



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**  
**EL JUEGO DE ROLES MEJORA EL LENGUAJE ORAL DE**  
**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E 073**  
**“VIRGEN DEL CISNE” AGUAS VERDES, TUMBES 2021.**  
**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**INICIAL**

**AUTOR**

**VILLEGAS RODRIGUEZ, JOHANA ELIZABETH**

**ORCID: 0000-0002-5866-7583**

**ASESOR**

**ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR**

**ORCID: 0000-0002-9392-7520**

**TUMBES – PERÚ**

**2022**

**EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTOR**

**Villegas Rodríguez, Johana Elizabeth**

**ORCID: 0000-0002-5866-7583**

**Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Estudiante de pregrado,**

**Tumbes Perú**

**ASESOR**

**Alama Zarate, Erika Leonor**

**ORCID:0000-0002-9392-7520**

**Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación**

**Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Tumbes, Perú**

**JURADO**

**Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro**

**ORCID:0000-0002-3272-8560**

**Carhuanina Calahuala, Sofía Susana**

**ORCID: 0000-0003-1597-3422**

**Muñoz Pacheco, Luis Alberto**

**ORCID:0000-0003-3897-0849**

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

**Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro**  
**Presidente.**

---

**Carhuanina Calahuala, Sofía Susana**  
**Miembro**

---

**Muñoz Pacheco, Luis Alberto**  
**Miembro.**

---

**Alama Zarate, Erika Leonor**  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso, por darme la salud y fortaleza para realizarme como profesional.

A mis padres, quienes con su apoyo y ejemplo han forjado en mi ese espíritu de superación.

A mi esposo, por todo su apoyo y comprensión.

A mis hijos que son el motor y motivo que me impulsa a seguir adelante.

## RESUMEN

Los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne tenían dificultades para expresar con claridad, fluidez y con temor a decir cual eran sus gustos, preferencias y también en el uso de gestos y movimientos. Por esta razón despertó nuestro interés por estudiar esta problemática y contribuir a la mejora de los aprendizajes de cada estudiante, tiene como objetivo general Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes. Se utilizó una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, técnica de observación y el instrumento ficha de observación, para probar la hipótesis se empleó la prueba de wilcoxon , Los resultados indican que respecto al lenguaje oral en el pre test la mayoría de estudiantes se encontraba en la escala de inicio con un 92% estos resultados evidencian que los estudiantes presentan dificultades en el lenguaje oral y luego de la aplicación del juego de roles se evidencia que la mayoría de estudiantes se encuentra en la escala de logro con un 83% se demuestra que hubo una mejora importante en el lenguaje oral.se concluye que el juego de roles si influye positivamente en el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne Aguas Verdes, Tumbes 2021.

Palabras claves: Juego de roles, lenguaje oral, aspecto lingüístico, aspecto del lenguaje no verbal y aspecto sociolingüístico.

## ABSTRACT

The five-year-old boys and girls from the I.E 073 Virgen del Cisne had difficulties expressing themselves clearly, fluently and were afraid to say what their tastes and preferences were and also in the use of gestures and movements. For this reason, it aroused our interest in studying this problem and contributing to the improvement of the learning of each student. Its general objective is to determine how role-playing improves the oral language of 5-year-old boys and girls from IE N°073. "Virgin of the Swan" Green Waters, Tumbes. A methodology of quantitative type, explanatory level, pre-experimental design, observation technique and the observation sheet instrument was used, to test the hypothesis the Wilcoxon test was used. The results indicate that with respect to oral language in the pre-test the majority of students was on the starting scale with 92% these results show that students have difficulties in oral language and after the application of the role play it is shown that the majority of students are on the achievement scale with a 83% show that there was a significant improvement in oral language. It is concluded that role play does positively influence oral language in five-year-old boys and girls from IE 073 Virgen del Cisne Aguas Verdes, Tumbes 2021.

Keywords: Role play, oral language, linguistic aspect, non-verbal language aspect and sociolinguistic aspect.

## CONTENIDO

1. Titulo	
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Agradecimiento.....	iv
5. Resumen .....	v
6. Contenido .....	vii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros .....	viii
I. Introducción .....	1
II. Revisión literatura .....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases Teóricas. ....	8
2.2.1. Juego de roles.....	8
2.2.1.1. Dimensiones del juego de roles. ....	8
2.2.1.2. Clasificación de juego .....	9
2.2.1.3. Beneficios del juego de roles.....	10
2.2.2. Lenguaje.....	11
2.2.2.1 Tipos De Lenguaje. ....	11
2.2.2.2. Lenguaje Oral.....	11
4.4. Población y Muestra.....	14
4.5. Definición y operacionalización de Variables. ....	16
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	18
4.7. Plan de análisis.....	18
4.8 Matriz de consistencia.....	20
4.9. Principios Éticos. ....	23
V. Resultados.....	24
5.1 Resultados.....	24
5.2 Análisis de los resultados .....	31
VI. Conclusiones y recomendaciones .....	35
Aspectos complementarios. ....	36
Referencias bibliográficas.....	37
Anexos.....	41

**INDICE DE GRAFICOS, TABLAS Y CUADROS**

<b>Tabla 1:</b> Distribución de niños y niñas de la I.E 073 Virgen del Cisne, Aguas verdes.	14
<b>Tabla 2:</b> Muestra de niños y niñas del aula de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne Aguas verdes.	14
<b>Tabla 3:</b> Juego de Roles y Lenguaje oral de niños y niñas de la I.E 073 "Virgen del Cisne"	23
<b>Tabla 4:</b> Porcentajes obtenido en el Pre Test del lenguaje oral	24
<b>Tabla 5:</b> Resultados de las sesiones sobre el Juego de roles	25
<b>Tabla 6:</b> Post Test del Lenguaje oral	26
<b>Tabla 7:</b> Comparación entre Pre test y Post Test	27
<b>Tabla 8:</b> Rangos	28
<b>Tabla 9:</b> Estadísticos de prueba.	28

**INDICE DE GRAFICOS**

<b>Grafico 1:</b> Juego de Roles y Lenguaje oral de niños y niñas de la I.E 073	23
Virgen del Cisne"	
<b>Grafico 2:</b> Porcentajes obtenidos en el Pre Test del lenguaje oral.	24
<b>Grafico 3:</b> Resultados de las sesiones sobre el Juego de roles	26
<b>Grafico 4:</b> Post Test del Lenguaje oral.	28
<b>Grafico 5:</b> Comparación entre Pre test y Post Test.	28

## I. INTRODUCCIÓN

Esta indagación surge, en el ambiente observado, debido a las carencias en el habla oral de los niños y niñas de la I.E N°073 Virgen del Cisne “Aguas verdes, pues se veía reflejado en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de comunicación. Por lo cual se propuso aplicar la estrategia del juego de roles como recurso para la estimulación del lenguaje oral, ya que el mayor problema es que los niños y niñas no se expresan ya sea por timidez o por miedo al qué dirán sus compañeros y no logran expresarse de manera correcta sea con palabras u oraciones, su vocabulario es pobre y no pueden mantener una conversación con otro de sus compañeros. Es de mucha importancia ayudarlos aplicando la estrategia de juego de roles a que según (Minedu, 2019) en las guías de juego nos manifiesta que el juego es una forma de comunicación, pues contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este desarrolla la imaginación, el lenguaje, independencia, personalidad, voluntad. Es por ello que surge la problemática en base a lo observado en el entorno educativo del niño, se formuló la siguiente ¿Cómo el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños niñas de 5 años de la IE 073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes 2021? Esa propuesta al momento de ejecutarse tiene como objetivo general Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes Objetivos específicos Evaluar como el lenguaje oral mediante el pre test en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 073 “Virgen del Cisne” Aguas verdes, Tumbes 2021. Aplicar el juego de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes. Tumbes 2021. Evaluar mediante un post test el efecto de la aplicación del juego de roles mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes. Establecer una comparación de los resultados del pre test y post test en la mejora del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N°073” Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes 2021. Para la mejora de acciones del lenguaje oral de los estudiantes a través de actividades académicas transformadoras que originen la adquisición de conocimientos, el progreso de destrezas cognoscitivas y capacidades expresivas en los educandos, a partir de la ejecución del lenguaje oral cautiven la atención de los estudiantes, como es de conocimiento el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo, sino que también es un proceso activo, personal, construcción y reconstrucción de conocimiento y descubrimiento del sentido personal, el cual se debe orientar en el juego de roles como fragmento creador de estimulación

intelectual y psicomotriz. Se justifica con una razón importante el de argumentar que en el transcurso de la investigación se favoreció el progreso de los niveles de mejora del lenguaje con la guía de juego de roles, permitiendo a los niños una enseñanza innovadora y significativa promoviendo una pedagogía participativa. Como metodología en la indagación se utilizará es de tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental, la técnica que se utilizará la observación, instrumento ficha de observación. Población muestra es de 21 niños. Se utilizará el programa Excel para procesar los datos y se utilizará el programa Spss para el análisis de datos de la hipótesis.

Al proponer en el currículo nacional de educación básica, busca enmendar la dificultad que oprime a muchos educandos en cuanto en la expresión oral en el área de comunicación, en el que se busca es que los educandos sean competentes de la interrelación mutua de sus compañeros para decir, entender ideas, para facilitar congruencia de declarar sus emociones, experiencias fragmentadas de gestos y palabra , reconocer al infante que opine con sus oportunos medios lingüísticos, favoreciendo el transcurso de socialización regenerando la claridad de su vocabulario manejando el lenguaje oral. (Minedu, 2017) En los resultados obtenidos de esta indagación se pudo evaluar los niveles en que se ubicaron los niños en el pre test y como mejoraron cuando se aplicaron los juegos de roles en el post test; en el aspecto lingüístico en el pre test los niños y niñas se ubicaron en el nivel inicio con un 87%, después de aplicado los juegos de roles los niños mejoraron ya que el 91% se ubicaron en el nivel de logro. Así mismo en el aspecto No verbal se aprecia que en el pre test el 80% estaba en inicio posteriormente mejoraron ya que se ubicaron en el nivel de logro con un 93%, y por último en el aspecto sociolingüístico en el pre test los niños y niñas estaban en el nivel inicio con un 92% después de los juegos de roles mejoraron rotundamente con un 83% en el nivel de logro. Se concluye que hay evidencia suficiente para plantear que el juego de roles mejora significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073“Virgen del cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021

## II. REVISIÓN LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### Internacionales

Ortiz, Gutierrez & Martinez (2016) En Colombia se realizó una investigación titulada “el cuento infantil como estrategia para incrementar el nivel del lenguaje oral expresivo de los niños y niñas de 3 años a 5 años del centro de desarrollo integral India Catalina de Galera Zamba. Cartagena de India - Colombia 2016. Atiende como objetivo general llevar a cabo el aprovechamiento de los cuentos infantiles para aumentar el nivel del lenguaje oral expresivo de los niños de India Catalina de Galera Zamba con una metodología tipo cualitativo, la población es de 6 estudiantes de 3 a 5 años para la obtención de datos fue la técnica de observación el instrumento la encuesta como resultado de esa investigación se concluye que en un análisis cuantitativo el 30% expresaron que sus padres si les adquirirían cuentos frente al 70% dijo que no como así en un análisis cualitativo se refleja que a los niños en su mayoría si les gustaría que sus progenitores les compraran cuentos mediante esa investigación se determina que por medio de la lectura ,imágenes cuentos es de vital importancia para el desarrollo de oralidad de la cognición en los niños y niñas.

Torres & Loarte (2016) En Quito – Ecuador se realizó una investigación titulada “títeres en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación Inicial “san Juan Bautista”, Quito, periodo 2015 -2016. Los títeres son un recurso didáctico valioso que ofrece múltiples beneficios a quienes tienen la oportunidad de experimentar con ellos ,el propósito de esa investigación fue determinar la influencia de los títeres en el desarrollo del lenguaje oral de los niños niñas de 3 a 4 años, se realizó en el centro de Educación Inicial San Juan Bautista de la ciudad de Quito en el periodo 2015 – 2016. La población de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes 4 docentes, la investigación realizada fue socioeducativa, con un enfoque cuantitativo, de campo, bibliográfica descriptiva, la aplicación de una encuesta a las docentes la observación realizada a los estudiantes el principal resultado fue que las docentes eventualmente de forma superficial hacen uso del títere para entretener a los niños, por su parte los niños disfrutaban de los títeres encuentran en ellos nuevos amigos que les permiten mejorar las capacidades lingüísticas acordes a su edad. se concluye la investigación con la elaboración de un esquema de propuesta que planea actividades que la docente puede implementar en la hora de clase para el trabajo con títere.

Carranza (2017) En Colombia se realizó una investigación titulada Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol, Bogotá, Colombia “En la actualidad, la sociedad está cada vez más sometida a cambios y mejoras en función de suplir distintas necesidades laborales, académicas y personales. Esta situación conlleva a que el sistema educativo en Colombia, el cual se rige según los estándares de competencia del Ministerio de Educación Nacional, exija constantemente mejores formas de aprendizaje y el fortalecimiento de competencias en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, concebido como medio para cubrir esas necesidades educativas y laborales. Por lo tanto, el presente estudio buscó promover el uso de los juegos de rol por medio de una cartilla didáctica orientada a la determinación y realización de una serie de actividades que permitieran el logro de los objetivos propuestos en dicha cartilla; motivando la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y fortaleciendo la expresión oral en inglés. Al ser ésta una investigación de enfoque cualitativo, algunos de los instrumentos utilizados fueron la observación, la entrevista y la encuesta; elementos que permitieron identificar y analizar la situación problema en los alumnos para luego establecer la metodología a utilizar y evaluar los resultados de la propuesta. A partir de las observaciones iniciales se hizo elección del tipo investigación-acción, que guardó relación con el trabajo investigativo debido a que reconoce una dificultad y busca mejorar las acciones dentro de la misma. Para este caso, se utilizaron los recursos y materiales que apoyaron el proceso con el que se buscó que los estudiantes desarrollaran y fortalecieran las competencias propuestas en el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas). Al ser objetivo de este estudio el analizar como el juego de roles puede motivar el desarrollo de diálogos y conversaciones sencillas y la mejora del speaking o expresión oral, dentro del marco teórico se presentaron los conceptos de 9 macro habilidades de aprendizaje (input/output), el uso de juegos de rol en inglés como lengua extranjera y la incidencia de los mismos en el trabajo sobre la expresión oral. Además, se describió detalladamente la metodología, herramientas y proceso de implementación de la propuesta que, en conjunto, soportaron el análisis de resultados en dirección al logro de los objetivos establecidos. Con base en los resultados de la aplicación de la propuesta metodológica (cartilla didáctica basada en los juegos de rol), se pudo identificar el fortalecimiento en el speaking o expresión oral en inglés en los estudiantes de grado quinto, debido a la mejora de la pronunciación y fluidez oral. Al igual se evidenció un incremento en la participación e interés hacia las actividades realizadas en clase causando un efecto positivo en la

forma en que se aprendió el vocabulario propuesto, estructuras gramaticales, formas verbales, entre otras.

### **Nacional**

Vela (2018) En Perú se realizó una investigación titulada “Aplicación de juegos de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha –Pucallpa,2018. Como objetivo general argumentar que los juegos de roles empleando títeres con un enfoque colaborativo perfecciona la expresión oral, esa tesis se inclina por una indagación cuantitativa el universo observación mientras que el instrumento fue la lista de cotejo como resultados arrojó en el pre test que el 45% de los estudiantes obtuvieron C, mientras que el 50% B y tan solo el 5% A, posteriormente en los resultados de pos test arrojó que el 45% de los estudiantes obtuvieron Mientras que el 50% B tan solo el 5% A, posteriormente en los resultados de post test los resultados son los siguientes que el 75 se ubica en escala A ,mientras el 20 % B tan solo el 5 % C, Se concluye que esa investigación contribuye favorablemente sobre la expresión de la oralidad.

Calderon (2019) En el distrito de Casma se realizó la investigación titulada “La estrategia juego de roles para mejorar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 1556, distrito de Casma 2019”. , tuvo como objetivo general: Determinar si la estrategia juegos de roles mejora el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019. Se utilizó la metodología de trabajo de tipo cuantitativo, nivel: explicativo, diseño: cuasi experimental, técnica: la observación, instrumento: lista de cotejo. La población constituido 108 estudiantes y una muestra de 60 estudiantes. Donde los resultados indican: antes de aplicar la estrategia juego de roles se encuentra el 93,33% de estudiantes en el nivel inicio (C), mientras que después de la aplicación de la estrategia de juego de roles, el 86,67% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto (A), demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor  $p = 0,000$ . Se concluye: la aplicación de la estrategia juego de roles mejoró el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de 5 años de la Institución

Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash2019, alcanzando el 86,6% en el nivel de logro esperado.

Vega (2018) realizó una investigación titulada “juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños niñas de 3 – 5 años en el área de comunicación en la institución educativa N°502 brillo nuevo del distrito de pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, Región Loreto 2017..esta investigación tiene como finalidad determinar si los juegos de 9 roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños niñas en el área de comunicación en la Institución Educativa N°502 brillo nuevo del distrito de Pebas, Provincia de Mariscal Ramón Casilla ,región Loreto – 2017.La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo ,explicativo y aplicativo de tipo descriptivo ,diseño pre experimental ;población conformada por 33 niños, muestra de 29 niños y niñas de 3 – 5 años en el área de comunicación del nivel inicial. Se aplicó una lisa de cotejo de 20 ítem para medir la expresión oral y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de daos se ha usado el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Los resultados obtenidos son que el logro satisfactorio de los niños y niñas de 3 – 5 años al aplicar el pre test se obtuvo un 72.4% del total de niños después se aplicó el post test obteniendo un 96.6% de niños y niñas de 3 – 5 años del centro poblado Brillo lograron ubicarse con un logro satisfactorio. Concluimos que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de comunicación de la institución educativa N°502 “Brillo Nuevo “del distrito de Pebas, Provincia Mariscal Ramón Casilla, Región Loreto 2017 lograron ubicándose con un logro satisfactorio. Concluimos que, la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

### **Local**

Yllescas (2018) Esta Investigación denominada “Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Científico Tecnológico “Max Planck”, Pampa Grande, Tumbes, 2018, el mismo que tiene como finalidad proponer estrategias metodológicas a ser usadas por los

docentes del nivel inicial, para mejorar la expresión oral y tener buena comunicación, la creatividad e imaginación, participación y formar una sociedad participativa libre de vergüenza y timidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Científico Tecnológico “Max Planck”, Pampa Grande, Tumbes, 2018, la pesquisa tiene como objetivo general: Demostrar cómo los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en las dimensiones fonológica, semántica, sintáctica y pragmática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Científico Tecnológico “Max Planck”, Pampa Grande, Tumbes, 2018, el trabajo de Investigación se realizó con 10 niños con un instrumento de 20 preguntas, utilizando la estadística descriptiva para demostrar los resultados, para la inferencia estadística se hizo uso de la prueba de Wilcoxon, se ha llegado a las siguientes conclusiones: En el pre test de la variable expresión oral se obtuvo 47% en inicio, 53 % en proceso, en el pos test de la se obtuvo 47% logro previsto, 53% en proceso.

Ontaneda (2018) realizó una investigación titulada el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N°205 “Sol Radiante “Aguas Verdes, tumbes 2018. tuvo como objetivo general Demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N°205”Sol Radiante “Aguas Verdes, Tumbes 2018 así mismo se identificó como problema ¿Cómo el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N°205”Sol Radiante “Aguas verdes, Tumbes 2018?.La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, nivel correccional, diseño experimental, técnica observación, instrumentos empleados: lista de cotejo, población muestral 21 niños, procesamiento de datos prueba de Pearson para contrastar la hipótesis en la tabla N°5 existe una correlación de 473 con una significancia de 030.se obtuvo como conclusión que en el pos test encontramos una mejoría de acuerdo a la tabla 4 grafico 4,la frecuencia es de 95% del logro previsto de los niños, mientras en el pre test fue del 10% el 5% del post test de los niños están en proceso en el pre test 14% en el pos test en inicio esa en 0% en el pre test 76%.Dando por conclusión la efectividad de los juegos de roles como estrategias didácticas mejora el lenguaje oral de los niños.

Huamán (2018) realizó la investigación titulada Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, mejora la expresión oral en el área de comunicación en

los niños de 4 años, de la institución educativa pública inicial N°206 “Fe Alegría” Villa Uña de Gato, Papayal, 2018. Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años, de la Institución Educativa Pública Inicial N° 206 “Fe y Alegría” Villa Uña de Gato, Papayal, 2018. Se planea como objetivo determinar la influencia de la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años, de la institución educativa pública inicial N°206 “Fe y Alegría” Villa Uña de Gato, Papayal 2018, para al efecto esta se enmarcó en la metodología cuantitativa. El diseño que se empleó fue el pre experimental la muestra para ese caso fue censal, es decir igual que la población estuvo conformada por 10 estudiantes de 4 años. Como instrumento de recojo de información se utilizó la lista de cotejo conformada por 20 ítems para la variable expresión oral. Los resultados indicaron la existencia de la influencia de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo en la expresión oral de los estudiantes. Así mismo, hubo significación en las dimensiones dicción, estructura del mensaje lenguaje no verbal.

## **2.2. Bases Teóricas.**

### **2.2.1. Juego de roles.**

Es una estrategia que permite que los educandos representen roles en situaciones reales propias de su contexto. En el juego de roles los estudiantes se tienen que acondicionar a las normas, son libres para demostrar a través de la actuación sus sentimientos, ideas, frustraciones, etc. Mediante a cómo van interpretando su papel protagónico, en el juego de roles tiene reglas condiciones, no existe un signo definitivo (Cobo & Valdivia, 2017)

#### **2.2.1.1. Dimensiones del juego de roles.**

Según Cobo & Valdivia (2017) dentro del juego de roles de diversifican las consecuentes dimensiones

**Contextualización del juego:** El educador enseña la clase, en la que se desenvolverá el juego e indica las condiciones, características del contexto, estableciendo empeño en las situaciones que puedan ser transformadas por los protagonistas en aquellas que no lograron intervenir. El educador ha de establecerá los representantes sus particularidades, insinuando sus inclinaciones, beneficios y productos en lo que se personificará. Se implantará el mando y peculios que tienen los otros representantes y concertar las normas de juego. En ese segmento, es importante no

desistir ni desatender a las capacidades que se busca ampliar en los educandos, de como el mecanismo del contexto ayude a desenvolver a las propias.

### **Organización de los participantes para el juego:**

Se muestra el evento a trabajar se decide quiénes crearan los papeles protagónicos de quienes asumirán el rol de público se otorgar un tiempo para que mediten el contexto que se acomoden a él y al papel que personificaran, en un ambiente aparte. Se comunica a los estudiantes que en el juego de roles no solo se personificara en rol, si no que los actores deben de entrarse en el papel que representara. Es importante que efectúen una observación situacional en base de discernimientos ordenados por el profesor.

**Desarrollo del juego:** El educador manifiesta a los infantes que quienes representen a un personaje debe de deliberar, conducirse y desenvolverse tal como lo hace el personaje que represente. El profesor debe de atender que la caracterización se produzca en períodos definitivos.

**Cierre del juego:** Acabado el juego, se debe estudiar lo ocurrido, el profesor los estudiantes manifiestan, cual fue la dificultad afrontada por los representantes del juego. Por ello el docente solicita a los estudiantes que aprecien sobre las acciones y decisiones que tomaron los algunos protagonistas en relación a la terminación. Se formulan preguntas para alinear la cuestión. Para finalizar del juego el profesor les revela a los estudiantes las recomendaciones demostrativas en lo que se personifico en el juego y contexto.

### **2.2.1.2. Clasificación de juego**

El juego es un derecho de los niños, es una herramienta principal para asimilar actividades motrices, socializan y desarrollan su autonomía y reglas. Para Piaget hay diferentes etapas de juego en la que el niño desarrolla un nuevo aprendizaje (Jiménez, 2016)

**Juego motor:** Es la organización de situaciones motrices que el infante realiza con su cuerpo que le permite desarrollar habilidades, adaptación y autonomía.

**Juego simbólico o de imitación:** El niño les da vida a los objetos a través de ellos imitan lo que observan en casa lo que hacen los adultos los adultos en esa edad de (3 a 6 años) el juego engrandece el lenguaje a través del juego.

**Juegos de reglas:** Se desarrolla de 6 a 12 años es aquí donde el infante emprende a recrearse de la incorporación de otros infantes en las relaciones interpersonales, es necesario para el desarrollo personal e intelectual del niño.

**Jugar a la casita:** Las tareas domésticas tal vez te aburran, pero se encuentran entre las pocas actividades de los adultos que los niños pequeños pueden entender y compartir o imitar fácilmente.

**Juego en grupo:** Es una actividad cooperativa, las actividades que promueve el infante.

**Juegos sensoriales:** Es la actividad que estimula los sentidos. El niño desde la primera semana de vida desarrolla sus sentidos.

**Juegos simbólicos:** Es la actividad espontánea en la que los infantes manejan su capacidad mental para divertirse.

**Juegos verbales:** El niño desarrolla la expresión oral la comprensión, incrementa su vocabulario, diferencia sonidos de palabras y así ejercita los músculos de la boca para pronunciación y fluidez del habla.

**Juego de fantasía:** El infante utiliza la imaginación y creatividad para interpretar, comprender y recrear el mundo que lo rodea.

**Juegos educativos:** Es un recurso diseñado para enseñarle al infante un tema específico y desarrolla la habilidad de aprendizaje y conocimientos.

### **2.2.1.3. Beneficios del juego de roles.**

Según Quicios (2015) Los beneficios de los juegos de roles para niños son de los más diferentes entre ellos podemos encontrar:

**La empatía:** Es la primera ventaja que hallamos a que gracias a ella los niños se ponen en el lugar de la otra persona interpretando sus sensaciones y movimientos.

**La imaginación:** en el lapso de la elaboración del personaje, las habilidades sociales las relaciones que surgen entre los colaboradores. se aprende a cooperar, integrarse, ser sociable y compartir en grupo. El niño aprende a crear y respetar reglas; aumenta su interés por las cosas que percibe de su entorno cercano. Como, por ejemplo, imitar a un profesor o cocinar su comida favorita como lo hace mamá y fomenta la autonomía del respecto a los adultos.

### 2.2.2. Lenguaje.

Actualmente conocemos variadas definiciones sobre el lenguaje, a continuación, podemos conocer algunas de ellas. se define el lenguaje como una expresión de comunicación, la cual es una expresión comunicativa, cualidad propiamente humana que realiza especiales funciones a e nivel cognitivo, social de comunicación, que favorece a los seres humanos realizar sus propias intenciones, estabilizar, convirtiéndolas en medidas muy complejas de acción humana permite un nivel de progreso de autorregulación cognitiva, al que no le has permitido llegar sin el lenguaje (Payuelo, 1998, como se citó en Calderón, 2009)

#### 2.2.2.1 Tipos De Lenguaje.

Podemos hacer mención de los siguientes tipos de lenguaje; podemos encontrarlos según sus características o actitudes (Gorski, 1991)

**Lenguaje escrito:** se refiere a la manifestación de sentimientos, ideas, consentimientos, expresiones, etc., mediante formas graficas o textuales utilizando trazos confeccionados manuscritos, los cuales podemos visualizarlos en textos, ensayos, escritos, etc. teniendo la intención de informar.

**Lenguaje gestual o expresivo:** El propósito es de demostrar emociones, deseos, valoraciones, acompañar el lenguaje oral. Mediante el cual podemos ubicar gestos, mímicas, señas, ademanes o expresiones corporales que expresan un determinado mensaje.

**Lenguaje gestual o expresivo:** El propósito es de demostrar emociones, deseos, valoraciones, acompañar el lenguaje oral. Mediante el cual podemos ubicar gestos, mímicas, señas, ademanes o expresiones corporales que expresan un determinado mensaje.

**Lenguaje oral:** En este lenguaje se demuestra la capacidad de articular sonidos. Este medio utiliza la comunicación oral para poder expresar, es utilizado en conversaciones, discursos, sermones, entre otros.

#### 2.2.2.2. Lenguaje Oral

Es determinado como el principal conducto de la comunicación de las personas, mediante él se manifiesta verbalmente, comprende ideas, textos y transmite conocimientos. Tiene mayor énfasis en el nivel inicial, debido a que es en este nivel que el niño aprende enseñanzas específicas, para que por medio de la palabra interprete lo aprendido. La finalidad es lograr la comunicación. En

los diálogos el niño perfeccionará su vocabulario, lo enaltecerá con determinada palabra, enriquecerá en pequeñas proporciones su fonética, de la misma manera el niño irá logrando el dialogo abierto con las personas de su entorno y expresará sus propios, pensamientos, deseos, inquietudes, propósitos, etc. Es deber del docente estimular el desarrollo del lenguaje oral, ofreciéndoles diferentes y divertidas estrategias para comunicarse verbalmente con las personas que lo rodean (Cassany, 2000)

Según Núñez (,2017) para una adecuada evaluación del lenguaje oral se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos

**2.2.2.2.1 Aspecto lingüístico:** Es un sistema de códigos verbales que permite interrelacionarnos en la expresión oral también estudia los niveles fonético, morfológico, sintáctico, léxico y semántico. Mediante el habla se desarrolla las disciplinas pragmáticas y lingüística textual.

**Rasgos lingüísticos:**

Pronunciación con claridad y fluidez.

Entonación

Repetición de palabras y frases

Uso de vocabulario variado

Volumen

Uso de exclamaciones

**2.2.2.2.2 Aspecto del lenguaje no verbal:** son aquellas formas de comunicación que no emplea la lengua como un sistema para expresarse tiene que ver con gestos, sonidos, movimientos y otros elementos paralingüísticos, o sea, que suelen acompañar al uso del lenguaje verbal para matizarlo y encauzarlo. Tanto es así que es posible transmitir no verbalmente un mensaje contrario a lo que se expresa mediante las palabras.

**2.2.2.2.3 Aspecto sociolingüístico:** Dominio de la lingüística que estudia el lenguaje en relación con la sociedad. Su objeto de análisis es la influencia que tiene la lengua en los factores derivados de las diversas situaciones de uso en que se `produce la comunicación lingüística.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **(H1)**

El juego de roles mejora significativamente el lenguaje oral en los niños niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021

#### **(H0)**

El juego de roles no mejora significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.

### **IV. METODOLOGÍA**

#### **4.1. Diseño de la investigación.**

En esta investigación se utilizará el diseño pre experimental, porque se establece sobre la base de un enfoque de grupos con un cumplimiento mínimo y debe tomarse con precaución. (Sampieri, 2014)

#### **4.2. Tipo de Investigación.**

Menciona que el método cuantitativo contrasta con las teorías existentes a partir de una serie de supuestos que conducen a sus resultados, obligando a tomar una muestra a sea aleatoria o discriminante, pero representa una población o fenómeno. Por tanto, para realizar una investigación cualitativa radica en construir o generar una teoría a partir de una serie de proposiciones extraídas de la sección de teoría que servirá como punto de partida para el investigador. (Tamayo, 2017)

#### **4.3. Nivel de Investigación.**

La presente investigación es de nivel explicativo, porque su estudio no se basa únicamente en las descripciones de las variables mencionadas; en cambio, se enfoca en aclarar el porqué de los eventos por que la relación entre las dos variables (Sampieri, 2014)

El esquema del diseño es el siguiente:

$$GE = 01 - X - 02$$

Donde

GE: Grupo experimental

01: pre test aplicado al grupo experimental.

X: Aplicación de juego de roles.

02: post test aplicado al grupo experimental

#### 4.4. Población y Muestra

Es el conjunto de personas u objetos de los cuales se desea conocer algo en una investigación.

(López, 2004)

La población de la I.E N°073 Virgen del Cisne, Aguas Verdes está conformada por 264 niños y niñas en las edades 3,4 y 5 años.

**Tabla 1**

**Distribución de niños y niñas de la I.E N073 Virgen del Cisne, Aguas verdes.**

Distrito	Institución educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Aguas Verdes	073 Virgen del Cisne	3, 4 y 5 años	143	121
<b>TOTAL</b>			<b>264</b>	

**Fuente:** Registro de asistencia de los estudiantes del aula creativos de cinco años de la Institución educativa N°073 Virgen del Cisne, Aguas Verdes.

#### **Muestra.**

Es un subconjunto parte del universo o población en que se llevara a cabo la investigación.

(López, 2004)

La muestra elegida es de 21 niños y niñas del aula cinco años” creativos” de la I.E N°073Virgen del Cisne, Aguas Verdes, Tumbes.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas del aula de cinco años de la I.E N073 Virgen del Cisne, Aguas verdes.

Distrito	Institución educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Aguas Verdes	073 Virgen del Cisne	5 años-creativos	8	13
<b>TOTAL</b>			<b>21</b>	

**Fuente:** Registro de asistencia de los estudiantes del aula creativos de cinco años de la Institución educativa N°073 Virgen del Cisne, Aguas Verdes.

#### 4.5. Definición y operacionalización de Variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Juego de roles</b>	Según Yolanda (2006) el juego de roles es una dramatización establecida en la creación de los participantes, es decir los infantes toman papeles destinos según los contextos de su vida diaria.	Son las labores creadas por niños tomando como referencia contextos de la vida diaria, es por cuanto que se utilizara ese tipo de juego con el propósito de mejorar el lenguaje oral de los niños.	Reglas de juego.  Imaginación.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.  Creamos oralmente adivinanzas y rimas.  Escribe a su manera.  Juega representando situaciones cotidianas.  Relaciona algunas materiales herramientas con sus posibles usos, los elige y utiliza intuitivamente con libertad para pintar, dibujar, moldear, estampar y construir.	Comunica ideas o pensamientos  Se integra con facilidad.  Participa voluntariamente  Recita cumananas  Mueve las partes de su cuerpo.  Expresa sus ideas con seguridad.  Se comunica con facilidad  Vocaliza adecuadamente  Verbaliza su trabajo  Vocaliza rimas.  Refleja serenidad y dinamismo  Se integra con facilidad.  Se expresa con creatividad. Es empático con los demás.  Pronuncia
<b>Lenguaje oral</b>	Según Astorga (2014) La adquisición del lenguaje oral se forja como el proceso de la capacidad de comunicarse verbal lingüísticamente por medio de conversación en una situación en	El lenguaje oral es una facultad que poseen los seres humanos que	Aspecto lingüístico.  Aspecto del lenguaje no verbal.  Aspecto sociolingüístico.	Dice con sus propias palabras lo que ha	

	<p>un determinado conexo, o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolo que cataloga los objetos, las relaciones los hechos en el marco de una cultura.</p>	<p>les permite expresar lo que quieren, piensan y sienten en un contexto y tiempo determinado.</p>		<p>entendido del texto escuchado. Identifica donde está escrito que puede decir en carteles, etiquetas, marcas comerciales textos de su entorno letrado. Utiliza vocabulario de uso frecuente Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana Menciona características relacionadas al cuento. Presa atención a la lectura. Interactúa con sus compañeros.</p>	<p>claramente las palabras.</p>
--	---	--	--	--	---------------------------------

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### **Técnica: La observación:**

Es la forma básica para apreciar a los infantes en el nivel inicial. Enlaza a ilustrarse a estar a la mira de lo que hace el infante para ir anotando objetivamente (Garcia, 2005)

##### **Instrumento: Ficha de observación**

Según Arias & Covinos (2021) la ficha de observación se utiliza cuando el investigador desea medir, analizar o evaluar un objetivo para obtener información de dicho objetivo específico, se puede aplicar para medir situaciones intrínsecas de las personas; actividades y emociones.

Validado por Campos Leyva Rosa y Quispe Mamani Norma Miriam de la tesis “El juego de roles como un 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-2019.

#### 4.7. Plan de análisis.

Se detalló de la siguiente manera:

- a) Elaboración de la base de datos: Se empleó el software estadístico SPSS versión 26.0 en español (versión para Windows). En vista de variable y de datos para registrar las respuestas dadas por los estudiantes.
- b) Tabulación: Se calcularon las frecuencias que fueron organizadas en tablas según los objetivos del estudio.
- c) Graficación: La información que se recogió se organizó a través de gráficos en barras, con la finalidad de tener una mejor apreciación
- d) Análisis estadísticos: fue el estadístico descriptivo.
- e) Interpretación: se explicaron los resultados estadísticos, describiendo e interpretando cada uno de los resultados de las tablas y gráficos presentados.

##### 4.7.1. Procedimiento:

1. Fue organizada la muestra con estudiantes de 5 años (21 estudiantes entre varones y mujeres)

2. El estudio se dio:

- selección de población.

- Validación del instrumento de recolección de datos.

- Gestión ante el director y docente de aula, permiso para aplicar el proyecto de investigación.
- Evaluación a través de un pre test para observar el lenguaje oral de los estudiantes, luego se aplicó el post test `para observar la mejora del lenguaje oral, a raíz de la aplicación del juego de roles. Los datos fueron evaluados en el software estadístico Spss.se aplico la prueba estadística no paramétrica de T- student.
- La recolección de datos se realizó durante el mes de enero y febrero
- Procesamiento de la información cuidando de proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio.

La ficha de observación que evaluó el lenguaje oral se aplicó para ver la mejora en la expresión oral de los estudiantes de cinco años. El instrumento presento 15 ítems, se consideró para la valoración: logro previsto, en proceso y en inicio

## 4.8 Matriz de consistencia.

Título de la tesis.	Enunciado del problema.	Variables	Dimensiones	Objetivos	Hipótesis	Metodología
El juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.	¿Cómo el juego de roles mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la IE 073 “Virgen del cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021?	<b>Variable Independiente.</b> Juego de roles.  <b>Variable Dependiente</b> Lenguaje Oral	Reglas de juego. Imaginación.  Aspecto lingüístico Aspecto del lenguaje no verbal. Aspecto sociolingüístico.	<b>Objetivo General:</b> Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.  <b>Objetivos Específicos:</b> Evaluar como el lenguaje oral mediante el pre test en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073” Virgen del Cisne” Aguas Verdes Tumbes 2021.	<b>Hipótesis de investigación (Hi)</b> El juego de roles mejora significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.  <b>Hipótesis Nula</b>	<b>TIPO:</b> Cuantitativo  <b>NIVEL:</b> Explicativo  <b>DISEÑO:</b> Pre experimental  <b>TÉCNICA:</b> Observación  <b>INSTRUMENTO:</b> Ficha observación  <b>MUESTRA.</b> 21estudiantes de

				<p>Aplicar el juego de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E. 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021</p> <p>Evaluar mediante un pos test es el efecto de la aplicación del juego de roles mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.</p> <p>Establecer una comparación de los resultados de pre test pos test en la mejora del lenguaje oral en los niños niñas de cinco</p>	<p><b>(H0)</b></p> <p>El juego de roles no mejora significativamente el lenguaje oral en los niños niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.</p>	<p>5 años del nivel inicial.</p> <p><b>PLAN DE ANALISIS</b></p> <p>Programa de Excel</p> <p>Programa Spss</p>
--	--	--	--	---	--	---

				años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.		
--	--	--	--	--	--	--

#### **4.9. Principios Éticos.**

- **Protección a las personas:** Todo individuo es libre de participación voluntaria, sino que también se le respeta su dignidad humana, derechos su identidad, diversidad, confidencialidad, religión y privacidad en caso que se encuentre en situación de vulnerabilidad.

- **Justicia:** El investigador debe necesariamente tratar equitativamente a quienes participen en los procedimientos de la investigación para que de esa manera puedan acceder a los resultados del proceso de investigación.

-**Beneficencia no maleficencia:** En toda investigación se debe tener un balance de riesgo – beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado del bienestar de las personas que participan en la investigación. El investigador debe responder a las siguientes reglas generales: No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

## V.Resultados

### 5.1 Resultados

Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I. E 073” Virgen del Cisne “Aguas verdes, Tumbes 2021.

Tabla 3

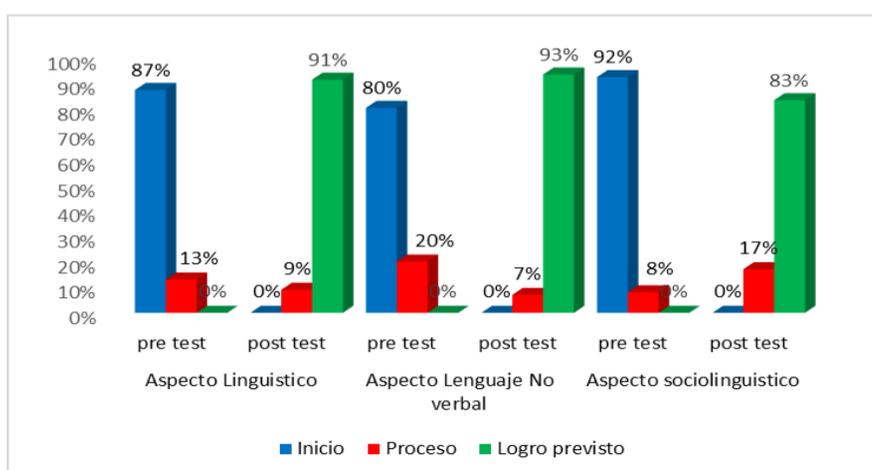
Juego de Roles y Lenguaje oral de niños y niñas de la I.E 073 “Virgen del Cisne”

N°	Aspecto Lingüístico	LOGRO		PROCESO				INICIO					
		Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test						
1	Pronuncia con claridad y fluidez.	0	0%	19	90%	2	10%	2	10%	19	90%	0	0%
2	Utiliza diversos volúmenes de su voz en las conversaciones	0	0%	19	90%	3	14%	2	10%	18	86%	0	0%
3	Emplea un vocabulario variado al interactuar asumiendo el rol de doctor	0	0%	20	95%	1	5%	1	5%	20	95%	0	0%
4	Da a la voz una entonación adecuada	0	0%	20	95%	4	19%	1	5%	17	81%	0	0%
5	Estructura el contenido de acuerdo con su propósito.	0	0%	18	86%	4	19%	3	14%	17	81%	0	0%
<b>Aspecto Lenguaje No verbal</b>				19	91%	3	13%	2	9%	18	87%		
6	Pone énfasis en las ideas principales	0	0%	21	100%	0	0%	0	0%	21	100%	0	0%
7	Despierta el interés en los interlocutores, hablando, preguntando y responde sobre lo que le interesa	0	0%	20	95%	1	5%	1	5%	20	95%	0	0%
8	Realiza el uso frecuente de gestos proporcionados	0	0%	18	86%	15	71%	3	14%	6	29%	0	0%
9	Realiza la adecuación del texto a la intención, mediante algunos hechos, lugares y personajes.	0	0%	19	90%	3	14%	2	10%	18	86%	0	0%
10	Adopta diversos estilos peculiares de acuerdo al personaje	0	0%	20	95%	2	10%	1	5%	19	90%	0	0%
<b>Aspecto sociolingüístico</b>				20	93%	4	20%	1	7%	17	80%		
11	Realiza la petición y cese de turno de palabra	0	0%	20	95%	1	5%	1	5%	20	95%	0	0%
12	Realiza el uso y elección del saludo que realizara libremente	0	0%	14	67%	3	14%	7	33%	18	86%	0	0%
13	Demuestra el uso de diversas normas de cortesía	0	0%	18	86%	0	0%	3	14%	21	100%	0	0%
14	Incorpora a su vocabulario el uso de por favor y gracias	0	0%	19	90%	3	14%	2	10%	18	86%	0	0%
15	hace uso de diferencia de registro formal e informal, familiar	0	0%	16	76%	2	9%	5	24%	18	91%	0	0%
				17	83%	2	8%	4	17%	19	92%		

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

Grafico 1

Juego de Roles y Lenguaje oral de niños y niñas de la I.E 073 “Virgen del Cisne”



Nota: Tabla 3

Se aprecia los niveles en que se ubicaron los niños en el pre test y como mejoraron cuando se aplicaron los juegos de roles en el post test; en el aspecto lingüístico en el pre test los niños y niñas se ubicaron en el nivel inicio con un 87%, después de aplicado los juegos de roles los niños mejoraron ya que el 91% se ubicaron en el nivel de logro. Así mismo en el aspecto No verbal se aprecia que en el pre test el 80% estaba en inicio posteriormente mejoraron ya que se ubicaron en el nivel de logro con un 93%, y por último en el aspecto sociolingüístico en el pre test los niños y niñas estaban en el nivel inicio con un 92% después de los juegos de roles mejoraron rotundamente con un 83% en el nivel de logro. Este resultado permite evidenciar que la mayoría de estudiantes después de la aplicación del juego de roles se logró obtener el nivel esperado en el lenguaje oral.

### Objetivos Específicos:

Evaluar como el lenguaje oral mediante el pre test en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne “Aguas Verdes, Tumbes 2021.

Tabla 4

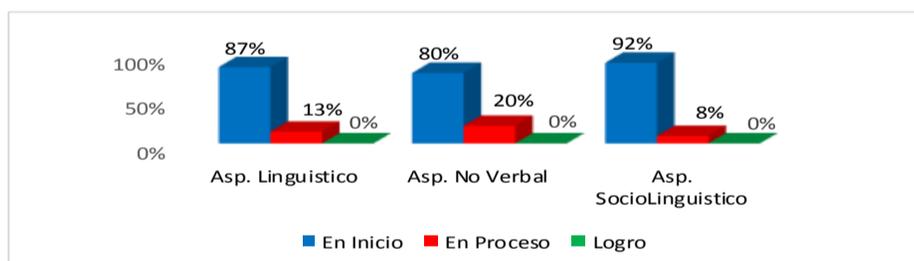
Porcentajes obtenidos en el Pre Test del lenguaje oral

	Pre Test		
	Asp. Lingüístico	Asp. No Verbal	Asp. Sociolingüístico
En Inicio	87%	80%	92%
En Proceso	13%	20%	8%
Logro	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Gráfico 2

Gráfico de barra de los porcentajes obtenidos en el Pre Test del lenguaje oral



Fuente: Tabla 4

Se puede apreciar que en el pre test en el aspecto lingüístico el 87% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, y el 13% está en proceso, en el aspecto No verbal el 80% se ubica en inicio y el 20% en proceso así mismo en el aspecto socio lingüístico el 92% de los niños y niñas están en inicio y el 8% se ubica en el nivel en proceso. Este resultado

demuestra que la mayoría de estudiantes se encuentra en nivel de inicio en el lenguaje oral y la minoría en proceso antes de la aplicación del juego de roles

Aplicar el juego de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E. 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021

Tabla 5

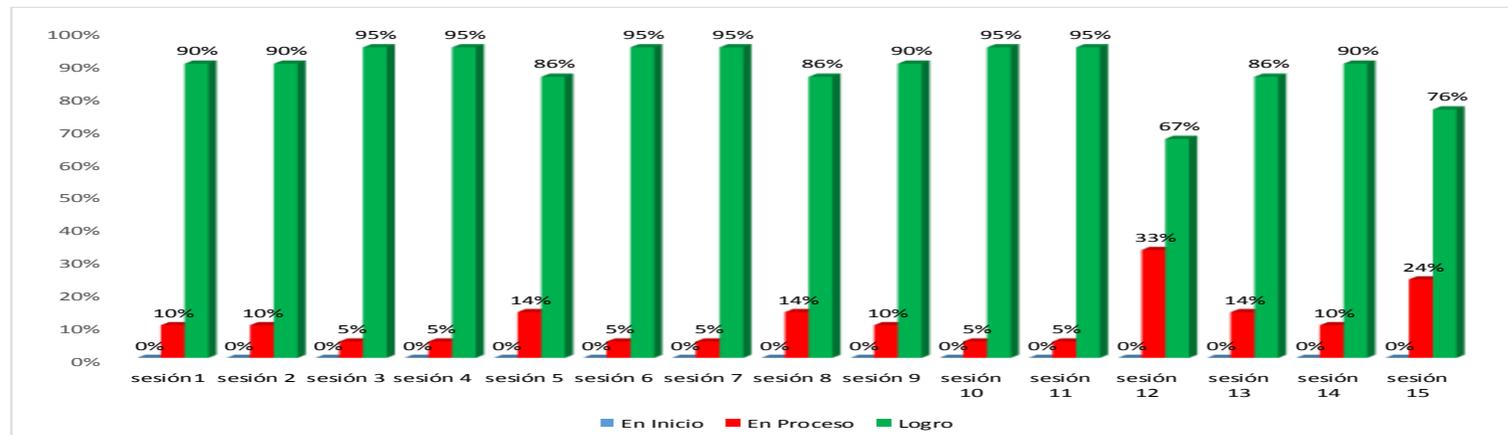
Resultados de las sesiones sobre el Juego de roles

	sesión1		sesión 2		sesión 3		sesión 4		sesión 5		sesión 6		sesión 7		sesión 8		sesión 9		sesión 10		sesión 11		sesión 12		sesión 13		sesión 14		sesión 15	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>En Inicio</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>En Proceso</b>	2	10	2	10	1	5	1	5	3	14	1	5	1	5	3	14	2	10	1	5	1	5	7	33	3	14	2	10	5	24
<b>Logro</b>	19	90	19	90	20	95	20	95	18	86	21	95	21	95	18	86	19	90	20	95	21	95	14	67	18	86	19	90	16	76
<b>Total</b>	21	100	21	100	21	100	21	100	21	100	22	100	22	100	21	100	21	100	21	100	22	100	21	100	21	100	21	100	21	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Gráfico 3

Resultados de las sesiones sobre el Juego de roles



Fuente: Tabla 5

Se puede apreciar los resultados de cada sesión planificada sobre juegos de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años, en la sesión 1: el 10% se ubica en el nivel de progreso y el 90% en logro esperado, en la sesión 2: el 10% de los niños se encuentran en proceso y el 90% se encuentra en logro esperado, en la sesión 3: el 5% se ubica en proceso y el 95% está en logro esperado, en la sesión 4 el 5% de los niños y niñas se ubica en proceso y el 95% en logro esperado; en la sesión 5: el 14% se ubica en nivel proceso y el 86% en logro esperado, en la sesión 6: el 5% se ubica en proceso y el 95% se ubica en logro esperado, en la sesión 7: el 5% de los niños se ubican en proceso y el 95%, así mismo se puede apreciar que en la sesión 8: el 14% se ubica en proceso y el 86% de los niños y niñas se ubican en logro esperado., en la sesión 9: el 10% se ubica en el nivel de progreso y el 90% en logro esperado, en la sesión 10: el 5.% de los niños se encuentran en proceso y el 95% se encuentra en logro esperado, en la sesión 11: el 5% se ubica en proceso y el 95% está en logro esperado, en la sesión 12: el 33% de los niños y niñas se ubica en proceso y el 67% en logro esperado; en la sesión 13: el 14% se ubica en nivel proceso y el 86% en logro esperado, en la sesión 14: el 10% se ubica en proceso y el 90% se ubica en logro esperado, en la sesión 15: el 24% de los niños se ubican en proceso y el 76%. Este resultado demuestra que el 88% de los niños y niñas han mejorado su nivel de progreso ya que han tenido logro esperado después de haberseles aplicado las estrategias de juego para mejorar su lenguaje oral.

Evaluar mediante un pos test es el efecto de la aplicación del juego de roles mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021

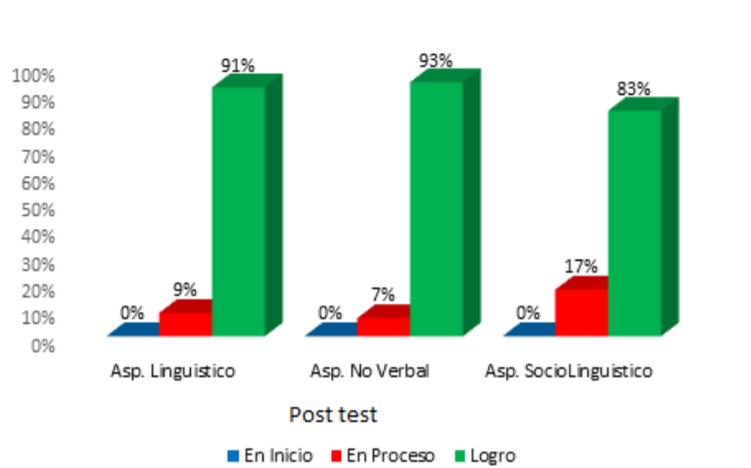
**Tabla 6**  
**Post Test del Lenguaje oral**

	Post Test		
	Asp. Lingüístico	Asp. No Verbal	Asp. Sociolingüístico
<b>En Inicio</b>	0%	0%	0%
<b>En Proceso</b>	9%	7%	17%
<b>Logro</b>	91%	93%	83%
<b>Total</b>	100%	100%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Gráfico 1

## Post Test del Lenguaje oral



Fuente: Tabla 6

Se aparecía que en el post test en el aspecto lingüístico el 9% está en proceso y el 91% está en el nivel de logro, por otro lado en el aspecto no verbal el 7% de los niños y niñas está en proceso y el 93% se ubica en Logro y en el aspecto sociolingüístico apreciamos que el 17% se ubica en proceso y el 83% está ubicado en el nivel de logro. Se demuestra en este resultado que después de haber aplicado el juego de roles en los niños y niñas de cinco años se evidencia el nivel de logro en el lenguaje oral.

Establecer una comparación de los resultados de pre test y post test en la mejora del lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I. E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.

Tabla 7

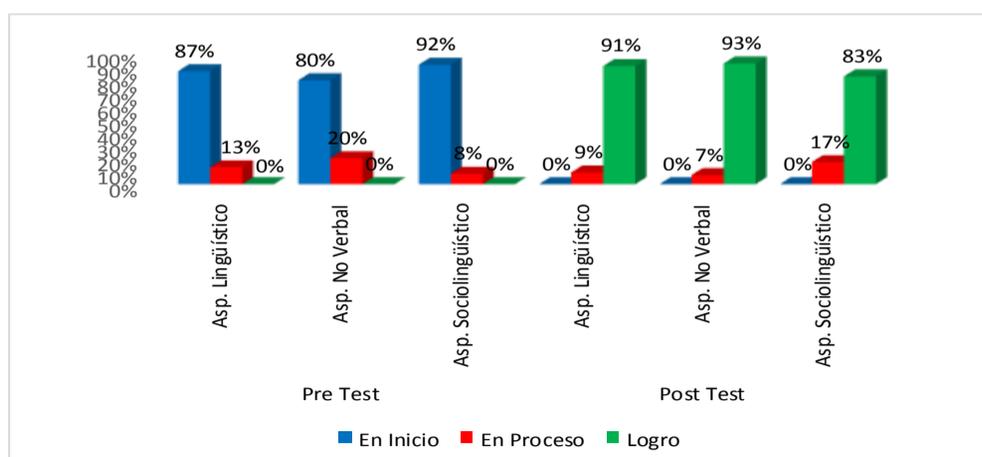
## Comparación entre Pre test y Post Test

	Pre Test			Post Test		
	Asp. Lingüístico	Asp. No Verbal	Asp. Sociolingüístico	Asp. Lingüístico	Asp. No Verbal	Asp. Sociolingüístico
<b>En Inicio</b>	87%	80%	92%	0%	0%	0%
<b>En Proceso</b>	13%	20%	8%	9%	7%	17%
<b>Logro</b>	0%	0%	0%	91%	93%	83%
<b>Total</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: ficha de observación aplicado a los estudiantes

Gráfico 2

## Comparación entre Pre test y Post Test.



Fuente: Tabla 7

Se puede apreciar que en el pre test en el aspecto lingüístico el 87% de los niños y niñas se ubican en el nivel de inicio y en el post Test mejoraron ya que el 91% los niños y niñas se ubicaron en el nivel de logro esperado, en el aspecto verbal en el post test el 80% de los niños se ubicaban en inicio y en el post Test el 93% estaban en logro esperado y en el aspecto sociolingüístico en el Pre Test el 92% de los niños se ubican en nivel inicio en el Post Test el 83% mejoraron ubicándose en nivel de logro esperado. En este resultado se evidencia que los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne mejoraron después de haberseles aplicado los juegos de roles ubicándose en el nivel de logro en el lenguaje oral.

Contrastación de hipótesis mediante la Prueba de Wilcoxon.

Tabla 8

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Lenguaje Oral - Juego de Roles	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	21 <sup>b</sup>	11,00	231,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	21		

a. Lenguaje Oral < Juego de Roles

b. Lenguaje Oral > Juego de Roles

c. Lenguaje Oral = Juego de Roles

Tabla 9

Estadísticos de prueba.

	Lenguaje Oral - Juego de Roles
Z	-4,055 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 9 titulada rangos vemos que se analizaron 21 pares (niños y niñas que trabajaron en el proyecto de investigación) hubo cero (0) rangos negativos, 21 positivos y 0 empates.

En la tabla 10 titulada Estadísticos de prueba se observa la fila Z con un valor de -4.055 y sig. Asintótica (bilateral) con su valor de 0.000.

Podemos decir que, como el valor de p es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencia suficiente para plantear que el juego de roles mejora significativamente el lenguaje oral en los niños niñas de cinco años de la I.E 073“Virgen del cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021

## 5.2 Análisis de los resultados

Considerando la línea de resultados se procede a la discusión de los datos obtenidos de la aplicación de juego roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E N° 073 Virgen del Cisne Aguas Verdes, Tumbes 2021, dando respuesta al objetivo general y los objetivos específicos.

### **Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne Aguas Verdes, Tumbes 2021.**

En este objetivo general se demuestra que los niveles en que se ubicaron los niños en el pre test y como mejoraron cuando se aplicaron los juegos de roles en el post test; en el aspecto lingüístico en el pre test los niños y niñas se ubicaron en el nivel inicio con un 87%, después de aplicado los juegos de roles los niños mejoraron ya que el 91% se ubicaron en el nivel de logro. Así mismo en el aspecto No verbal se aprecia que en el pre test el 80% estaba en inicio posteriormente mejoraron ya que se ubicaron en el nivel de logro con un 93%, y por último en el aspecto sociolingüístico en el pre test los niños y niñas estaban en el nivel inicio con un 92% después de los juegos de roles mejoraron rotundamente con un 83% en el nivel de logro. Este resultado fue revalidado con la hipótesis en la cual la prueba de wilcoxon estimaron una significancia Asintótica (bilateral) con su valor de 0.000 Podemos decir que, como el valor de p es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencia suficiente para plantear que el juego de roles mejora significativamente el lenguaje oral en los niños niñas de cinco años de la I.E 073“Virgen del cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021. Este resultado se revalida con el estudio realizado por Vela (2018) en Pucallpa en esta indagación en el juego de roles se empleó títeres con un enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral y se determinó que el 75% de estudiantes se ubica en escala A, mientras el 20 % B tan solo el 5 % C, Se concluye que esa investigación contribuye favorablemente sobre la expresión de la oralidad. En los resultados de las 2 indagaciones concuerdan que la mayoría de estudiantes logro significativamente en la mejora de la expresión oral empleando los juegos de roles, además se trabajó con el diseño de investigación pre experimental quiere decir con un solo grupo de estudio cuyas características también eran semejantes. Cobo & Valdivia (2017) manifiestan que el juego de roles son actividades que le permite al niño demostrar y actuar dentro de su propio contexto lo cual le `permite expresar sus sentimientos, ideas, frustraciones, etc.

**Evaluar como el lenguaje oral mediante el pre test en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073” Virgen del Cisne” Aguas Verdes Tumbes 2021.**

En el resultado del pre test se puede apreciar en el aspecto lingüístico el 87% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, y el 13% está en proceso, en el aspecto No verbal el 80% se ubica en inicio y el 20% en proceso así mismo en el aspecto socio lingüístico el 92% de los niños y niñas están en inicio y el 8% se ubica en el nivel en proceso. Esta indagación se comprueba por Ontaneda (2018) Quien realizó una investigación titulada el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N°205 “Sol Radiante “Aguas Verdes, tumbes 2018.en esta investigación se pudo observar que el pre test los estudiantes estaban 76% y se concluyó que en el post test encontramos una mejoría en el lenguaje oral con 95% dando como conclusión la eficacia de los juegos de roles como estrategias didácticas mejoran el lenguaje oral de los niños.

Los resultados de estas dos indagaciones se puede apreciar en cada una de ellas en la aplicación del pre test los estudiantes se ubicaban en 96 % en nivel de inicio, pero después de la aplicación del post test se concluye que mejoraron el lenguaje oral de los niños y niñas. Según Cassany (2000) el lenguaje oral es el principal conducto de la comunicación de las personas donde manifiesta verbalmente, comprende ideas y transmite conocimientos donde el docente debe de estimular el lenguaje oral de emplear divertidas estrategias

**Aplicar el juego de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E. 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021**

Se aplicó los resultados de cada sesión planificada sobre las estrategias didácticas para mejorar el nivel del lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años, donde a se pudo evidenciar que el 83% de los niños se ubica en logro esperado. Se compara el siguiente objetivo con el previo antecedente de Torres & Loarte (2016) En Quito – Ecuador se realizó una investigación titulada “títeres en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación Inicial “san Juan Bautista”, Quito, periodo 2015 -2016 La población de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes 4 docentes, la investigación realizada fue socioeducativa, con un enfoque cuantitativo, de campo, bibliográfica descriptiva, la aplicación de una encuesta a las docentes la observación realizada a los estudiantes el principal resultado fue que las docentes eventualmente de forma superficial hacen uso del títere para entretener a los niños, por su parte

los niños disfrutan de los títeres encuentran en ellos nuevos amigos que les permiten mejorar las capacidades lingüísticas acordes a su edad. se concluye la investigación con la elaboración de un esquema de propuesta que planea actividades que la docente puede implementar en la hora de clase para el trabajo con títere. Los resultados de estas investigaciones nos dan a conocer que a través de la utilización de títeres y juego de roles se mejora el lenguaje oral en los niños y niñas. Según Gorski (1991) el lenguaje oral es el medio de comunicación oral para poder expresar, emociones, gustos, establecer conversaciones.

**Evaluar mediante un pos test es el efecto de la aplicación del juego de roles mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.**

Se considera que en el post test en el aspecto lingüístico el 9% está en proceso y el 91% está en el nivel de logro, por otro lado, en el aspecto no verbal el 7% de los niños y niñas está en proceso y el 93% se ubica en Logro y en el aspecto sociolingüístico apreciamos que el 17% se ubica en proceso y el 83% está ubicado en el nivel de logro. El estudio realizado por Calderón (2019) en el distrito de Casma titulada La estrategia de juego de roles para mejorar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 1556,2019” . Donde los resultados indican que antes de aplicar la estrategia juego de roles se encuentra el 93,33% de estudiantes en el nivel inicio (C), mientras que después de la aplicación de la estrategia de juego de roles, el 86,67% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto (A), demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor  $p = 0,000$ . Se concluye: la aplicación de la estrategia juego de roles mejoró el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash2019, alcanzando el 86,6% en el nivel de logro esperado. En ambos estudios realizados se puede evidenciar que aplicando el juego de roles se obtuvo en los estudiantes el nivel de logro esperado demostrando así que aplicando esta estrategia de juego de roles mejora el aprendizaje de los estudiantes Según Jiménez (2016) el juego es una herramienta principal para que el niño desarrolle un nuevo aprendizaje.

**Establecer una comparación de los resultados de pre test y pos test en la mejora del lenguaje oral en los niños niñas de cinco años de la I.E 073 “Virgen del Cisne” Aguas Verdes, Tumbes 2021.**

Se puede apreciar que en el pre test en el aspecto lingüístico el 87% de los niños y niñas se ubican en el nivel de inicio y en el post Test mejoraron ya que el 91% los niños y niñas se

ubicaron en el nivel de logro esperado, en el aspecto no verbal en el pre test el 80% de los niños se ubicaban en inicio y en el post Test el 93% estaban en logro esperado y en el aspecto sociolingüístico en el Pre Test el 92% de los niños se ubican en nivel inicio en el Post Test el 83% mejoraron ubicándose en nivel de logro esperado. La indagación realizada por Yllescas (2018) Esta Investigación denominada “Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Científico Tecnológico “Max Planck”, Pampa Grande, Tumbes, 2018 en esta indagación se realizó con 10 niños con un instrumento de 20 preguntas, utilizando la estadística descriptiva para demostrar los resultados, para la inferencia estadística se hizo uso de la prueba de Wilcoxon, se ha llegado a las siguientes conclusiones: En el pre test de la variable expresión oral se obtuvo 47% en inicio, 53 % en proceso, en el pos test de la se obtuvo 47% logro previsto, 53% en proceso. En los resultados de estas indagaciones se puede observar que después de la aplicación del post test se ha obtenido el nivel de logro previsto en los estudiantes donde se vio la mejora en los aprendizajes de los estudiantes en cada una de las indagaciones. Según Quicios (2015) que el juego de roles se desarrolla la empatía donde el niño se pone en el lugar de la otra persona y la imaginación donde el niño elabora su propio personaje y se integra en el entorno.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó que utilizando el juego de roles mejora el nivel del lenguaje oral, en los niños y niñas de cinco años de la I. E N° 073 Virgen del Cisne, Región Tumbes 2021, se ubicaron el nivel de inicio 87% y 91% en el nivel de logro; en el aspecto No verbal en inicio en el 80% y 93% en el nivel de logro; en el aspecto sociolingüístico en el nivel inicio con un 92% y el nivel de logro en 83%. permitiendo así la mejora del lenguaje oral de los niños y niñas.

Se evaluó mediante un pre test el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años, quienes se encontraban en un nivel de inicio en el aspecto lingüístico con el 87%, aspecto no verbal con 80% y aspecto sociolingüístico en 92% en nivel de inicio. Evidenciando este resultado en la tabla N° 04.

Luego de aplicar los juegos de roles a través de quince sesiones, se comprobó que el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años, significativamente mejoró en un 90%, evidenciándose en la primera sesión y que al dar por finalizada la aplicación de las sesiones el 76% logró alcanzar lo esperado, evidenciándose en la tabla N° 05.

Se evaluó después de aplicar los juegos de roles a los niños y niñas de cinco años, teniendo los siguientes resultados en el aspecto lingüístico 91%, aspecto no verbal 83% y aspecto sociolingüístico 93% en el nivel de logro. Concluyendo así que los niños y niñas se ubican en el nivel logro esperado; evidenciándose en la tabla N°06

Se estableció la comparación entre el pre test y post test que en el pre test los niños y niñas en el aspecto lingüístico el 87% se ubican en el nivel de inicio y en el post Test mejoraron con 91% los niños y niñas se ubicaron en el nivel de logro esperado, en el aspecto no verbal en el pre test el 80% de los niños se ubicaban en inicio y en el post Test el 93% en logro esperado y en el aspecto sociolingüístico en el Pre Test el 92% de los niños se ubican en nivel inicio y en el Post Test el 83% mejoraron ubicándose en nivel de logro esperado. En este resultado se evidencia que los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne mejoraron después de haberseles aplicado los juegos de roles ubicándose en el nivel de logro en el lenguaje oral. Dicha comparación se evidencia en la tabla N°07

**Aspectos complementarios.**

En el nivel inicial debemos utilizar el juego de roles para así de esta manera motivar e incentivar a mejorar la expresión oral, puesto que los juegos de roles les permite expresar acciones de su vida cotidiana, también debemos seguir mejorando la técnica de juego de roles a través de talleres que den prioridad a estimular a que el niño tome sus propias iniciativas y plantee sus propios juegos que le permita un mejor desenvolvimiento en cuanto a su expresión oral.

A los docentes I.E 073 Virgen del Cisne, Aguas verdes, Tumbes que el juego de roles es un recurso muy eficaz que permite al niño mejorar en cuanto a la fluidez de su voz, entonación, la claridad con la expresa sus ideas, el uso de su vocabulario variado por lo tanto sugerimos que se considere en las actividades de aprendizaje implementar los talleres de juego de roles.

A los padres de familia que permitan a sus hijos realizar en casa sus juegos preferidos pues de esta manera también el niño se está expresando y el aspecto sociolingüístico se define desde acciones del hogar, así también los comportamientos sociales y el niño de esta manera define sus normas sociales y sus comportamientos ante la sociedad.

## Referencias bibliográficas

- Arias Gonzales , J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL.
- Astorga, M. (2014). Desarrollo del Lenguaje Oral. <https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174430/858460/file/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20Oral.pdf>
- Azañero. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Calderon, M. (2009). Desarrollo del lenguaje y detección de sus trastornos en el niño y la niña. <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/678/desarrollo-del-lenguaje-y-deteccion-de-sus-trastornos-en-el-nino-y-la-nina-parte-i.html>
- Calvo, C. S., & Molina, A. L. (2021). Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/174720>
- Carranza, M. P. (2017). Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11882>
- Carmen, S. O. (2018). El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20992>
- Cassany. (2000). Enseñar Lengua. Barcelona: Editorial Grao Educación. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59017732/cassany\\_d.luna\\_m.sanz\\_g.-\\_ensenar\\_lengua20190424-111246-1pzjpyh-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1642032630&Signature=gpgipthi93c-Z90rH3PB2U9M3TV3-mxlBCCaunx~LJYp95xKhrtwuOzQSJ~P4HPI3bm3hfc5xxjos2a5xXRnEHeg77fV932](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59017732/cassany_d.luna_m.sanz_g.-_ensenar_lengua20190424-111246-1pzjpyh-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1642032630&Signature=gpgipthi93c-Z90rH3PB2U9M3TV3-mxlBCCaunx~LJYp95xKhrtwuOzQSJ~P4HPI3bm3hfc5xxjos2a5xXRnEHeg77fV932)
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). juego de roles. Lima. <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Daniel, C. (2000). Enseñar Lengua. Barcelona: Editorial Grao Educación. [https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Daniel,+C.+\(2000\).+Ense%C3%B1ar+Lengua.+Barcelona:+Editorial+Grao+Educaci%C3%B3n.&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Daniel,+C.+(2000).+Ense%C3%B1ar+Lengua.+Barcelona:+Editorial+Grao+Educaci%C3%B3n.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)

- García, P. (2005). técnicas de evaluación en la educación inicial. [file:///C:/Users/TUMBES-PC/Desktop/TESIS-EDUC-INICIAL-2018\\_CENTENO%20y%20GARCIA.pdf](file:///C:/Users/TUMBES-PC/Desktop/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_CENTENO%20y%20GARCIA.pdf)
- Huamán, L. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años, de la Institución Educativa Pública Inicial N° 206 “Fe y Alegría” Villa Uña de Gato, Papayal.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6236/EXPRESION\\_DICCI\\_ON\\_LOPEZ\\_HUAMAN\\_PAULA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6236/EXPRESION_DICCI_ON_LOPEZ_HUAMAN_PAULA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jiménez, I. (2016). Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19055>
- Lara, F., & Cabrera, M. (2015). Fichas de procedimientos de evaluación educativa UDLA.  
<https://docencia.udla.cl/wp-content/uploads/sites/60/2019/11/fichas-procedimientos-evaluacion.pdf>
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. Punto cero, 9(08), 69-74.  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=poblacion++muesra&btnG=#d=gs\\_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AGbt6leLtL18J%3Ascholar.google](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=poblacion++muesra&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AGbt6leLtL18J%3Ascholar.google).
- Molina, A., Calvo, C. (2021). Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II [, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18166>
- Orski. (1991). pensamiento de lenguaje . Mexico: Grijalva. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Ortiz, S., Gutiérrez, Y. & Martínez, Y. (2016.). El cuento infantil como estrategia para incrementar el nivel del lenguaje oral y expresivo de los niños y niñas de 3 a 5 años del centro de desarrollo integral India Catalina de Galera Zamba. Universidad de Cartagena.  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>
- Presilla, V. V. (2005). técnica en la evaluación de la educación inicial.  
<http://www.mailxmail.com/curso-tecnica-evaluacion-educacion-inicial/observacion>

- Quicios, B. (2015). El juego de roles. Ser padres. recuperado el 2 de abril de 2019, <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/el-juego-de-roles-891481790962>
- Sampieri, R. H. (2014). DEFINICIONES DE LOS ENFOQUES CUANTITATIVO Y CUALITATIVO, SUS SIMILITUDES Y DIFERENCIAS. <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Santiago Ortiz, D, Gutiérrez Porras, Martínez Torres, Y. (2016.). El cuento infantil como estrategia para incrementar el nivel del lenguaje oral y expresivo de los niños y niñas de 3 a 5 años del centro de desarrollo integral India Catalina de Galera Zamba. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5134>
- Tamayo. (2017). Metodología cuantitativa. [https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Tamayo.+\(2017\).+Metodolog%C3%ADa+cuantitativa.&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Tamayo.+(2017).+Metodolog%C3%ADa+cuantitativa.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Torres, L. J., & Loarte, J. K. (2016). Títeres en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial San Juan Bautista, Quito, Período 2015-2016. Quito: Quito:UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12009>
- Vega, G. (2018). Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de comunicación en la institución educativa N° 502 Brillo Nuevo del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2784>
- Vela, K. (2018). Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4103>
- Yllescas Panta, N. K. (2018). Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años, de la institución educativa

particular científico tecnológica “Max Planck”, Pampa Grande, Tumbes, 2018.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13789?show=full>

Yolanda. (2006). Juego de rol. <https://www.educarueca.org/spip.php?article109>

## Anexos

## Anexo 1 Instrumentos de recolección de datos.

## FICHA DE OBSERVACION

ESTUDIANTE.....

EDAD..... SECCION.....

INDICADORES	C	B	A	AD
<b>ASPECTO LINGUISTICO</b>				
Pronuncia con claridad y fluidez.				
Utiliza diversos volúmenes de su voz en las conversaciones				
Emplea un vocabulario variado al interactuar asumiendo el rol de doctor				
Da a la voz una entonación adecuada				
Estructura el contenido de acuerdo con su propósito.				
<b>ASPECTO DEL LENGUAJE NO VERBAL</b>				
Pone énfasis en las ideas principales				
Despierta el interés en los interlocutores, hablando, preguntando y responde sobre lo que le interesa				
Realiza el uso frecuente de gestos proporcionados				
Realiza la adecuación del texto a la intención, mediante algunos hechos ,lugares y personajes.				
Adopta diversos estilos peculiares de acuerdo al personaje				
<b>ASPECTO SOCIOLINGUISTICO</b>				
Realiza la petición y cese de turno de palabra				
Realiza el uso y elección del saludo que realizara libremente				
Demuestra el uso de diversas normas de cortesía				
Incorpora a su vocabulario el uso de por favor y gracias				
hace uso de diferencia de registro formal e informal, familiar				
Espera su turno para realizar su dialogo				
Respeto las opiniones de sus demás compañeros				
Cumple con los roles asignados				
Recrea y da vida a sus personajes				
Demuestra creatividad durante el juego				
Respeto las opiniones de sus demás compañeros				

**FICHA DE OBSERVACION**

**ESTUDIANTE**.....

**EDAD**.....**SECCION**.....

<b>INDICADORES</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>AD</b>
<b>REGLAS DEL JUEGO</b>				
Espera su turno para realizar su dialogo				
Respeto las opiniones de sus demás				
Cumple con los roles asignados				
<b>IMAGINACIÓN</b>				
Recrea y da vida a los personajes				
Demuestra creatividad durante el				

**Validado por Campos Leyva Rosa y Quispe Mamani Norma Miriam de la tesis “El juego de roles como un 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-2019**

## Anexo 2 Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL TRABAJO  
DE INVESTIGACIÓN**

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

La presente investigación se titula **EL JUEGO DE ROLES MEJORA EL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA LE N°073 "VIRGEN DEL CISNE" AGUAS VERDES, TUMBES 2021**, y es dirigido por Johana Elizabeth Villegas Rodríguez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: la resolución del problema en un contexto determinado, es decir, busca la aplicación o utilización de conocimientos, de forma práctica para satisfacer necesidades concretas, proporcionando una solución al problema. ¿El juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la IE N°073 "Virgen del Cisne" Aguas Verdes, Tumbes 2021?

Para ello, se le invita a participar en una investigación que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 928401419 también podrá escribir al correo J995293148@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

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

Nombre: Carmen Rosa Rodríguez Vincés

Fecha: 18/12/2021

Correo electrónico: Carmen1967@hotmail.com

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 "virgen del cisne" aguas verdes, tumbes 2021.

Investigador (a): **Villegas Rodríguez, Johana Elizabeth**

### Propósito de la investigación:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 "virgen del cisne" aguas verdes, tumbes 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación tiene como finalidad Determinar como el juego de roles mejora el lenguaje oral de los niños y niñas de cinco años de la I.E 073 Virgen del Cisne Aguas Verdes, Tumbes 2021.

### Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Convocar a una reunión de los padres de familia
2. Aplicación del instrumento de recolección de datos
3. Procesamiento de datos.

**Riesgos:** Las evidencias de su menor niño serán puestas en el trabajo de investigación.

### Beneficios:

1. Mejorar los aprendizajes de los estudiantes
2. Mejora en el desempeño del Maestro
3. Desarrollar habilidades para mejorar el lenguaje oral.

### Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [webmaster@uladech.edu.pe](mailto:webmaster@uladech.edu.pe)

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
**Apellidos, Nombres**

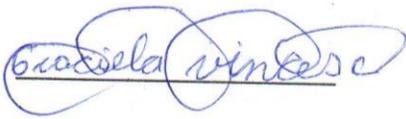
Villegas Rodríguez, Johana

  
\_\_\_\_\_  
**Firma del Investigador**

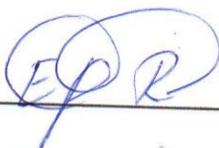
\_\_\_\_\_  
**Silvana López Ancajima**

  
\_\_\_\_\_  
**Firma del apoderado**

\_\_\_\_\_  
**Graciela Vinces Céspedes**

  
\_\_\_\_\_  
**Firma de apoderado**

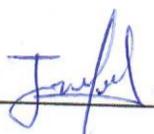
\_\_\_\_\_  
**Erika Panduro Rosales**

  
\_\_\_\_\_  
**Firma del apoderado**

\_\_\_\_\_  
**Mirtha Campaña Vincés**

  
\_\_\_\_\_  
**Firma de investigador**

\_\_\_\_\_  
**Jessica Alemán Flores**

  
\_\_\_\_\_  
**Firma del apoderado**

## Anexo 3 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

#### I.- Datos Generales

**1.1 Institución Educativa:** 073 Virgen del Cisne

**1.2 Sección / Edad:** Los Creativos/ 5 años

**1.3 Área:** Comunicación

**1.4 Fecha de Aplicación:** 17/01/2022

**1.5 Responsable:** Johana E. Villegas Rodríguez

**II.- Nombre de la Sesión:** La familia

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variedades de recursos expresivos	Pronuncia con claridad y fluidez .

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Se presentará a los niños y niñas una canción de la familia, enseguida con la participación de los niños y niñas cantamos la canción de la familia mediante una dinámica.</p> <p>En asamblea con los niños y niñas realizamos el listado de nuestras normas de convivencia para el desarrollo de nuestra sesión.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les interrogará las siguientes preguntas: ¿Qué canción hemos cantamos? ¿Cuáles son los personajes que había en la canción? ¿ustedes tienen su familia? ¿Quiénes son los integrantes de la familia?</p>	5min  10min	Recursos humanos.  Paletas de personajes de la familia.
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento</b> Enseguida comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos a tener una familia. 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. Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan a elegir su traje y se disfrazan de acuerdo al personaje que le gusta. Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar.</p>	25min	Títeres de cuerpo  recurso humano sector hogar
Cierre	<p>Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares y empiezan a actuar interpretando el rol del papa, mama, hermano, hermana, bebé de acuerdo a las observaciones de su vida cotidiana en su hogar.</p> <p>Evaluación ¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más? ¿les gusta los juegos de roles?</p>	5min	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 18/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: EL PASTORCITO MENTIROSO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Utiliza diversos volúmenes de su voz en las conversaciones.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en el cual se encuentran la silueta del cuento del pastorcito mentiroso, con la participación de los niños y niña descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja.</p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>Conjuntamente con los niños y niñas negociamos las normas de convivencia para el desarrollo de la sesión, se realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observamos?</p> <p>¿Qué habrá dentro de la caja?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Enseguida nos organizamos con los niños y niñas en media luna y empezamos a contar el cuento del pastorcito mentiroso comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos a tener una familia. Luego entregamos los trajes y materiales que se utilizara durante el desarrollo de la sesión.</p>	45min	Recursos humanos
Desarrollo	<p>Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan a disfrazarse familiarizándose con las máscaras.</p> <p>Recursos humanos</p> <p>Caja sorpresa</p> <p>Siluetas de animales y personajes.</p> <p>Fondo</p> <p><b>EL PASTORCITO MENTIROSO</b></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>		Caja sorpresa
Cierre	<p><b>REPRESENTACION</b></p> <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><b>Evaluación</b></p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿De qué personajes actuaron?</p>		Siluetas de animales y personajes.
			Fondo
			Mascaras
			Sombreros
			Chalecos
			Herramientas
			recurso humano

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 19/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: CUMPLIENDO EL ROL DEL DOCTOR

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Emplea un vocabulario variado al interactuar asumiendo el rol de doctor.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación.</b> Cantamos una canción del DOCTOR, después juntamente con los niños y niñas cantaremos la canción.</p> <p><b>Saberes previos</b> Luego se les ara un recuerdo de las normas de convivencia para que no fomenten el desorden en el momento del desarrollo de la sesión: Se les interrogará las siguientes preguntas ¿Qué canción cantamos ¿De qué personajes habrá? ¿Ustedes conocen al doctor?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b> Se les entrega los materiales a los niños y niñas para que exploren y manipulen se organizan para participar. Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan con la preparación de los movimientos y gestos que emplearan al interpretar siendo, doctores, pacientes. Se ubican en sus respectivos lugares para actuar y cumplir el rol del doctor y pacientes en dos grupos en orden. Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar, interpretando los sonidos y guiones que realizaran sus personajes 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><b>Evaluación</b> ¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más? ¿De qué trato la actuación?</p>	45min	
Desarrollo			
Cierre			

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 20/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: Aprendiendo Una Canción Con Mi Profesora

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas..	Da a la voz una entonación adecuada cantando la canción que el profesor les presenta

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Se presentará a los niños y niñas la canción de: GRACIAS PROFE</p> <p><b>Saberes previos</b> ¿Qué canción hemos cantamos? ¿Cuáles son los personajes que había en la canción?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b> Se les menciona a los niños y niñas que hoy trabajaremos interpretando el rol de un profesor y aprendiendo una canción</p>	45min	<p>Recursos humanos Canción icono verbal Sillas Mesas Vestimenta del profesor Recurso humano</p>
Desarrollo	<p>Se les presenta a los niños y niñas los vestuarios correspondientes y a través de un sorteo se eligen a los personajes y enseguida realizan la debida preparación del cuerpo a través de los gestos y movimientos que ellos vean conveniente de acuerdo su personaje interpretar.</p>		
Cierre	<p>Los niños y niñas preparan y modulan su voz representando el rol del profesor, aprendiendo la canción de adecuada. Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares, el profesor enseña el ritmo y la tonada de la canción y en seguida los niños y niñas empiezan a cantar la canción con melodía, cariño según la suavidad de la voz.</p> <p><b>Evaluación</b> ¿Qué canción aprendieron? ¿Qué roles asumieron?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 21/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: EL RESTAURANT DE DON PEPE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Emplea un vocabulario variado al interactuar asumiendo el rol de doctor.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación.</b> Les mostraremos a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá los gorros y mandiles que se utilizarán en la sesión y de la misma manera la receta con los respectivos ingredientes y procedimientos.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Saberes previos</p> <p>Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Quiénes utilizan estos materiales? ¿Qué aremos el día de hoy?</p>	45min	Recursos humanos Sobre sorpresa Receta Gorros Mandiles Pescado Limones Culantro Sal cebolla Platos Cucharas Bandejas Salero Cuchillos
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>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.</p> <p>Los niños y niñas cuentan sus experiencias vividas al visitar un restaurant y reconocen los roles que asumirán cada personaje que les toco.</p> <p>Los niños y niñas elijen sus personajes y empiezan a adecuar su voz.</p> <p>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.</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b> ¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 24/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: YO SOY UN PERIODISTA

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático..	Despierta el interés en los interlocutores, hablando, preguntando y responde sobre lo que le interesa.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p>Les mostrare a los niños y niñas los materiales que se utilizaran, conjuntamente con los niños y niñas negociamos las normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> <p><b>Saberes previos</b> se realizará las siguientes preguntas ¿Qué materiales observamos? ¿Quiénes utilizan estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b> Los niños y niñas exploran los materiales y se organizan en grupos eligiendo a sus personajes al entrevistador, los entrevistados, camarógrafo y eligen el nombre de sus canales</p>	45min	Recursos humanos Micrófonos Cámaras
Desarrollo	<p>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. Los niños y niñas eligen sus personajes y eligen a adecuar su voz de acuerdo a su personaje 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	<p><b>Evaluación</b> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué personaje les gusto más? ¿Qué roles cumplieron?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 25/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: LA GALLINITA ROJA

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Realiza el uso frecuente de gestos proporcionados

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> 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 de la sesión.</p> <p><b>Saberes previos</b> se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué abra dentro del cofre? ¿Quién me abra mandado ese cofre?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b> 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>  <p>Nos organizamos con los niños y niñas para realizar el juego de rol y eligen a sus personajes 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. Los niños y niñas se organizan en tres grupos e interpretan a sus respectivos personajes, cada grupo espera su turno para la actuación.</p>	45min	Recursos humanos Cofre Siluetas de animales Fondo Mascaras
Desarrollo			
Cierre	<p><b>Evaluación</b> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué personajes actuaron? ¿Qué rol cumplieron?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 26/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: LA PASION DE CRISTO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.	Realiza la adecuación del texto a la intención, mediante algunos hechos, lugares y personajes.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Enseguida proyectamos el video de la pasión de cristo y comunicamos que hoy asumiremos el rol de la pasión de cristo.</p> <p><b>Saberes previos</b> se realiza las siguientes preguntas: ¿Quién era Jesús? ¿Por qué crucificaron a Jesús? ¿Quién traiciono a Jesús? ¿Qué personajes participan en el video?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	45min	Recursos humanos Vestuarios Reproductor del video Cartonera Cruz Corona Látigo Túnicas de diversos colores Mantones de diversos colores
Desarrollo	<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 pasión de cristo.            Los niños y niñas realizan su respectiva preparación de la voz, adecuando sus palabras de acuerdo a la intención.            Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares con sus vestimentas y empiezan a realizan el juego de roles de la pasión de cristo tomando en cuenta el video observado.</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b>            ¿De qué personajes actuaron?            ¿Qué otros roles les gustaría?            ¿Cómo se sintieron al interpretar la pasión de cristo?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 27/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: JUGANDO EN LA TIENDITA

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas..	Estructura el contenido de acuerdo con su propósito, interactuando en la tiendita.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en la cual contendrá los productos de la tiendita.</p> <p><b>Saberes Previos</b> se realizará 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?</p> <p>Gestión y acompañamiento</p>	45min	Recursos humanos Caja Tiendita Mandil Envases de yogurt Envases de gaseosa Cajitas pequeñas Huevos de plástico Arroz Fideo Azúcar Envases Golosinas Envolturas
Desarrollo	<p>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 de la sesión. Los niños y niñas se dirigen a sus respectivos lugares y ubicamos los productos de la tiendita. Los niños y niñas empiezan tomando en cuenta los precios, el nombre de los productos que irán a comprar. Los niños y niñas realizan la dramatización cada uno respetando su turno y realizan sus respectivas compras.</p>		
Cierre	<p>Evaluación Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de rol de la tiendita.</p>		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 28/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: Jugando A Ser Soldaditos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.	Adopta diversos estilos peculiares de acuerdo al personaje.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación.</b> Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en el cual contendrá el vestuario de los soldaditos, también se presentará una canción de marcha el soldado.</p> <p><b>Saberes previos.</b> se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Qué canción hemos escuchado? ¿Cuáles son los materiales de un soldado?</p>	45min	<p>Recursos humanos Mochilas Armamento del soldado Reproductor de MP3 recurso humano sector hogar</p>
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento</b> Nos organizamos en media luna y hacemos recuerdo de las normas de convivencia para desarrollo de la sesión 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. 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 su casa.</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b> ¿Qué rol cumplieron? ¿Les gusto asumir el rol del soldadito?</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 31/01/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: El auto de papa

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	. Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Realiza la petición y cese de turno de palabra

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Se presentará a los niños y niñas una canción del auto de papa, se hará un previo canto y enseguida cantaremos conjuntamente con los niños y niñas.</p> <p><b>Saberes Previos</b> Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué personajes hay en la canción? ¿les gustaría pasear en el auto de papa? ¿A qué personajes necesitamos para el juego?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	45min	Recursos humanos Canción icono verbal Paletas del semáforo Semáforo Autos Cinta masking Billete de alasitas Recurso humano.
Desarrollo	<p>Previamente marcaremos el camino o la pista por donde el auto de papá se transportará con el respectivo semáforo. En asamblea los niños y niñas se organizan y a través de una dinámica elegimos a los personajes para realizar el juego. 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 Los niños y niñas empiezan a dialogar entre ellos de manera muy respetuosa cada uno esperando su turno para realizar el juego.</p>		
Cierre	<p>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. <b>Evaluación</b> Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de roles del auto de papá .</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 01/02/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

### II.- Nombre de la Sesión: LAS COSTUMBRES DE MI PUEBLO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Realiza el uso y elección del saludo que realizara libremente.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Se realizará el saludo a los niños y niñas y hacemos recuerdo las normas de convivencia, y se mostrará una caja de sorpresa con productos que siembra el campesino.</p> <p><b>Saberes previos.</b> Se les interrogara las siguientes preguntas: ¿Qué creen que contendrá en la caja? ¿Conocen estos productos? ¿Quiénes lo siembran</p>	45min	<p>Recursos humanos Caja sorpresa Productos de la comunidad Vestuarios recurso humano</p>
Desarrollo	<p>Los niños y niñas se disfrazan de campesino los niños y niñas se desplazan dentro de su casa, familiarizándose con sus trajes típicos. Los niños y niñas, empiezan a relatan y comentan algunas experiencias y vivencias de su pueblo. Cada niño y niña cuenta las costumbres de su pueblo siempre tomando en cuenta el saludo correspondiente a sus demás compañeros, en seguida se ubican en sus respectivos lugares, se organizan y realizan el ritual resaltando y valorando las costumbres de su pueblo.</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b> Los niños y niñas realizan un comentario acerca de las costumbres de sus pueblos</p>		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 02/02/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: ASUMIENDO EL ROL DEL POLICIA

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.	Demuestra el uso de diversas normas de cortesía

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Previamente la docente mostrara un sombrero y una insignia del policía. En seguida se pedirá a los niños y niñas que observen</p> <p><b>Saberes previos.</b> las siguientes preguntas: ¿Qué hemos encontrado? ¿Quiénes utilizan estos sombreros e insignias? ¿Cuáles son las funciones de los policías?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b> Los niños y niñas empiezan a ponerse los sombreros y las insignias y realizan diferentes movimientos de acuerdo a las vivencias ellos observaron a un policía. Los niños y niñas realizan la preparación de su voz interpretando al policía, tomando en cuenta las normas de cortesía que emplearan durante la sesión. Nos ubicamos en círculo y cada niño y niña cuentan las responsabilidades del policía Se organizan en grupos y actúan brindando un servicio a la comunidad.</p> <p><b>Evaluación</b></p>	45min	Recursos humanos Sombreros Insignias Vestuarios recurso humano
Desarrollo			
Cierre	<p>¿A qué rol jugamos? ¿Qué funciones cumple el policía? ¿Qué les pareció el juego?</p>		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 03/02/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: LA GRANJA DE ZENON

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Incorpora a su vocabulario el uso de por favor y gracias jugando en la granja de Zenón.

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación</b> Se presentará en un sobre sorpresa en cual contendrá mascarás de animales de la granja de Zenón. En asamblea se hará el recuerdo de las normas de convivencia de la sesión.</p> <p><b>Saberes previos</b> se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hay dentro del sobre? ¿A que podemos jugar?</p>	45min	Recursos humanos Sobre Mascara Ligas Imágenes
Desarrollo	<p><b>Gestión y acompañamiento</b> Comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos a la granja del Zenón empleando en cada momento el uso de por favor y gracias. Los niños y niñas se disfrazan con las máscaras y se desplazan de acuerdo a los animales que les toco interpretar. Los niños y niñas realizan el sonido onomatopéyico de cada animal de la granja y de acuerdo a sus personajes Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares de la granja, caminan y interpretando el personaje que les toco representar y realizan un pequeño dialogo.</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b> ¿Qué animales se encontraron la granja de Zenón? ¿Qué otros animales más les gustaría aumentar a la granja de Zenón?</p>		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

#### I.- Datos Generales

1.1 Institución Educativa:

1.2 Sección / Edad: Los Creativos/ 5 años

1.3 Área: Comunicación

1.4 Fecha de Aplicación: 04/02/2022

1.5 Responsable: Johana E. Villegas Rodríguez

#### II.- Nombre de la Sesión: INTERPRETANDO EL ROL DEL BOMBERO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Realiza la petición y cese de turno de palabra

Secuencias Pedagógicas	Estrategias De Aprendizaje	Tiempo	Recursos
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se presentará una adivinanza icono verbal “EL BOMBERO”</p> <p>Saberes previos</p> <p>¿Cuáles la función del bombero?</p> <p>¿Qué hacen los bomberos?</p> <p>¿A qué jugaremos el día de hoy?</p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Enseguida comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos interpretando el rol de los bomberos.</p> <p>Se les entregan vestuarios y materiales a los niños y niñas para que exploren y manipulen y se organizan para realizar la participación en el juego de rol.</p> <p>Los niños y niñas disfrazan de bomberos, organizándose en grupos, la profesora hace participar a los niños practicando la petición y cese de palabra al describir el rol del bombero.</p>	45min	<p>Recursos humanos</p> <p>Lamina</p> <p>Vestimentas</p>
Desarrollo	<p>Realizan la preparación de la voz imaginando que están rescatando vidas en un incendio.</p> <p>los niños y niñas se ubican en sus respectivos espacios, la docente preparo previamente un lugar simulando un incendio, los bomberos rescatan a las víctimas. nos ubicamos en media luna y los niños y niñas cuentan sus experiencias vividas y observadas en todo momento tomando en cuenta la petición y cese de palabra para su participación. .</p>		
Cierre	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿De qué color es el uniforme de los bomberos?</p> <p>¿Todos respetaron la petición y cese de palabra?</p>		





## Anexo 5 Fotos



Estudiantes participando de la sesión de aprendizaje empezando con la motivación de la caja sorpresa.

Estudiante representando a un comprador en la tiendita.



Estudiante representando a un chef.

Estudiante representando a un Doctor

