Maley & Valdez. (1996). The practice of comunicacion teaching elt 124. Oxford: Pergamen, Oxford
- Papalia, D. & Wendkos, S. (2009). Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia. 11va edición. McGraw-Hill

- Papalia, Diane y Wendkos, Sally. (1988). Desarrollo humano. México D.F.:Editorial Trillas
- Peña, E. L. (2017). Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos 2017.
- Peñarrieta, R. y Faisse, N. (2006) Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. Bolivia. ETREUS ediciones, p. 43.
- Piaget, J. W. (1983). Esquemas de acción y aprendizaje del lenguaje. Centre
- Ríos, R. (2018). Programa de juego de roles utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E 2032 del caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas provincia de Gran Chimu-2018. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Rivera, N. (2018). Juegos y roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo – 2016. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Rodríguez R. (2004). La lectura en la construcción de significados para una mejor expresión y comprensión oral. EE.UU.: Escuela de Boston
- Rodríguez, E. M., & Chillón Mestanza, L. K. (2014). Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundari.
- Rosillo Carballo, R. S. Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020.
- Royamount Pour une Science de l'homme. Barcelona: Crítica.

- Sánchez Ortiz, J. M., & Brito Guerra, N. E. (2015). Desarrollo de competencias comunicativas mediante la lectura crítica, escritura creativa y expresión oral.
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Secundarios, T., Palacio, M. G., & Ferreiro, E. Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. Contexto Educativo, 3(16).
- Sensat R. (2002). Vocabulario básico infantil. 3 ed. Barcelona. Sensat
- Soria, N. (2019). Intervenciones educativas de juego de roles para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 6217 Santa Lucia de Sarayacu-Loreto, 2019.
- Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Torres, L. (2020). El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato. Tesis de posgrado, Universidad Técnica de Cotopaxi, UTC, Ecuador.
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Vázquez, A. (2012). La relevancia de la educación científica. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears



## ANEXOS:

### Anexo 1: Base de datos

Suje- tos	EXPRES ION ORAL (pre- test)	Nivel fonoló- gico (pre- test)	Nivel semán- tico (pre- test)	Nivel sintác- tico (pre- test)	Suje- tos	EXPRES ION ORAL (post- test)	Nivel fonoló- gico (post- test)	Nivel semán- tico (post- test)	Nivel sintác- tico (post- test)
1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
3	2	1	2	2	3	3	3	3	3
4	2	2	2	2	4	3	3	3	3
5	2	2	2	2	5	3	3	3	3
6	2	2	2	2	6	3	3	3	3
7	2	1	2	2	7	3	2	3	3
8	2	2	2	2	8	3	3	3	3
9	2	2	2	2	9	3	3	3	3
10	2	2	2	2	10	3	3	3	3
11	1	1	1	1	11	2	2	2	2
12	1	1	1	1	12	2	2	2	2
13	2	2	2	2	13	3	3	3	3
14	2	2	2	2	14	3	3	3	3
15	2	2	2	2	15	3	3	3	3

Anexo 2: Consentimiento informado del director



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS  
(Ciencias Sociales)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Juego de roles para desarrollar la expresión oral en los niños de la I.E.P. Virgen de Guadalupe y es dirigido por Leonor Ore Barja, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: elevar su aprendizaje de los estudiantes.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará \_\_\_\_\_ minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de What Sapp. Si desea, también podrá escribir al correo leonor.orebarja@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Lic. Lus Talavera Arana

Fecha: 14.10.2021

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Firma del Director:   Lic. Lus Talavera Arana  
DIRECTOR

Firma del investigador (o encargado de recoger información): Leonor Ore Barja

**Anexo 3:** Validación de instrumentos a juicio de expertos de (4) ficha e instrumentos pre y post test.



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**FICHAS DE VALIDACIÓN  
DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES**

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST y POS-TEST

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				X
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,97

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena  Muy buena

Nombres y Apellidos:	Edith Karina Valero Misari	DNI N°	41671306
Dirección domiciliar:	Jr. Francisco Lagola N°969	Teléfono/Celular:	95188811
Título Profesional	Lic. Pedagogía y Humanidades - Esp. Educ. Primaria		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Gestión Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PRE TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
	<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
	<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

Mg. Edith Ramos y Nereida Misari  
DIRECTORA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**POST TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

  
 Mg. Edith K. V. M. M.  
 DIRECTORA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

## FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: **PRE-TEST y POS-TEST**

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																		X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0,95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e)  Muy buena

Nombres y Apellidos:	<u>Luzmila Margarita Capcha Nuñez</u>	DNI N°	
Dirección domiciliaria:	<u>Jr. Augusto B. Leguía N° 158</u>	Teléfono/Celular:	<u>946919325</u>
Título Profesional	<u>Lic Pedagogía y Humanidades - Esp. Ed. Inicial</u>		
Grado Académico:	<u>Magister</u>		
Mención:	<u>Psicología Educativa</u>		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

PRE TEST

RECOJO DE INFORMACION

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021

PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
	<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
	<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

  
*Luzmila M. Capcha Muñoz*  
Prof. Luzmila M. Capcha Muñoz  
COORDINADORA PROMEDI  
UGEL SATIPO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**POST TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			



*[Signature]*  
Prof. Luzmila M. Capocasa Muñoz  
COORDINADORA PROMOCIÓN  
UGEL SATIPO





UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

## FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: **PRE-TEST y POS-TEST**

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				X
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Elizabeth Camarena Aguilar	DNI N°	21288166
Dirección domiciliaria:	Jr. Agricultura Cuadra 10	Teléfono/Celular:	971177995
Título Profesional	Lic. en Pedagogía y Humanidades		Matemática y Física
Grado Académico:	Magister en Educación		
Mención:	Gestión Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

PRE TEST

RECOJO DE INFORMACION

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021

PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
	<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
	<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			



*Elizabeth Camarero Aguilar*  
Mg. Elizabeth Camarero Aguilar  
C.M. 1921288106  
SUB DIRECTORA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**POST TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

  
Mg. Elizabeth Camarero Aguilar  
C.M. 1021288106  
SUB DIRECTORA



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

## FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: **PRE-TEST y POS-TEST**

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				X
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 9.96

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena  Muy buena

Nombres y Apellidos:	Angel Zapata Fuentes	DNI N°	44742280
Dirección domiciliaria:	Av. Micaela Bastidas N° 532	Teléfono/Celular:	921437776
Título Profesional	Ingeniero de Sistemas		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Docencia Curriculo e Investigación		







UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PRE TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
	<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
	<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>	<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

  
Mgr. Angel Zapata Fuentes  
MAGISTER EN COORDINACIÓN CURRICULO  
E INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**POST TEST**

**RECOJO DE INFORMACION**

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE  
GUADALUPE DEL DISTRITO DE RÍO NEGRO – SATIPO, 2021**

**PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre del estudiante: .....

Indic Nº	DIMENSIONES DE LA EXPRESION ORAL NIVEL FONOLÓGICO	CATEGORÍAS		
		Logro 3	Proceso 2	Inicio 1
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante la representación del juego oficios de la comunidad.			
2	Realiza preguntas de manera clara respecto de la representación de una anécdota familiar.			
3	Nombra y asocia la palabra con una anécdota vivida y que representa como juego.			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo y representa un problema que usualmente suscita en su familia.			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares en la representación del juego en que se expone un problema común en su familia.			
<b>NIVEL SEMÁNTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
6	Expresa y comunica su pensamiento e ideas de manera fluida a partir de la representación del juego la escolita.			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo de trabaja en aula en la organización del juego de la escolita.			
8	Manifiesta de manera espontánea su elección al jugar representar objetos del aula.			
9	Describe lo que observa de manera objetiva y detallada acerca el personaje del juego representemos a objetos.			
10	Manifiesta y describe el rol de personajes en el juego jugamos a los poetas.			
<b>NIVEL SINTÁCTICO</b>		<b>Logro 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
11	Utiliza palabras nuevas y enriquece su lenguaje cotidiano representando el juego un día en el hospital.			
12	Usa oraciones compuestas con palabras nuevas usando de 4 a 5 palabras en el juego del hospital.			
13	Crea debates con palabras nuevas jugando a representar a un personaje.			
14	Usa formas verbales simples y complejas al jugar quiero ser caperucita ¿y tu?			
15	Usa las oraciones de negación y empieza a usar oraciones compuestas al jugar a resolver conflictos en el aula.			

  
Mgr. Angel Zapata Fuentes  
MAGISTER EN DOCENCIA CURRÍCULO  
E INVESTIGACIÓN

## Anexo 4: Proyecto de clases

### PROGRAMA DE EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN: “JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE - RÍO NEGRO, SATIPO 2021”

#### 1. DATOS GENERALES

1.1. UGEL: Satipo

1.2. Institución Educativa: Virgen de Guadalupe - Río negro

1.3. Nombre de la docente de aula: Elizabeth Blancas Ramos

1.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Leonor Ore Barja

1.5. Aula: 4 y 5 años

1.6. Fecha y Hora:

#### 2. FUNDAMENTACIÓN

Fundamente el programa a desarrollar en función del problema que está tratando y que busca resolver a través de la estrategia que va a aplicar.

#### 3. COMPETENCIA A DESARROLLAR

3.1. Capacidades que va a desarrollar (se relacionan con el aprendizaje que va a promover a través de la experiencia)

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se comunica oralmente	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adecúa su texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y algunas características del género discursivo.</li><li>• Elige el registro formal e informal de acuerdo con sus interlocutores y el contexto; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.</li></ul>
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li><li>• Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li></ul>
	Interactúa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en diversos intercambios orales alternando</li></ul>

	estratégicamente con distintos interlocutores.	los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.
--	--	---

#### 4. ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)

N° de la sesión	Capacidad (DCN)	Desempeño (DCN)	Tema/Nombre de la sesión	Fecha
1	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.  Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.  Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y</li> </ul>	Representamos los oficios de la comunidad.	18-10-2021
2			“Representación de una anécdota familiar”	20-10-2021
3			“Representación de un problema familiar”	25-10-2021
4			“Representación de la escolita”	27-10-2021
5			“Representemos a objetos”	29-10-2021
6			“Jugamos a los poetas”	03-11-2021
7			“Un día en el hospital”	05-11-2021
8			“Representando un debate de la Comisión de	08-11-2021
9			“¿Quiero ser	10-11-2021



		<p>el entretenimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<p>Caperucita, y tú?”</p>	
<b>10</b>			<p>“Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”</p>	<p>12-11-2021</p>

#### **5. METODOLOGÍA (Estrategia, recursos, materiales)**

Se aplicara un pre test para conocer la condición del estudiante respecto a su expresión oral, se aplicaran sesiones de aprendizaje basadas en estrategias de juego de roles para luego aplicar el post test y evaluar la influencia de la estrategia en el desarrollo de la expresión oral.

#### **6. EVALUACIÓN**

Ficha de evaluación: Rúbrica.

#### **7. REFERENCIAS**

Del docente: Programación Curricular, libros de consulta.

#### **8. SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Anexo 5:** Sesiones de clases (10)

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

I.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Representamos los oficios de la comunidad” II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
Inicio	<input type="checkbox"/> Entonan una canción : “La canción de los	Papelote,	

2	<p>oficios”</p> <p>Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis)</p> <p>Había una vez un niño carpintero, que golpeaba con martillo a todas horas el tablero.</p> <p>Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar (bis)</p> <p>Había una vez un niño peluquero, que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos. Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis)</p> <p>Había una vez un niño barrendero, que barría las tristezas con la escoba y el plumero.</p> <p>Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis)</p> <p>Había una vez dos niñas costureras, que cosían y bordaban bajo el sol de primavera. Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis)</p> <p>✓ Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué hace el carpintero? ¿Qué hace el peluquero? ¿Qué hace la costurera? ¿Se podrá representar estos oficios? ¿Quieren imitar a cada persona que realiza los oficios mencionados?</p> <p>✓ Mediante lluvia de ideas sugieren cómo se llama ese tipo de representación que realizarán.</p>	Palabra oral	15min
---	---	--------------	-------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Representación de una anécdota familiar”

### II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
----------	-------------	-------------------------	------------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proponen entonar una canción.</li> <li>✓ Entonan la canción: “En el hogar” comentan respondiendo a preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué se trata la canción?</li> <li>¿Quiénes conforman la familia?</li> <li>¿Qué hace el papá?</li> <li>¿Qué hace la mamá?</li> <li>¿Qué hacen los hijos?</li> <li>¿Recuerdan alguna anécdota familiar?</li> </ul> </li> <li>✓ Comentan la anécdota.</li> <li>¿Qué les parece si lo representan mediante juego de roles?</li> </ul>	Palabra oral	15min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se organizan en grupos y eligen la mejor anécdota.</li> <li>✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán.</li> <li>✓ Preparan sus materiales.</li> <li>✓ Realizan un ensayo en sus grupos.</li> <li>✓ Por grupos van representando la anécdota, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos adecuados.</li> <li>✓ Comentan su trabajo.</li> </ul>		60min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</li> <li>✓ Responden a la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</li> <li>¿Ha quedado clara la representación?</li> <li>¿En qué se puede mejorar?</li> </ul> </li> </ul>		15 min

#### IV. BIBLIOGRAFÍA:

Del docente: Programación Curricular, libros de consulta.

V. ANEXOS : -Ficha de evaluación: Rúbrica

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

#### NOMBRE DE LA SESIÓN: “Representación de un problema familiar”

#### II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO

Inicio	<input type="checkbox"/> Escuchan la canción: “No basta” de Franco de Vita.		
	<input type="checkbox"/> Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué trata le canción? ¿Qué problemas suscitan en la familia? ¿En tu familia pasaron por algún problema? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Podemos representar mediante juegos de roles algunos de los problemas familiares?	Equipo, CD.  Papelotes, mesas.	10min
Desarrollo	<input checked="" type="checkbox"/> Se organizan en grupos dialogan y eligen un problema familiar. <input checked="" type="checkbox"/> La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</li> </ul> <input checked="" type="checkbox"/> Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? <input checked="" type="checkbox"/> Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán. <input checked="" type="checkbox"/> Preparan sus materiales. <input checked="" type="checkbox"/> Ensayan en sus grupos. <input checked="" type="checkbox"/> Por grupos van representando su tema, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje. <input checked="" type="checkbox"/> Comentan su trabajo.		60min
Cierre	<input checked="" type="checkbox"/> Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. <input checked="" type="checkbox"/> Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar?	Palabra oral	20min

#### IV.BIBLIOGRAFÍA:



Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

## V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### NOMBRE DE LA SESIÓN: “Representación de la escuelita”

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
----------	-------------	-------------------------	------------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observan imágenes de actividades que se realizan en la escuela.</li> <li>✓ Comentan respondiendo a preguntas: ¿Qué hace la maestra?</li> </ul>	Proyector, video	15 min
	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hacen los alumnos?</li> <li>¿Qué problemas suscitan en la escuela?</li> <li>¿La escuela también es divertida?</li> <li>¿Podemos representar mediante juegos de roles la escuelita?</li> </ul>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se organizan en grupos y eligen un tema.</li> <li>✓ - La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán.</li> <li>✓ Preparan el escenario y algunos objetos necesarios para la representación.</li> <li>✓ Preparan sus materiales.</li> <li>✓ Ensayan en sus grupos.</li> <li>✓ Por grupos van representando su tema, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje.</li> <li>✓ Comentan su trabajo.</li> </ul>	Objetos necesarios para la representación	60min

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</li> <li>✓ Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar?</li> </ul>	Palabra oral	15min
--------	---	--------------	-------

#### IV.BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05


### NOMBRE DE LA SESIÓN: “Representemos a objetos”

II.-

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
----------	-------------	-------------------------	------------

Inicio	<p>Observan imágenes de diversos objetos.</p> <p>✓ Comentan respondiendo a preguntas:          ¿Cómo es la guitarra? ¿Qué hace?          ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace?</p>	Proyector, video	15 min
	<p>¿Cómo es el celular? ¿Qué hace?          ¿Cómo es la pelota? ¿Qué hace?          ¿Todos los objetos que han observado son buenos?          ¿Podemos representar mediante juegos de roles a algunos objetos?</p>		
Desarrollo	<p>Observa la representación de un objeto por la profesora con el siguiente diálogo:          “Soy un personaje muy moderno; y sé que parezco un poco serio; pero me divierto tanto al interrumpir una reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio”</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>✓ Se organizan en grupos y eligen un objeto que quieren representar.          ✓ Preparan sus materiales.          ✓ Se preparan para su representación.          ✓ Por grupos van representando al objeto que eligieron, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje.          Comentan su trabajo.</p>	Objetos necesarios para la representación	60min
Cierre	<p>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.          ✓ Responden a la pregunta:          ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?          ¿Ha quedado clara la representación?          ¿En qué se puede mejorar?</p>	Palabra oral	20min

#### IV. BIBLIOGRAFÍA:

Del docente: Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a los poetas”

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li><li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li><li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Coherencia</li><li>2. Cohesión</li><li>3. Vocabulario adecuado</li><li>4. Lenguaje verbal</li><li>5. Tono</li><li>6. Pronunciación</li><li>7. Volumen</li><li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li><li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li><li>10. Aporte en la interacción oral</li></ol>	Rúbrica

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
----------	-------------	-------------------------	------------

Inicio	<p>-Leen la poesía en forma grupal y luego individual.</p> <p style="text-align: center;"><b>CARICIAS</b></p> <p style="text-align: center;">Madre, madre, tú me besas, pero yo te beso más.</p>	Papelote, plumones	30min
	<p style="text-align: center;">Como el agua en los cristales, caen mis besos en tu faz...</p> <p style="text-align: center;">Te he besado tanto, tanto que de mí cubierta estás y el enjambre de mis besos no te deja ni mirar...</p> <p style="text-align: center;">Si la abeja se entra al lirio, no se siente su aletear. Cuando tú, a tu hijito escondes no se le oye el respirar...</p> <p style="text-align: center;">Yo te miro, yo te miro sin cansarme de mirar, y que lindo niño veo a tus ojos asomar...</p> <p style="text-align: center;">El estanque copia todo lo que tú mirando estás. Pero tú en los ojos copias a tu niño y nada más. Los ojitos que me diste yo los tengo que gastar en seguirte por los valles, por el cielo y por el mar...</p> <p style="text-align: center;">Gabriela Mistral -Comentan</p> <p>respondiendo a preguntas:</p> <p>¿Cuál es el mensaje del poema? ¿Leer un poema es lo mismo que recitar? ¿Cómo se debe recitar un poema? ¿Ustedes pueden recitar un poema?</p>		



Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se organizan en grupos dialogan y eligen una poesía.</li> <li>✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hagan uso de recursos verbales, no verbales y para y verbales.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos de la poesía.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Ensayan en sus grupos.</li> <li>✓ Recitan su poesía, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y mímicas.</li> <li>✓ Comentan su participación.</li> </ul>	Textos	60min
Cierre	-Responden a interrogantes:	Palabra oral	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendí?</li> <li>¿Cómo aprendí?</li> <li>¿Qué dificultades tuve?</li> <li>¿Cómo lo superé?</li> </ul>		min

#### IV.BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### “Un día en el hospital”

#### II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li><li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li><li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Coherencia</li><li>2. Cohesión</li><li>3. Vocabulario adecuado</li><li>4. Lenguaje verbal</li><li>5. Tono</li><li>6. Pronunciación</li><li>7. Volumen</li><li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li><li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li><li>10. Aporte en la interacción oral</li></ol>	Rúbrica

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
----------	-------------	-------------------------	------------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observan un video del trabajo en un hospital.</li> <li>✓ Dialogan respondiendo preguntas: ¿Qué personajes se ha observado en el video?</li> </ul>	Video, T.V, DVD	20 min
	<p>¿Qué hacen? ¿Quiénes trabajan en el hospital?</p> <p>¿Para qué acudimos al hospital? ¿Es importante la labor que hacen los médicos y las enfermeras?</p> <p>¿Les gustaría escenificar lo que sucede en un hospital?</p>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se organizan en grupos de trabajo.</li> <li>✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</li> <li>✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Se reparten los personajes.</li> <li>✓ Preparan sus materiales.</li> <li>✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.</li> <li>✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.</li> <li>✓ Comentan su trabajo.</li> </ul>	Improvisan material de acuerdo a su personaje.	60min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</li> <li>✓ Responden a la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</li> <li>¿Ha quedado clara la representación?</li> <li>¿En qué se puede mejorar?</li> <li>¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</li> </ul> </li> </ul>	Palabra oral	30min

#### IV.BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

## V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

#### **“Representando un debate de la Comisión de**

Regantes de su pueblo”

#### **II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogan sobre cómo se organizan en su distrito para regar sus sembríos.</li> <li>✓ Responden a preguntas:</li> </ul>	Palabra oral	30min
	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Con qué riegan los sembríos de su chacra?</li> <li>¿Cómo se organizan en tu comunidad para regar su chacra?</li> <li>¿Cuál es la función de la comisión de regantes?</li> <li>¿Cuándo se reúnen, qué hacen?</li> <li>¿Qué función cumple el juez de agua?</li> <li>¿Podemos representar un debate que se realizan cuando van a repartir el agua?</li> </ul>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se organizan en grupos de trabajo.</li> <li>✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</li> <li>✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Se reparten los personajes.</li> <li>✓ Preparan sus materiales.</li> <li>✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.</li> <li>✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.</li> <li>✓ Comentan su trabajo.</li> </ul>	Improvisan material de acuerdo a su personaje.	60min

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</li> <li>✓ Responden a la pregunta:          ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?          ¿Ha quedado clara la representación?          ¿En qué se puede mejorar?          ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</li> </ul>	Palabra oral	30min
--------	---	--------------	-------

#### IV. BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

**“¿Quiero ser Caperucita, y tú?”**

#### II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
----------------------------	-----------	-----------	---------

1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica
-------------------	---	---	---------

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proponen leer un cuento.</li> <li>✓ Por turnos leen un cuento: “La Caperucita Roja”</li> <li>✓ Comentan la lectura respondiendo</li> </ul>	Ficha de lectura.	20min
	<p style="text-align: center;">interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué se trata el cuento?</li> <li>¿Quiénes son los personajes?</li> <li>¿Se podrá representar mediante juegos de roles este cuento? ¿Será más divertido?</li> <li>¿Qué otros cuentos se pueden representar?</li> </ul>		

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se organizan en grupos de trabajo.</li> <li>✓ Eligen un cuento conocido.</li> <li>✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</li> <li>✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</li> </ul> </li> <li>✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</li> <li>✓ Se reparten los personajes.</li> <li>✓ Preparan sus materiales.</li> <li>✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.</li> <li>✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.</li> <li>✓ Comentan su trabajo.</li> </ul>	Improvisan material de acuerdo a su personaje.	60min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</li> <li>✓ Responden a la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</li> <li>¿Ha quedado clara la representación?</li> <li>¿En qué se puede mejorar?</li> <li>¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</li> </ul> </li> </ul>	Palabra oral	30min

#### IV. BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### “Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”

#### II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	INSTRUM
1.1 1.2 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</li> <li>➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>➤ Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coherencia</li> <li>2. Cohesión</li> <li>3. Vocabulario adecuado</li> <li>4. Lenguaje verbal</li> <li>5. Tono</li> <li>6. Pronunciación</li> <li>7. Volumen</li> <li>8. El lenguaje no verbal (gestos y postura adecuada)</li> <li>9. Disposición para colaborar en las conversaciones.</li> <li>10. Aporte en la interacción oral</li> </ol>	Rúbrica

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEM PO

Inicio	<input type="checkbox"/> Leen situaciones de conflictos en el aula: En la hora del recreo Pepe propone a sus compañeros jugar el matagente, pero la mayoría de ellos no desean y proponen jugar fútbol; sin embargo, Pepe se molesta y dice	Palabra oral	20min
	que él y los de su grupo no jugarán, los otros insisten pues sin ellos no completan el equipo. <input type="checkbox"/> Responden a preguntas: ¿Qué opinan de esta situación? ¿Cómo se podría resolver? ¿Cómo se podría evitar los conflictos? ¿Podemos representar un conflicto y su resolución?		
Desarrollo	<input checked="" type="checkbox"/> Se organizan en grupos de trabajo. <input checked="" type="checkbox"/> Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. <input checked="" type="checkbox"/> La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</li> <li>- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</li> <li>- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</li> </ul> <input checked="" type="checkbox"/> Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? <input checked="" type="checkbox"/> Se reparten los personajes. <input checked="" type="checkbox"/> Preparan sus materiales. <input checked="" type="checkbox"/> Realizan un ensayo a nivel de grupo. <input checked="" type="checkbox"/> Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.	Improvisan material de acuerdo a su personaje.	60min
Cierre	Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. <input checked="" type="checkbox"/> Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar? ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?	Palabra oral	30min

#### IV. BIBLIOGRAFÍA:

Del docente : Programación Curricular, libros de consulta.

#### V. ANEXOS

-Ficha de evaluación: Rúbrica

## Anexo 6: Evidencias fotográficas

Representación oficios de mi comunidad



Nos preparamos para resolver conflictos en el aula



Un día en el hospital



Representación de un cuento





Representación de un problema familiar



Representación de la escuelita

