



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE
05 AÑOS DE LA I.E.I. N°121 HELÍ ADELFO PELAEZ
CASTRO - SIHUAS, 2020**

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

AUTOR

**SANCHEZ VEGA, CECILI
ORCID: 0000-0001-8856-8140**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID: 0000-0002-8638-6834**

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Sánchez Vega, Cecili

ORCID: 0000-0001-8856-8140

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado, Chimbote,
Perú

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela profesional de Educación Inicial, Chimbote, Perú

JURADOS

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

PRESIDENTE

Dr. Luís Alberto Muñoz Pacheco

MIEMBRO

Mgtr. Sofia S. Carhuanina Calahuala

MIEMBRO

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

ASESOR

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial que me formaron durante todo este lapso en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

DEDICATORIA

A mi madre y padre por el apoyo incondicional en todos los momentos de mi vida.

Cecili

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El estudio realizado surge del problema de la expresión oral que enfrentan los niños de 5 años; cuyo objetivo fue demostrar que el juego de roles como estrategia mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020. La metodología corresponde al tipo cuantitativo de la investigación, el nivel fue explicativo, diseño pre experimental con pre y post test. La muestra de estudio estuvo conformada por 19 niños de 5 años; la técnica fue la observación y el instrumento de recojo de información la ficha de observación. El recojo y procesamientos de la información se realizó con el apoyo de la estadística descriptiva y la inferencial, con el apoyo de herramientas tecnológicas. Los resultados hallados dan cuenta que en el pre test, un 58% se ubicó en el nivel en proceso; por otro lado, en el post test, en el nivel logro alcanzado se gestó un 74%, estos datos fueron procesados mediante la prueba de estadística inferencial T Student con un nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 14.568 y el $p = 0,000$ por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que el juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

Palabras clave: estrategia, expresión, fluidez, juego, oralidad.

ABSTRACT

The study carried out arises from the problem of oral expression faced by 5-year-old children; whose objective was to demonstrate that role-playing as a strategy significantly improves oral expression in 05-year-old children of the I.E.I. N ° 121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020. The methodology corresponds to the quantitative type of research, the level was explanatory, pre-experimental design with pre and post test. The study sample consisted of 19 5-year-old children; the technique was observation and the instrument for collecting information was the observation sheet. The collection and processing of the information was carried out with the support of descriptive and inferential statistics, with the support of technological tools. The results found show that in the pre-test, 58% were located at the level in process; On the other hand, in the post-test, 74% were generated at the level of achievement, these data were processed using the T Student inferential statistics test with a confidence level of 95% and it was evidenced that the observed value is 14,568 and $p = 0.000$, so the research hypothesis is accepted and it is concluded that role play significantly improved oral expression in the 05-year-old children of the IEI N ° 121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

Keywords: strategy, expression, fluency, game, orality.

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de tablas, gráficos y figuras	x
I. Introducción	13
II. Revisión de la literatura	18
III. Hipótesis.....	37
IV. Metodología.....	47
4.1. Diseño de investigación.....	47
4.2. Población y muestra	48
4.3. Definición y operacionalización de las variables.....	50
4.4. Técnicas e instrumentos.....	52
4.5. Plan de análisis.....	54
4.6. Matriz de consistencia.....	46
4.7. Principios éticos.....	56
V. Resultados	57
5.1. Resultados.....	57
5.2. Discusión de resultados	69
VI. Conclusiones.....	74
Aspectos complementarios	76
Referencias bibliográficas.....	77

Anexo..... 89

7. ÍNDICE DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de niños de 5 años.....	48
Tabla 2: Muestra de estudios.....	49
Tabla 3: Nivel y porcentaje alcanzado en la expresión oral por los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.....	57
Tabla 4: Prueba de hipótesis general.....	59
Tabla 5. Nivel y resultado alcanzado en la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 05 años.....	60
Tabla 6: Prueba de la hipótesis específica 1	61
Tabla 7: Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión vocabulario por los niños de 05 años	63
Tabla 8: Prueba de la hipótesis específica 2.....	64
Tabla 9: Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión fluidez verbal por los niños de 05 años.....	66
Tabla 10: Prueba de la hipótesis específica 3.....	67

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Operacionalización de variables.....	50
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel y porcentaje alcanzado en la expresión oral por los niños de 05 años.....	57
Figura 2: Prueba de T de Student.....	59
Figura 3: Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión pronunciación por los niños de 05 años.....	60
Figura 4: T de Student.....	62
Figura 5. Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión vocabulario por los niños de 05 años	63
Figura 6: T de Student.....	65
Figura 7: Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años.....	66
Figura 8: T de Student.....	68

I. INTRODUCCIÓN

En el proceso de socialización, la comunicación es un medio e instrumento fundamental para las personas, ya que de ella se hace uso en las diversas esferas de nuestra existencia. Esta herramienta, también es determinante en el desarrollo de los niñas y niños, ya que de esta hace uso cuando se relacionan con las demás personas en la escuela y su familia.

Dentro de la educación formal, la cual se imparte en la escuela, la comunicación se divide en competencias, siendo una de ellas, la expresión oral, la cual se define como la capacidad “expresarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar y comprender el mensaje de los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación que se utilizan en situaciones comunicativas orales interpersonales y grupales” (Flores, 2010, p. 11)

Se evidencia la importancia de la competencia de la expresión oral, además, señala que esta no solo consiste en manifestar palabras u oraciones sin sentido, sino que implica que la otra persona pueda entender lo que se manifiesta, ya que esa es su finalidad. A pesar de la relevancia de esta competencia en muchas escuelas se tiene la idea errada que la expresión oral se aprende por sí sola, con la evaluación de la edad, sin ningún estímulo, es por ello que en diversas partes del mundo no se desarrolla de manera adecuada.

En Bogotá, según estudios realizados por Camargo y Jaramillo (2018) da cuenta que una gran mayoría de niños y niñas de la población mexicana tienen dificultades con respecto a las características de la expresión oral, entre estas se pueden enumerar el vocabulario, la fluidez, la articulación, la dicción, etc., con relación a esto manifiesta

que se debe a dos factores principalmente, el descuido de los padres en la práctica de esta capacidad y la negligencia de la escuela al no ejercitarla.

En Satipo según estudios realizados por Rivera (2018) al describir que cuando se les sometió a los niños de pre escolar a una evaluación los resultados evidenciaban que, “la mayoría de ellos solo llegaban al nivel básico de aprendizaje, asimismo, presentaban limitaciones en la coherencia verbal, en el uso de referentes y en el vocabulario, narraban con dificultad, no podían seguir la línea temporal de los sucesos” (p. 4).

En la realidad peruana, la expresión oral se ha descuidado, esto debido a que se le ha considerado que no es muy relevante, y otro aspecto, es que la elaboración de estrategias y métodos se ha centrado en el proceso de comprensión lectora. A partir de lo considerado se puede indicar que el proceso de aprendizaje tiene diversas limitaciones desde la concepción teórica, práctica y metodológica.

En Ancash, según estudios realizados por Velásquez (2019) indica que, Los niños y niñas muestra limitaciones cuando dialogan con los demás, no pronuncian bien las palabras, la fluidez es muy limitados, presentan timidez cuando participan en las clases” (p. 2).

De manera que se puede ver que en este contexto también se presentan limitaciones en el desarrollo de las habilidades de la expresión oral. Pues las docentes muy poco toman en cuenta la oralidad, prefieren la lectura o la escritura, sin embargo, el desarrollo de las habilidades como la entonación, vocalización, timbre de voz, fluidez verbal, entre otros son muy importantes.

En el ámbito local, dentro de la comunidad de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro – Sihuas, los niños y niñas evidencian ciertas dificultades en el desarrollo de su expresión oral, centralmente en aspectos de articulación cuando mencionan algunas

palabras en diversos diálogos, otro problema es la fluidez verbal ocasionado por el escaso vocabulario que manejan o, por otro lado, por la rapidez que ideas que plasman.

Entonces bajo estos presupuestos, para la realización de este estudio se partió de la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020?. Cuyo objetivo general fue, determinar en que medida el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020; y los específicos, identificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020; establecer el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión articulación de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020, y finalmente, verificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.

Cuya hipótesis fue, los juegos de roles como estrategia mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro-Sihuas, 2020.

Es por estas razones, que este estudio queda justificado desde cuatro aspectos, el teórico, porque se indagará, recopilará y analizará diversas fuentes físicas como virtuales con información actualizada sobre los juegos de roles y la expresión oral. Toda la información analizada sirvió como sustento para la elaboración de los instrumentos y el análisis de los resultados del estudio; práctica, porque el fin pragmático de este estudio fue el desarrollo y mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas a través del juego de roles. Asimismo, la estrategia empleada fueron un medio para los

diversos aprendizajes que involucren el desarrollo de la oralidad; metodológica, ya que desde la elaboración hasta la presentación del informe de la tesis, todos los métodos, estrategias, técnicas e instrumentos fueron validadas mediante fundamento teórico, juicio de expertos y análisis estadístico del Alfa de Cronbach; y finalmente, social, debido a que tuvo como beneficiarios principales a los niños y niñas, los cuales tuvieron un incremento en su desarrollo oral, pero estos no se reducirán a las aulas solamente, ya que cuando interactúen con sus demás familia, compañeros y sociedad tendrán una mejor comunicación.

Con respecto a la metodología fue de tipo cuantitativa, nivel aplicado y el diseño fue pre experimental, asimismo, la población del estudio estuvo conformada por 45 niños y niñas y la muestra compuesta por 19 alumnas, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y el instrumento fue la ficha de observación, la cual fue sometido a los requisitos de validez y la confiabilidad.

Finalmente, luego de la aplicación del instrumento de recolección de datos sobre la muestra de estudio se obtuvieron los siguientes resultados, en el pre test, un 58% se ubicó en el nivel en proceso; por otro lado, en el post test, en el nivel logro destacado se gestó un 74%, lo que demuestra que porcentualmente hubo una mejora, después estos datos fueron procesados mediante la prueba de estadística inferencial T Student con un nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 14.568 y el $p=0.000$, por ende, se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que el juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

El estudio desarrollado estuvo organizado en 6 capítulos. En el Capítulo I, se trata del planteamiento de la investigación, referido al planteamiento del problema, objetivos y justificación. El Capítulo II, se refiere a la revisión de literatura donde se puede

identificar los antecedentes, las bases teóricas. El capítulo III, se refiere a la hipótesis de investigación. El Capítulo IV, contiene la metodología de investigación donde se detalla el diseño de investigación, la población y muestra; definición y operacionalización de variables, las técnicas de recolección de datos, la matriz de consistencia y los principios éticos. El Capítulo V, está relacionado con los resultados y análisis de los resultados. El Capítulo VI, está referido a las conclusiones. Culminando con los aspectos complementarios donde se considera las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos que ilustran y dan fe a las actividades realizadas

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Guzmán, Hilarión y Robles (2018) En su tesis titulada “Fortalecimiento del lenguaje oral en niños de 3 a 6 años del colegio La Palestina” realizada en la Universidad de la Amazonia Florencia- Caquetá. Colombia. Cuyo objetivo general fue, implementar una secuencia didáctica que articule los elementos asociados a la expresión musical y el diálogo que fortalezca el lenguaje oral en los niños de 3 a 6 años del colegio la Palestina El tipo de investigación está bajo el enfoque cualitativo, la población estuvo conformada por 55 estudiantes de dos de 3 a 6 años de edad de la misma institución, La técnica es la observación y el instrumento de recojo de datos los diarios de campo, grabaciones, planeaciones, observación y como técnica de análisis la triangulación. Se arribaron a las conclusiones siguientes: Las expresiones orales en las personas casi en todos los casos generarán opciones de ser verdaderos y asertivos fortalecerán las interrelaciones de las personas en sí en el caso presente de los estudiantes, las narraciones a los estudiantes menores de edad causan un impacto produciéndoles una mejora en sus narraciones orales de cada estudiante, permitiendo al mismo mejorar su solidez en cuanto a la estabilidad emocional perdiendo la timidez.

Camargo y Jaramillo (2018) En su tesis titulada “El lenguaje oral y escrito para contribuir con la comunicación del niño y niña de la Institución Educativa distrital El Jazmín en la localidad de Puente Aranda en la ciudad de Bogotá”. El objetivo fue, fomentar el lenguaje oral y escrito para contribuir con la comunicación del niño y la niña del grado jardín 1, de la Institución Educativa Distrital IED El Jazmín en la Localidad de Puente Aranda en la Ciudad de Bogotá.

El tipo de investigación está bajo el enfoque cualitativo, la población estuvo conformada por 23 niños y niñas de la misma institución, siendo el método científico para el trabajo, La técnica es la observación y el instrumento de recojo de datos los diarios de campo, grabaciones, planeaciones, observación y como técnica de análisis la triangulación. Concluyen que, las dificultades descubiertas en los estudiantes fueron que no expresaban de manera adecuada sus ideas de forma espontánea y con naturalidad, después de la identificación de las deficiencias se tomó la elección de una estrategia adecuada para lograr que los estudiantes mejoren su comunicación de manera oral, tomando así una decena de acciones de enseñanza a fin de que mejoren sus comunicaciones orales, de manera que los docentes apoyaron grandemente en la mejora de su comunicación oral de los estudiantes resolviendo así y posteriormente teniendo observándose su avance de su mejora al hablar

Moreno y Pallo (2017) En su tesis: “El juego de roles sociales en educación inicial” – Ecuador. Realizada en la Universidad Técnica de Cotopaxi. Se direccionó a determinar la importancia de los juegos de roles sociales como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo social a través del rol del docente. El trabajo se basó en la metodología de investigación cuantitativa, que nos ayudó a expresar en cantidades los datos obtenidos, proyectando que en Educación Inicial de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán” de los 26 niños(as). Los resultados observados, un porcentaje del 56,84% expresa de manera regular su forma de ser o las características de su persona, incidiendo de manera directa en la formación de la personalidad. Concluyendo que, sin duda alguna el juego de roles sociales viabiliza el desarrollo de la actividad simbólica y desarrollará habilidades

sociales e integrales ya que a través del mismo desplegaran la imaginación, lenguaje, su personalidad y sobre todo su independencia.

2.1.2. Nacional

Acuña (2019) en su tesis de licenciatura “Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Flor De María Drago Persivale” desarrollada en la Universidad José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos de roles y la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago Persivale. La metodología que se empleó se encuentra dentro de la investigación básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental y la hipótesis planteada fue: “Los juegos de roles se relacionan significativamente con la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago Persivale”. Para la investigación, la población en estudio estuvo definida por 88 niños. En la investigación se determinó el uso de una muestra no probabilística de 30 niños de inicial. El instrumento principal que se empleó en la investigación fue el cuestionario, que se aplicó a la primera y segunda variable. Los resultados evidencian que existe una relación entre los juegos de roles y la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago Persivale, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.910, representando una muy buena asociación.

Rivera (2018) en su tesis de licenciatura “Juegos y roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo” realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue,

determinar la relación que existe entre dos variables el juego de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°1787 de Satipo. Para ello se formuló el problema de investigación ¿Qué relación existe entre el juego de roles y expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°1787 de Satipo? Por lo mismo se formuló la hipótesis de investigación. Existe relación significativa entre el juego de roles y expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°1787 de Satipo. La investigación pertenece al tipo básica, en su modalidad descriptiva correlacional, nivel de investigación descriptiva, diseño descriptivo correlacional. La muestra está constituida por 12 niños del nivel inicial, la técnica de muestreo es no probabilístico intencional, a los cuales se les aplicó los instrumentos de investigación que son la ficha de observación a cada niño. Los datos recogidos se procesaron utilizando la estadística descriptiva y la inferencial a través del programa SPSS versión 22. Al finalizar la investigación se llegó al siguiente resultado: 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, 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 ($2,63 > 2,17$)

Campos y Quispe (2019) en su investigación, “El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno”, tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel explicativa, diseño pre experimental, en una

muestra de 22 niños de 5 años; la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 81.82% están en inicio y el 18.18% en el nivel proceso. En el post test el 9% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 77% en el nivel logro y el 14% en el nivel logro destacado. Concluye que, la aplicación de los juegos de roles mejoró significativamente los aspectos de la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa, Puno.

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. Cuyo objetivo fue, 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. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la muestra de estudio estuvo conformado por 16 niños. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados muestran que, en el pre test el 25% están en el nivel deficiente, 62.5% están en el nivel bueno y el 12.5% en el nivel muy bueno. En el post test el 18.8% están en el nivel bueno, 81.3% están en el nivel muy bueno. Concluye que, los juegos de roles han permitido demostrar su aprendizaje en cuanto a la expresión oral.

Herrera (2018) en su investigación, 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, CP Miraflores de Buena Vista, distrito Bagua Grande, Utcubamba. Cuyo objetivo fue, evaluar si la aplicación de los juegos de roles influyen en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio fue conformado

por 9 niños, la técnica fue la observación y como instrumento la lista de cotejos. Los resultados muestra en el pre test en 56% no adecua sus textos orales a la situación comunicativa, un 100% no se expresan con claridad sus ideas, un 78% de niños no pronuncian con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, el 78% no responde preguntas en forma pertinente. En el post test, 89% si adecua sus textos orales a la situación comunicativa, un 89% si se expresan con claridad sus ideas, un 100% de niños si pronuncian con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, el 100% si responde preguntas en forma pertinente. Concluye que la ejecución de juegos de roles en el área de comunicación al desarrollarse expresándose oralmente los infantes de 5 años de la institución educativa N° 17038, luego de las sesiones de aprendizaje con los juegos de roles han mejorado su expresión oral.

2.1.3. Regionales y/ o locales

Félix (2020) en su tesis de licenciatura “Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada “Geronimus’S College”- Huarney, 2015” realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar si la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejora la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privada “Geronimus’S College”. La metodología utilizada en esta investigación corresponde al diseño pre experimental. La población muestral de estudio estuvo conformada por 25 niños/as de 5 años, la misma que sirvió de muestra para el recojo de datos, a quienes se aplicó una lista de cotejos para recoger información. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Excel 2010. El procesamiento,

se hizo sobre los datos obtenidos luego de haber aplicado el instrumento a los estudiantes. Los resultados evidencian que se acepta la hipótesis de investigación planteada, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son $P = ,000 < 0,05$, es decir, que la aplicación de juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejoró significativamente el nivel de la expresión oral obtenidos en el pre test y post test. En el pre test reflejaron el 64% de los estudiantes de 5 años tienen un bajo logro de aprendizajes de la expresión Oral. En el post test evidencia que el 96% de los estudiantes están en el nivel de aprendizaje previsto A. Y en la aplicación de los juegos de roles en las 10 secciones reflejaron el aumento en el desarrollo de su expresión oral.

Camones, Haro y Peje (2018) en su tesis de licenciatura “Los Títeres para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E.P. La Casita De Mi Infancia- Huaraz”, realizado en la Universidad “Santiago Antúnez De Mayolo”. El objetivo fue destacar la importancia del uso de los títeres en los niños y niñas del primer grado de educación primaria, cuyas edades oscilan entre 6 y 7 años de edad. El trabajo ha permitido señalar que el uso adecuado de Los Títeres influye significativamente en el desarrollo de la Expresión Oral en los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E.P “La Casita de Mi Infancia”. Resultado logrado como parte de las hipótesis formuladas, posterior al trabajo de campo realizado en sesiones de tipo taller. La metodología adoptada en la presente investigación es de tipo cuantitativo y el diseño causal explicativo, donde se ha tenido como referencia inicial, el nivel que tenían los estudiantes del grupo de trabajo, para su posterior comparación con los resultados finales después del estímulo brindado mediante talleres grupales. Para el registro de información, se utilizó la técnica

de la observación y el instrumento la lista de cotejo, con una muestra de 16 niños del Primer Grado de Educación Primaria. En este contexto, los resultados finales del trabajo de campo se tiene un nivel de confianza de 95%, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$; donde $t = -17,000 < -Z \alpha/2 = -1,896$; y los resultados obtenidos en la prueba t de Student muestran un P value $p = ,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. Como resultado final del presente trabajo de investigación nos permite concluir que el uso adecuado de Los Títeres influye significativamente en el desarrollo de la Expresión Oral en los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E.P “La Casita de Mi Infancia, Huaraz.

Berrocal, (2018) en su investigación, “Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Geronimus College, Huarmey”. Cuyo objetivo fue determinar si la aplicación de juegos de roles bajo el enfoque socio cognitivo mejora la expresión oral . El estudio corresponde a la investigación cuantitativa, nivel explicativa, diseño pre experimental, en una muestra de 19 niño de 5 años. Los resultados muestra en el pre test el 73% están en el nivel C, el 13% en el nivel B y el 13% en el nivel A. pero en el post test el 13% están en el nivel B y un 87% en el nivel A. Concluyo que las estrategias didáctica del juego de roles se realizó a través de 13 sesiones cuyos resultados muestran una mejora significativa de la expresión oral en niños y niñas de 5 años.

Mendoza (2019) en su tesis titulada “Los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°1711 “Pastorcitos de

Fátima” de Villa Hermosa, Casma en el año 2018”, fue realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo es determinar si los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1711 “Pastorcitos de Fátima” de Villahermosa Casma en el año 2018. Para lo cual se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Como la Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial de “Pastorcitos de Fátima” de Villahermosa Casma en el año 2018? Tipo de estudio fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo conformada de 13 estudiantes. Se recopiló información sobre expresión oral, luego se aplicó las estrategias de títeres finalmente, se evaluó los resultados del aprendizaje, la técnica fue la observación, como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos del post test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 80% de los estudiantes alcanzan un nivel de logro de aprendizaje previsto. Se concluye que, existe una diferencia significativa entre el pre test y el post test, en los resultados obtenidos con la prueba expresada en la mejora significativa de la expresión oral, concluyó que la aplicación de la estrategia de títeres con el enfoque colaborativo, mejoró la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E.I N°1711 “Pastorcitos de Fátima” de Villahermosa 2018.

Velásquez (2019) en su trabajo de investigación, “Juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 244 “Pequeño Mundo” de la Provincia Mariscal Luzuriaga”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los juegos

verbales en la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E.I. N°244 “Pequeño Mundo” de la provincia Mariscal Luzuriaga, 2018. El tipo de la investigación fue aplicada, de nivel explicativo y el diseño pre experimental. La población estuvo integrada por 10 niños y niñas y la muestra fue censal. Para el recojo de información se empleó la técnica de observación directa y el instrumento fue una ficha de observación, su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue = 0,879. Para el análisis de la información se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, los resultados fueron los siguientes: en el pre test, el 16% (03) se ubican en el nivel bajo de la agresividad verbal, el 58% (11) en el nivel medio, y un 26% (05) en el nivel alto; en contraste, en el post test, el 63% (12) se ubican en el nivel bajo, 37% (07) en el nivel medio y ninguno 00% (00) en el nivel alto. Finalmente, se demostró que los juegos verbales influyen significativamente en la mejora de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°244 “Pequeño Mundo” de la provincia Mariscal Luzuriaga, 2018; esto se evidencia en la tabla 5 de la prueba de T –Student.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que sustentan el estudio

a) La teoría socio cultural de Vygotsky.

Vygotsky (1981) considera que, “el desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia sociocultural del niño” (p.143).

De manera que el lenguaje y el pensamiento son dos aspectos fundamentales pero que se complementan, a partir de los 3 años de edad el niño

ya puede internalizar, por lo que pueden fusionar ambos. Además, se desarrolló siguiendo etapas bien diferenciadas, desde la etapa conocida como social, la egocéntrica y como el habla interna.

b) La teoría cognitiva de Piaget.

(Piaget, 1976) menciona que, “los niños son en general curiosos y que interactúan fácilmente con los objetos y la gente que los rodea, elaboran significados en su mundo de constante expansión a través de la interacción” (p. 207).

Por lo que se puede indicar que el lenguaje viene a ser una representación de carácter complejo, así como abstracto; de manera que son representados mediante los símbolos que se relacionan con los objetos, situaciones, sucesos, entre otros.

2.2.2. Juego de roles

2.2.2.1. Concepto de juego de roles

Los juegos de roles permiten que los niños representen experiencias que perciben y viven en su cotidianeidad. Mientras el niño juega puede llegar a asumir diversos roles del mundo adulto concediéndoles la oportunidad de conocer valores y significados de las relaciones interpersonales.

Piñarrieta y Fayse (2006) quienes refieren que, “el juego de roles es una actividad orientada en la infancia, en esta etapa se puede absorber la experiencia cultural para participar en la vida social” (p.31).

González (2015) señala que, “el juego temático de los patrones sociales es un tipo de actividad social, debido al contenido interno de los personajes sociales,

porque los niños extraerán sus argumentos al considerar las circunstancias específicas de una vida particular” (p. 45).

Por otro lado, Costa (2016), menciona que “Los argumentos: Es desempeñar las obligaciones que se le designan y que reconozca y valore los derechos que lo vinculan con los otros integrantes. Carácter simbólico: Es la acción lúdica, donde utiliza un objeto y tiene en cuenta otro. Los contenidos: Son hechos o circunstancias en la que cada participante elige que papel desempeñar. Las situaciones lúdicas: Los argumentos se definen por el interés de cada uno de los participantes”. (p.24).

Del mismo modo, comenta que el juego de roles es una actividad a través de la cual los niños pueden revelar sus propias experiencias y lo que perciben en su entorno, para que de esa manera expresen sus sentimientos o emociones, lo cual ayudará que su crecimiento en la sociedad sea más agradable, y de este modo se le apruebe al niño para que pueda convertirse en personajes de adultos, dado que a través de este juego los niños desempeñarán varios roles de adultos en esta situación, o el papel que desean tener en la edad madura.

2.2.2.2. Características del juego de roles

Las características principales de los juegos de roles en los infantes se ciñen en determinar las obligaciones designadas a los infantes en determinados juegos lúdicos, los cuales valorara y reconocer las normas del juego en beneficio de los demás.

Para Quispe (2018), menciona que “La acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico”. (p. 18).

Los juegos de roles se reúnen en una serie de caracteres, según Calero (2000) y son:

- **Carácter simbólico:** En un sentido verdadero, una actividad feliz es cuando realiza una actividad y conjetura otra actividad, usa una pregunta y luego considera otra pregunta, es decir, realiza una actividad representativa.
- **Los argumentos:** Asume que una cierta parte del contexto es claramente para cumplir con sus deberes y poder defender los derechos relacionados con sus miembros. Como era de esperar, los niños muestran la realidad retrasada a su alrededor.
- **Los contenidos:** Son las actividades que llevan se a cabo en el aula y esperan que el principal intercambio de ideas entre los niños se deba a la naturaleza del problema con la que deben realizar la actividad.
- **Las interrelaciones reales:** Las interrelaciones reales son parte de la conexión que los niños establecen en las disputas, la dispersión de partes, juguetes y artículos diferentes, discutir los problemas y diferencias que pueden surgir durante el juego.
- **Las situaciones lúdicas:** Reflejan la conexión determinada por la disputa. Por ejemplo: desvío, en este argumento, la madre identifica al padre, la joven, el pariente cercano y las diferentes personalidades. Todos aceptan sus responsabilidades y continúan considerando todos los aspectos.

El juego de roles tiene características que implican diferentes condiciones que facilitan el intercambio de buenas experiencias entre los participantes. Los cuales los niños pondrán en práctica las aptitudes motoras gruesa y fina.

2.2.2.3. Clases del juego de roles

Con respecto a las clases de juego roles existen una diversidad y se caracterizan por su naturaleza o finalidad, entre los más destacados, según Para Peñarrieta y Faysse (2006), mencionan que “propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad; donde los jugadores actúan desempeñando un papel o rol protagónico”. (p,12).

En lo que concierne a las clases de juegos de roles Calero (2000) señala los siguientes:

- Juego de roles controlados; juego de roles basado en un diálogo del libro. Después de practicar el diálogo, permita que diferentes parejas de estudiantes se turnen para improvisar un diálogo similar; o, divida el curso en parejas y deje que todos los estudiantes improvisen al mismo tiempo. Asimismo, hay el juego de roles a modo de una entrevista basada en texto. Se requiere que los estudiantes asuman el papel de uno de los personajes en el texto. Otros estudiantes le realizan preguntas.
- Juego de roles libres; preparados en la clase: Discuta con la clase lo que los participantes pueden decir y escriba una guía en la pizarra. Deje que todos los estudiantes practiquen juegos de roles en parejas primero. Luego solicite a una o dos parejas que desempeñar el juego de roles frente al aula, preparados en casa: divida la clase en grupos pequeños. Dé a cada grupo diferentes situaciones y roles. Cada grupo prepara sus juegos de roles después

de la escuela; los grupos se turnan para mostrar su juego de roles en distintos días.

2. 2.2.4. Finalidad del juego de roles

La finalidad de los juegos de roles es desarrollar la independencia en la toma de decisiones, acrecentar las expresiones de sentimientos, exploración de los infantes, también permitir que se expresen en su comunicación establecida por lo niños y la mejora de las habilidades motrices en los infantes.

Rivera (2018) enuncia los siguientes propósitos que cumplen los juegos de roles:

- Promueve independientemente el desarrollo cuando se imagina, la ejecución y la planificación ya son una actividad colectiva.
- Crea la posibilidad de una buena expresión por parte de los niños o niñas, y la oportunidad de expresar y exteriorizar sus pensamientos, sentimientos y experiencias.
- Ayuda a los niños a expresarse con sus propias palabras con el tono, la altura y la velocidad apropiados según el contexto encontrado o expresado.
- , tomando en cuenta en el respeto, la solidaridad sin motivos de envidia, menos aun de competencia.
- Aumenta las habilidades sociales, la cooperación con sus compañeros, considerando el respeto, la solidaridad sin razón para estar celoso, menos aún para pensar en competir.
- Mejora las condiciones sociales en los niños y niñas al momento de saludar, al momento de pedir algo como un por favor y también les es fácil expresar sus sentimientos con facilidad.

- Mejora las condiciones sociales de los niños cuando saludan y piden ayuda, asimismo les facilita la expresión de sus sentimientos.
- Practicar el juego de roles puede mejorar ciertas habilidades personales e interpersonales de los estudiantes.

Se concluye que los juegos de roles cumplen la prerrogativa de desarrollar en los infantes actividades de manera independientemente, mejorar la expresión oral por parte de los niños o niñas y Ayuda a expresarse con sus propias palabras con el tono y su ritmo de cada niño o niña.

2.2.2.5. Metodología del juego de roles

La metodología de la expresión oral se delimita en la asignación de roles, establecimiento de normas, donde los niños desarrollan y se adecuan al contexto de cada actividades o juego lúdico.

Para Cobo y Valdivia (2017), el juego de roles es “una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”. (p. 5).

Por otro lado, para Piñarrieta y Faysse (2006) menciona que “el juego es una actividad infantil, es una forma de terapia y de rehabilitación para las personas; además es importante en el desarrollo del niño, es un medio de aprendizaje que permite el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras”. (p.16).

Leguizamón (2015) sugiere la siguiente secuencia metodológica para la realización del juego de roles:

- Primero, se explica la tecnología que se va a utilizar y se asignan roles, incluidos los observadores. El docente presenta la situación y expone las instrucciones a todos los niños, que son lo suficientemente precisas y

ambiguas al mismo tiempo, de modo que los participantes puedan ser creativos. El realismo es muy importante, es necesario evitar que los que participan lo tomen a la ligera, pero asimismo es necesario prestar atención al demasiado realismo, lo que puede convertirlo en un drama psicológico.

- Las personas con roles asignados se preparan durante unos minutos para ingresar al rol y pensar en cómo manejará esta situación durante la presentación. Al mismo tiempo, se explica a aquellos que observan los problemas a los que deben prestar atención (de acuerdo con la situación y el propósito del juego de roles).
- Si es posible, arregle la sala e invite a los personajes a comenzar la actuación.
- El docente puede parar y congelar el juego mediante una palmada, cuando sea conveniente (sobrerrealismo, dramatización, etc., o al final del tiempo estimado). En este momento, todos están inmóviles, ven su imagen y sienten sus emociones. Si es necesario, se repetirá el juego de roles, pero esta vez se cambiarán los roles.
- Si el juego termina, se evalúa. En primer lugar, las personas que han interpretado los roles deben expresar como se sintieron en el personaje (solo analizan sus sentimientos, no lo que sucedió en el juego). Una vez que se eliminan las emociones, el docente les permitirá ver que a partir de ese momento hablarán sobre los personajes en tercera persona, marcando la distancia entre la persona que lo representa y el papel que ha desempeñado.

Por lo mencionado, la metodología es el reparto de roles en una determinada actividad o juego lúdico, el ambiente donde se desarrollará contará con un guía o promotor que asigne tales compromisos, y al final hará un balance de la actividad desarrollada. Con el propósito de analizar el avance en el desarrollo motriz.

2.2.2.6. Dimensiones de los juegos de roles

a) Dimensión afectivo - emocional

Palomino (2015) indica que, “Es una actividad que produce placer, satisfacción y motivación, permite al niño aprender a controlar la ansiedad, estimula su autoestima y autoconfianza” (p. 28).

De manera que el juego como actividad emocional, va permitir el control de las emociones, mediante las reglas que se van establecer, no manifestar conductas que no sean apropiadas. Muchos niños o niñas no saben ganar o perder, de manera van a mostrar conductas o actitudes no deseadas, por lo que la formación social y emocional se logrará mediante el juego.

b) Dimensión social.

Leguizamón (2015) menciona que, “permite al autoconocimiento de su entorno y las personas que lo comparten con él, es un elemento socializador que ayuda a construir la forma de relacionarse, permite conocer y respetar las normas, y procesos de interacción social” (p, 32).

Por lo que el juego de roles, es una actividad que genera la interrelación con los demás, por lo que cuando juegan los niños y niñas establecen algunas reglas, las mismas que deben ser cumplidas; muchas veces aprenden a negociar, aprenden a respetar sus turnos, a aceptar ciertas limitaciones que presentan.

c) Dimensión motora

Palomino (2015) considera que, “el juego facilita la adquisición del esquema corporal, además permite el aprendizaje de las reacciones causa efecto; modificando su entorno produciendo relaciones con los demás” (p.42).

El juego de roles requiere la participación activa de los niños y niñas; el representar a otros, en especial de las que le parece muy importante, le permitirá analizar las acciones o comportamientos de los personajes. Requiere movimiento corporal, hacer que los músculos gruesos y finos ejecuten movimiento coordinados y controlados.

2.2.3. Expresión oral

2.2.3.1. Definición

La expresión oral se delimita en la conformación de una capacidad indispensable en el desarrollo del ser humano, debido al sentido inherente de interacción posee su naturaleza. Con respecto a su conceptualización se presentan las siguientes:

Alcoba (2010) considera que la expresión oral, “constituye una habilidad de comunicación que, si no se comprende, procesa y explica lo que escucha no tendrá sentido” (p.45)

. Por lo que, la expresión oral significa interacción y bidireccionalidad en un contexto compartido y en casos donde el significado debe ser negociado. La comunicación es un proceso basado en las habilidades de expresión e interpretación, por lo que la expresión verbal debe entenderse, así como la comprensión verbal, la lectura y la escritura.

Fernández (2015) considera que la expresión oral, “es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para una comunicación oral efectiva” (p.16). Es decir, la forma de expresar ideas de una manera libre, sin extralimitarse ni dañar a terceras personas, del mismo modo ha sido una de las mayores dificultades encontradas en el aula, por lo que se considera muy básico que todos deben comunicarse de manera efectiva

Flores (2012) menciona que, la expresión oral “se refiere a la capacidad de comunicarse de manera clara, fluida, consistente y persuasiva utilizando recursos verbales y no verbales apropiados. También implica saber escuchar las opiniones de los demás, respetar las ideas de los demás y acuerdos de intervención” (p. 16).

Se dilucida que la expresión oral es la manifestación exteriorizada de los infantes para poder comunicarse con los demás, empleando un conjunto de técnicas que determinan las pautas que se deben seguirse para una comunicación oral adecuada.

2.2.3.2. Teorías que fundamentan

Las teorías en el desarrollo de expresión oral se determinan en un compuesto de la mente de cada individuo para poder expresarse. Se precisa en las teorías que la expresión oral es una herramienta cognitiva del infante dependiendo del conocimiento de cada uno.

Piaget (1976) destaca el énfasis racional del lenguaje y lo considera como, “uno de los aspectos que constituyen la superestructura del pensamiento humano. Es la capacidad cognitiva y emocional de un individuo, demostrando que el conocimiento del lenguaje del niño puede ayudarlo a fortalecer las relaciones familiares y desempeñarse sin dificultad” (p.23).

Chomsky (1972) menciona que, “La adquisición del lenguaje es una función biológica normal de los seres humanos, porque tenemos una inteligencia o talento que nos permite aprender el idioma de nuestra comunidad” (p.32).

Chomsky defiende la existencia del sistema de lenguaje universal innato inherente a los seres humanos, que se entiende como un mecanismo (en último término genético) que nos permite desarrollar un lenguaje (a través del contacto con el entorno lingüístico). Desarrollar un lenguaje significa descubrir unidades,

estructuras y reglas formales que expresan el lenguaje del entorno, en otras palabras, significa obtener una capacidad, que se entiende como un sistema de conocimiento internalizado

Vygotsky (1981) indica que, en la expresión del lenguaje, la forma verbal tiene características que logran distinguirlo de la forma escrita, y define el lenguaje verbal como el manejo de los medios que brinda la lengua para proporcionar actividades de lenguaje que deben expresarse en la estructura verbal correspondiente que buscan establecer comunicación, es decir, la lengua realmente utilizada y está en el sistema de símbolos idiomáticos.

Se detalla que la expresión oral es una característica innata de las personas para relacionarse con los demás. Es por ello que el lenguaje oral es determinado por la mentalidad de cada infante con el fin de representar y interactuar con otros.

2.2.2.3. Elementos de la expresión oral

Los elementos del rol de juego se dirimen en la composición y estructuración para el desarrollo de la expresión oral, lenguaje, postura corporal, gesticulación de los niños en las actividades que desarrollen.

Según Alcoba (2010) menciona que, en la expresión oral, es importante tener en cuenta los siguientes elementos:

- La voz. La imagen auditiva tiene una gran influencia en la audiencia. A través de la voz, se pueden transmitir emociones y actitudes. Lo más importante es evitar que la voz sea débil, casi inaudible, ronca y demasiado aguda: ambos extremos provocarán incomodidad y aburrimiento. Por el contrario, es necesario desarrollar una técnica que dé color e interés a través del volumen y la entonación de la voz. La voz y los gestos pueden marcar ideas o subrayar puntos clave del discurso.

- La postura del cuerpo. Para expresar algo verbalmente, debes establecer una relación íntima con las personas con las que te comunicas. Por lo tanto, se debe evitar la rigidez y se debe reflejar la tranquilidad y la vitalidad. Si se va a hablar de pie, se recomienda adoptar una postura estable. Por otro lado, si se va a hablar sentado, lo mejor es tomar una postura ejecutiva, con la columna recta y la parte inferior del tronco contra el respaldo de la silla. Lo más importante, no acerque los brazos a su cuerpo ni los cruce, no tenga objetos en las manos ni las oculte en los bolsillos; ya que esto dificultará la expresión de gestos necesaria, que refuerza o acompaña todo discurso. Con respecto a la pierna, haga ejercicio de vez en cuando para no dar la sensación de estar clavado en el suelo. Sin embargo, se debe tener cuidado de no hacer demasiado movimiento, ya que creará un efecto de ventilador, con lo cual lo único que se consigue es la distracción de la audiencia.
- Los gestos. La expresión oral es un complemento de los gestos y los movimientos corporales, y es una forma de enfatizar la información verbal; sin embargo, los gestos deben usarse con precaución, estos deben ser naturales, oportunos y convenientes para no hacer el ridículo.
- La mirada. De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto visual y la dirección de la mirada son esenciales para que el oyente se sienta como en casa. Los ojos de quienes se expresan verbalmente deben reflejar tranquilidad y amistad. Es necesario mirar a cada receptor; es decir, la audiencia debe estar contenida como un todo. Mirar hacia el suelo, el techo o la ventana indica inseguridad o miedo, por lo que debe evitarse.

- La estructura del mensaje. El contenido o los mensajes de las personas involucradas en la conversación o presentación del tema deben expresarse de manera clara y consistente. Esto significa no dar discursos improvisados, para que las críticas no afecten la autoestima.
- El vocabulario. Al hablar, debe usar un vocabulario que el receptor pueda entender. Por lo tanto, primero, debe considerar el tipo de audiencia a la que está destinado el mensaje.

Por lo referido por los autores se concluye que los elementos del juego de roles, se ciñen en el acrecentar, madurar y socializar al infante con su entorno, también involucra un desarrollo en las aptitudes cognitivas.

2.2.3.4. Dimensiones de la expresión oral

2.2.3.4.1. Pronunciación

García, Beltrán y Pomar (2010) se define como, “pronunciación a las habilidades necesarias para originar enunciados largos. Estas habilidades son principalmente para la elaboración individual de sonidos, la combinación apropiada de vocabulario y el uso necesario de énfasis y entonación para poder pronunciar a diferentes individuos o grupos” (p. 45).

Para Quiñones (2019), determina que “la forma como una persona emite o pronuncia una palabra. Será de diferentes maneras dependiendo de lugar donde habiten la palabra tendrá diferente articulación de sonidos siendo pronunciada con diferentes características y sea de acentuación, intensidad, sonido” (p. 42).

De manera que el niño o niña puede utilizar el todo de voz de manera adecuado, al manifestar sus ideas utiliza un ritmo adecuado, la vocalización es la mas adecuada, de manera la pueden entender el mensaje que expresa en un dialogo o conversación.

2.2.3.4.2. Fluidez verbal

García, Beltrán y Pomar (2010) menciona que, “hablar con fluidez se refiere a la capacidad de llenar el tiempo con habla, en este sentido, las personas con fluidez no tienen que detenerse para pensar qué decir o cómo decirlo” (p. 34).

Es decir, es la habilidad del hablante para expresarse con facilidad y naturalidad, en propia en su lengua materna y en su segunda lengua, esto permite que el hablante se desempeñe de un modo correcto. Puede manifestar de manera espontánea durante el juego de roles, respetando las pausas, el silencio cuando mantiene un diálogo o cuando representa.

2.2.3.4.1. Vocabulario

Arisaca (2015) considera que, “son todas las palabras que tenemos en mente. Teniendo en cuenta el nivel cultural, social y psicológico que poseen, debemos elegir información que exprese claramente el contenido de nuestra información y que también pueda ser entendida por el destinatario” (p.34).

Por lo que el vocabulario está referido a la comprensión del significado de las palabras que son realizadas por los niños y niñas y que los utilizan en su interrelación comunicativa con los demás. Utiliza nuevas palabras, puede sustituir por otras cuando dialoga con los demás; así como puede utilizar de manera adecuada las palabras de acuerdo a su edad.

2.2.3.5. Importancia de la expresión oral

La importancia de la expresión oral es indispensable que los niños y niñas puedan expresarse con fluidez y claro, el practica desarrollaran una buena entonación, ritmo y equilibrio en las gesticulaciones corporales de los mismos.

Fernández (2015) señala que la expresión oral, “es la necesidad y la capacidad básica de una persona para expresarse a los demás, porque esta necesidad es inherente en niños y adultos” (p.54). Por lo tanto, es muy importante desarrollar un plan de lección para mejorar la capacidad de expresión oral de los estudiantes desde sus primeros años de vida desde el nivel inicial, ya que estimularemos sus habilidades de comunicación. La escuela favorece la expresión oral en los niños, pero debe brindar seguridad y confianza para así mostrar que el entorno es seguro y afectuoso lo que ayuda a estimular el desarrollo apropiado del lenguaje según corresponda.

Los educadores deben prestar atención a lo que dicen los estudiantes para que puedan estimular la participación verbal en el aula y comenzar a desarrollar la comunicación contextual entre los niños. Los estudiantes deben recibir juegos relacionados con el lenguaje, porque los primeros años de los niños son básicamente una edad lúdica, por lo que deben realizar actividades de acuerdo con la situación, en circunstancias reales y ficticias, que funcionan como marco para la observación y el debate.

García (2015) plantea que, “es importante el lenguaje en la escuela en los primeros años de vida de un niño porque este obtiene muchas características lingüísticas que permanecen a lo largo de su vida” (p.45). Por lo que la orientación debe estar regida a, respetar la personalidad de los estudiantes, estimular a los estudiantes retraídos y guiar a los locuaces, alentando a el estudiante a que se exprese, es necesario descubrir las deficiencias de la expresión oral cuando los niños llegan a la escuela, a fin de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral y escrito de forma personal no solo colectivo.

La enseñanza de la comunicación oral es muy importante, porque los estudiantes necesitan expresión oral para establecer contacto con la sociedad bajo los principios de tolerancia y respeto para asegurar su convivencia con los demás. Debe recordarse que la comunicación oral es la herramienta principal de la interacción social. En el entorno escolar, la comunicación oral es esencial, porque a través de ella, todas las prácticas de enseñanza y aprendizaje se organizan, implementan y evalúan.

García, Beltrán y Pomar (2010) señala que, “las personas deben expresarse con facilidad y naturalidad, con la mejor pronunciación y entonación utilizando recursos no verbales como: mímicas, gestos, movimientos corporales, sonidos para ser escuchados pero que también escuchen a los demás” (p. 34).

La enseñanza de la comunicación oral en situaciones formales e informales es la razón por la cual se recomienda desarrollar diversas habilidades para el diálogo, el debate, la narración, los informes orales y otras formas de comunicación oral. Estas actividades son muy útiles para que los estudiantes tengan herramientas que, desde esta perspectiva, la expresión oral se convierta en el instrumento para ayudar a construir la sociedad.

Se dilucida que la importancia de la expresión oral es la necesidad y la capacidad básica de un individuo para expresarse con los demás, porque esta necesidad es inherente en niños y adultos. Además, la comunicación oral es la herramienta principal de la interacción social.

2.2.3.6. Los juegos de roles y la expresión oral

Si bien el juego de roles presenta una directa relación con la expresión oral; pues el juego involucra la comunicación, la interacción con otros, pero la particularidad debe ser de manera oralizada.

Fernández (2015) considera que, “el juego de roles viene a ser una dramatización improvisada en la que las personas participan asumiendo el papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentar a una situación similar o aproximarse a una situación lejana o antigua” (p. 28).

Por otra parte, Flores (2010) menciona que, “la expresión oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales, paraverbales y no verbales” (p. 45).

De manera que el niño o niña puede expresarse con toda libertad, de manera que pueden ver superado sus limitaciones, ir perfeccionando su lenguaje; sin embargo en esta edad los juegos de roles son diferenciados como en de: creaciones históricas que pueden realizar, juego al detective, el mundo relacionado con las miniaturas, el jugar a la casita, el juego con las muñecas o puede ser el jugar a disfrazarse; pero en todo caso hacen uso de su corporeidad, la comunicación oral viene a ser un elemento indispensable. De manera que el juego está relacionado con la expresión oral, la habilidad de escuchar, de responder, de poder entonar las palabras para darle una intencionalidad.

2.2.4. Definición de términos básicos

- **Expresión oral.** “Habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana” (Ramírez, 2002, p.57).
- **Juego.** “Es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados; son ejercicios preparatorios para el

desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (Chamorro, 2010).

- **Juego de rol.** “En este juego el niño representa a un personaje, animal, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención” (Acuña, 2019).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general:

Hi: El juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.

Ho: El juego de roles no mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.

3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020.
- Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión articulación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020.
- Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación desarrollada en la investigación cuantitativa. Hernández, Fernández y Baptista (2016) indican que, “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 67). Por lo mismo que se realizó la medición para establecer los resultados y analizarlos mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial.

En nivel empleado fue la investigación explicativa. Hernández, Fernández Y Baptista (2016) menciona que, “Están dirigidos a responder por las causas de los eventos o fenómenos físicos o sociales; su interés centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta” (p.84). Por lo que estuvo dirigido a determinar los efectos que genera la variable juegos de roles como estrategia en la expresión oral en los niños de 5 años.

El diseño elegido fue la investigación pre experimental con pre test y post test. Este diseño se desarrolló de la siguiente manera: primero se aplicó el pre test, luego un estímulo o experimento, después se suministró el post test. Hernández, Fernández y Baptista (2016, p. 141)

Se representa del modo siguiente:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo de estudio

O₁= Aplicación del pre test relacionado a la variable expresión oral en niños de 5 años antes de la aplicación de los juegos de roles (variable dependiente)

X = Fase experimental (Juegos de roles)

O₂= Aplicación del post test relacionado a la variable expresión oral en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos de roles (variable dependiente)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población se define como “el conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que presentan características comunes, sobre el que se realizan las observaciones o el recojo de la información” Palomino et al. (2015, p. 139).

En esta investigación la población del estudio estuvo conformada todos los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de niños de 05 años de edad

AULA	EDAD	Hombres	Mujeres
Rayitos	05 años	9	10
Leoncitos	05 años	10	11
Girasoles	05 años	12	11
Innovadores	05 años	9	12
TOTAL		84	

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.2. Muestra

Carrasco (2016) menciona que, “Fragmento representativo de la población que debe poseer las mismas propiedades y características de ella. Para ser objetiva requiere ser seleccionada con técnicas adecuadas” (p. 238).

Por lo mismo la muestra de estudio estuvo conformada por 19 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, del periodo académico 2020.

Tabla 2:

Muestra de estudio

AULA	EDAD	Hombres	Mujeres
Rayitos	05 años	9	10
TOTAL		19	

Fuente: Nómina e matrícula del aula 2020

Técnica de muestreo

El muestreo fue no probabilístico o intencional, debido al número reducido de integrantes de la población. Esto lo corrobora, Carrasco (2016, p. 69) cuando establece que, “si la muestra es igual o con menor número de elementos, entonces se aborda a toda la población como muestra”.

Por ende, en esta investigación la muestra estuvo conformada por los 19 niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Niños y niñas matriculados de la edad de 5 años y que asiste

Criterios de exclusión

- Niño o niñas que son de otras edades de la institución educativa
- Niños y niñas que no asisten

4.3. Definición y operacionalización de las variables

Cuadro 1

Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGO DE ROLES	Es aquel que implica patrones sociales es un tipo de actividad social, que posibilita el desarrollo social, motora y afectivo emocional, debido al contenido interno de los personajes sociales, porque los niños extraerán sus argumentos al considerar las circunstancias específicas de una vida particular. (González, 2015)	Viene a ser la actividad representativa que realizan los niños teniendo en cuenta las dimensiones afectivo emocional, social y motora, con sus respectivos indicadores	Afectivo emocional	Muestra sentimientos de alegría cuando representa roles al jugar	Ordinal
				Hace uso de su fortaleza que le permite ganar cuando juega	
				Comparte sus materiales para acompañar al juego de roles	
				Manifiesta su entusiasmo cuando juega con otros niños	
			Social	Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito	
				Muestra habilidades sociales cuando participa en el juego de roles	
				Se comunica de una manera fluida y asertiva	
				Cumple las normas establecidas por todos en el juego de roles	
			Motora	Participa en las sesiones planificadas representando los roles del personaje	
				Hace uso de su corporeidad cuando realiza el juego de roles	
Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo					
VARIABLE DEPENDIENTE EXPRESIÓN ORAL	Constituye una habilidad de comunicación que, si no se comprende, procesa y explica lo que escucha no tendrá sentido. La expresión oral significa interacción y bidireccionalidad en un	Está relacionado con la manifestación de manera verbal cuando se interrelaciona con	Pronunciación	Utiliza un tono adecuado en las canciones infantiles	Ficha de observación
				Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante las canciones infantiles	
				Utiliza un ritmo sostenido durante las canciones infantiles	
				Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante las canciones infantiles	

	contexto compartido y en casos donde el significado debe ser negociado. La comunicación es un proceso basado en las habilidades de expresión e interpretación, por lo que la expresión verbal debe entenderse, así como la comprensión verbal, la lectura y la escritura. (Alcoba, 2010)	los demás, por lo que se tuvo en cuenta las dimensiones pronunciación, fluidez verbal y vocabulario, mediante la aplicación de la ficha de observación		Produce sonidos claros y entendibles durante las canciones infantiles	Inicio Proceso Logro
				Existe cadencia en las oraciones que manifiesta durante las canciones infantiles	
			Fluidez verbal	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	
				Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	
				Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	
				Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	
				Respeta las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	
				Respeta los silencios cuando es necesario durante en la escenificación de juego de roles	
			Vocabulario	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	
				Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	
				Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles	
				Menciona a los seres, animales objetos o acciones con la palabra adecuada durante la escenificación de juego de roles	
				Compara dos o más palabras con significado similar la escenificación de juego de roles	
				Utiliza palabras adecuadas a su edad durante la escenificación de juego de roles	

4.4. Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de recolección de datos permiten obtener información sistematizada, es decir, organizada, jerarquizada, válida y confiable del fenómeno de estudio, la cual servirá para procesarlo a través de métodos estadísticos. Hernández et al. (2016, p.154). En la presente investigación la técnica que se utilizó fue la observación sistemática,

La observación. Carrasco (2016) considera que, “es una técnica de recogida de la información que consiste en observar, acumular e interpretar actuaciones, comportamientos y hechos de las personas tal como se realizan habitualmente” (p. 96).

Por lo mismo que, consistió en observar detenidamente actividades, acciones, comportamientos o manifestaciones de la expresión oral que muestran los niños o niñas de 5 años de edad.

4.4.2. Instrumento

Hernández y Mendoza (2019) menciona que, “Es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tienen en mente” (p. 228). El instrumento que se utilizó para recopilar y registrar datos en esta investigación fue la ficha de observación.

La ficha de observación

Hernández y Mendoza (2019) indica que, “es un instrumento de recolección de datos, que permite el análisis minucioso de una situación determinada, comportamiento o características” (p. 67).

Esta se elaboró conforme a las dimensiones; en la dimensión pronunciación estuvo conformado por 06 ítems, la dimensión fluidez verbal por 06 ítems y la dimensión vocabulario conformado por 6 ítems, en total 18 ítems, los que permitieron captar de manera visual o auditiva todas las manifestaciones observables de un fenómeno educativo.

Para el instrumento se utilizó las siguientes escalas:

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

Escala valorativa

Nivel en inicio	00 – 9
Nivel en proceso	10 – 14
Nivel logro previsto	15 – 18

Fuente: Elaboración propia

Validez. Según Hernández y Mendoza (2019) indican que, “es el grado en que el instrumento en verdad mide la variable que se busca medir. Se logra cuando se demuestra que el instrumento refleja el concepto abstracto a través de las indicaciones empíricas” (p. 229). La validación del contenido se realizó mediante juicio de expertos, es decir, el instrumento fue sometido al análisis de tres docentes considerados como expertos; quienes utilizándola ficha de validación dieron su opinión referente a la redacción, coherencia, pertinencia.

Confiabilidad. Hernández y Mendoza (2019) mencionan que, “es el grado en que el instrumento produce resultados consistentes y coherentes en la muestra o casos” (p. 229). Se realizó mediante el piloteo, por lo que se eligió un grupo de niños y niñas de otra institución educativa; se aplicó una prueba piloto a 10 sujetos con similares características a la muestra, luego se analizarán los datos obtenidos mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, resultado un valor de 0.76567 lo que indica que el instrumento tiene alta confiabilidad.

4.5. Plan de análisis

Se aplicó el instrumento a la muestra seleccionada; utilizando como medios las herramientas tecnológicas como el Whatsapp, el Meet, el Zoom, con la ayuda de las docentes de aula; seguidamente se diseñaron y aplicaron el juego de roles como estrategia de intervención en los niños y niñas de 05 años.

Luego se suministró la post prueba, al finalizar la aplicación de los juegos de roles, nuevamente se recogió los datos mediante el post test.

Seguidamente se procesó y analizaron los datos a través del método estadístico, específicamente, la estadística descriptiva e inferencial. La primera se empleó para organizar los datos en: análisis de frecuencias, porcentajes, tablas y gráficos. La segunda se utilizó para comprobar la hipótesis, es decir, determinar la influencia del juego de roles en la expresión oral y, por ende, establecer el grado de significatividad de la misma. En ambos métodos se utilizó dos software, Excel y SPSS 25.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2

Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
Juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020	¿En qué medida el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020?	<p>Objetivo general Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020. Establecer el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión vocabulario de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020. Verificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020.</p>	<p>Hipótesis general: El juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020. Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión articulación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020. Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020.</p>	<p>Variable independiente Juego de roles</p> <p>Indicadores Afectivo emocional Social motora</p> <p>Variable dependiente Expresión oral</p> <p>Indicadores Pronunciación Fluidez Verbal Vocabulario</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población: Conformada por 84 niños y niñas Muestra: 19 niños y niñas de cinco años del aula 'Rayitos de sol'. Variable independiente Juego de roles</p> <p>Variable dependiente Expresión oral Técnica: Observación. Instrumento: Ficha de observación Análisis de la información Estadística descriptiva e inferencial Principio Éticos Protección a la persona Justicia Integridad científica</p>

4.7. Principios éticos

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el Código de Ética para la Investigación 2019, que rige para toda actividad investigativa, estos son:

Protección a las personas. de manera que se pudo proteger la identidad de los niños y niñas que participaron en la investigación, así como las informaciones obtenidas como productos de la prueba de entrada, las evaluaciones de proceso y la prueba de salida, fueron estrictamente para la investigación.

Beneficencia y no maleficencia. Se aseguró el bienestar de las personas que participan en la investigación. De manera que, la conducta expresado por el investigador durante el proceso de la investigación tuvo que responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos u maximizar los beneficios.

Integridad científica. Los datos recogidos no fueron manipulados, fabricados, alterados, o suprimidos, se tomó en cuenta tal cual fueron recogidos; así como se sometió a lo establecido por la universidad para la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Del objetivo general

Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

Tabla 3

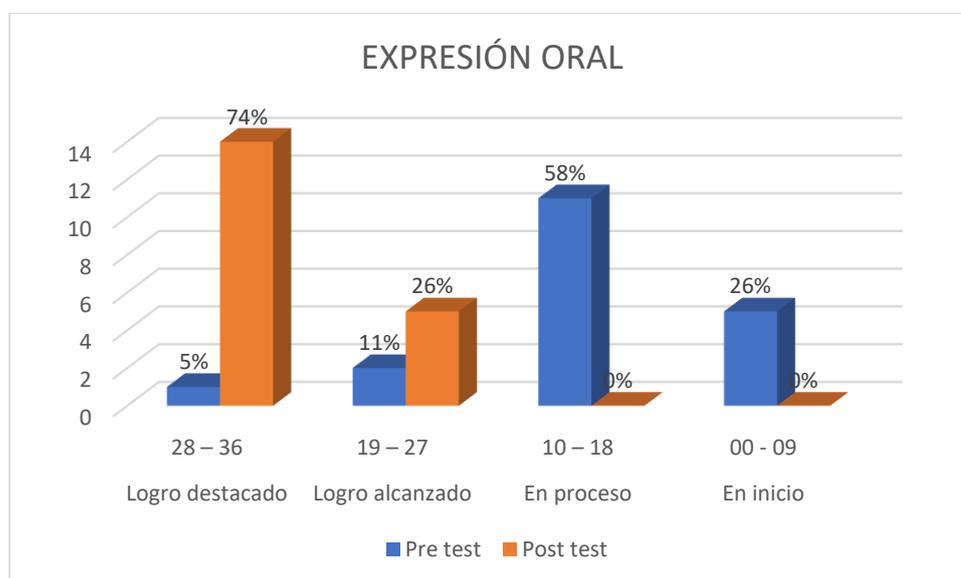
Nivel y porcentaje alcanzado en la expresión oral por los niños de 5 años.

NIVELES	BAREMO	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	28 – 36	01	05,00	14	74,00
Logro alcanzado	19 – 27	02	11,00	05	26,00
En proceso	10 – 18	11	58,00	00	00,00
En inicio	00 – 09	05	26,00	00	00,00
Total		19	100,00	19	100,00

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños, 2020.

Figura 1

Nivel y porcentaje alcanzado en la expresión oral por los niños de 5 años



Fuente: Tabla 3.

En la tabla 3 y figura 1, se observa los resultados de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I N° 121 Heli Adelfo Castro – Sihuas, 2020, y presenta los

siguientes: en el pre test los resultados muestran que el 58% están en el nivel en proceso y en el post test, el 74% de niños alcanzaron el nivel de logro destacado. Como se puede ver que inicialmente la mayoría de niños según la evaluación mostraban limitaciones, pero luego de la aplicación de juego de roles la mayoría de los niños mejoraron la expresión oral y en su mayoría se ubican en el nivel logro destacado.

Prueba de la hipótesis general.

Hi: El juego de roles mejorará significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

Criterios considerados para la validación. Si el nivel de significancia $p < 0.05$, entonces se acepta la hipótesis de trabajo, caso contrario se rechaza.

Estadística aplicada en la prueba. Se elaboró con el apoyo del Programa Software SPSS. V.20, determinándose la prueba t, relacionada al 95% de intervalo de confianza, cuyo resultado hallado es:

Prueba de normalidad de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
	pretest - Posttest
Z	-3,827 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

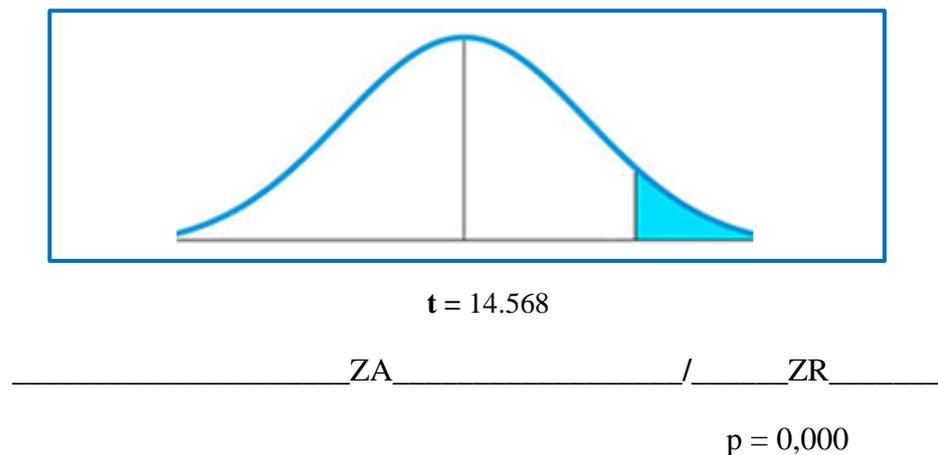
Tabla 4

Prueba de hipótesis general

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POSTEST - PRETEST	12,47368	3,73227	,85624	10,67479	14,27258	14,568	18	,000

Figura 2

Prueba de T de Student



Como se puede ver en los resultados hallados en la tabla 4 y figura 2. respecto a la prueba de la hipótesis general, se pudieron encontrar los siguientes resultados;

Los datos que se obtuvieron recaen en la zona de rechazo, por lo que $t = 14,568$ y el $p = 0,000$ con un nivel de confianza de 95%; lo cual muestra que debe dar un rechazo a la hipótesis nula y aceptar en todo sus extremos a la hipótesis alterna; que el juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

5.1.2. De los objetivos específicos

OE1: Identificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020.

Tabla 5

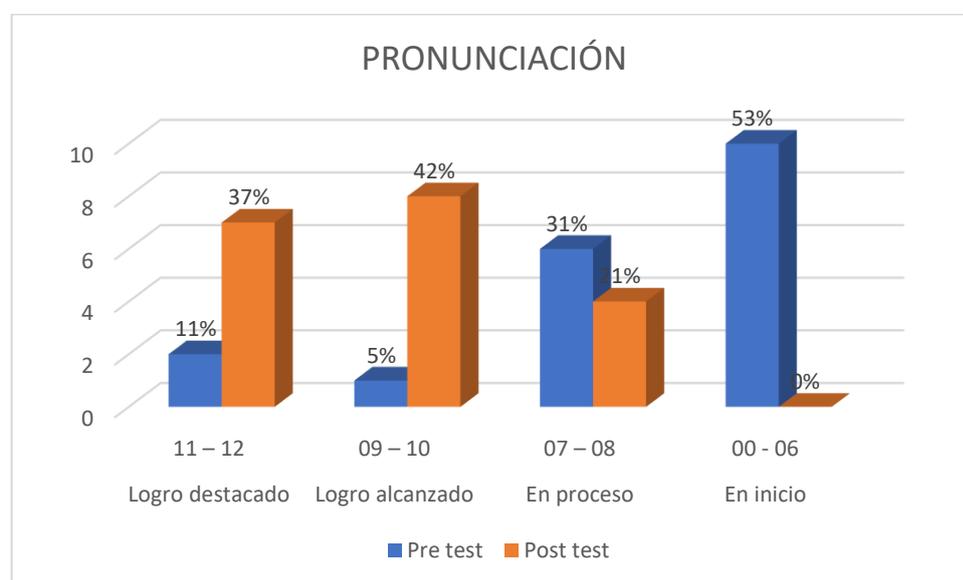
Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión pronunciación por los niños de 05 años.

NIVELES	BAREMO	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	11 – 12	02	11,00	07	37,00
Logro alcanzado	09 – 10	01	05,00	08	42,00
En proceso	07 – 08	06	31,00	04	21,00
En inicio	00 – 06	10	53,00	00	00,00
Total		19	100,00	19	100,00

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños, 2020

Figura 3

Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión pronunciación por los niños de 05 años.



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, se desarrollaron los datos del pre test y post test de la dimensión pronunciación en los niños de 05 años de la I.E.I N° 121 Heli Adelfo Castro – Sihuas, 2020, se encontraron los siguientes resultados; en el pre test los

resultados muestran que el 53% están en el nivel en inicio y en el post test, el 42% de niños alcanzaron en el nivel de logro alcanzado. Como se puede ver que inicialmente la mayoría de niños según la evaluación mostraban limitaciones, pero luego de la aplicación de juego de roles la mayoría de los niños mejoraron la dimensión pronunciación por lo que la mayoría se ubican en el nivel logro destacado.

Prueba de la hipótesis específica 1.

Criterios considerados para la validación

Si el nivel de significancia $p < 0.05$, entonces se acepta la hipótesis de trabajo, caso contrario se rechaza.

Estadística aplicada en la prueba. Se elaboró con el apoyo del Programa Software SPSS. V.20, determinándose la prueba t, relacionada al 95% de intervalo de confianza, cuyos resultados hallado es:

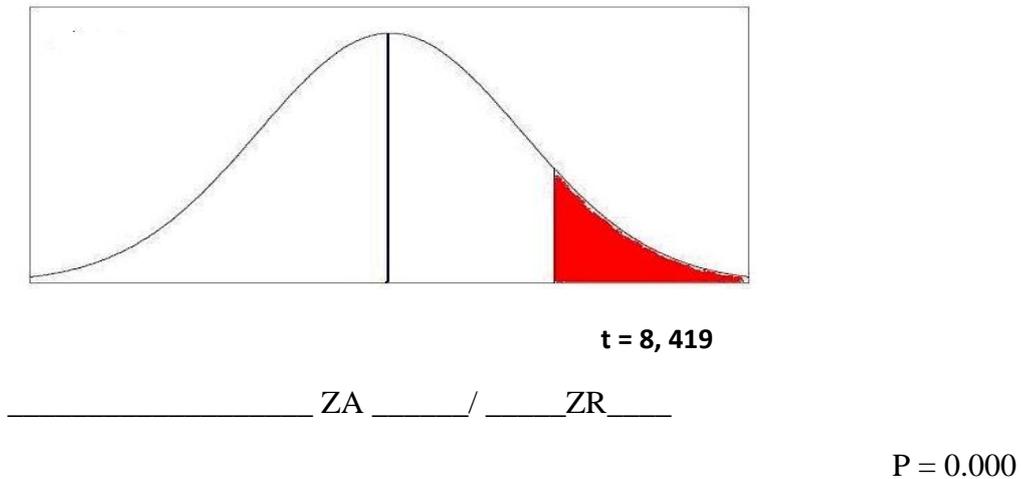
Tabla 6

Prueba de la hipótesis específica 1

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POSTEST – PRETEST	4,263 16	2,20711	,50635	3,19936	5,32695	8,419	18	,000

Figura 4

T de Student.



De acuerdo a los resultados de la tabla, que contienen los datos de la prueba de hipótesis se puede ver, que el nivel de significancia de $p = 0.000$ y es $< 0,05$, por lo que se ubica en la región considerada de rechazo, por lo mismo que se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1 que menciona, los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláez Castro, Sihuas, 2020.

OE2: Establecer el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión vocabulario de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020

Tabla 7

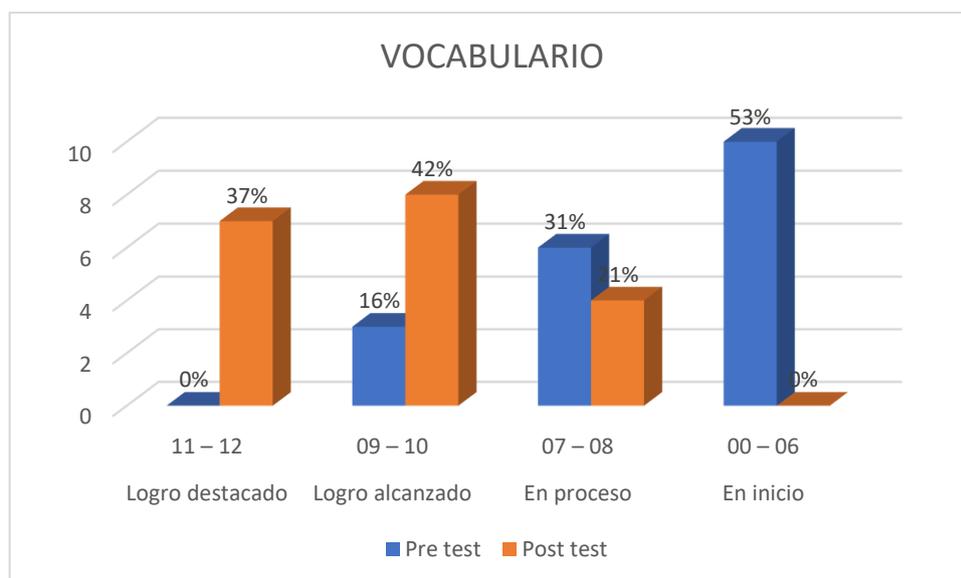
Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión vocabulario por los niños de 05 años

NIVELES	BAREMO	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	11 – 12	00	00,00	07	37,00
Logro alcanzado	09 – 10	03	16,00	08	42,00
En proceso	07 – 08	06	31,00	04	21,00
En inicio	00 – 06	10	53,00	00	00,00
Total		19	100,00	19	100,00

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños, 2020.

Figura 5

Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión vocabulario por los niños de 05 años.



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 5, se desarrollaron los datos del pre test y post test donde de la dimensión vocabulario en los niños de 05 años de la I.E.I N° 121 Heli Adelfo

Castro – Sihuas, 2020; se encontraron los siguientes resultados; en el pre teste, un 53% se posiciona en el nivel inicio; sin embargo, en la post prueba el 42% de niños alcanzaron en nivel logro alcanzado. Lo que indica que inicialmente los niños y niñas de 5 años tenían limitaciones en su fluidez verbal, pero a la culminación de las actividades de aprendizaje con la aplicación de los juegos de roles la mayoría han mejorado de manera que se ubican en el nivel logro destacado.

Prueba de la hipótesis específica 2.

Criterios de prueba para la validación

Si el nivel de significancia $p < 0.05$, entonces se acepta la hipótesis específica 2, caso contrario se rechaza.

Estadística aplicada en la prueba. Se elaboró con el apoyo del Programa Software SPSS.V. 20, determinándose la prueba t, relacionado al 95% de intervalo de confianza, cuyos resultados hallados indican;

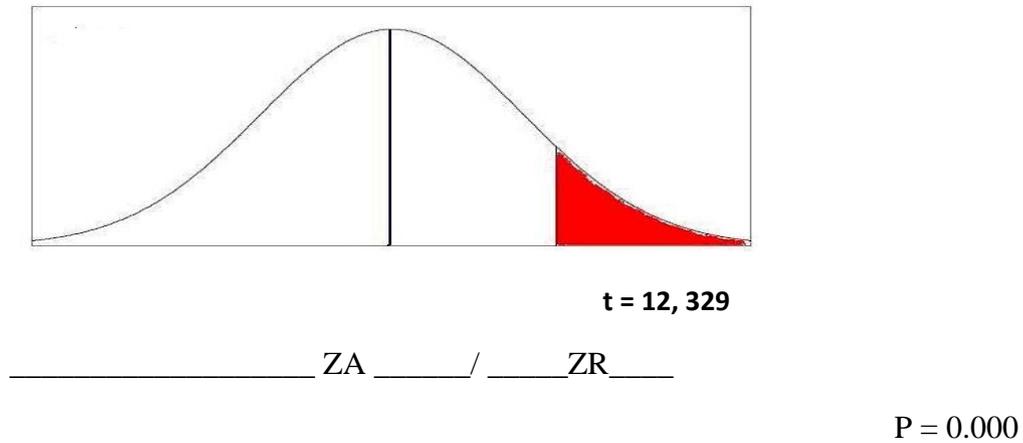
Tabla 8

Prueba de la hipótesis específica 2

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Medi a	Desviaci ón estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POSTEST - PRETEST	4,000 00	1,41421	,32444	3,31837	4,68163	12,32 9	18	,000

Figura 6

T de Student.



De acuerdo a los resultados de la tabla, que contienen los datos de la prueba de hipótesis se puede ver, que el nivel de significancia de $p= 0,000$ y es $< 0,05$, por lo que se ubican en la región considerada de rechazo, por lo mismos se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2, que menciona: Los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión articulación de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo Peláes Castro, Sihuas, 2020.

OE3: Verificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020

Tabla 9

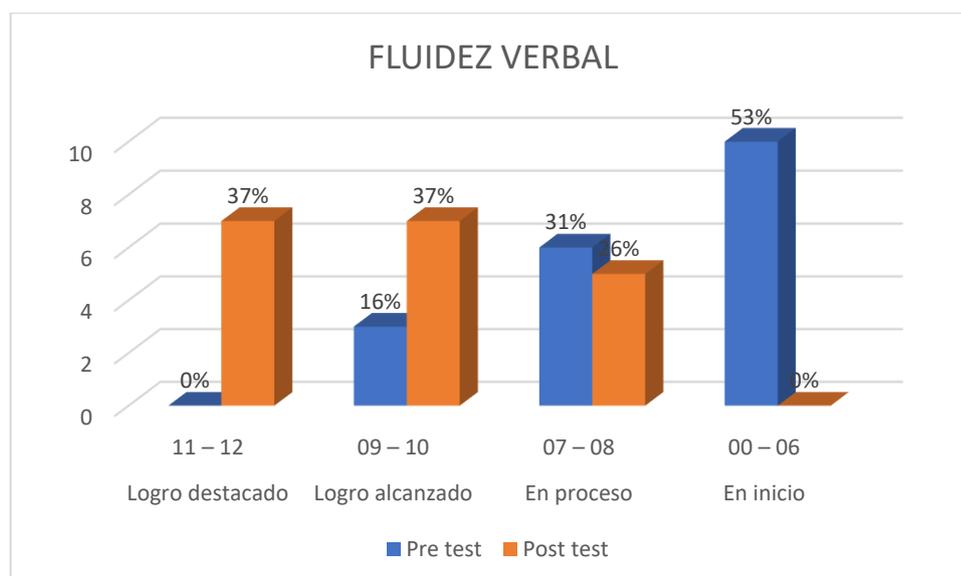
Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión fluidez verbal por los niños de 05 años.

NIVELES	BAREMO	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	11 – 12	00	00,00	07	37,00
Logro alcanzado	09 – 10	03	16,00	07	37,00
En proceso	07 – 08	06	31,00	05	26,00
En inicio	00 – 06	10	53,00	00	00,00
Total		19	100,00	19	100,00

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños, 2020.

Figura 7

Nivel y porcentaje alcanzado en la dimensión fluidez verbal por los niños de 05 años.



Fuente: Tabla 8

En la tabla 9 y figura 7, se desarrollaron los datos del pre test y post test relacionado a la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I N° 121 Heli Adelfo Castro – Sihuas, 2020. En el pre test, un 53% se posiciona en el nivel inicio; sin embargo, en la post prueba el 37% de niños alcanzaron en nivel logro destacado. Lo que indica que inicialmente los niños y niñas de 5 años tenían limitaciones en su vocabulario, pero a la culminación de las actividades de aprendizaje con la aplicación de los juegos de roles la mayoría han mejorado de manera que se ubican en el nivel logro destacado.

Prueba de hipótesis específica 3

Criterios considerados para la validación

Si el nivel de significancia $p < 0.05$, entonces se acepta la hipótesis específica 3, caso contrario se rechaza.

Estadística aplicada en la prueba. Se elaboró con el apoyo del programa software SPSS.V.20, determinándose la prueba t, relacionada al 95% de intervalo de confianza, cuyos resultados hallados indican:

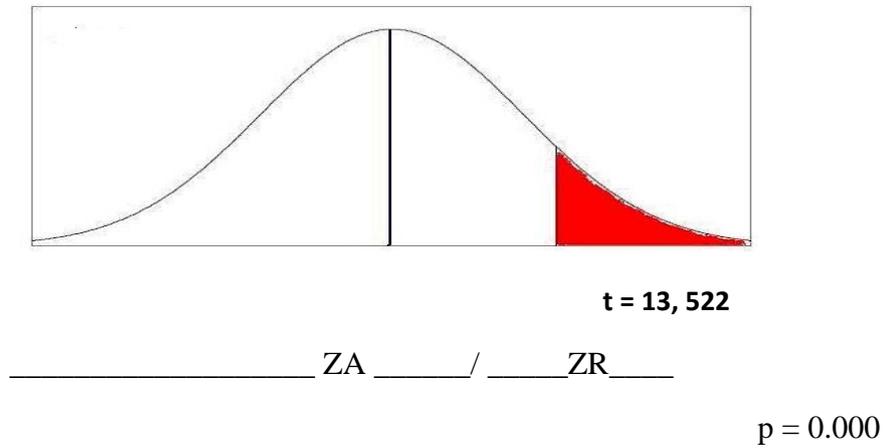
Tabla 10

Prueba de la hipótesis específica 3.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Medi a	Desviació n estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POSTEST - 1 PRETEST	4,210 53	1,35724	,31137	3,55636	4,86470	13,522	18	,000

Figura 8

T de Student.



De acuerdo a los resultados de la tabla, que contiene los datos de la prueba de hipótesis se puede ver que, el nivel de significancia de $p = 0.000$ y es $< 0,05$, por lo que se ubica en la región de rechazo, por lo mismo que se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3 que menciona; los juegos de roles como estrategia influyen significativamente en el mejora de la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 121 Helí Adelfo, Peláez Castro, Sihuas, 2020.

5.2. Discusión de resultados

Con respecto al objetivo general, demostrar que el juego de roles como estrategia mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020. Luego de la aplicación del instrumento de recolección de datos sobre la muestra de estudio se obtuvieron los siguientes resultados, en el pre test, un 58% se ubicó en el nivel en proceso; por otro lado, en el post test, un 74%, de niños están en el nivel de logro destacado, lo que demuestra que porcentualmente hubo una mejora; en la prueba de estadística inferencial T Student el nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 14.568 y el $p=0,000$, por ende, se acepta la hipótesis de investigación.

Este estudio se relaciona con el de Acuña (2019) con su tesis “Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Flor de María Drago Persivale”. Se concluyó que existe una relación entre los juegos de roles y la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago Persivale, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.910, representando una muy buena asociación. En ambos estudios se evidencia que existe relación entre las variables mencionadas, en el presente mediante la influencia y en el antecedente a través de la correlación.

Con respecto a la aplicación y desarrollo del juego de roles en la expresión oral, Flores (2010) manifiesta que el juego de roles es una actividad didáctica que permite una diversidad de beneficios en el desarrollo de la expresión oral, así como en otras actividades de socialización. Sin embargo, también establece que se debe plantear de manera planificar de manera detallada para que así los participantes no pierden la orientación y, por ende, se desvirtúe el propósito del mismo. Por ello, cuando se

aplique esta estrategia se deben considerar las secuencias metodológicas de manera específica y considerando el propósito de la actividad de roles para que así el infante lo ejecute adecuadamente.

En referencia al primer objetivo específico, identificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión pronunciación de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020. Los resultados muestran que en el pre test, un 53% se posiciona en el nivel en inicio; por otro lado, el post test, en el nivel logro alcanzado se gestó un 42%, lo que evidencia que si hubo mejora en esta dimensión, en la prueba de estadística inferencial T Student el nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 8,419 y el $p=0,000$, por ende, se acepta la hipótesis de investigación. El cual guarda relación con la tesis de Félix (2020) denominada “Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada “Geronimus’S College”- Huarney, 2015”, cuyo objetivo fue determinar si la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejora la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privada “Geronimus’S College”. A partir de los resultados se concluyó que el programa de juegos de roles si influye significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de la institución mencionada. Entonces se comprende que las actividades lúdicas donde los niños y niñas participan permiten que desarrollen sus capacidades orales.

Esto es corroborado por Blasco (2013), quien afirma que, por su naturaleza, el juego de roles permite que los infantes mejoren su expresión oral, asimismo, desarrollan habilidades de trabajo en equipo y planificación. Asimismo, se puede inferir que esta actividad lúdica enfocada en el juego de roles mejora la socialización,

el cual obligatoriamente necesita de la expresión oral y la dimensión pronunciación, el cual es un aspecto muy importante, ya que permite la claridad de ideas.

En alusión al segundo objetivo específico, establecer el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión vocabulario de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020. Los resultados del pre test evidencian que un 53% se posiciona en el nivel en inicio; de manera opuesta, en el post test, en el nivel logro alcanzado se ubica un 42% con respecto a la dimensión articulación; en la prueba de estadística inferencial T Student el nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 12. 329 y el $p= 0,000$, por ende, se acepta la hipótesis de investigación. Los datos son similares a los de Campos y Quispe (2019) en su investigación, “El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno”, tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 81.82% están en inicio y el 18.18% en el nivel proceso. En el post test el 9% de niños se ubican en el nivel en proceso, el 77% en el nivel logro y el 14% en el nivel logro destacado. Concluye que, la aplicación de los juegos de roles mejoró significativamente los aspectos de la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa, Puno. Existe similitud en los resultados sobre la articulación en las investigaciones mencionadas en el pre test como en el post test. Por ende, se puede dilucidar que la estrategia empleada mejora notablemente las competencias comunicativas, dentro de las cuales se encuentra el vocabulario.

La cual es muy importante en el desarrollo del niño, ya que le permite expresarse de diversas maneras y en diferentes situaciones, así lo sostiene Chamorro (2010)

cuando establece que el niño o niña tiene más posibilidades de éxito en su interacción social o escolar cuando maneje más términos o palabras, ya que estos le dan la posibilidad de expresarse con mayor funcionalidad y seguridad.

Finalmente, el tercer objetivo específico, el cual es verificar el efecto del juego de roles como estrategia mejora significativamente la dimensión fluidez verbal de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Castro - Sihuas, 2020. En los resultados del pre test se visualiza que en el nivel en inicio se ubica un 53%; por otro lado, el post test, en el nivel logro alcanzado se localiza un 37% , en la prueba de estadística inferencial T Student el nivel de confianza del 95% y se evidenció que el valor observado es 13.522 y el $p= 0,000$, por ende, se acepta la hipótesis de investigación. Estos datos son similares a los de (Berrocal, 2018) en su investigación, “Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Geronimus College, Huarney”. Cuyo objetivo fue determinar si la aplicación de juegos de roles bajo el enfoque socio cognitivo mejora la expresión oral. Los resultados muestran en el pre test el 73% están en el nivel C, el 13% en el nivel B y el 13% en el nivel A. pero en el post test el 13% están en el nivel B y un 87% en el nivel A. Concluyo que las estrategias didáctica del juego de roles se realizó a través de 13 sesiones cuyos resultados muestran una mejora significativa de la expresión oral en niños y niñas de 5 años. En ambos estudios se trabajaron con estrategias que implican el trabajo en equipo bajo ciertas reglas de participación, las cuales implican la mejora de la expresión oral, y específicamente, la fluidez verbal, la cual es muy importante para el desarrollo de la interacción del niño.

Así lo argumenta Fernández (2015) cuando expresa que la fluidez es importante porque le permite a la persona no perder la ilación del discurso, a la misma vez que hace atractiva la conversación con su interlocutor. En este estudio se abordó este aspecto porque se puede trabajar perfectamente con el juego de roles, ya que los niños y niñas tendrán una trama, la cual permitirá que hablen de manera regular sin dejar espacios de silencio muy largos, así como también utilizar adecuadamente las pausas, esto le servirá para su interacción en cualquier ámbito.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó en base a los resultados del pre test y los del post test y su procesamiento mediante la estadística inferencial de T Student, la cual arrojó un valor observado de 14.568 y un $p=0,000$, que permitió aceptar la hipótesis de investigación. En consecuencia, se determina que el juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020; por lo que se convierte en una gran herramienta para el área de Comunicación, ya que su eficacia fue comprobada.

Se identificó los resultados muestran que en el pre test, la mayoría de niños se posicionan en el nivel en inicio; por otro lado, el post test, en el nivel logro destacado se gestó en su mayoría, en la estadística inferencia del T de Student, el valor observado es 8, 419 y el $p=0,000$. por lo que se acepta la hipótesis específica; lo que evidencia que, si hubo mejora de la pronunciación, evidencia de esto es que los niños y niñas articulan mejor sus palabras, presenta una adecuada entonación y vocalización de sus palabras, frases y oraciones; por lo tanto, el juego de roles posibilitó el desarrollo de la pronunciación de la expresión oral.

Se pudo determinar en base a los datos mostrados que un alto porcentaje de niños se posiciona en el nivel en inicio; de manera opuesta, en el post test, en el nivel logro destacado se ubica un alto porcentaje, en la estadística inferencial el T de Student, el valor observado es 12, 329 y el $p=0,000$. por lo que se acepta la hipótesis específica. Estos resultados permiten establecer que, si hubo mejora en el vocabulario, por lo que comprendieron el mensaje de la comunicación.

Se pudo verificar en base a los resultados del pre test se visualiza que el primer nivel en inicio se ubica un alto porcentaje; por otro lado, el post test, en el nivel logro destacado se localiza un alto porcentaje, en la estadística inferencia del T de Student,

el valor observado es 13, 522 y el $p= 0,000$. por lo que se acepta la hipótesis específica; estos datos estadísticos permiten determinar que, si hubo mejora en el desarrollo de la fluidez verbal en consecuencia, esta estrategia debería seguir siendo aplicada, ya que su eficacia fue comprobada en el presente estudio.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

A la docente de aula de la edad de 5 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, continuar con el desarrollo de los juegos de roles como estrategia didáctica para seguir afianzando la expresión oral en los niños y niñas del aula.

A la dirección de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, tomar en cuenta los resultados del estudio y considerar a los juegos de roles como un proyecto de innovación pedagógica para generar el desarrollo la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en los niños y niñas a nivel del plantel.

A los estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, tomar en cuenta los juegos de roles como estrategia pedagógica durante las practicas pre profesionales en las instituciones educativas para desarrollar la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en los niños del nivel de educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, M. M. (2019). *Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor De María Drago Persivale*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2865/MARITA%20JAKELINE%20ACU%c3%91A%20MELENDREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alcoba, S. (2010). *La expresión oral*. Barcelona: Ediciones Ariel
- Amaya, J., Avendaño, S. y Galeano. S. M (2016). *Estrategia pedagógica para mejorar el aspecto semántico en los niños y niñas de cinco y seis años del grado transición en el colegio Tomás Cipriano de Mosquera*. (Tesis de maestría). Universidad Libre. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9576>
- Arisaca, G. U. (2015). *Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años con trastornos de dislalia evolutiva de la I.E.I. N°1103 "Mijani", Putina-2015*. (Tesis de segunda especialidad). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2003/EDSarguau.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berrocal, F. B. (2018). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Geronimus College, Huarmey*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4820/JUEGO_%20DE_ROLES_ENFOQUE_SOCIO_COGNITIVO_BERROCAL_%20FERNANDEZ_BIGBAY_NAHARAI.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Blasco, S. (2013). *¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica*. España: Especismo.

Cáceres, C. J. y Suarez, Z. D. (2019). *Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36246/caceres_cj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Caizapasto, S. E. y Moreno, A. C. (2010). *Estrategias didácticas de la expresión oral a través de la lectura en los niños de cuarto y quinto año de educación básica de las escuelas Víctor Alejandro Jaramillo de Otavalo y Alejandro Larrea de San José de Minas*. Recuperado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/549>

Calero, P. M. (2000). *Aprender jugando*. Lima: San Marcos.

Camargo, L. E., Jaramillo, J. P. (2018). *El lenguaje oral y escrito para contribuir con la comunicación del niño y niña de la Institución Educativa distrital (ied) el jazmín en la localidad de Puente Aranda en la ciudad de Bogotá*. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15260/2019lieselcamargo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Camones. D., Haro, M. E., y Peje, V. O. (2018). *Los Títeres para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E.P. "La Casita De Mi Infancia"- Huaraz-2017*. (Tesis de licenciatura).

Recuperado de:

http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/2925/T033_73648804_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Campos, L. R y Quispe, M. N. (2019). *El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano

Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

Cardoza, B., Carmona, S., Ramos, J. y Ribón, C. (2015). *Estrategias metodológicas para fortalecer las habilidades comunicativas de lectura y escritura de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Luis Carlos López de la ciudad de Cartagena*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Cartagena. Cartagena, Colombia. Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/handle/11227/5387>

Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. México: Autodidácta.

Chávez, V. S., Velázquez, O. V., Macías, G. E. & Vélez, D. D. (2017). *La expresión oral en el niño preescolar*. Argentina: Siglo XXI

Cherres, de D. R. (2018). *Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa*. (Tesis de maestría). Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29553/Cherres_DR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cobos, M. y Valdivia, L. (2017). *Juego de roles en el nivel de educación inicial*. España: Machado Libros.

- Chomsky, N. (1972). *Lenguaje y mente*. México: Heinle & Heinle Publishers
- Condemarin, M.; Galdames, V y Medina, A. (2010). *Taller de lenguaje. Módulo para desarrollar el lenguaje oral y escrito (3 a 12 años)*. Madrid: Ciencias de la educación preescolar y especial
- Costa, G. C. (2016). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José- barrio San José, región Tumbes 2015. Tumbes - Perú*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2882/ENFOQUE_COLABORATIVO_%25DTITERES_COSTA_GOMEZ_CLEOTI_LDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, H. K. y Vega, H. Y. (2017). *Las canciones infantiles como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. N.º 390 Magdalena. Ayacucho, 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/528/mu%c3%bl_oz_al.pdf?sequence=1&isAllowed=y
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2611/TESIS%20EI33_Del.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, H. A. (2017). *El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015*. (Tesis de maestría). Recuperado de:
http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3701/1/RE_MAEST_EDU_ACELICA.DIAZ_JUEGO.DE.ROLES_DATOS.PDF

- Félix, M. J. (2020). *Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada "Geronimus'S College"- Huarney, 2015.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16501>
- Fernández, J. O. (2015). *La expresión oral. Persuasión.* Madrid: Ediciones Lumiere.
- Flores, O. M. (2016). *"Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) del primer grado de la escuela particular Carlos María de la Condamne de la ciudad de Ambato"*. (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9680/1/T-ESPE-048536.pdf>
- Flores, E. (2005). *Expresarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión.* Lima: Albor.
- Flores, R (2012). *La capacidad de la expresión oral.* Perú: Claretiana
- Flores, E. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje – comunicación.* Lima: Fondo Cultural
- García, M. R; Beltrán, G. E y Pomar, G. R. (2010). *Expresión oral.* Barcelona: Editorial EnClaver- ELE.
- García, D. A. (2015). *Comunicación y expresión oral y escrita; La dramatización como recurso.* Barcelona: Editorial Grao.
- Gimeno, J. y. (2003). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica.* Madrid - España.
- González, C. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales.* Barcelona: Pedagógicas
- González, M. C. X. y Quintanar, R. L. (2014). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares.* Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación 2(3), 173-190.

- Guzmán, D. Y., Hilarión, A. K. y Robles, Y. D. (2018). *Fortalecimiento del lenguaje oral en niños de 3 a 6 años del colegio la palestina” realizado en la Universidad de la Amazonia Florencia Caquetá*. Colombia Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7597/TPED_GuzmanOrtizDaisyYaneth_2018.pdf?sequence=1
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. M. (2016). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, S. R. y Mendoza, T. P. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera, L. Y. (2018). *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, CP Miraflores de Buena Vista, distrito Bagua Grande, Utcubamba*. Bagua: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6002/JUEGO_DE_ROLES_EXPRESION_ORAL_HERRERA_LINARES_YESICA_PAOLA.pdf?sequence=1.
- Instituto Nacional para le Evaluación en la Educación (2013). *El aprendizaje en tercero de preescolar en México. Lenguaje y comunicación/Pensamiento matemático*. Recuperado de: <http://www.inee.edu.mx/index.php/72-publicaciones/resultados-de-aprendizaje-capitulos/563-el-aprendizaje-en-tercero-de-preescolar-en-mexico-lenguaje-y-comunicacion-pensamiento-matematico-resumen-ejecutivo>
- Leguizamón, O.Y. (2015). *Juego de roles*. Ecuador: Corporación Universitaria Minuto de Dios.

- Mendoza, L. G. (2019). *Los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°1711 “Pastorcitos de Fátima” de Villa Hermosa, Casma en el año 2018*. (Tesis de licenciatura). http://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_650ddfeb1e7994220047009957f5182d
- Ministerio de Educación (2013). *Acercamiento de niñas y niños de cinco años a través de una entrevista*. Lima: MINEDU.
- Moreno, V. D. y Pallo, P. M. (2017). *“El juego de roles sociales en educación inicial” – Ecuador*. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3893/1/T-UTC-0459.pdf>
- Muñoz, A. L. (2016). *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/528/mu%c3%b1oz_al.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E. y Villagómez, P. A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. (4ª) Bogotá:U
- Palomino, O. J., Peña, C. J., Zevallos, Y. G. y Orizano, Q. L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima: San Marcos.
- Palomino, R. C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de Comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir*.

- (Tesis de maestría). Recuperado de:
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUNDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pat, G. G., Alcocer, S. M., y Pool, R. S. (2014). *El desarrollo de la expresión oral en niños de preescolar*. (Tesis de licenciatura) Recuperado de:
<http://200.23.113.51/pdf/30992.pdf>
- Peñarrieta, R. y Faysse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Cochabamba, Bolivia: Editorial Etreus.
- Piaget, J. (1976). *Seis estudios de la psicología*. Argentina: Siglo XXI
- Quiñones, E. D. (2019). *Programa de dramatización con títeres para mejorar la expresión oral en los estudiantes de nivel inicial*. (Tesis de licenciatura).
https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/571/1/0012440103_T_2019.pdf.
- Ríos, S. M. (2016). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Santa Rosa" Del Distrito De Calleria-Ucayali, 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://www.takey.com/Thesis_694.pdf
- Rivera, G. N. (2018). *Juegos y roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo – 2016*. (Tesis de licenciatura).
Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2277>
- Rosillo, C. R. (2020). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi. Satipo*:

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20806/APREN-DIZAJE_DE_LA_EXPRESI%
c3%93N_ORAL_POR_MEDIO_DE_JUEGO_DE_ROLES_ROSILLO_CARBALLO_RUTH_SARINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20806/APREN-DIZAJE_DE_LA_EXPRESI%c3%93N_ORAL_POR_MEDIO_DE_JUEGO_DE_ROLES_ROSILLO_CARBALLO_RUTH_SARINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Silva, S. I. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*. Chimbote: ULADECH.

Tuanama, R. (2017). *Influencia de los recursos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa N° 248 de Villanueva Reubicada, Picota - San Martín - 2016*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1702>

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

Vásquez, Z. S. (2016). *El trabajo en equipo para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la Institución Educativa Rayitos De Luz N° 1678, Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2734/42805.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Velásquez, T. M. (2019). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 244 “Pequeño Mundo” de la Provincia Mariscal Luzuriaga*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11391/EXPR-ESION_ORAL_JUEGOS_VELASQUEZ_TREBEJO_MARIA_DALMIR-A.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, L.S. (1981). *Pensamiento y lenguaje*. España: Ediciones Paidós.

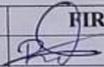
Anexo 01: Consentimiento Informado

Consentimiento Informado

“Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020

RESPONSABLE: SANCHEZ VEGA CECILI

Le invito a participar en investigación sobre “Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020, el cual tiene como objetivo general demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años. Si usted decide autorizar la participación de su menor hijo complete los datos y firme esta hoja.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
1	TORREJON LAZARO RUBILA	44217441	

Huaraz 22 de Mayo 2020

Consentimiento Informado

"Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Heli Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020

RESPONSABLE: SANCHEZ VEGA CECILI

Le invito a participar en investigación sobre "Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Heli Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020, el cual tiene como objetivo general demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años. Si usted decide autorizar la participación de su menor hijo complete los datos y firme esta hoja.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
2	ACUÑA TRUJILLO ABRAHAM	25821700	

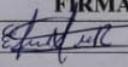
Huaraz 22 de Mayo 2020

Consentimiento Informado

“Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020

RESPONSABLE: SANCHEZ VEGA CECILI

Le invito a participar en investigación sobre “Juego de Roles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020, el cual tiene como objetivo general demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la expresión oral en los niños de 05 años. Si usted decide autorizar la participación de su menor hijo complete los datos y firme esta hoja.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
3	CONSUELO ERNESTINA VEGA ROMAN	33242284	

Huaraz 22 de Mayo 2020

Anexo 02: Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN DE EXPRESIÓN ORAL (PRE TEST)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: N° 121 Heli Adelfo Pelaez Castro
- 1.2. Docente: Julia Abelina Aguilar Alejos
- 1.3. Edad: 5 años Sección: Rayitos de Sol Fecha:19/05/20

II. INSTRUCCIONES

Observa detenidamente al niño (a) y marca la escala según el desempeño. (Siempre = 2, a veces = 1, nunca = 0). Recuerda que no se puede marcar dos veces un mismo ítem.

III. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	Respuesta		
		Siempre	A veces	Nunca
	PRONUNCIACIÓN			
01	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles			
02	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles			
03	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles			
04	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles			
05	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles			
06	Existe cadencia en las oraciones que manifiesta durante la escenificación de juego de roles			
	FLUIDEZ VERBAL			
07	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles			
08	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles			
09	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles			
10	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles			
11	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles			
12	Respeto los silencios cuando es necesario durante en la escenificación de juego de roles			
	VOCABULARIO			
13	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles			
14	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles			

15	Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles			
16	Menciona a los seres, animales objetos o acciones con la palabra adecuada durante la escenificación de juego de roles			
17	Compara dos o más palabras con significado similar la escenificación de juego de roles			
18	Utiliza palabras adecuadas a su edad durante la escenificación de juego de roles			

III. OBSERVACIONES

.....
.....
.....
.....
.....

FICHA OBSERVACIÓN DE EXPRESIÓN ORAL (POST TEST)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: N° 121 Heli Adelfo Pelaez Castro
- 1.2. Docente: Julia Abelina Aguilar Alejos
- 1.3. Edad: 5 años Sección: Rayitos de Sol Fecha:19/05/20

IV. INSTRUCCIONES

Observa detenidamente al niño (a) y marca la escala según el desempeño. (Siempre = 2, a veces = 1, nunca = 0). Recuerda que no se puede marcar dos veces un mismo ítem.

III. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	Respuesta		
		Siempre	A veces	Nunca
	PRONUNCIACIÓN			
01	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles			
02	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles			
03	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles			
04	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles			
05	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles			
06	Existe cadencia en las oraciones que manifiesta durante la escenificación de juego de roles			
	FLUIDEZ VERBAL			
07	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles			
08	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles			
09	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles			
10	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles			
11	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles			
12	Respeto los silencios cuando es necesario durante en la escenificación de juego de roles			
	VOCABULARIO			
13	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles			
14	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles			
15	Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles			

16	Menciona a los seres, animales objetos o acciones con la palabra adecuada durante la escenificación de juego de roles			
17	Compara dos o más palabras con significado similar la escenificación de juego de roles			
18	Utiliza palabras adecuadas a su edad durante la escenificación de juego de roles			

V. OBSERVACIONES

.....
.....
.....

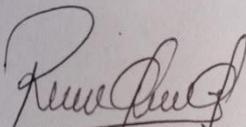


**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE LA CARACTERIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN
ORAL**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°121 HELÍ ADELFO PELAEZ CASTRO - SIHUAS, 2020.									
AUTOR: SANCHEZ VEGA CECILI									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN: PRONUNCIACIÓN									
1	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
2	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
3	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
4	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
5	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: FLUIDEZ VERBAL									
6	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
7	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
8	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
9	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
10	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
11	Respeto los silencios cuando es necesario durante en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: VOCABULARIO									
12	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
13	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	X			X	X			X

14	Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
----	--	---	--	--	---	---	--	--	---

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					X
COMENTARIO					
El instrumento esta adecuado para la aplicación a los estudiantes de 5 años					



Mgtr Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
CPPe. N° 0542925333

Richard Josué Cruz Gonzales

DNI: 42925333

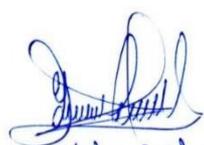


FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LA CARACTERIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°121 HELÍ ADELFO PELAEZ CASTRO - SIHUAS, 2020.									
AUTOR: SANCHEZ VEGA CECILI									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN: PRONUNCIACIÓN									
1	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
2	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
3	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
4	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
5	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: FLUIDEZ VERBAL									
6	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
7	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
8	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
9	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
10	Respetar las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
11	Respetar los silencios cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: VOCABULARIO									
12	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
13	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	X			X	X			X

14	Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
----	--	---	--	--	---	---	--	--	---

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					X
COMENTARIO					
El instrumento esta adecuado para la aplicación a los estudiantes de 5 años					


 Mg. Elody Sandoz Campos Vidal
 D.N. 509884787

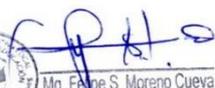


FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LA CARACTERIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°121 HELÍ ADELFO PELAEZ CASTRO - SIHUAS, 2020.									
AUTOR: SANCHEZ VEGA CECILI									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN: PRONUNCIACIÓN									
1	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
2	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
3	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
4	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
5	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: FLUIDEZ VERBAL									
6	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
7	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
8	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
9	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
10	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
11	Respeto los silencios cuando es necesario durante en la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
DIMENSIÓN: VOCABULARIO									
12	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
13	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	X			X	X			X

14	Sustituye algunas palabras cuando no puede pronunciarlas o se olvida durante la escenificación de juego de roles	X			X	X			X
----	--	---	--	--	---	---	--	--	---

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					X
COMENTARIO					
El instrumento esta adecuado para la aplicación a los estudiantes de 5 años					



 Mg. Felipe S. Moreno Cueva
 ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL
 UGEL - SIHUAS
 DNI 33242405

BASE DE DATOS

PRE TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS																				
	PRONUNCIACIÓN						VOCABULARIO						FLUIDEZ VERBAL				Variable			
	1	2	3	4	Punt	Nive	5	6	7	8	Pun	Niv	9	10	11	12	Pun	Niv	Punt	Niv
1	1	1	3	2	7	EP	1	1	3	2	7	EP	1	1	1	1	4	EI	18	EP
2	2	1	1	1	5	EI	1	2	1	2	6	EI	1	1	2	2	6	EI	17	EP
3	1	1	3	2	7	EP	0	1	1	2	4	EI	2	2	2	1	7	EP	18	EP
4	0	0	1	1	2	EI	0	1	1	1	3	EI	1	1	0	1	3	EI	8	EI
5	2	3	3	3	11	LD	0	1	1	1	3	EI	1	1	1	1	4	EI	18	EP
6	2	2	2	2	8	EP	2	2	3	2	9	LA	2	2	2	3	9	LA	26	LA
7	1	0	1	1	3	EI	0	1	0	1	2	EI	1	1	0	1	3	EI	8	EI
8	1	1	1	1	4	EI	3	2	1	1	7	EP	1	3	1	2	7	EP	18	EP
9	1	0	1	2	4	EI	1	3	2	1	7	EP	1	1	3	2	7	EP	18	EP
10	1	3	3	1	8	EP	2	2	2	1	7	EP	1	0	1	1	3	EI	18	EP
11	2	3	3	3	11	LD	3	3	2	2	10	LA	2	2	3	2	9	LA	30	LD
12	1	1	3	2	7	EP	2	2	3	1	8	EP	1	0	1	1	3	EI	18	EP
13	1	1	3	2	7	EP	1	1	2	0	4	EI	2	2	2	1	7	EP	18	EP
14	1	0	1	1	3	EI	1	2	1	0	4	EI	1	0	0	1	2	EI	9	EI
15	1	0	1	1	3	EI	1	1	1	0	3	EI	1	0	1	1	3	EI	9	EI
16	1	0	1	1	3	EI	1	2	0	0	3	EI	2	1	2	2	7	EP	13	EP
17	1	0	1	1	3	EI	1	2	3	1	7	EP	2	1	2	2	7	EP	17	EP
18	0	1	0	1	2	EI	1	0	1	1	3	EI	1	1	1	0	3	EI	8	EI
19	3	3	2	1	9	LA	1	2	3	3	9	LA	2	1	3	2	8	EP	26	LA

POST TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS																				
	PRONUNCIACIÓN						VOCABULARIO						FLUIDEZ VERBAL				Variable			
	1	2	3	4	Punt	Nive	5	6	7	8	Punt	Niv	9	10	11	12	Punt	Niv	Punt	Niv
1	3	2	3	3	11	LD	2	3	2	3	10	LA	2	3	2	2	9	LA	30	LD
2	3	2	3	2	10	LA	2	3	2	3	10	LA	2	3	3	3	11	LD	31	LD
3	3	2	2	3	10	LA	2	2	2	3	9	LA	3	3	2	2	10	LA	29	LD
4	1	2	2	2	7	EP	1	2	2	2	7	EP	1	2	2	2	7	EP	21	LA
5	3	3	3	3	12	LD	2	2	3	2	9	LA	2	3	2	2	9	LA	30	LD
6	3	3	3	3	12	LD	3	3	3	3	12	LD	3	3	3	3	12	LD	36	LD
7	2	1	2	2	7	EP	1	2	2	2	7	EP	2	2	1	2	7	EP	21	LA
8	3	3	3	2	11	LD	3	3	3	2	11	LD	2	3	3	3	11	LD	33	LD
9	2	3	3	3	11	LD	3	3	3	2	11	LD	2	3	3	3	11	LD	33	LD
10	3	2	3	2	10	LA	3	3	3	2	11	LD	2	3	2	2	9	LA	30	LD
11	3	2	3	3	11	LD	3	3	3	3	12	LD	3	3	3	3	12	LD	35	LD
12	2	3	3	3	11	LD	3	3	3	2	11	LD	2	3	2	2	9	LA	31	LD
13	2	2	3	3	10	LA	2	2	3	2	9	LA	3	3	2	2	10	LA	29	LD
14	3	2	2	3	10	LA	2	3	2	2	9	LA	2	2	2	2	8	EP	27	LA
15	3	2	3	2	10	LA	2	2	2	3	9	LA	2	3	2	2	9	LA	28	LD
16	3	2	3	2	10	LA	2	3	1	3	9	LA	3	2	3	3	11	LD	30	LD
17	2	2	2	2	8	EP	3	1	2	2	8	EP	2	2	2	2	8	EP	24	LA
18	1	2	2	2	7	EP	2	1	2	2	7	EP	2	2	2	2	8	EP	22	LA
19	3	2	3	2	10	LA	2	3	3	3	11	LD	3	2	3	3	11	LD	32	LD



Sihuas 17 de octubre de 2020

OFICIO N° 027-2019-ME/GR-A/DREA/UGEL-S/IE N°121HAPC

SEÑORA : Cecili Sánchez Vega
Estudiante del IX ciclo de la ULADECH-Huaraz.
PRESENTE
ASUNTO : Autorización para aplicación de trabajo de investigación.
REF. : Doc. Resepcionado por mesa de partes de la IE N°121H.A.P.C. de fecha
3 de octubre de 2020

Es grato dirigirme al usted, para saludarlo a nombre de la I.E.I N° 121 "Heli Adelfo Pelaez Castro" de la provincia de Sihuas.

La presente tiene por finalidad, dar repuesta al documento de la referencia para autorizar a la señora CECILI SANCHEZ VEGA, para la aplicación del trabajo de investigación en el aula de 5 años, a fin de complementar la información requerida para su trabajo de investigación titulado **JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°121 HELÍ ADELFO PELAEZ CASTRO - SIHUAS, 2020.**

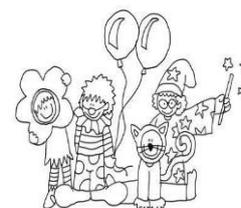
Sin nada más que expresar, aprovecho la oportunidad para expresar las muestras de mi estima personal.

Atentamente;



LIC. JESÚS MORAÑO CUEVA
ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL
UGEL - SIHUAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : LA FAMILIA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

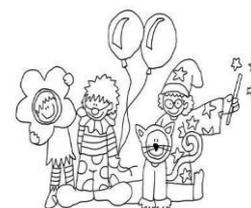
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> ● Explora y experimenta los lenguajes del arte ● Socializa sus procesos y proyectos 	Pronuncia con claridad y fluidez	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	Escala valorativa

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Se presentara a los niños y niñas una canción de la familia ,en seguida con la participación de los niños y niñas cantamos la canción de la familia mediante una dinámica.</p> <p>Se les interrogará las siguientes preguntas: ¿Qué canción hemos cantado? ¿Cuáles son los personajes que había en la canción? ¿ustedes tienen su familia? ¿ Quiénes son los integrantes de la familia?</p>	Laminas de los personajes de la familia Titeres de cuerpo Sector hogar

		Enseguida comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos a tener una familia.	
Desarrollo	Explotación del material	Se les entrega los materiales a los niños y niñas para que exploren y manipulen y se organizan para realizar la participación en el juego de rol.	
	Ejecución	<p>Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan a elegir su traje y se disfrazan de acuerdo al personaje que le gusta.</p> <p>Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar.</p> 	
Cierre	Expresividad	<p>Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares y empiezan a actuar interpretando el rol del papá, mamá, hermano,hermana,bebé de acuerdo a las observaciones de su vida cotidiana en su hogar.</p> <p>¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más? ¿les gusta los juegos de roles?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
- 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : EL PASTORCITO MENTIROSO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	Utiliza diversos volúmenes de su voz en las conversaciones.	

III.SECUENCIA METODOLÓGICA

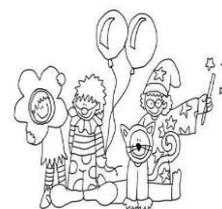
Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados.</p> <p>EL PASTORCITO MENTIROSO Se presentara a los niños y niñas una caja sorpresa en el cual se encuentran la siluetas del cuento del pastorcito mentiroso, con la</p>	Recursos humanos Caja sorpresa Siluetas de animales y personajes.

		<p>participación de los niños y niña descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja.</p> <p>se realizara las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá dentro de la caja?</p>	
Desarrollo	Exploración del material	<p>Enseguida nos organizamos con los niños y niñas en media luna y empezamos a contar el cuento del pastorcito mentiroso que hoy jugaremos a tener una familia. Luego entregamos los trajes y materiales que se utilizara durante el desarrollo del taller.</p>	recurso humano
	Ejecución	<p>Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan a disfrazarse familiarizándose con las máscaras.</p> <p>Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar, interpretando los sonidos y guiones que realizaran sus personajes.</p>	Mascaras Sombreros Chalecos Herramientas
Cierre	Expresividad	<p>Los niños y niñas se organizan en dos grupos e interpretan a sus respectivos personajes, cada grupo espera su turno para su participación</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy? ¿De qué personajes actuaron ¿Qué personaje les gusto más? ¿les gusta los juegos de roles?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos



- 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : CUMPLIENDO EL ROL DEL DOCTOR

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

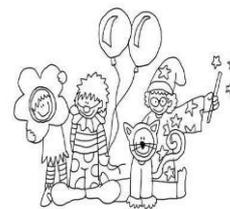
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Explora y experimenta los lenguajes del arte ● Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	<p>Emplea un vocabulario al interactuar asumiendo el rol del doctor</p>	

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados</p>	Canción

		<p>Cantare una canción del DOCTOR, después juntamente con los niños y niñas cantaremos la canción.</p> <p>Se les interrogará las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué canción cantamos</p> <p>¿De qué personajes habrá?</p> <p>¿Ustedes conocen al doctor?</p>	
Desarrollo	Explotación del material	<p>Se les entrega los materiales a los niños y niñas para que exploren y manipulen se organizan para participar.</p>	Botiquín
	Ejecución	<p>Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan con la preparación de los movimientos y gestos que emplearan al interpretar siendo ,doctores, pacientes.</p> <p>Se ubican en sus respectivos lugares para actuar y cumplir el rol del doctor y pacientes en dos grupos en orden.</p> <p>Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar, interpretando los sonidos y guiones que realizaran su personajes</p> 	Alcohol Huantes quirúrgicos Curitas Agua Oxigenada Gasa
Cierre	Expresividad	<p>Los niños y niñas interpretan a sus personajes elegidos y empiezan a utilizar un vocabulario variado que ellos observan en su vida cotidiana cuando realizan la visita a sus médicos</p> <p>¿De qué personaje actuaron?</p> <p>¿Qué personaje les gusto más?</p> <p>¿De qué trato la actuación?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre del taller : El restaurant de don Pepe

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/0 grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados</p> <p>El restaurant de don pepe Les mostraremos a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá los gorros y mandiles que se utilizaran en el taller y de la misma manera la receta con los respectivos ingredientes y procedimientos.</p> <p>Se realizara las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Quiénes utilizan estos materiales?</p>	Sobre sorpresa

		¿Qué aremos el día de hoy?	
Desarrollo	Exploración del material	Los niños y niñas exploran los materiales, se organizan a través de la dinámica de: EL REY MANDA Se realiza la elección de los personajes:chef,mozos y comensales.	Receta Gorros Mandiles Papa Zanahoria Mayonesa Platos Tenedores Bandejas Salero Cuchillos
	Ejecución	Los niños y niñas cuentan sus experiencias vividas al visitar un restaurant y reconocen los roles que asumirán cada personaje que les toco. Los niños y niñas elijen sus personajes y empiezan a adecuar su voz . 	
Cierre	Exposición	Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares dentro del aula ,simulando que es un restaurant ,el chef prepara los alimentos tomando en cuenta la receta y los mozos atienden a los comensales siempre cada uno respetando su rol. ¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más? ¿les gusta los juegos de roles	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
- 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
- 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
- 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
- 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
- 1.7 Nombre del taller : YO SOY UN PERIODISTA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA . <ul style="list-style-type: none"> Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	Lista de cotejo

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	YO SOY UN PERIODISTA MOMENTOS PLANIFICACION Les mostrare a los niños y niñas los materiales que se utilizaran, enseguida conjuntamente con los niños y niñas negociamos las normas de convivencia para el desarrollo del taller y se realizara las siguientes preguntas ¿Qué materiales observamos? ¿Quiénes utilizan estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?	Micrófonos Cámaras
Desarrollo	Exploración del	Los niños y niñas exploran los materiales y se organizan en grupos eligiendo a sus personajes al	

	materi al	entrevistador, los entrevistados, camarógrafo y eligen el nombre de sus canales	
	Ejecuci ón	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará una pequeña demostración con la participación de los niños y niñas, enseguida dialogando realizan su preparación de su cuerpo identificando los gestos, movimientos expresiones y desplazamientos que realiza el periodista, entrevistado y camarógrafo. <p>PREPARACIÓN DE LA VOZ Los niños y niñas eligen sus personajes y eligen a adecuar su voz de acuerdo a su personaje</p> <p>DESARROLLO los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares y se entregan los materiales que se utilizaran y realizan sus respectivas entrevistas a los diferentes canales.</p>	
Cierre	Expres ividad	<p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué personaje les gusto más?</p> <p>¿Qué roles cumplieron?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : LA GALLINITA ROJA

II.ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

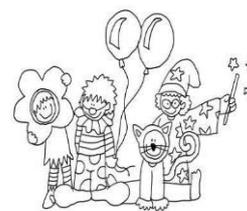
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente <ul style="list-style-type: none"> Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. 	Realiza el uso frecuente de gestos proporcionados	se apoya en gestos para manifestar sus ideas	Escala valorativa

III.SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamb lea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Les mostrare a los niños y niña un cofre sorpresa, en el cual se encuentra imágenes del cuento de la gallinita roja con la ayuda de los niños y niñas descubrimos dentro del cofre. Enseguida conjuntamente con los niños y niñas negociamos las normas de convivencia para el desarrollo del taller se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué abra dentro del cofre? ¿Quién me abra mandado ese cofre? Conjuntamente con los niños y niñas nos organizamos en media luna y empezaremos a contar el cuento.</p> <p style="text-align: center;">LA GALLINITA ROJA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cofre Siluetas de animales Mascaras
Desar rollo	Explor ación del	Nos organizamos con los niños y niñas para realizar el juego de rol y eligen a sus personajes.	

	materi al	Los niños y niñas eligen sus personajes y realizan diversos gestos que se identifican con el personaje que les toco Los niños y niñas realizan la preparación de la voz interpretando los sonidos onomatopéyicos y características que tienen sus personajes.	
	Ejecuci ón	Los niños y niñas se organizan en tres grupos e interpretan a sus respectivos personajes, cada grupo espera su turno para la actuación.	
Cierre	Expres ividad	¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué personajes actuaron? ¿Qué rol cumplieron?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : **LA PASION DE CRISTO**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

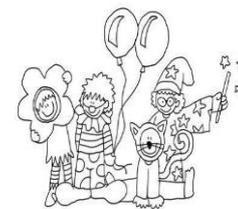
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente <ul style="list-style-type: none"> Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. 	Realiza la adecuación del texto a la intención, inmediata algunos hechos ,lugares y personajes.	Describe lo que observa en su entorno	Escala valorativa

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamb lea o Inicio	<p>Nos organizamos con los niños y niñas y recordamos las normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <p>Enseguida proyectamos el video de la pasión de cristo y comunicamos que hoy asumiremos el rol de de la pasión de cristo se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quién era Jesús? ¿Por qué crucificaron a Jesús?</p> <p>¿Quién traiciono a Jesús? ¿Qué personajes participan en el video?</p>	Vestuarios Reproduct or del video Cartoneta Cruz Corona Látigo Túnicas de diversos colores Mantones de diversos colores
Desar rollo	Explor ación del	<p>Se entrega los siguientes materiales, vestuarios a los niños y niñas luego empiezan a realizar los diversos Gestos, desplazamiento en el escenario la escenificación de pación de cristo.</p>	

	materi al	Los niños y niñas realizan su respectiva preparación de la voz, adecuando sus palabras de acuerdo a la intención.	
	Ejecuci ón	Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares con sus vestimentas y empiezan a realizar el juego de roles de la pasión de cristo tomando en cuenta el video observado.	
Cierre	Expres ividad	¿De qué personajes actuaron?¿Qué otros roles les gustaría?¿Cómo se sintieron al interpretar la pasión de cristo?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : **JUGANDO EN LA TIENDITA**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

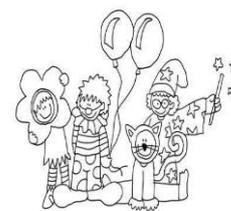
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente <ul style="list-style-type: none"> Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. 	Estructura el contenido de acuerdo con su propósito, interactuando en la tiendita.	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	Escala valorativa

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	<p>Se presentara a los niños y niñas una caja sorpresa en la cual contendrá los productos de la tiendita y se realizara las siguientes preguntas. ¿Qué habrá dentro de la caja? Con la ayuda de los niños y niñas descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja. ¿Qué productos encontraron?¿Para qué se utiliza estos productos?¿En dónde podemos encontrar estos productos ? En asamblea los niños y niñas organizan y a través de una dinámica elegimos a los personajes de la tiendita; compradores y vendedores, enseguida recordamos las normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p>	caja tiendita mandil envases de yogurt envases de gaseosas cajitas pequeñas huevos de plástico arroz fideo azúcar golosinas envolturas
Desar rollo	Explo ración del mate rial	<p>los niños y niñas se dirigen a sus respectivos lugares y ubicamos los productos de la tiendita.</p> <p>Los niños y niñas empiezan tomando en cuenta los precios ,el nombre de los productos que irán a comprar</p>	

		Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares con sus vestimentas y empiezan a realizar el juego de roles de la pasión de cristo tomando en cuenta el video observado.	
	Ejecución	Los niños y niñas realizan la dramatización cada uno respetando su turno y realizan sus respectivas compras.	
Cierre	Expresividad	Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de rol de la tiendita.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : **Jugando a ser soldaditos**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

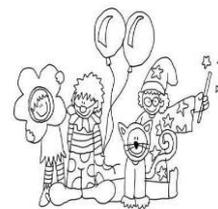
AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente <ul style="list-style-type: none"> Adecua sus textos orales a la situación comunicativa. 	Adopta diversos estilos peculiares de acuerdo al personaje	Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	Escala valorativa

2. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	Se presentara a los niños y niñas una caja sorpresa en el cual contendrá el vestuario de los soldaditos, también se presentara una canción de marcha el soldado y se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Qué canción hemos escuchado? ¿Cuáles son los materiales de un soldado? Nos organizamos en media luna y hacemos recuerdo de la normas de convivencia para desarrollo del taller	caja tiendita mandil envases de yogurt envases de gaseosas cajitas pequeñas huevos de plástico arroz fideo azúcar golosinas envolturas
Desarrollo	Exploración del	Se les entrega a los niños y niñas los trajes y material de uso de los soldados se desplazan y realizan un previo calentamiento con su cuerpo. Los niños y niñas se familiarizan con la canción marcha el soldado.	

	material		
	Ejecución	Los niños y niñas se desplazan marchando ordenadamente adoptando diversos estilos que son peculiares de un soldado, el recorrido se hace dentro del patio de la institución.	
Cierre	Expresividad	¿Qué rol cumplieron? ¿Les gusto asumir el rol del soldadito?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE DRAMATIZACIÓN



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1.- I.E. : HELI ADELFO PELAEZ CASTRO
 1.2.-SECCIÓN : RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 19
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
 1.5.-PROFESORA : DALILA DOMINGUEZ MEJIA
 1.6 Nombre de la Sesión : **El auto de papá**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente <ul style="list-style-type: none"> Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático. 	Realiza la petición y cese de turno de palabra	Respetar las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	Escala valorativa

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	<p>Se presentara a los niños y niñas una canción icono verbal del auto de papa, se hará un previo canto y enseguida cantaremos conjuntamente con los niños y niñas.</p> <p>Se realizara las siguientes preguntas: ¿Qué personajes hay en la canción?¿les gustaría pasear en el auto de papa ?¿A qué personajes necesitamos para el juego? Previamente marcaremos el camino o la pista por donde el auto de papá se transportara con el respectivo semáforo.</p> <p>En asamblea los niños y niñas se organizan y a través de una dinámica elegimos a los personajes para realizar el juego y hacemos recuerdo de las normas para el desarrollo del taller.</p>	canción auto semáforo
Desarrollo	Exploración	Los niños y niñas se desplazan libremente por el camino donde recorrerá l auto de papa y reconocerán la ubicación y las señales del semáforo.	

	del material	Los niños y niñas empiezan a dialogar entre ellos de manera muy respetuosa cada uno esperando su turno para realizar el juego.	
	Ejecución	Los niños y niñas empiezan a jugar en el auto de papá recorriendo dentro del camino que la docente preparó anticipadamente respetando las señales del semáforo hasta llegar al paradero final, el chofer del auto recoge en cada paradero que se ubican los pasajeros y el cobrador muy cordialmente y amablemente cobra sus pasajes.	
Cierre	Exposición	Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de roles del auto de papá .	