



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE
4 y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°424 JESÚS MARÍA DEL DISTRITO DE MANANTAY-
UCAYALI, 2020**

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

AUTORA

FERNANDEZ RIOS, TANIA LUCERO

ORCID: 0000- 0001-5206-0441

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

PUCALLPA – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Fernández Ríos, Tania Lucero

ORCID: 0000- 0001-5206-0441

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado
de la Escuela Profesional de Educación, Pucallpa – Perú.

ASESOR

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derechos y
Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado y asesora

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. Agradecimiento

A mi familia, quienes han sido la inspiración y la razón de que yo pueda lograr mis objetivos trazados.

Y todas las personas que me ayudaron e hicieron posible este informe de investigación, muchas gracias.

5. Dedicatoria

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mis padres, pilares fundamentales en mi vida y apoyo en mi formación académica, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento. Y a mi hermano por ser mi fortaleza, mi apoyo incondicional, siempre motivándome para seguir adelante, superándome y lograr mis objetivos y por estar siempre presente acompañándome para poderme realizar como persona y profesionalmente.

6. Resumen

La investigación surge con la problemática que los niños tienen para expresar sus sentimientos y exteriorizar su forma de ser hacia los demás por medio de los juegos lúdicos por ese motivo se propuso como objetivo general: determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. La metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños y niñas, el instrumento utilizado fue la guía de observación debidamente validados y confiables. En cuanto a los resultados podemos apreciar que en el pre test el 83% se encuentra en el nivel de inicio y solo el 17% ha logrado alcanzar el nivel de proceso, mientras que en el post test el 100% ha alcanzado el nivel de logro y luego de comparar se evidenció que 93% se encuentra en nivel de inicio mientras que el 7% se encuentra en proceso, por otro lado, luego del post test el 100% se encuentra en nivel de logro. Por lo que se concluye que el juego de roles permite que los niños y niñas puedan tener la oportunidad de representar roles contextuales de la vida cotidiana de tal manera le permita actuar y tomar decisiones con bastante libertad.

Palabras clave: Aprendizaje, comunicación, juego de roles.

Abstract

The research arises with the following approach: Does the application of role plays influence the improvement of learning in the area of communication in 5-year-old children of the initial educational institution No. 424 Jesús María of the district of Manantay- Ucayali, 2020 ?, of which to respond to the statement it was proposed as a general objective: To determine if the role play and improvement of learning in the area of communication in 5-year-old children of the initial educational institution No. 424 Jesús María of the district of Manantay- Ucayali, 2020. The methodology of quantitative type, explanatory level and experimental design. The sample consisted of 30 boys and girls. The instrument used was the duly validated and reliable observation guide. Obtaining the results we can see that 90% have reached the level of achievement regarding improvement with role play, 97% have managed to reach the level of achievement in oral expression and comprehension, that 80% have reached the level of significant achievement in the comprehension of texts and 93% have reached the level of important achievement in the production of texts.

Keywords: Learning, communication, role play.

7. Contenido

1.	Título de la tesis	i
2.	Equipo de trabajo.....	ii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4.	Agradecimiento	iv
5.	Dedicatoria.....	v
6.	Resumen.....	vi
7.	Contenido.....	viii
8.	Índice de gráficos y tablas.....	x
I.	Introducción	1
II.	Revisión de literatura	4
III.	Hipótesis.....	23
IV.	Metodología	23
4.1.	Diseño de la investigación	23
4.2.	Población y muestra	25
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	27
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
	Validez y confiabilidad de los instrumentos	30
4.5.	Plan de análisis	32
4.6.	Matriz de consistencia	33
4.7.	Principios éticos	34
V.	Resultados.....	35

5.1.	Resultados	36
5.1.1.	Resultados respecto al objetivo general	36
5.1.2.	Resultados respecto al primer objetivo específico.....	37
5.1.3.	Resultados respecto al segundo objetivo específico.....	38
5.2.	Análisis de resultados	41
VI.	Conclusiones	43
	Aspectos complementarios	44
	Recomendaciones	44
	Anexos	51
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.....	51
	Anexo 02: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos	52
	Anexo 03: Solicitud de autorización a la institución educativa	55
	Anexo 04: Validación del instrumento	56
	Anexo 05: Base de datos	59
	Anexo 06: Sesiones de aprendizaje	60

8. Índice de gráficos y tablas

Índice de tablas

Tabla 1. Muestra censal	30
Tabla 2. Variable de operacionalización.....	32
Tabla 3. Matriz.....	33
Tabla 4. Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje	36
Tabla 5. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test.....	37
Tabla 6. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test	38
Tabla 7. Resultado de la prueba T student de la aplicación del juego de roles.....	39

Figuras

Figura 1. Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje.....	36
Figura 2. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test	37
Figura 3. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test.....	38
Figura 4. Resultado de la prueba T student de la aplicación del juego de roles	39

I. Introducción

La presente investigación surge ante la problemática en este es el caso de la gran mayoría de los niños que tienen problemas con el juego de roles, lo que lleva a dificultades físicas o deterioro de la función articular y del habla, y aprenden a hablar espontáneamente durante los primeros 24 meses de vida. Lo hacen repitiendo palabras que escuchan de los adultos o de los medios que ven y escuchan con frecuencia, como la televisión o la radio. Desde el mismo comienzo del desarrollo del lenguaje, ya sea un juego o una reacción, tiene una tendencia a imitar la voz de una persona mayor, para llamar su atención o darle placer, como ciertas mascotas, el sonido de su teléfono. o una canción en particular. papel en un estado de letargo o inconsciencia.

En segundo lugar, la falta de comunicación en niños con trastornos del lenguaje puede causar problemas para producir un habla adecuada. Pueden dudar o tartamudear al hablar. Los niños con trastornos del habla pueden tener dificultad para entender lo que otros dicen o comunicar sus pensamientos. Los niños con problemas específicos de comunicación, como tartamudez persistente o trastornos del uso, deben ser derivados a un logopeda escolar (especialista en la evaluación y tratamiento de los trastornos del habla y del lenguaje). Si este es el caso de su hijo, manténgase en contacto con el terapeuta para conocer los objetivos del tratamiento, las actividades en el hogar y el progreso de su hijo.

A través de este estudio se intentó identificar la aplicación del juego de roles en el desarrollo de las declaraciones e ideas orales de los niños a partir de sus experiencias en el aula, expresando sentimientos y emociones, experimentando y demostrando en qué se diferencian, entienden diferentes estándares, desarrollan valores y normas, y así beneficiarse de un aprendizaje

cada vez más consciente.

La presente investigación tiene como objetivo determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020,” y los objetivos específicos son: a) Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. b) Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. c) Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

En ese sentido se siguió una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, también se trabajó con una muestra de 30 niños utilizando como instrumento la ficha de observación. En ese sentido el análisis de datos se ha realizado por la estadística descriptiva, utilizando la prueba de T- Student.

De esta forma, se justificó porque ofrece diferentes estrategias didácticas para motivar a los alumnos contribuyendo a la resolución de problemas y mejorar el aprendizaje y conocimiento de los niños sobre los juegos lúdicos. El estudio de personajes da poder a los niños en su formación inicial, ampliando sus ideas, dialectos, libertades, temperamentos, intereses, razón y comunicación en su entorno, utilizando la imaginación para crear sus propios

personajes, crear diálogos, inventarlos.

Desde un punto de vista metodológico, guía a los niños a utilizar sus conocimientos existentes para trabajar, cuestionar e iterar para construir nuevos conocimientos. Mediante el juego de roles en el aula, se crean expectativas ya que tanto el maestro como el alumno quedarán impresionados por la comunicación. En definitiva, la realización de este estudio podría servir de modelo o base para que se realicen otros estudios similares en otros grupos de niños y en áreas geográficas fuera de nuestra provincia, región o resto del país.

El uso de actividades como los juegos de roles alienta a los niños a desarrollar habilidades sociales y los guía a practicar y mejorar su lenguaje hablado; eso es lo que querían averiguar en este estudio, además de vencer la timidez, ganar confianza y potenciar su autoestima. El enfoque metodológico que se utilizará en este estudio es innovador y se determinará utilizando herramientas probadas y fiables que nos permitirán obtener resultados válidos y fiables.

La implicación práctica de este estudio es que el conocimiento basado en diversas actividades recreativas ayuda a los maestros a utilizar estrategias de instrucción para motivar a los estudiantes. Por otra parte, en el área de investigación seleccionada, zona de Manantay, no se han encontrado estudios que midan la relación entre las variables, el juego de roles y la expresión verbal, por lo que las conclusiones que se obtengan serán un aporte importante para la educación. región de Ucayali. En definitiva, la realización de este estudio podría servir de modelo o base para que se realicen otros estudios similares en otros grupos de niños y en áreas geográficas fuera de nuestra provincia, región o resto del país.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

González-Moreno (2016), en su estudio “Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares”, una propuesta innovadora trabajada y desarrollada dentro del enfoque de la pedagogía histórico-cultural en educación y psicología en esta edad del desarrollo. El objetivo fue explicar de qué manera es posible formar la función simbólica a través del juego temático de roles sociales en un grupo de 20 niños preescolares de la ciudad de Bogotá, D.C. Se utilizó el enfoque histórico-cultural, el estudio se hizo durante su transcurso en el juego temático de roles sociales por medio del método experimental formativo propuesto por Vigotsky. Resultados: Los niños logran generalizar las acciones simbólicas durante la representación de los roles al considerar la información que encuentran en la orientación que proporciona el adulto, lo que les da la posibilidad de producción de diversos actos creativos en la interacción con los otros roles. Conclusión: Las formas complejas de juego temático de roles sociales permiten el desarrollo complejo de la función simbólica.

Quintanar, et al (2016), estudiaron sobre una “Propuesta para el uso del juego de roles en la Institución Preescolar”, donde el objetivo de este artículo es mostrar la utilidad de juego temático de roles para el desarrollo psicológico en la edad preescolar, para lo cual se utilizó la metodología formativa. En el estudio participaron 9 niños preescolares entre 3 y 5 años de edad, a quienes se les aplicó un programa formativo de juego temático de roles con componente simbólico. Antes y después de la aplicación del programa todos los niños

fueron evaluados con el protocolo “Evaluación de la preparación del niño para la escuela”. La evaluación final mostro mejorías en todos estos parámetros. Se concluye que el uso del juego temático con componente simbólico favorece el desarrollo psicológico de los niños preescolares, garantizando el surgimiento de las neo formaciones de la edad.

En México, Riera (2017), investigó sobre “La importancia del juego en educación infantil. Un trabajo de revisión”, en el que hace una revisión teórica sobre el concepto de juego en educación infantil y la importancia que tiene dentro y fuera del aula, realizando una clasificación en la que se muestran diferentes tipos de juegos y distintas estrategias utilizadas para conseguir diferentes objetivos educativos. Entre los resultados, están que: las capacidades que puede desarrollar el niño y la niña: Incrementa la fluidez, flexibilidad y originalidad, aumenta la creatividad y mejora el desarrollo, ofrece la posibilidad de crecer y aprender, posibilita enfrentarse a retos relacionados con la interacción y la convivencia entre ellos. Concluye que, dentro de los medios de expresión de los niños y niñas, el juego ocupa un lugar privilegiado donde desarrollar las capacidades y habilidades. No es un simple entretenimiento, es un aprendizaje para la vida adulta

2.1.2. Nacional.

Castillo & Ruiz (2019), investigaron sobre “El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria”, cuyo objetivo fue demostrar a relevancia de la expresión oral en el desarrollo socio-comunicativo de los estudiantes del 4to grado de primaria y como a través del juego se consigue el logro de dichos objetivos. Se izo una investigación cualitativa, la atención estuvo focalizada en los estudiantes y la incidencia de la expresividad, tanto en

su desarrollo personal, como en su vida académica; convirtiendo de esta forma al juego en la herramienta que va a permitir cumplir con dicha finalidad. Establecidos los instrumentos de investigación y el plan de acción, se procedió a la aplicación de las ocho sesiones de clase programadas, en las que se buscaron y se pudo observar el progreso de los estudiantes respecto a su expresividad; realizada la recopilación de la información y la triangulación respectiva, se efectuó la interpretación de los resultados obtenidos con respecto a la variable juego de roles se encontró que el 94% se encuentra en nivel de logro mientras que el 6% se encuentra en proceso. De las diversas fuentes de verificación, siendo estos satisfactorios, al permitir demostrar cuan beneficioso es el juego en el desarrollo de la expresión oral y lo productivo que resultaría su aplicación en las diversas escuelas de nuestro país. Se concluye que la aplicación del juego favorece positivamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del nivel primario.

Campos & Quispe (2019), estudiaron sobre “El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019”, se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños de 5 años. El tipo de investigación fue experimental con diseño pre-experimental y una muestra de 22 niños. Se utilizó una ficha de observación con pre test y post test para medir el aprendizaje de los niño(a)s en los aspectos: lingüístico, lenguaje no verbal y sociolingüístico, para probar la hipótesis se empleó la prueba de Wilcoxon. Los resultados del pre test indican que el 84% se encontraba en la escala de inicio, evidenciando que los niños presentan dificultades en la

expresión oral, y en el post test luego de la aplicación de lostalleres se evidencia que la mayoría de niños se encuentran en la escala de logro con el 77,27%, con lo que se demuestra que hubo una mejora sustancial con respecto al trabajo con títeres el 92% se estableció en el nivel de logro mientras que el 8% alcanzó el nivel de proceso. Se concluyó que el juego de roles sí influye positivamente 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.

Sunción (2018), en su tesis Los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, en el 2018. Se propuso determinar cómo la 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 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, en el 2016. El estudio desarrolló con una población de 10 estudiantes, donde se permitió la interacción entre el docente y el alumno, fue un estudio pre experimental con un solo grupo. Se rechaza la hipótesis nula del presente estudio, concluyendo que la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo haciendo uso de títeres, mejora la expresión oral, y la comunicación de los estudiantes. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes con respecto al uso de títeres se obtuvo un 80% nivel de logro contra un 20% en proceso, respecto a la dramatización el 85% alcanzó el nivel de logro contra un 15% en proceso de aprendizaje y al final con los textos narrativos el 90% alcanzó nivel de logro contra 10% en proceso. además al experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles, permitirá que los estudiantes

expresen sus sentimientos y expliquen sus reacciones a los demás, conozcan distintos puntos de vista y aprendan valores y normas a partir de sus experiencias en el aula, favoreciendo de esta manera su aprendizaje Jiménez (2016), en su tesis doctoral “Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica”, tiene por finalidad determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la expresión oral en estudiantes. La investigación es cuantitativa de tipo explicativo, siendo el diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 146 niños y la muestra quedó conformada por 54 estudiantes elegidos por muestro no probabilístico por conveniencia. Se utilizó una ficha de observación sobre la expresión oral, y para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva para procesar datos y de la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis. Los resultados fueron que con respecto al juego de títeres se obtuvo el 70% en nivel de logro y el 30% en proceso, respecto a la dramatizaciones el 95% en nivel de logro y el 5% en proceso y concerniente al texto narrativo el 98% en logro mientras que el 2% en nivel de proceso. Determinaron que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente en un 37% la expresión oral en estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 22360 Francisco Pérez Anampa del distrito de Tate – Ica.

2.1.3. Regional o local.

Con el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali,

Túncar (2019) realizó un estudio con metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra fue de 29 estudiantes, seleccionados por muestreo del tipo no probabilístico. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis. Los resultados muestran que la variable independiente mejora la variable dependiente. Se concluye que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de la muestra y ámbito de estudio.

Ancón (2018), en su estudio tiene como objetivo determinar si la aplicación de los juegos de roles basados 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 Inicial N° 377-B “Bena Jema” del distrito de Yarinacocha-Ucayali, 2017. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, es una investigación pre experimental, el diseño específico es de un solo grupo pre test y post test. La población lo conformaron 24 estudiantes matriculados. Para medir las variables se utilizaron baremos especialmente diseñados para esto. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Para el plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis. Los resultados fueron que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación

en los niños de 4 años. Se concluye que los juegos de roles cumplen un papel fundamental en los niños.

Flores (2017), en su tesis “Impacto de un sistema de talleres de declamación en la expresión oral de los estudiantes del 1° grado de educación secundaria de la I. E. N° 64005 - "Francisco Bolognesi" de Pucallpa”, tuvo el objetivo fue determinar cuál es el impacto de un sistema de talleres de declamación en la expresión oral en estudiantes de la muestra. El método de investigación fue experimental, el tipo explicativo y el diseño cuasi experimental. La muestra fue de 30 alumnos en el aula experimental y 23 en el aula control. La técnica fue observación estructurada y el instrumento una lista de cotejo. La hipótesis general se contrastó con la prueba t de student que dio un resultado un nivel de significancia en la diferencia de medias de 0.00, ante un referente de sig = 0.05, siendo la principal conclusión que el Sistema de Talleres de Declamación sí es eficaz en la mejora de la expresión oral de los alumnos del 1er grado de educación secundaria de la I.E. N° 64005- "Francisco Bolognesi" de Pucallpa.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego de roles

2.2.1.1. Definición del juego de roles

El juego de roles “es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas” propias del mundo educativo (Martín, 1992). Los juegos de roles es una manera de “llevar la realidad al aula”. Aunque los estudiantes deben seguir las reglas del juego de roles, son libres de actuar y tomar decisiones basadas en interpretaciones de las creencias, actitudes y valores de los personajes que

representan. . A diferencia de otros tipos de simulación y juego, el cosplay tiene reglas pero no un escenario establecido. (Cobo & Valdivia, 2017).

En concepción de Peñarrieta (2006), “los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad”. Consta de varios elementos físicos y humanos, con roles o roles interactivos preasignados a los jugadores gracias a reglas claras y predefinidas siempre organizadas por moderadores, que desempeñan el papel de director del juego.

El juego de roles como estrategia puede:

- Anime a los niños a explorar y comprender su propio comportamiento y el de otros en situaciones simuladas.
- Facilitar el proceso de autoanálisis de los roles asumidos a partir del feedback recibido.
- Reconocer diferentes formas de pensar y comportarse. Desarrollar habilidades interpersonales y de comunicación.
- Desarrollar habilidades de estudio a nivel escolar.
- Facilita la transferencia del aprendizaje a la vida real.

Otras ventajas:

- El juego de roles permite que el estudiante se imagine en una situación real y se desenvuelva asumiendo roles que deberá desempeñar como futuro profesional.
- Los maestros dan reglas claras de juego de roles para que los estudiantes entiendan lo que se espera de ellos mientras participan en la actividad.
- Los docentes evalúan los resultados de aprendizaje de los estudiantes en función

de los esfuerzos individuales, lo que ayuda a desarrollar la autoestima y la autonomía de los estudiantes en el aprendizaje.

2.2.1.2. Teorías del juego en el aprendizaje

En recientes tiempos “el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget (1932, 1951, 1946, 1966) ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Ha relacionado el desarrollo de los estadios evolutivos de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (Asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.”

Sternberg (1989), respecto a lo que proclama la teoría de Piaget, señala que “el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa”. Son diversos los autores que, “de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega de sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión, de que las clases tienen que ser un lugar activo, en la que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para

explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1998).”

Además, Piaget (1971) También basó su investigación sobre el desarrollo ético en el desarrollo de conceptos normativos en los juegos. La forma en que se relacionan y entienden las reglas del juego muestra cómo se desarrolla en los niños el concepto de norma social o juicio moral. Bruner y Garvey regresan hasta cierto punto a la teoría del instinto de Gross, argumentando que a través del juego, los niños tienen la oportunidad de involucrarse en formas conductuales y emocionales apropiadas a la cultura en la que viven (Kohnstamm, 1991). El entorno brinda a los niños la oportunidad de desarrollar sus habilidades individuales a través del juego, del “como si”, haciendo divertidas todas las actividades (Teoría de la Simulación Cultural).

En este mismo sentido, la “teoría de Sutton-Smith y Robert (1964,1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturación). Se considera, por tanto, que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura (Roopnarine 1998) Vygotsky (1933, 1966) por su parte se muestra muy crítico con la teoría de Groos respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en todos sus actos y preceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.”

Elkonin (1980) “al respecto subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponerle le énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En este sentido, está demostrado porejemplo que los padres con su participación activa contribuyen a fomentar juegos más complejos que los que los niños serían capaces de desarrollar por si mismos (Doctoroff, 1996). Según Vigotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zona de desarrollopróximo.”

2.2.1.3. Dimensiones del juego de roles

Hay varias diferencias en el desarrollo de juegos de roles: (Cobo & Valdivia, 2017):

a) Contextualización del juego

El profesor introduce a toda la clase en la situación o escenario en el que se desarrollará el juego. Identifique las condiciones representativas de la situación, enfatizando las condiciones en las que los héroes pueden y no pueden influir. Asimismo, los docentes deben identificar a los agentes y sus características, identificar sus pensamientos, preferencias y valores. Además, se deben establecer las competencias y recursos de los distintos actores y definir las reglas del juego. Es importante en esta sección que las competencias para el

desarrollo de los estudiantes no se pasen por alto ni se pasen por alto, de modo que cada elemento de la situación ayude a desarrollarlas.

b) Organización de los participantes para el juego

Después de que se haya presentado el comportamiento desarrollado, es importante decidir quién hará de héroe y quién de público. Deben tomarse el tiempo para analizar la situación y familiarizarse con ella y su función, preferiblemente en un entorno separado. Es importante discutir con los estudiantes que los personajes no solo se representan en papeles, sino que los actores deben sentirse dentro de los personajes que representan. Además, es fundamental que el observador realice el análisis de la situación según el criterio y bajo la guía del docente.

c) Desarrollo del juego

En esta etapa, los maestros deben recordar a los niños que las personas a las que representan deben pensar, actuar y decidir como las personas a las que representan. Los maestros deben asegurarse de que se completen dentro del tiempo asignado.

d) Cierre del juego

Después de que termine la actuación o el juego, analice lo que sucedió entre el maestro y los estudiantes. Una vez más, está claro cuál es el problema con los actores del juego. En base a ello, el docente pide a sus alumnos que le den retroalimentación sobre las actividades y decisiones tomadas por los diferentes roles y los resultados o logros alcanzados. También puede hacerles algunas preguntas para guiar la discusión. Al final del juego, el maestro llama la atención del niño sobre la importante relación entre lo que se representa en el

juego y la vida real.

2.2.2. El aprendizaje en el área de comunicación

2.2.2.1. Definición del aprendizaje en el área de comunicación

Miranda (2009), El rendimiento académico es el nivel de conocimientos que adquiere un estudiante a través de la evaluación, expresado en una escala que mide los resultados del proceso de aprendizaje en el que participa el estudiante; habilidades conocidas.

Para Cárdenas (2010), los resultados de aprendizaje se refieren a la evaluación de los conocimientos adquiridos en la educación general, superior o universitaria. Un estudiante con un buen expediente académico es un estudiante que ha logrado resultados positivos en las pruebas a lo largo del período de estudio. En otras palabras, los resultados del aprendizaje son una medida de la capacidad de los alumnos para demostrar lo que han aprendido durante la formación. También implica la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está relacionado con la habilidad.

Mendes (2009). Nos habla de tres tipos de resultados de aprendizaje: Efectos cognitivos: Son lo que los estudiantes esperan desde una perspectiva cognitiva, representan lo que los estudiantes quieren obtener, lo que necesitan absorber, lo que piensan, todo lo que tienen que saber. Logro Procesal: Presenta las habilidades que los estudiantes necesitan adquirir, actividades, prácticas, realización de actividades, acciones o comportamientos de los estudiantes, sus acciones, todo lo que necesitan saber realizar. Actitud de logro: Como lo demuestran los valores morales y cívicos, la presencia del estudiante, la perspicacia, la capacidad de convivencia, es un componente afectivo-

motivacional de la personalidad del estudiante.

2.2.2.2. Características del aprendizaje

Rutas del Aprendizaje (2010), al desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas de los niños, se contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas, que son aprendidas para establecer relaciones utilizados de manera intencional para establecer relaciones con los seres que los rodean; ya que la comunicación es una necesidad fundamental del ser humano. Por este motivo, la institución educativa o programa debe promover diferentes experiencias comunicativas reales, auténticas y útiles. Se trata que los niños sean capaces de usar la comunicación, según sus propósitos.

2.2.2.3. Importancia del aprendizaje en el área de comunicación

Gonzales (2001), una persona que puede considerarse un aprendiz de por vida, considera que incluso las actividades menos exigentes intelectualmente que emprende requieren entrenamiento o entrenamiento, que debe adquirir o desarrollar. Cabe señalar que este tipo básico de aprendizaje casi siempre lo hace inconscientemente el proveedor. Antes de eso, el aprendizaje por la inteligencia humana requería del sujeto, estudiante o científico. Se puede decir que si un individuo no está preparado para aprender, es decir, no tiene la madurez necesaria, entonces tendrá muchas dificultades para aprender de verdad. Una vez que un individuo ha tenido las condiciones suficientes para desarrollar el trabajo mental, ya no existe un límite para su capacidad de aprendizaje. Además, puede reclamar derechos sobre productos educativos y culturales. (Leizama, 2011).

2.2.2.4 Aprendizaje aplicativo

Beltrán (2000), tiene una clara relación entre el aprendizaje y la aplicación o realización, entendiendo este como la constancia y validación de lo aprendido, más que el logro individual como un conjunto de actitudes. La ética y los valores se desarrollan a través de la disciplina. Aquí, una aplicación o implementación se considera una evaluación del conocimiento adquirido antes de presentar una propuesta en particular. En cambio, realizar un cambio de actitud se trata de evaluarlo hasta cierto punto, aunque no tiene en cuenta las condiciones que inciden en el aprendizaje, ni aspectos como las actitudes, los ideales y las actitudes o aficiones. Otro tema es la relación entre el aprendizaje y el ambiente de aprendizaje; Las circunstancias sociales innegables de un individuo incluyen ciertas condiciones y entornos en los que se encuentra. Desde la infancia, los ciudadanos tienen que ajustar su comportamiento según diversas formas tradicionales, más o menos determinadas por las circunstancias familiares y sociales, independientes de los individuos o la subjetividad. En definitiva, la sociedad los juzgará, los resultados de la evaluación darán lugar a la aceptación o rechazo del título, el resultado final del título será la marginación del individuo, podrán cambiar, pero tener siempre en cuenta los objetivos marcados. por la compañía. Se trata de la constante interacción entre el individuo y la comunidad, o entre el individuo y la sociedad, y nosotros somos, en cierto sentido, nuestro entorno. (Leizama, 2011).

2.2.2.5. Factores de aprendizaje

Staton (2000), varios factores importantes para facilitar el aprendizaje incluyen:

Motivación: Consiste en el deseo de hacer algo, se dice que la motivación surge cuando sabes exactamente qué esperar, ya que esto es necesario para determinar lo que quieres lograr.

Concentración: Representa la concentración total de la atención, el poder absoluto de la mente sobre el material que está tratando de aprender.

Actitud: Incluye la respuesta a las situaciones y la dinámica mental para trabajar y pensar. Es necesario tener una postura activa de lectura o escucha para lograr la mayor eficiencia en el aprendizaje.

Organización: cómo se unen las cosas. Mientras lees o escuchas, es necesario prestar atención constante, relacionar los detalles y organizarlos en torno a tu idea principal.

Compresión: equivalente a comprensión, la finalidad es penetrar en el significado de la inferencia, tomar el crédito o razón del aprendizaje, y obtener el significado de las cosas.

Modificación: Implica aplicar los principios de motivación, enfoque, actitud, organización y comprensión.

2.2.2.6. La educación no presencial en inicial

Barboza (2020) argumenta que la educación a distancia constituye una modalidad alternativa válida en la formación profesional, las demandas de capacitación y de perfeccionamiento de los docentes de distintos lugares del país, incorporando sectores de la población que no pueden acceder a la educación presencial por motivos a su propio ritmo sin sufrir la presión de grupo; que potencien habilidades que les permitan discriminar construir conocimiento y aplicarlo en forma adecuada.

Oportunidades de la educación inicial a distancia

Una de las ventajas de la educación inicial a distancia es la disposición de los niños de hoy hacia los medios digitales. Si bien no pueden reemplazar a una buena educación formal, docentes preparados y padres involucrados, sí se

convierten en una gran herramienta para promover la educación y el desarrollo de los niños.

Aprendizaje audiovisual. Los niños en etapa pre-escolar no pueden leer todavía. Por ello, es necesario aprovechar los contenidos en video y audio. Afortunadamente, hoy los pequeños están muy familiarizados con los medios digitales, lo que promoverá su interés y curiosidad en contenidos audiovisuales de carácter educativo.

2.2.2.7. Dimensiones del de aprendizaje en el área de comunicación

De acuerdo a Morales, H. y Leandro, J. (2019) describe las siguientes dimensiones:

2.2.2.7.1. Expresión y comprensión oral.

La mejor manera de desarrollar las habilidades de expresión y comprensión oral es brindando a nuestros estudiantes espacios donde participen en situaciones comunicativas reales. Las clases, no deben ser una aburrida presentación de conceptos y teorías, deben ser un lugar en el que realicemos actividades dinámicas y motivadoras, como juego de roles, dramatizaciones, debates, talleres de expresión oral, diálogos, conversaciones, declamaciones, etc., que permitan, además, el desarrollo de la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones y la solución de problemas.

2.2.2.7.2. Comprensión de textos.

La comprensión de textos implica la “construcción de una representación semántica, coherente e integrada del mismo” (Arnoux, et al. 2003, p. 1), “supone que el lector sea capaz de develar las relaciones de coherencia entre las frases” (De Vega, et al. 1990, p.107). Teniendo en cuenta estas definiciones, queda claro que intervienen en el proceso, tanto aspecto

relacionado con el texto, que presenta información específica de una manera determinada, como con el sujeto, que parece tener un papel activo y dinámico de construcción.

2.2.2.7.3. *Producción de textos.*

La producción de textos en el nivel inicial, aborda la temática en particular, el proceso de escritura, considerando no solo los aspectos didácticos de este, sino también la propia competencia de nosotros los docentes, permitiendo poner en práctica el proceso de escritura de acuerdo con el enfoque comunicativo textual.

III. Hipótesis

Hipótesis alternativa

Los juegos de roles mejoran el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Hipótesis nula

Los juegos de roles no mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

El tipo fue cuantitativo, que es aquel en el que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales.

El nivel fue explicativo, donde se explica el comportamiento de las variables en estudio, asimismo se conoce la causa y el efecto que genera el juego de roles en ciertos individuos e identifica estos estudios como aquellos cuyo propósito es encontrar relaciones entre las variables.

Así mismo este estudio tendrá como propósito determinar si los juegos de roles mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Para el desarrollo de la investigación que se empleó el diseño pre-experimental; porque solo vamos a manipular una de las variables, para poder así observar el efecto que produce en los niños de 4 y 5 años del aula (teniendo en cuenta que el grupo en donde ejecutare mi experimento ya está conformado). De acuerdo al diseño a utilizar en el estudio, el esquema es el siguiente:

G₁ O₂ X O₂

Dónde:

G₁: Grupo experimental

O₁: Observación pre test del grupo experimental.

X: Aplicación de la variable independiente

O₂: Observación post test del grupo experimental

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

La población estuvo constituida por 60 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

De acuerdo a Ríos (2012) afirma que la población “es un conjunto de

observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

Desde una perspectiva cuantitativa, de acuerdo a Hernández (2000), es el “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”.

El muestreo fue no probabilístico, de tipo por conveniencia, considerando los siguientes criterios:

4.2.1.1. Criterios de inclusión.

- Niños matriculados.
- Padres de familia que firmen el consentimiento informado para que participen sus hijos en la investigación.

4.2.1.2. Criterios de exclusión.

- Niños que nos asisten regularmente a clases.
- Niños de padres de familia que no desean participar en la investigación.
- Niños con licencia por salud u otros casos.

4.2.2. Muestra.

Según Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra estuvo constituida por 30 niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020.

Tabla 1. Muestra

Población muestral	Sexo	f_i	%
niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.	F	15	50,0
	M	15	50,0
Total		30	100%

Fuente: Registro de matrículas, 2021

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Tabla 2. Variable de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO Y NIVELES
JUEGO DE ROLES	En un juego de rol, los jugadores asumen el papel de unos personajes que se venenfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (moderador). (Giménez, 2003)	El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992).	Teatro de títeres	- Reglas y normas - Responsabilidades en la ejecución del juego	Instrumento: Guía de observación Niveles: - <i>Inicio</i>
			Dramatizaciones	- Seguimiento de indicaciones dramáticas. - Cumplimiento de reglas durante las dramatizaciones.	
			Textos narrativos	- Participa de manera activa utilizando sus habilidades mentales. - Expresa las diferentes sensaciones que siente al realizar la actividad mediante su trabajo.	- <i>Logro</i>

El APRENDIZAJE	<p>El aprendizaje de la competencia comunicativa a nivel escrito y oral está programado para realizarse en los primeros años de educación básica, lo que implica distinguir perceptivamente estímulos auditivos, visuales, identificar semejanzas, diferencias, formas y otras capacidades. Betancourt, M. (2010)</p>	<p>El aprendizaje de un alumno en un curso de investigación puede medirse por medio de varios exámenes, un trabajo, una combinación de exámenes, trabajos y prácticas.</p>	<p>Expresión y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. - Responde a indicaciones
	<p>Compresión Oral.</p>	<p>simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos</p>		
	<p>Compresión de textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relatan con sus propias palabras un cuento, mencionando algunas situaciones, o personajes y escenas que les llamó la atención 		
<p>Producción de textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo (trazo libre) para representar sus vivencias. 			

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos”.

La técnica que se aplicó fue la observación en el cual “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Fabbri, 2020).

4.4.2. Instrumento

El instrumento nos sirvió para lograr un fin; orientado a la investigación Cortés & Iglesias (2004) refiere que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

La guía de observación se caracterizó partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar. Puede tratarse de una verdadera intrusión que introduce modificaciones en las estructuras comportamentales; o bien de una presencia reactiva que enriquece algunos fenómenos habituales sin llegar a modificarlos totalmente” (Fabbri, 2020), en el cual se formularán ítems de acuerdo a parámetros que considere el

investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente.

La guía de observación estuvo compuesta de 13 ítems que medirán las tres dimensiones: convivencia, información y actitud.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Carrasco (2006); afirma que la validez y confiabilidad de los instrumentos “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

El instrumento más usado en la investigación científica suele ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. En la presente investigación se utilizó la lista de cotejo, que es un instrumento de investigación que se utiliza para anotar las observaciones, con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes.

Validez de la guía de observación para evaluar Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Validez del contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”

N = número total de expertos

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de un grupo de 8 expertos del área de Educación.

2. Se alcanzó a cada una de las expertas la “Ficha de validación de la lista de cotejo para evaluar el lenguaje gráfico plástico como estrategia mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

3. Cada experta respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas de la lista de cotejo: ¿El conocimiento medio por esta pregunta es:

- Siempre – A veces - Nunca

4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirman que la pregunta es esencial.

5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas.

6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.

7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.

8. Se analizó si las preguntas cuyos CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.

9. Se procedió a calcular el Coeficiente de validez total del cuestionario. Coeficiente de validez total = 0,77. Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a los niños de 4 y 5 años de edad en las regiones del Perú.

Procedimiento de recolección de datos

La recolección de los datos se hace de la siguiente forma:

- Se hace una visita presenta una solicitud a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020, para que se pueda aplicar el instrumento y la intervención estratégica.
- Se aplicó la ficha de observación de manera virtual utilizando aplicaciones virtuales a los 16 alumnos de la muestra de estudio seleccionada.
- Se procederá a la intervención con la estrategia de capacidades comunicativas, a través de sesiones de aprendizaje con los niños.
- Terminada la intervención, se evaluará con un pos test a los niños para medir el nivel de capacidades comunicativas.

4.5. Plan de análisis

Podemos definir que, el tratamiento que se dio a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implicó un tratamiento a través de encuestas mediante aplicativos de video llamada y mensajes de texto que nos permitió tener resultados que luego esos datos fueron tabulados los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento, a los sujetos del estudio, para medir el nivel de lenguaje oral.

Se utilizó la estadística descriptiva para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Los datos que se obtengan serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010

4.6. Matriz de consistencia

Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Tabla 3. Matriz

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
¿De qué manera la aplicación de los juegos de roles influye en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020?	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús Maríadel distrito de Manantay- Ucayali, 2020. - Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020 - Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hipótesis alternativa - Los juegos de roles mejoran el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. - Hipótesis nula - Los juegos de roles no mejoran el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. 	<p>Tipo Cuantitativo.</p> <p>Nivel Explicativo.</p> <p>Diseño Pre experimental.</p> <p>Universo 30 niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús Maríadel distrito de Manantay- Ucayali, 2020.</p> <p>Muestra: 30 niños y niñas.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos

Según Koepsell D. R. y Ruíz M. H. (2016 pp. 8, 94, 98, 102). “Los principios fundamentales y universales de la ética de la investigación con seres humanos son: respeto por las personas, beneficencia y justicia. Los investigadores, las instituciones y de hecho, la sociedad están obligados a garantizar que estos principios se cumplan cada vez que se realiza una investigación con seres humanos, sin que ello se considere como un freno a la investigación sino como un valor científico que actúa en beneficio de la disciplina y la sociedad en general, pues sólo así es posible asegurar el progreso de la ciencia”.

- **Respeto por las personas.** Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad.

El respeto por las personas que participan en la investigación (mejor “participantes” que “sujetos”, puesto esta segunda denominación supone un desequilibrio) se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante.

Es importante tener una atención especial a los grupos vulnerables, como pobres, niños, marginados, prisioneros. Estos grupos pueden tomar decisiones empujados por su situación precaria o sus dificultades para salvaguardar su propia dignidad o libertad.

- **Beneficencia y no maleficencia.** La beneficencia hace que el investigador sea responsable del bienestar físico, mental y social del encuestado. De hecho, la principal responsabilidad del investigador es la protección del participante. Esta protección es más importante que la búsqueda de nuevo conocimiento o que el interés personal, profesional o científico de la investigación. Nuestras acciones deben

ser motivadas por buenas intenciones o cuando menos la voluntad de no causar daño a los demás”.

- **Justicia.** El principio de justicia prohíbe exponer a riesgos a un grupo para beneficiar a otro, pues hay que distribuir de forma equitativa riesgos y beneficios. Así, por ejemplo, cuando la investigación se sufraga con fondos públicos, los beneficios de conocimiento o tecnológicos que se deriven deben estar a disposición de toda la población y no sólo de los grupos privilegiados que puedan permitirse costear el acceso a esos beneficios. La justicia requiere de imparcialidad y de una distribución equitativa de los bienes. Toda persona debe recibir un trato digno. Los datos de las encuestas se transformarán en una data, la misma que puedan permitirse costear el acceso a esos beneficios. La justicia requiere de imparcialidad y de una distribución equitativa de los bienes. Toda persona debe recibir un trato digno.

En ese sentido el principio de justicia prohíbe exponer a riesgos a un grupo para beneficiar a otro, pues hay que distribuir de forma equitativa riesgos y beneficios. Así, por ejemplo, cuando la investigación se sufraga con fondos públicos, los beneficios de conocimiento o tecnológicos que se derivan deben estar a disposición de toda la población y no solo de los grupos privilegiados que puedan permitirse de costear el acceso a esos beneficios.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados respecto al objetivo general:

Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020.

Tabla 4.

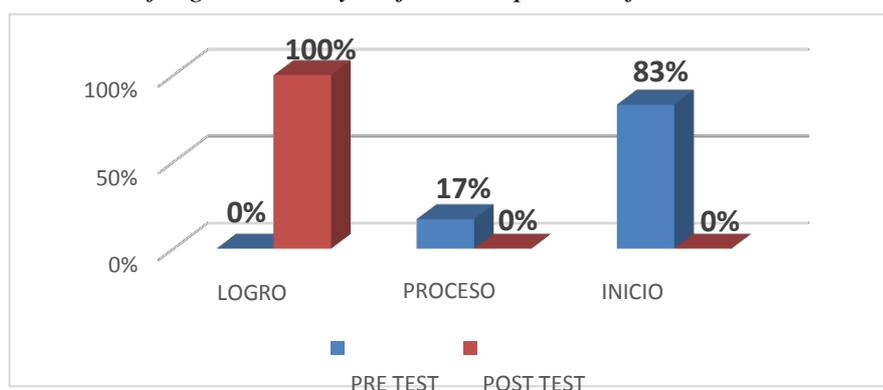
Determinar si el juego de roles y mejora de aprendizaje en niños

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	Fi	%
LOGRO	0	0%	30	100%
PROCESO	5	17%	0	0%
INICIO	25	83%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Resultado respecto a la aplicación del instrumento.

Figura 1.

Determinar si el juego de roles y mejora de aprendizaje en niños



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 4.

Interpretación:

En el gráfico 1: A partir de la observación del gráfico se puede afirmar que en el pre test un 83% se encuentra en nivel de inicio mientras que el 17% se encuentra en proceso, por otro lado, luego del post test el 100% se encuentra en nivel de logro. Lo que me permite concluir que el juego de roles ha permitido de manera constante e importante mejorar la relación comunicativa entre los niños que han podido expresar.

5.1.2. Resultados respecto al primer objetivo específico:

Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Tabla 5.

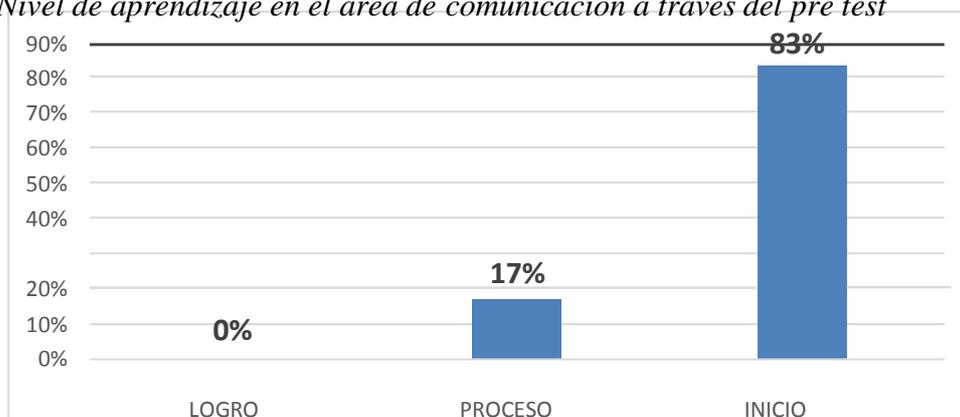
Niños de 4 y 5 años según el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del pretest

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación	fi	%
LOGRO	0	0%
PROCESO	5	17%
INICIO	25	83%
Total	30	100%

Fuente: Resultado respecto a la aplicación del instrumento.

Figura 2.

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del pre test



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 2.

Interpretación:

En el gráfico 2: A partir de la observación del gráfico podemos apreciar que luego de aplicar el pre test el 83% se encuentra en el nivel de inicio y solo el 17% ha logrado alcanzar el nivel de proceso. Esto permite concluir que la mayoría de niños no se siente estimulado ni motivado para realizar las actividades propuestas.

5.1.3. Resultados respecto al segundo objetivo específico:

Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020

Tabla 6.

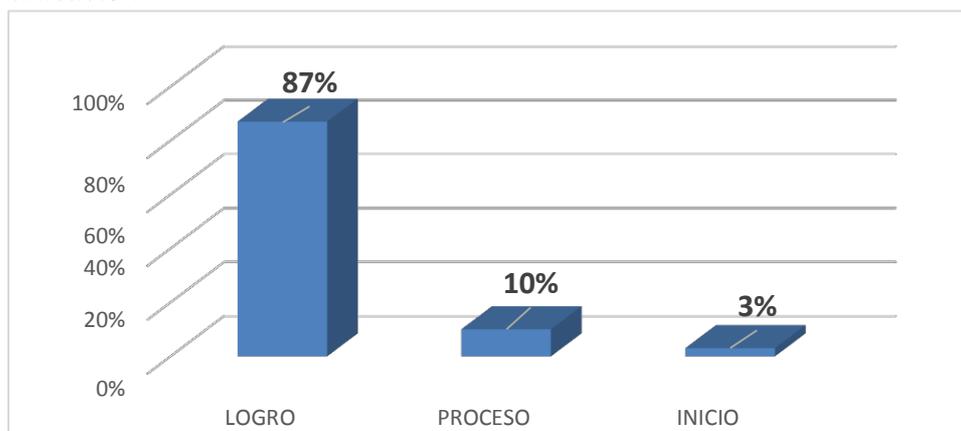
Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación	Fi	%
LOGRO	26	87%
PROCESO	3	10%
INICIO	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Resultado respecto a la aplicación del instrumento.

Figura 3.

Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 6.

Interpretación:

En el gráfico 3: Se pudo observar que el 87% ha alcanzado el nivel de logro, mientras que el 10% se encuentra en proceso y solo el 3% se encuentra en inicio. Por ese motivo permite concluir que se ha desarrollado por intermedio de los juegos de roles se ha potenciado sus capacidades comunicativas entre niños.

5.1.4. Resultados respecto al tercer objetivo específico:

Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Tabla 7.

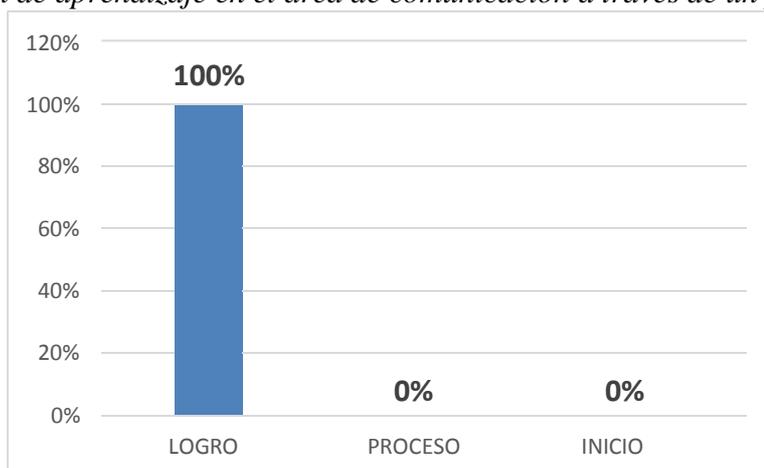
Niños de 4 y 5 años según el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación	fi	%
LOGRO	30	100%
PROCESO	0	0%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Resultado respecto a la aplicación del instrumento.

Figura 4.

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 3.

Interpretación:

En el grafico 3: A partir de la observación del grafico podemos apreciar que el 100% ha alcanzado el nivel de logro. Esto nos permite concluir que el juego de roles ha permitido desarrollar y fortalecer sus capacidades en el área de comunicación.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

H₁: Los juegos de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020.

Las consideraciones usadas para esta prueba de hipótesis con un margen de error de un 5% son las siguientes:

- ⊗ Si el nivel de significancia $P > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula.
- ⊗ Si el nivel de significancia $P \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Para la verificación de la hipótesis se aplicó la prueba de T de Student a través del software Excel, con un nivel de confianza del 95%, teniendo como resultado lo siguiente:

Tabla 8. Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020

Formulación de hipótesis	Prueba T Student para una muestra				Decisión
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	
H ₀ : $\mu_{\text{pos}} = \mu_{\text{pre}}$	t _c =17.1958	T= 1.9541	$\alpha=0,05$	p=0,000	Se rechaza
H ₁ : $\mu_{\text{pos}} \neq \mu_{\text{pre}}$					H ₀

Gráfico 7. Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020

5.2. Análisis de resultados

Respecto al objetivo general: Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020

Respecto a los resultados obtenidos el 90% se encuentra en nivel de logro mientras que el 10% está en proceso aporte del investigador. Estos resultados tienen similitud con Castillo y Ruiz (2019) respecto a los juegos de roles se encontró que el 94% se encuentran en nivel de logro mientras que el 6% se encuentra en proceso.

Como aporte, la divulgación de las variables del juego de roles permite a los niños dramatizar situaciones de la vida cotidiana de manera que les permita actuar y tomar decisiones con una libertad razonable.

Según Cobo & Valdivia (2017) “a pesar de que en un juego de roles los alumnos se han de ajustar a reglas, pueden actuar y adoptar decisiones con mucha libertad, acorde a la manera de interpretar lo que el personaje representado cree, actitudes y valores”.

Respecto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020.

Los resultados obtenidos en el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 4 y 5 años el 83% se encuentra en el nivel de inicio mientras que solo el 17% se encuentra en proceso. Estos resultados tienen similitud con Campos y Quispe (2019) respecto al trabajo con títeres el 92% se estableció en el nivel de inicio mientras que el 17% alcanzó el nivel de proceso.

Como aporte al aprendizaje en el campo de la comunicación, brinda un amplio campo de experimentación práctica ya que representa actividades dramáticas creativas de diversas disciplinas, entre ellas el habla de los niños que son su principal materia

científica.

Según Romero (2013) menciona que la comunicación con títeres es una forma de expresión muy interesante que se puede enseñar no solo a los bebés sino también a los adultos, porque se aprende jugando, brindando a los niños diferentes habilidades básicas para hablar y así ayudar a superar la timidez.

Respecto al segundo objetivo específico: Diseñar sesiones sobre el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020.

Se pudo observar que el 87% ha alcanzado el nivel de logro, mientras que el 10% se encuentra en proceso y solo el 3% se encuentra en inicio. Por ese motivo permite concluir que se ha desarrollado por intermedio de los juegos lúdicos se ha potenciado sus capacidades comunicativas entre niños. Estos resultados tienen similitud con Sunción (2018) respecto a la aplicación de los juegos de roles el 85% alcanzo el nivel de logro contra un 15% en proceso de aprendizaje.

Como aporte podemos enfatizar que el aprendizaje en el área de comunicación está ligado al trabajo con títeres que permite a los estudiantes tener un mejor desenvolvimiento de su personalidad a través de representaciones en las que los niños y niñas están involucrados a participar.

Beltrán (2000), hay una clara relación entre aprendizaje y aplicación, o realización, considerando ésta como cumplimiento y comprobación de lo aprendido, más que como logro personal de una serie de actitudes y valores que desarrolla el propio sujeto.

Respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús

De acuerdo a los resultados el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 4 y 5 años se evidenció que el 80% alcanzó el nivel de logro mientras que el 20% se encuentra en proceso. Estos resultados tienen similitud con Sunción (2018) respecto a la dramatización el 85% alcanzó el nivel de logro contra un 15% en proceso de aprendizaje.

Como aporte, podemos destacar que el aprendizaje comunicativo relacionado con el trabajo de títeres permite a los estudiantes desarrollar una mejor personalidad a través de la participación de niños y niñas.

Beltrán (2000), existe una clara relación entre el aprendizaje y la aplicación o realización en el campo de la comunicación, entendida como adhesión y validación de lo aprendido, más que como adquisición individual de un conjunto de habilidades, incorporar actitudes y valores aprendidos.

VI. Conclusiones

6.1 Conclusiones

- Se determinó si el juego de roles mejoró el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020. Se afirma que el mayor porcentaje respecto al pre test el 83% se encuentra en el nivel de inicio y en el post test el 100% se encuentra en el nivel de logro. Por lo tanto, es preciso señalar que ha permitido influenciar de manera significativa en aspecto lingüístico, pues los niños lograron expresarse con claridad y fluidez, del mismo modo se muestran más seguros en sus decisiones.
- Se Identificó el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 4 y 5 años Se logró identificar que el 83% se encuentra en nivel

de inicio respecto al nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test. Esto nos permite destacar que había mucha timidez por parte de los niños que le impedían poder expresarse a través de los juegos de roles lo cual no permitía desarrollar sus capacidades comunicativas.

- Se ha diseñado 12 sesiones de aprendizajes con una duración de 20 minutos cada sesión para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación, lo cual permite concluir que por intermedio de los juegos lúdicos permitiendo desarrollar capacidades en el aprendizaje en el área de comunicación tales como la expresión, claridad, fluidez, coherencia y bastante soltura por parte de los niños.
- Se ha Evaluado el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test después de aplicar el juego de roles en los niños y niñas de 4 y 5 años. Se evidencio que el 100% se encuentra en nivel de logro respecto al nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test. Esto nos permite concluir que las estrategias utilizadas han permitido llegar a una cantidad muy notable de niños lo cual ha permitido que tengan una mayor retención y asimilación de las diferentes actividades que se ha realizado lo cual han desarrollado de manera notable sus capacidades para comunicarse y entender a través de los juegos de roles.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

- Se recomienda a los profesores de la institución educativa que continúen mejorando la técnica del juego de roles para 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 aprendizaje.
- A los docentes de la institución educativa de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María 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 el juego de roles.
- A los futuros investigadores ir mejorando el aprendizaje oral de los niños y niñas aplicando la técnica de los juegos de roles, de esta manera seguir demostrando los resultados positivos que implica el uso del lenguaje no verbal, observando la mejora del movimiento corporal, gestos, movimientos que les permite a los niños y niñas utilizar la comunicación como un apoyo para mantener su conversación con sus demás compañeros.

- 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

- Ancón, H. (2018). *Aplicación de los juegos de roles basados 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 Inicial N° 377-B “Bena Jema” del distrito de Yarinacocha – Ucayali, 2017*. Tesis ULADECH. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4241>
- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Berger, K., y Thompson, R. (1998). *Psicología en el desarrollo. Infancia y adolescencia*. Madrid, Panamérica.
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *Perspectivas*, 16 (1), pág. 79-85.
- Bygates, M. (1991). *Hablando*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Campos, R. & Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>

- Castillo, R. & Ruiz, H. (2019). *El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria*. Tesis de pregrado, Universidad de Ciencias y Humanidades, Lima. Recuperado de: http://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/uch/390/Castillo_RJ_Ruiz_H_tesis_educacion_primaria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ciari, B. (1982). *La Capacidad de expresión y comprensión oral mejora la exposición en los/as alumnos/as*. Grijley. Buenos Aires.
- Coloma C., Cárdenas L. & De Barbieri, Z. (2005). *Conciencia fonológica en niños con trastorno del lenguaje expresivo*. Revista CEFAC, 7(4), 419-425
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.
- Fajardo, L. (2007). *La metáfora en la formación de pensamiento*. Praxis Educativa, 11(11), 103-112.
- Flores, A. (2017). *Impacto de un sistema de talleres de declamación en la expresión oral de los estudiantes del 1° grado de educación secundaria de la I. E. N° 64005 - "Francisco Bolognesi" de Pucallpa*. Tesis de pregrado, UNU, Pucallpa. Recuperado de: <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/2992>
- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje – Comunicación*, Lima, Perú.
- Gómez-Torrego, L. (1997). *Categorías y funciones en el análisis gramatical. Una revisión para el aula*. Disponible en: <http://digital.csic.es/bitstream/10261/13121/1/20090512095209418.pdf>
- Gonzales-Moreno, C. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>

- Groos, K. (1901). *El juego del hombre*. Nueva York. Appleton.
- Hernández, F. (1990). *Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner*. Disponible en:
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/21940/1/05%20Las%20relaciones%20entre%20pensamiento%20segun%20Piaget%20Vygotsky.pdf>
- Hernández R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. 3ra ed. México D.F.: McGraw-Hill. 705 pp
- Hymes, D. (1996). *Acerca de la competencia comunicativa*. Forma y Función, n. 9, p. 13-37, ene. 1996. ISSN 2256-5469. Disponible en:
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17051>
- 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*. Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo. Recuperado de:
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19055>
- Jiménez M. (2009). *Expresión y comunicación*. 3 ed. España. Editex.
- O'Maley, J. (1996). *La práctica de la enseñanza de la comunicación*. Oxford: Pergamen Oxford
- Peñarrieta, R. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles*. San simón: Universidad Mayor de San Simón, facultad de ciencias agrícolas y pecuarias. Obtenido de: http://www.centro-agua.umss.edu.bo/wp-content/uploads/2017/03/2006_guia-juego-de-roles.pdf
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, 1990, F.C.E pág. 129.

Quintanar, Y, Solovieva, Y, Tejeda, L, & García, E. (2016). *Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar*. Universidad Autónoma de Tlaxcala. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/299375955>

Riera, C. (2017). *La importancia del juego en educación infantil. Un trabajo de revisión*. Trabajo de fin de grado de Maestro. Universidad de La Laguna, México. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5777/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EDUCACION%20INFANTIL.%20UN%20TRABAJO%20DE%20REVISION.pdf;jsessionid=C74921C9D08EA7EDCAA4A39FFCCF5E86?sequence=1>

Sunción, N. (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 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, Trigal – Casitas, región Tumbes, 2015*. Tesis ULADECH. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2912>

Túncar, M. (2019). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali, 2019*. Tesis de pregrado, ULADECH Católica, Pucallpa. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13250>

ULADECH Católica (2019). *Código de ética para la investigación*. Versión 2. Disponible en: <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>

Vigotsky, L. (1987). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós, Surcos 39. España

Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. Aprendizaje

Viso

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE

TÍTULO:

Ind	LOGRO DE APRENDIZAJE			
N°	EXPRESION Y COMPRENSION ORAL	INICIO 1	PROCESO	LOGRO
1	Descubre nuevas formas para solucionar los problemas.			
2	Demuestra naturalidad ante la presencia de dificultades.			
3	Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones.			
4	Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos			
	COMPRENSION DE TEXTOS	INICIO 1	PROCESO	LOGRO 3
	Muestra confianza en lo que va a escuchar.			
6	Demuestra tolerancia frente a sus compañeros.			
7	Relatan con sus propias palabras un cuento, mencionando algunas situaciones, o personajes y escenas que les llamó la atención.			
8	Expresa sus ideas luego de la comprensión del texto.			
	PRODUCCION DE TEXTOS	INICIO 1	PROCESO	LOGRO 3
	Genera nuevos resultados ante hechos.			
10	Muestra creatividad frente a sus demás compañeros.			
11	Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo (trazo libre) para representar sus vivencias			
12	Muestra interés en la producción de textos			

Anexo 02: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de la Salud"

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR
MI PROYECTO DE TESIS
A LOS ESTUDIANTES**

SEÑORA: VELU MARIANELA VALLES MEDINA
Directora de la I.E.I N° 424 Jesús María

ASUNTO: Solicito autorización para aplicar mi proyecto de Tesis a los estudiantes de 4 años del nivel Inicial.

Yo Tania Lucero Fernández Ríos Identificada con DNI N° 00108174, con domicilio en Calle: América - Mz "A"- Lt 3, Distrito de Yarinacocha, con el debido respeto me presento para manifestarle lo siguiente:

Que, siendo requisito fundamental para lograr el grado de Licenciada en Educación Inicial, necesito realizar una Investigación Científica, para tal fin vengo desarrollando un proyecto de Investigación Titulado:

JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDISAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 424 "JESUS MARIA" DEL DISTRITO DE MANANTAY - UCAYALI, 2020

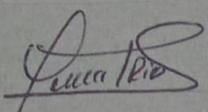
Motivo por el cual recorro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar mi proyecto de tesis a los estudiantes de 4 Y 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 424 que usted muy dignamente dirige y me brinde las facilidades del caso para concretar mi Investigación.

Por lo tanto;

Solicito a usted señora Directora atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado, sin otro particular me suscribo de usted.

Pucallpa, 14 de noviembre de 2020

Atentamente



Fernández Ríos Tania Lucero
DNI N° 00108174

Recibido
P. 14-11-20
HORA: 5.30 p.m.



Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

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.

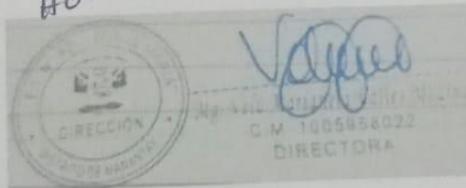
**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Recibido
P. 14-11-20
HORA: 5.30 P.M.



3. Solicitud de autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

"año de la universalización de la salud"

Pucallpa 29 de marzo del 2021

OFICIO N° 001- 2021 EED- ULADECH

Señor (a) : Dra. FLOR AMERICA ALVARINO SAUREZ

Asunto : VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

Presente

De mi mayor consideración

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y reconocer el gran mérito alcanzado en su nivel profesional en esta región y del país a la vez expresarle lo siguiente.

Que de acuerdo a las exigencias del perfil del estudiante y en cumplimiento con los reglamentos éticos de la investigación científica, he seleccionado la investigación titulada: "JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 424 JESUS MARIA DEL DISTRITO DE MANANTAY- UCAYALI, 2021"; para cuyo propósito, es necesario realizar la validación del instrumento de recolección de datos a través de juicio de expertos.

Para dar el rigor científico al instrumento que adjunto, le solicito a usted, su participación como: JUEZ O EXPERTO, apelando a su trayectoria profesional, reconocimiento y amplia experiencia en el campo de la investigación.

Concedores de su alto espíritu colaborador y su valioso aporte a la sociedad y agradeciéndole por anticipado su participación en la presente y quedara en realce su evaluación y su decisión.

Sin otro en particular es propicia la oportunidad para expresarle mis sentimientos de consideración, estima y gratitud personal.

Atentamente

TANIA LUCERO FERNANDEZ RIOS

DNI: 00108174

Estudiante de Educación Inicial – ULADECH

Dra. Educ. Flor America Alvarino Suarez
ASESORA CONSULTORA
COD 10488

Se adjunta:

- Ficha de observación para evaluar
- Matriz de consistencia
- Operacionalización de variables
- Formato de opinión de expertos

4. Validación del instrumento

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO :
 INSTITUCIÓN DONDE LABORAL :
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE		BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				X	
3. ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																				X	
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				X	
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																				X	
7. CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos técnicos científicos.																				X	
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				X	
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																				X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: aplicable según la investigación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA: 09.07.15 FIRMA DEL EXPERTO: 

DNI: 07548448

Mag. Mónica Romo Sandoval
 Lic. en Educación Inicial
 16183 - P.O.O.O
 QP24 0120348448

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:
 INSTITUCIÓN DONDE LABORAL:
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE					BAJA					REGULAR					BUENA					MUY BUENA				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				/					
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				/					
3. ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																				/					
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																				/					
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				/					
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																				/					
7. CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos técnicos científicos.																				/					
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																				/					
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				/					
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																				/					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

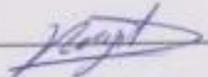
EL INSTRUMENTO es APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95%

FECHA: 20 JUNIO 2015

FIRMA DEL EXPERTO:



DNI: 10052673

Dr. Roger Iván Soto Quiroz
 Asesor Pedagógico y de Investigación

5. Base de datos

Nº	NIÑOS	PRE TEST																			
		Dimension Teatro de títeres				TOTAL Teatro de títeres	CATEGORIA	Dimension Dramatizaciones				TOTAL Dramatizaciones	CATEGORIA	Dimension Textos narrativos				TOTAL Textos Narrativos	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
		1	2	3	4			5	6	7	8			9	10	11	12				
2	E2	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	inicio	2	0	2	2	6	proceso	8	proceso
3	E3	0	2	0	2	4	inicio	2	0	2	2	6	proceso	0	0	0	2	2	inicio	12	proceso
4	E4	0	0	2	0	2	inicio	2	2	0	0	4	proceso	0	2	2	0	4	inicio	10	proceso
5	E5	0	0	0	0	0	inicio	2	0	0	0	2	inicio	2	0	2	0	4	proceso	6	inicio
6	E6	0	0	2	0	2	inicio	0	2	0	2	4	inicio	2	0	0	2	4	proceso	10	proceso
7	E7	0	2	2	0	4	inicio	0	2	0	2	4	inicio	0	2	0	2	4	proceso	12	proceso
8	E8	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	inicio	0	0	0	2	2	inicio	4	inicio
9	E9	0	2	0	2	4	inicio	2	0	0	2	4	proceso	2	0	0	0	2	proceso	10	inicio
10	E10	2	2	0	2	6	proceso	2	0	2	2	6	logro	0	0	0	2	2	proceso	14	proceso
11	E11	2	0	2	0	4	proceso	2	0	0	0	2	inicio	0	0	2	0	2	inicio	8	inicio
12	E12	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	inicio	2	0	2	0	4	inicio	6	inicio
13	E13	0	0	2	0	2	inicio	2	2	0	0	4	inicio	0	0	0	0	0	inicio	6	inicio
14	E14	0	2	2	0	4	inicio	2	0	2	2	6	proceso	2	0	0	2	4	proceso	14	proceso
15	E15	0	2	2	2	6	proceso	0	0	0	2	2	inicio	2	0	0	2	4	inicio	12	proceso
16	E16	0	2	2	0	4	proceso	2	2	2	2	8	proceso	0	2	0	0	2	proceso	14	proceso
17	E17	0	0	0	2	2	inicio	0	0	2	2	4	proceso	0	0	2	2	4	inicio	10	proceso
18	E18	0	2	0	0	2	inicio	0	0	0	2	2	inicio	2	0	2	0	4	proceso	8	inicio
19	E19	0	0	2	0	2	inicio	2	2	0	0	4	proceso	0	2	2	0	4	inicio	10	proceso
20	E20	0	0	0	0	0	inicio	2	0	0	0	2	inicio	0	2	0	0	2	inicio	4	inicio
21	E21	1	0	0	1	2	inicio	1	2	0	0	3	inicio	0	0	1	1	2	inicio	7	inicio
22	E22	0	0	2	0	2	inicio	0	2	0	2	4	inicio	2	0	0	2	4	proceso	10	proceso
23	E23	0	2	2	0	4	inicio	0	2	0	2	4	inicio	0	2	0	2	4	proceso	12	proceso
24	E24	2	0	0	0	2	inicio	2	0	1	0	3	inicio	0	2	0	2	4	inicio	9	inicio
25	E25	0	2	0	2	4	inicio	2	0	0	2	4	proceso	2	2	2	2	8	proceso	16	proceso
26	E26	2	2	0	2	6	proceso	2	0	2	2	6	logro	0	0	0	2	2	proceso	14	proceso
27	E27	2	0	2	0	4	inicio	2	0	0	0	2	inicio	0	0	2	0	2	inicio	8	inicio
28	E28	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	inicio	2	0	2	0	4	inicio	6	inicio
29	E29	0	0	2	0	2	inicio	2	2	0	0	4	inicio	0	0	0	0	0	inicio	6	inicio
30	E30	0	2	2	0	4	inicio	2	0	2	2	6	proceso	2	0	0	2	4	proceso	14	proceso

Nº	NIÑOS	POST TEST																			
		Teatro de títeres				TOTAL Teatro de títeres	CATEGORIA	Dimension Dramatizaciones				TOTAL Dramatizaciones	CATEGORIA	Dimension Textos narrativos				TOTAL Textos Narrativos	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
		1	2	3	4			5	6	7	8			9	10	11	12				
1	E1	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro
2	E2	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	0	2	2	6	proceso	22	logro
3	E3	0	2	2	2	6	inicio	2	2	2	2	8	proceso	2	2	2	2	8	inicio	22	logro
4	E4	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	0	6	proceso	0	2	2	2	6	inicio	20	logro
5	E5	2	2	2	2	8	inicio	2	0	2	2	6	inicio	2	2	2	2	8	proceso	22	logro
6	E6	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	proceso	24	logro
7	E7	2	2	2	2	8	inicio	0	2	0	2	4	inicio	2	2	2	2	8	proceso	20	logro
8	E8	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro
9	E9	2	2	2	2	8	inicio	2	0	2	2	6	proceso	2	2	2	2	8	proceso	22	logro
10	E10	2	2	2	2	8	proceso	2	0	2	2	6	logro	0	2	2	2	6	proceso	20	logro
11	E11	2	2	2	0	6	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	0	6	inicio	20	logro
12	E12	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	0	2	2	6	inicio	22	logro
13	E13	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro
14	E14	0	2	2	2	6	inicio	2	0	2	2	6	proceso	2	2	2	2	8	proceso	20	logro
15	E15	2	2	2	2	8	proceso	0	2	2	2	6	inicio	2	0	2	2	6	inicio	20	logro
16	E16	2	2	2	2	8	proceso	2	2	2	2	8	proceso	0	2	2	2	6	proceso	22	logro
17	E17	2	2	2	2	8	inicio	0	2	2	2	6	proceso	2	2	2	2	8	inicio	22	logro
18	E18	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	proceso	24	logro
19	E19	0	0	2	2	4	inicio	2	2	0	2	6	proceso	2	2	2	0	6	inicio	16	proceso
20	E20	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro
21	E21	0	2	2	2	6	proceso	0	0	0	2	2	inicio	2	0	0	2	4	inicio	12	proceso
22	E22	0	2	2	0	4	proceso	2	2	2	2	8	proceso	2	2	0	2	6	proceso	18	proceso
23	E23	2	2	2	2	8	inicio	0	0	2	2	4	proceso	0	0	2	2	4	inicio	16	proceso
24	E24	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	proceso	24	logro
25	E25	2	2	2	0	6	inicio	2	2	0	0	4	proceso	2	2	2	0	6	inicio	16	proceso
26	E26	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro
27	E27	2	2	2	2	8	inicio	2	2	0	2	6	inicio	2	2	2	2	8	inicio	22	proceso
28	E28	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	proceso	24	logro
29	E29	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	proceso	24	logro
30	E30	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	2	2	2	2	8	inicio	24	logro



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO **Somos habitantes de la naturaleza**

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes observan su ambiente y conversan con sus familiares, responden preguntas sobre la naturaleza y los seres que habitan en ella.

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Formula preguntas y responde sobre lo escuchado o vivido en relación con la naturaleza.	Preguntas sobre la naturaleza y los seres vivos que habitan en ella. Instrumento de evaluación: Cuaderno de campo.
Enfoque Transversal	Enfoque ambiental.		
Valor	Actitudes o acciones observables		
Respeto a toda forma de vida.	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. ❖ La docente fomenta que los niños y las niñas valoren las plantas y los animales que viven en su comunidad y busquen protegerlos de las acciones que dañan a la naturaleza.		
Recursos			
Platos, depósitos, palos, etc.			
MEDIO UTILIZADO EN LA	Llamada telefónica	WhatsApp	Herramientas visuales de
INTERACCIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE	Mensaje de texto Otros especificar	Facebook	comunicación

I. Actividades diarias:



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

<p><u>Mis emociones</u></p>	<p>Mediante la presentación del ppt. Dialogamos: ¿Cómo estas el día de hoy?, ¿Por qué te sientes de esta manera?, ¿Qué actividades que realizaste te ponen feliz?</p>
<p><u>Nuestros acuerdos</u></p>	<p>Recuerdan los acuerdos virtuales: Mantener la cámara encendida. Apagar el audio Respetar la intervención del compañero (a)</p>
<p><u>Actividades permanentes</u></p>	<p>Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.</p>
<p><u>Asistencia</u></p>	<p>Los niños y niñas registran la asistencia mediante audios.</p>

II. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy observan su ambiente y conversan con sus familiares, respondiendo a preguntas sobre la naturaleza y los seres que habitan en ella.</p> <p>❖ Se motiva a la lectura mediante la: canción de cuento, inicio y fin.</p>



“ r l ”





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Queridos padres y madres durante los momentos de diálogo y recojo de ideas, las niñas y los niños tienen la oportunidad de hacer preguntas sobre la naturaleza y los seres que hay en ella, es importante acompañar con interés lo que ellas y ellos quieren conocer. Esto les permitirá buscar más información sobre aquello que les causa curiosidad. Escuchemos con amor y respeto las ideas e hipótesis que tienen las niñas y los niños en relación a la naturaleza y seres que habitan en ella.

RETOS:

1. Mediante un audio comenta sobre los seres de la naturaleza que hay en tu comunidad, menciona ¿Cómo son?



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

1. ¿Qué es la naturaleza?
2. ¿Qué lugares forman parte de la naturaleza?
3. ¿En qué lugares cercanos encontramos naturaleza?
4. ¿Qué seres de la naturaleza observaste?, ¿Cómo eran?,
5. ¿Por qué crees que los pollitos son un ser de la naturaleza?
6. ¿Qué otros seres puedes observar en tu comunidad?
7. ¿Qué quisieras saber sobre la naturaleza?
8. ¿De qué otros seres de la naturaleza te gustaría investigar?



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **somos protectores y protectoras de la naturaleza**

ACTIVIDAD: **Somos habitantes de la naturaleza**

Lunes

5 años

COMPETENCIA:

Se comunica oralmente en su lengua materna

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Formula preguntas y responde sobre lo escuchado o vivido en relación con la naturaleza.

EVIDENCIA: audio sobre los seres de la naturaleza que hay en su comunidad.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Lista de cotejo

Aula :

Fecha :

N°	Nombre del estudiante	Fecha: Lunes		
		ÁREA: Comunicación		
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna		
		Desempeño: Participa en conversaciones y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.		
		Criterio 1 Formula preguntas y responde sobre lo escuchado o vivido en relación con la naturaleza.		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				



NA EL PEPE?

aturaleza



Ella les responde. por mechas
105 escucho. El a p ensaque
a a l cerca

ando rendes historias. En
p edr, s. tro Quitos. palos y
da. otras, a que v1aja en una

e e1a ientras pensaba. la
os animales! No son i uales.
años. Este río es tan largo ,
ueuse un espejo.. Caminaba
es, tan grandes y hermosas!".



grun lugar.

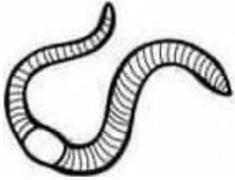
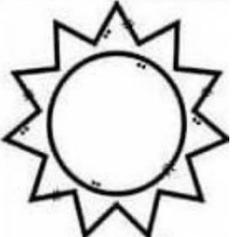
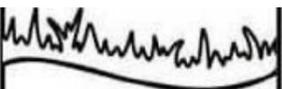
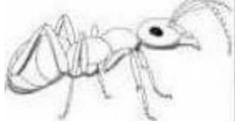
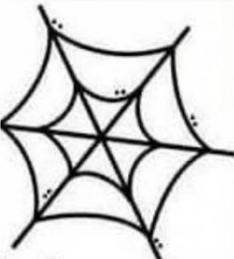
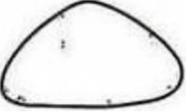
"imos aquí somos seres de la
lu tos?"



¿A QUE SUENA EL P ?

8\4Sq\4ocfq do lq nctl\4rQI07Q

Colorea los seres vivos que encuentras en tu comunidad

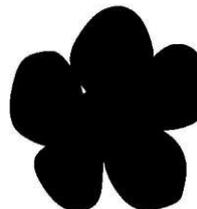
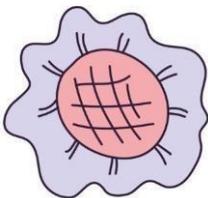
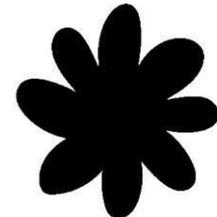
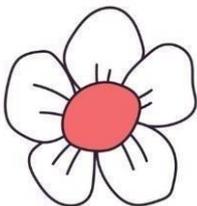
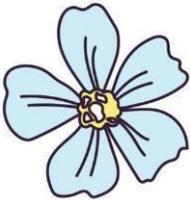
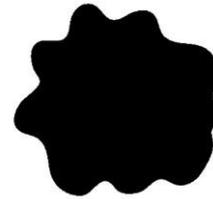
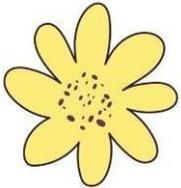
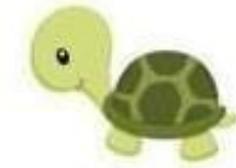
 flor	 tierra	 lombriz	 árbol
 nube	 mariposa	 pójoro	 sol
 pasto	 abeja	 hormiga	 hoja
 telara	 piedra	 grillo	 hierba



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Somos habitantes de la naturaleza

Une cada imagen de los seres de la naturaleza con su sombra.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Somos habitantes de la naturaleza

Observa en la figura los distintos seres que hay en la naturaleza.
COLOREALOS





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Somos habitantes de la naturaleza

Colorea solo los seres que tienen vida.

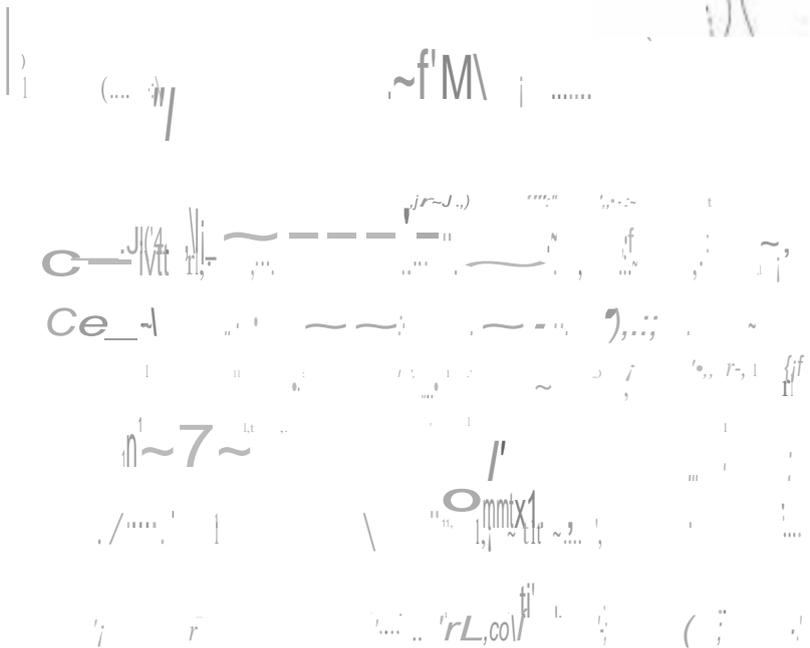
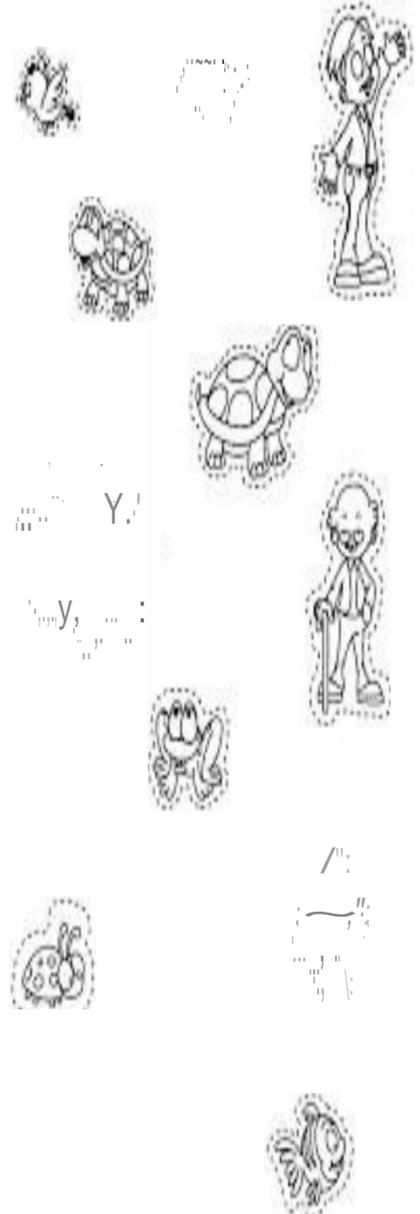


QUE SUENA EL PEPO?

SOMOS HABITANTES DE LA NATURALEZA

Colorea las imágenes

Recorta las ilustraciones de la derecha y pégalas donde corresponda.





A





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Psicomotricidad

TÍTULO

Música y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes experimentan, a través del movimiento, las diferentes posibilidades que le brinda su cuerpo, explorando las nociones de espacio (arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro) apreciando similitudes y diferencias entre instrumentos y objetos sonoros.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	5 años Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	5 años Representa movimientos explorando nociones: arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro. Reconociendo objetos e instrumentos sonoros.	Representación de movimientos, reconociendo objetos e instrumentos sonoros. Instrumento de evaluación: Cuaderno de campo.

Enfoque Transversal
Valor

Enfoque intercultural.

Actitudes o acciones observables



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Respeto a la
identidad
cultural

Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes

- ❖ La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural

Recursos

- Platos, depósitos, palos, etc.

MEDIO UTILIZADO
EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Llamada
telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

WhatsApp

Facebook

Herramientas
visuales de
comunicación

III. Actividades diarias:

Mis emociones



Conversamos: ¿Cómo estás hoy?
¿Qué has hecho ayer?
¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?

Nuestros acuerdos



Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Programa de TV

Observan el programa de tv Perú.

IV. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

Inicio

Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy experimentan, a través del movimiento, las diferentes posibilidades que le brinda su cuerpo, explorando las nociones de espacio (arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro) apreciando similitudes y diferencias entre instrumentos y objetos sonoros.

- ❖ Realizan movimientos repitiendo los que realizan en el video: arriba, abajo que feliz estoy.

<https://www.youtube.com/watch?v=oPimn2alRvI>



- ❖ Dialogamos: ¿Qué movimientos realizaste?, ¿Qué otros movimientos puedes explorar?, ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?
- ❖ Observan un ppt para imitar movimientos explorando nociones espaciales: arriba, abajo, atrás, adentro, etc.



Desarrollo

- ❖ Observan el video: la orquesta de Charito y Luis.

<https://www.youtube.com/watch?v=aEv61HRDOfk>





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

1. ¿Qué movimientos realizaste?
2. ¿Qué otros movimientos propones realizar?
3. ¿Cómo te sientes al realizar estos movimientos?
4. ¿te resulto fácil o difícil realizarlos?, ¿Por qué?
5. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿a qué suena el Perú?

ACTIVIDAD: Música y movimiento

Jueves

5 años

COMPETENCIA:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Representa movimientos explorando nociones: arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro. Reconociendo objetos e instrumentos sonoros.

EVIDENCIA: video representando movimientos.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD



¿A QUÉ SUENA EL PERÚ?

CUENTA LOS INSTRUMENTOS Y ANOTA SUS CANTIDADES.





¿A QUÉ SUENA EL PERÚ?

INSTRUMENTOS MUSICALES DEL PERÚ

Imita los sonidos. recorta las imágenes y guárdalas en tu cajita de sonidos





O

D D ' ?





¿A QUÉ SUENA EL PERÚ?

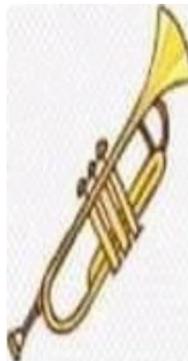
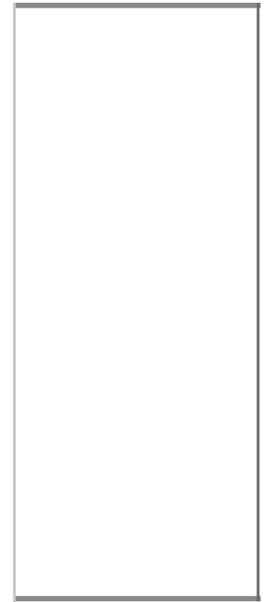
Observa cada instrumento. recorta .. pega debajo de su nombre e rr pondiente.

FLAUTA

GUITARRA

VIOLIN

TROMPETA





¿A QUÉ SUENA EL PERÚ?



LOS SONIDOS

1. Observa las imágenes y selecciona la manera en que se produce el sonido, si es al soplar.



2. Observa la imagen y selecciona si es un sonido duro, gradable.







¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Lectura y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes representan acciones, animales y personajes. Asimismo, se acercan a diversos textos escritos, en este caso, a través de adivinanzas.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en las adivinanzas que se presentan en variados soportes.</p>	<p>Recupera información sobre el contenido de un texto, mencionando las características del objeto, animal o persona a adivinar.</p>	<p>Representación de acciones, animales, personajes de sus adivinanzas.</p> <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de campo.
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p> <p>Respeto a la identidad cultural</p>	<p>Enfoque intercultural.</p> <p>Actitudes o acciones observables</p> <p>Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural 		
<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platos, depósitos, palos, etc. 			
<p>MEDIO UTILIZADO EN LA INTERACCIÓN DOCENTE-</p>	<p>Llamada telefónica</p> <p>Mensaje de texto</p>	<p>WhatsApp</p> <p>Facebook</p>	<p>Herramientas visuales de comunicación</p>



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

ESTUDIANTE

Otros especificar

V. Actividades diarias:

Mis emociones



Conversamos: ¿Cómo estás hoy?
¿Qué has hecho ayer?
¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?

Nuestros acuerdos



Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.

Programa de TV

Observan el programa de tv Perú.

VI. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

Inicio

ESTRATEGIAS

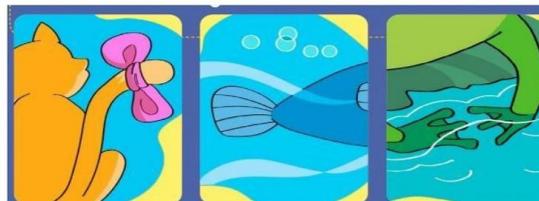
Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy representan acciones, animales y personajes. Asimismo, se acercan a diversos textos escritos, en este caso, a través de adivinanzas.

- ❖ Se invita a participar bailando para representar acciones de animales.

<https://www.youtube.com/watch?v=dYdEORMO65o>

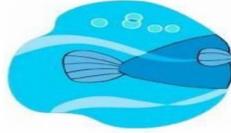


Acción De Animales





TIENE OJOS DE GATO,
Y NO ES GATO,
OREJAS DE GATO,
Y NO ES GATO,
PATITAS DE GATO,
Y NO ES GATO,
RABO DE GATO,
Y NO ES GATO.



SOY CHIQUITITO
Y PUEDO NADAR,
VIVO EN LOS RIOS
Y TAMBIEN EN EL MAR.

SOY DE COLOR VERDE,
ME GUSTA SALTAR,
JUGAR EN EL CHARCO
Y TAMBIEN CROAR.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA: 02-11-2021

1. ¿Qué acciones te gusto representar?, ¿Por qué?
2. ¿Qué movimientos de animales representaste?
3. ¿Cuáles fueron las partes tu cuerpo que usaste para representar movimientos?
4. ¿Qué texto leímos?
5. ¿De que hablaban las adivinanzas?
6. ¿Recuerdas cómo era la adivinanza?
7. ¿Quieres que juguemos a la adivinanza?, ¿te escucho tratate de adivinar?



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿a qué suena el Perú?

ACTIVIDAD: Lectura y movimiento

Martes

5 años

COMPETENCIA:

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere e interpreta información del texto escrito.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Recupera información sobre el contenido de un texto, mencionando las características del objeto, animal o persona a adivinar.

EVIDENCIA: video representando mediante movimientos, acciones de animales o personajes de las adivinanzas

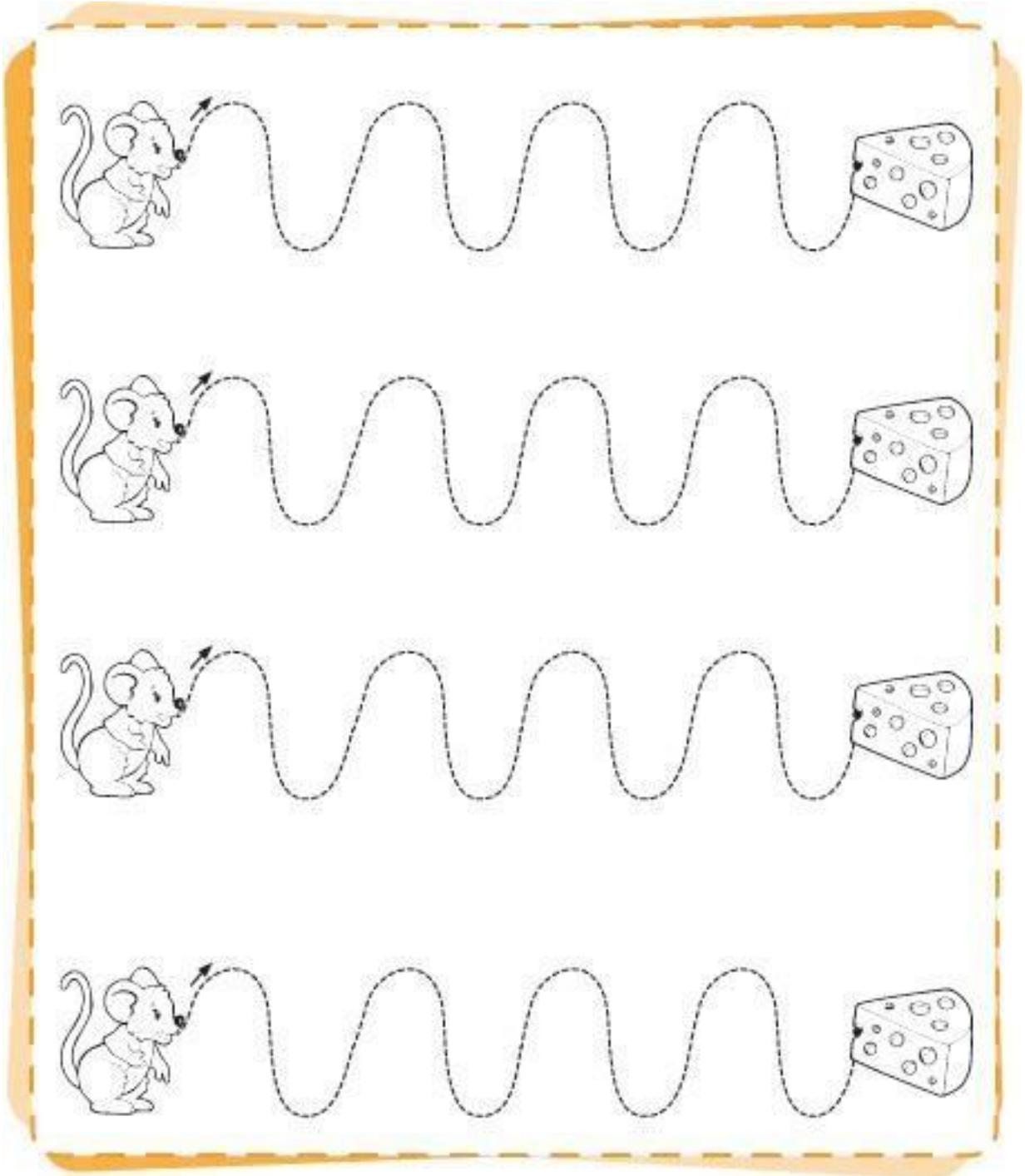
NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Mi nombre es: _____

Delinea con lápiz y colorea.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Mi nombre es: _____



Cada una de las señoras quiere guardar sus cosas. Traza el camino con tu dedo y luego con plumón grueso de diferentes colores.



¿A QUE SUENA EL PERÚ?



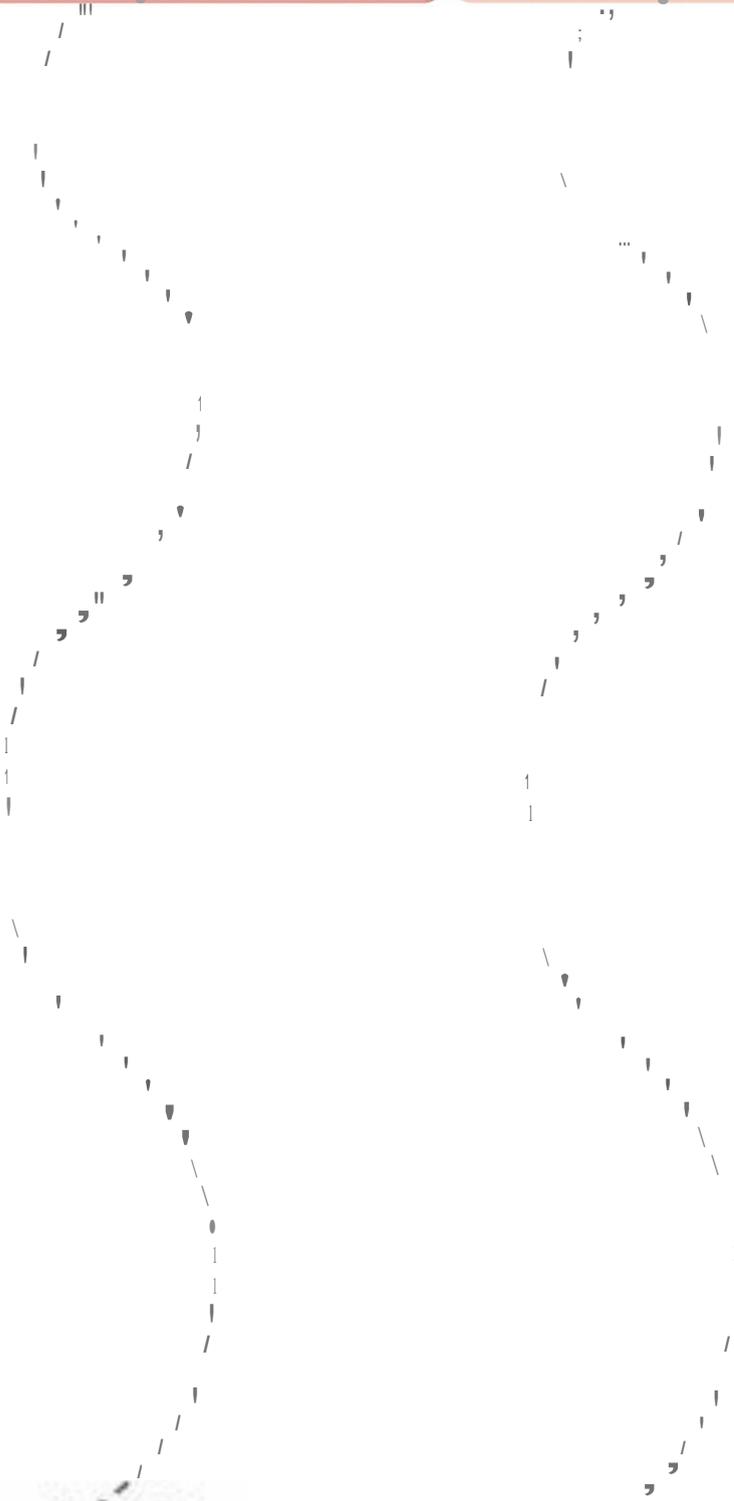
Mi nombre es: _____



oo

camino por donde se

Pinta los niños y embol

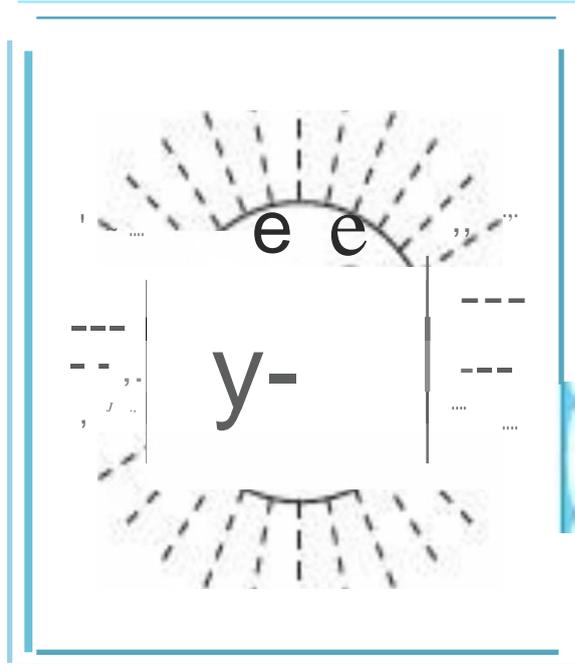






Mi nombre es: _____

Trazo por las líneas entrecortadas de punto a punto y completa el Sol.

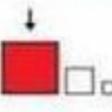
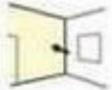




¿A QUE SUENA EL P ^o ?

LECTURAY MOVIMIENTO

LEE LA ADIVINANZA CON AYUDA DE TU MAMI Y RESPONDE
MARCANDO CON UN ASPA

Verde nace,
 
verde se cria,
 
y verde corre,
 
Las paredes arriba
 
¿Quien soy?

NOMBRE: _____



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

LEC RAY MOYIMIE~O

LEE LA ADIVINANZA CON AYUDA DE TU MAMI Y RESPONDE MARCANDO CON UN ASPA

O ~ ~ ,
@ .
IWM'~,
 Do.
c&"l./l.,G- ~ /
f tL
— —
¿Qué es?
 ..

DO

NOMBRE



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Mi nombre es:

--	--	--

¿Adivina quién soy?



Soy animal y vivo en el agua.



Soy un postre frío, dulce y sabroso.



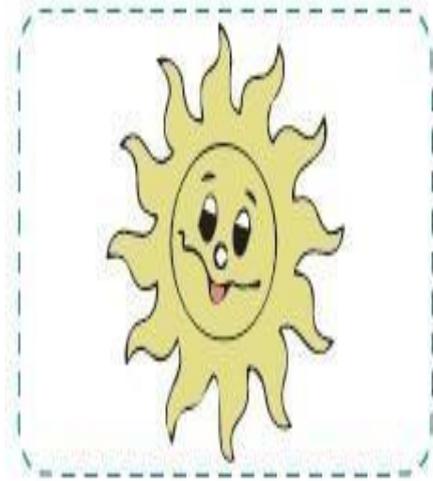
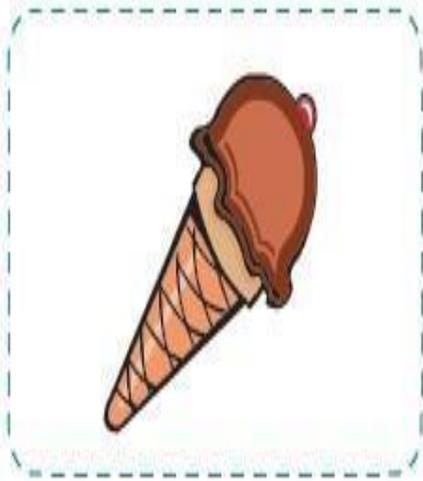
Soy un astro y doy luz y calor.



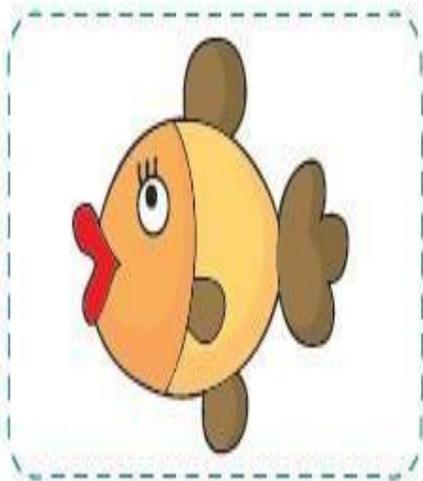
Soy de cuero y calzo tus pies.



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



RECORTA





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Lectura y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes representan los movimientos que realizan algunos insectos. Además, se acercan a diversos tipos de textos escritos, en este caso, a través de un cuento.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	<p>Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.</p>	<p>Audio comentando el tema, hechos, lugares, nombre y características de personajes del texto.</p> <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuaderno de campo.
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p>	<p>Enfoque ambiental.</p> <p>Actitudes o acciones observables</p>		
<p>Respeto a toda forma de vida.</p>	<p>Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente fomenta que los niños y las niñas valoren las plantas y los animales que viven en su comunidad y busquen protegerlos de las acciones que dañan a la naturaleza. 		

Recursos

- Platos, depósitos, palos, etc.





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



MEDIO UTILIZADO
EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Llamada
telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

WhatsApp

Facebook

Herramientas
visuales de

comunicación

VII. Actividades diarias:

Mis emociones



Mediante la presentación del ppt. Dialogamos: ¿Cómo estas el día de hoy?, ¿Por qué te sientes de esta manera?, ¿Qué actividades que realizaste te ponen feliz?

Nuestros acuerdos



Recuerdan los acuerdos virtuales:
Mantener la cámara encendida.
Apagar el audio
Respetar la intervención del compañero (a)

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Los niños y niñas registran la asistencia mediante audios.





VIII. Desarrollo de la Sesión:



t "

La papa, tesoro de la tierra
Cuento N°1







Somos protectores y protectoras de la naturaleza



1. Envía un audio comentando el tema, algunos hechos, lugares y momentos que más te agradaron del cuento: la papa, tesoro de la tierra



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

9. ¿Qué movimiento realizaste?
10. ¿Cuáles son los desplazamientos que realizan algunos insectos?
11. ¿Qué movimiento te agrado realizar?
12. ¿Cómo te sientes al imitar los movimientos de los insectos?, ¿Por qué?
13. ¿Quiénes intervienen en el cuento la papa, tesoro de la tierra?
14. ¿Qué hacen los pobladores antes de consumir la papa?
15. ¿Qué se hace antes de sembrar la papa?
16. ¿Cómo tratan los pobladores a la papa?, ¿Por qué?
17. ¿Qué otro mensaje le dirías a la papa?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: somos protectores y protectoras de la naturaleza

ACTIVIDAD: lectura y movimiento

Martes

5 años

COMPETENCIA:

Se comunica oralmente en su lengua materna

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.

EVIDENCIA: audio del tema, algunos hechos, lugares y momentos que más te agradaron del cuento: la papa, tesoro de la tierra

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Lista de cotejo

Aula :

Fecha :

N°	Nombre del estudiante	Fecha: Martes		
		ÁREA: Comunicación		
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna		
		Desempeño: Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
		Criterio 1		
		Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				



Soffi(O)s IP)~IJ8

'f/ IP)~IraIS

de l



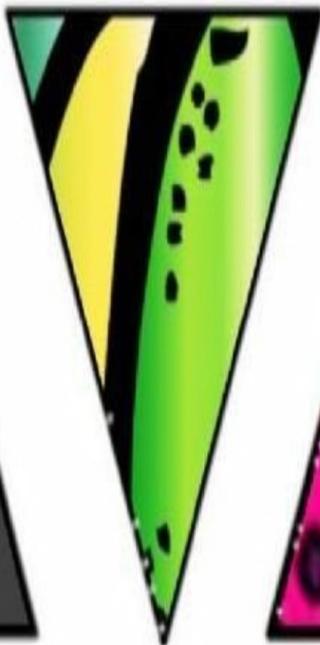
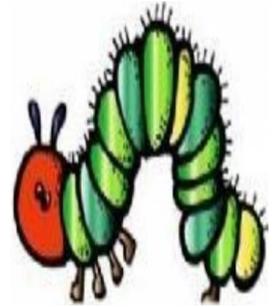
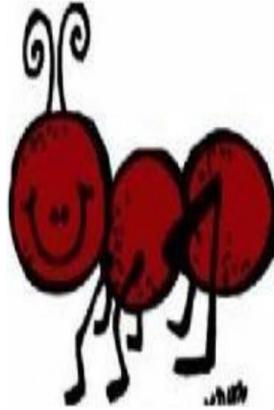
ffil11ftru11n1leza

Lecturay movimiento

OOSERYA LC6 TRLAI'filC6 y I){ e~ a WSECTO AL (II ~IB{CE,

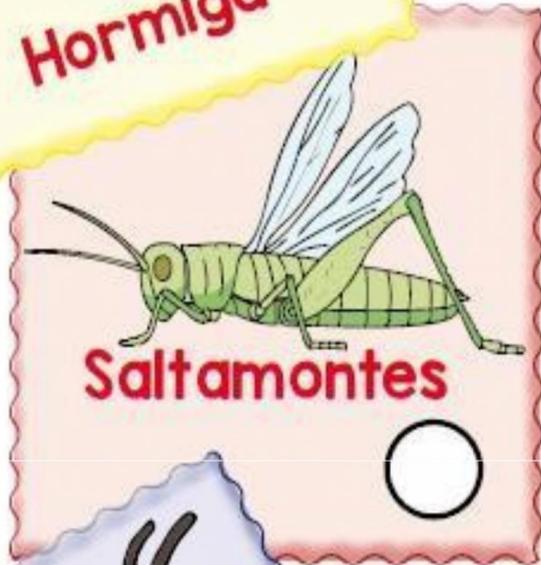


v
/ (' r
) f i
n /





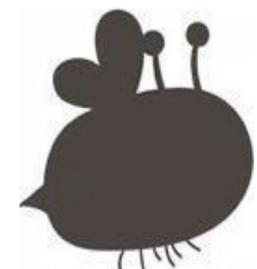
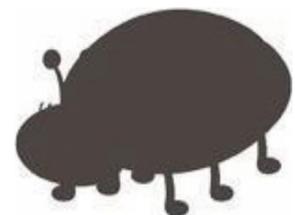
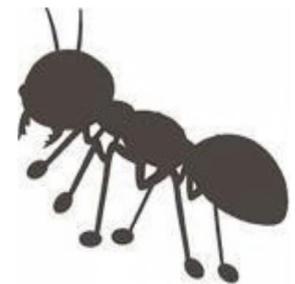
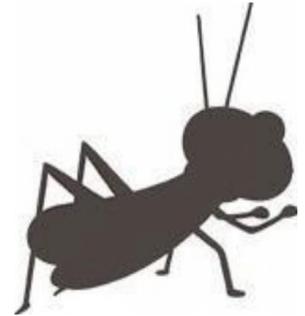
Lectura y movimiento





Lectura y movimiento

Empareja cada dibujo con su silueta:





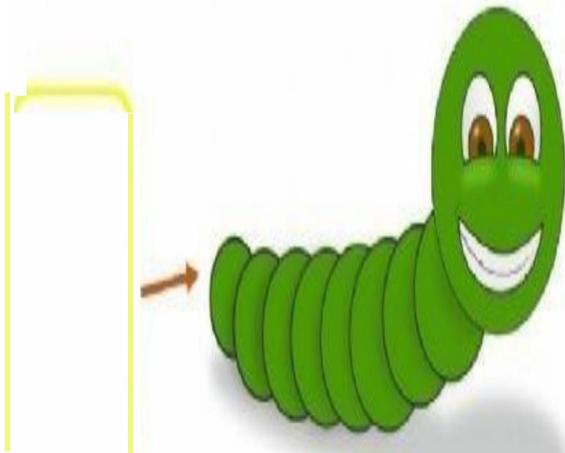
ffil11fru11n11

'f/ IP)~IraIS

de l



leza





Somos protectores y protectoras de la naturaleza

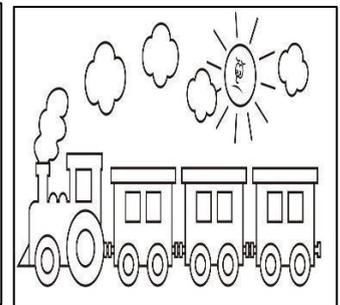
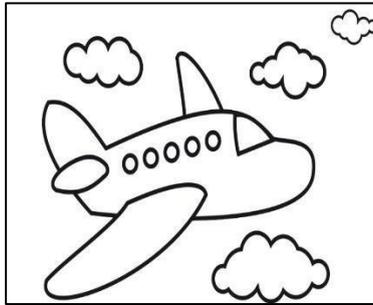
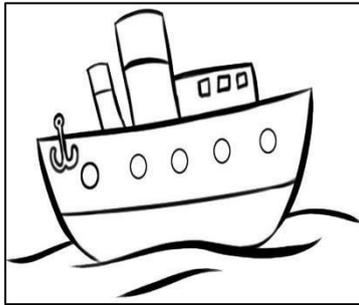


Lectura y movimiento

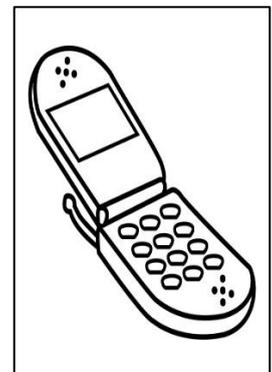
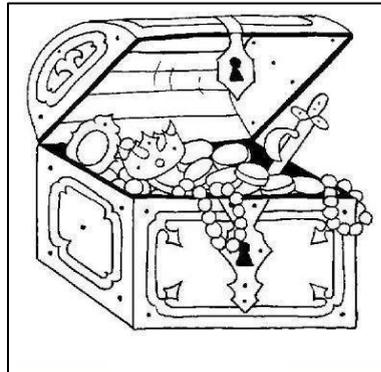
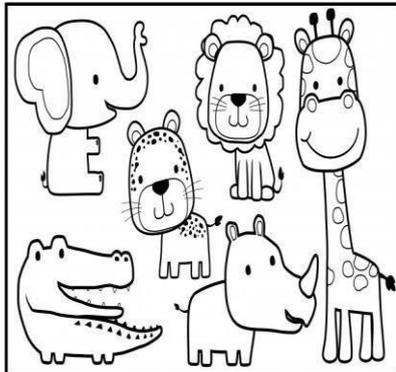
“Cuento: la papa, tesoro de la tierra”

Colorea la respuesta correcta:

1. ¿En que llegaron los hombres?



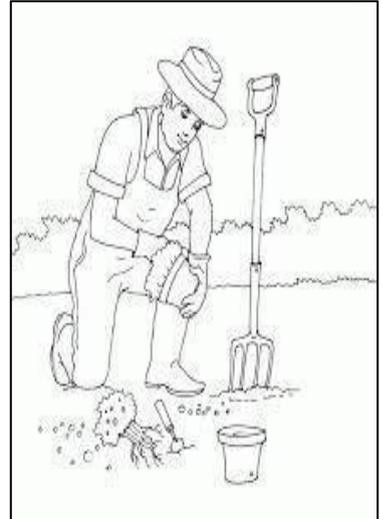
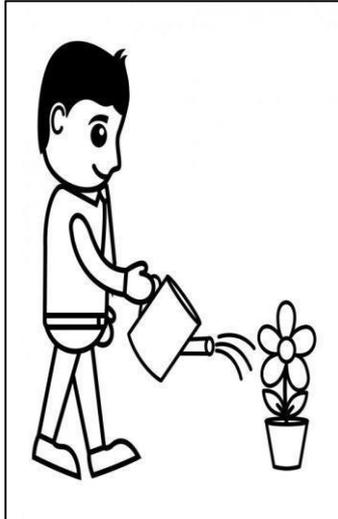
2. ¿Qué buscaban los hombres?



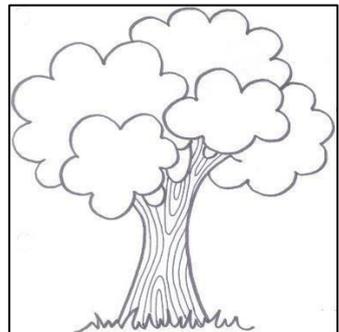
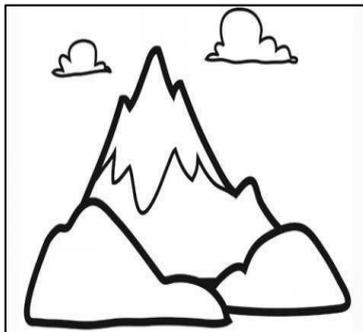
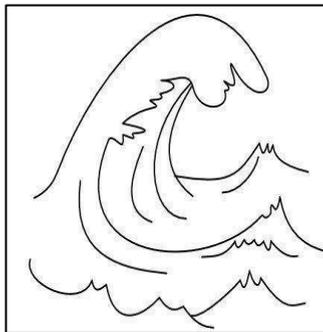
3. ¿Qué hicieron al ver la papa?



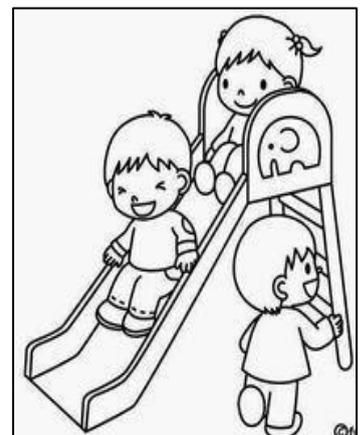
Somos protectores y protectoras de la naturaleza



4. ¿Dónde crece la papa?



5. ¿Qué hacen antes de sembrar la papa?



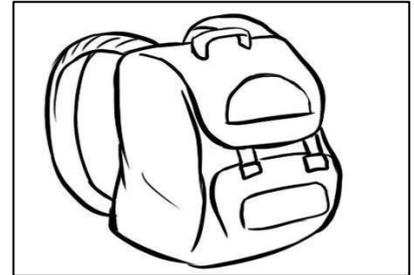
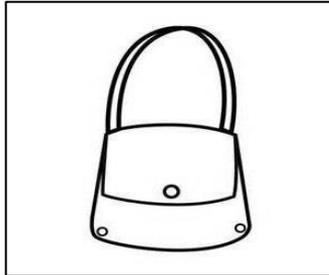
6. ¿Qué se hace en la cosecha



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



7. ¿Dónde viaja la papa?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Lectura y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes representan los movimientos que realizan algunos insectos. Además, se acercan a diversos tipos de textos escritos, en este caso, a través de un cuento.

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	<p>Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.</p>	<p>Audio comentando el tema, hechos, lugares, nombre y características de personajes del texto.</p> <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuaderno de campo.
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p>	<p>Enfoque ambiental:</p> <p>Actitudes o acciones observables</p>		
<p>Respeto a toda forma de vida.</p>	<p>Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.</p> <p>❖ La docente fomenta que los niños y las niñas valoren las plantas y los animales que viven en su comunidad y busquen protegerlos de las acciones que dañan a la naturaleza.</p>		

Recursos

- Platos, depósitos, palos, etc.





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



MEDIO UTILIZADO
EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Llamada
telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

WhatsApp

Facebook

Herramientas
visuales de

comunicación

IX. Actividades diarias:

Mis emociones



Mediante la presentación del ppt. Dialogamos: ¿Cómo estas el día de hoy?, ¿Por qué te sientes de esta manera?, ¿Qué actividades que realizaste te ponen feliz?

Nuestros acuerdos



Recuerdan los acuerdos virtuales:
Mantener la cámara encendida.
Apagar el audio
Respetar la intervención del compañero (a)

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Los niños y niñas registran la asistencia mediante audios.



X. Desarrollo de la Sesión:



t "

La papa, tesoro de la tierra
Cuento N°1







Somos protectores y protectoras de la naturaleza



2. Envía un audio comentando el tema, algunos hechos, lugares y momentos que más te agradaron del cuento: la papa, tesoro de la tierra



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

18. ¿Qué movimiento realizaste?
19. ¿Cuáles son los desplazamientos que realizan algunos insectos?
20. ¿Qué movimiento te agrado realizar?
21. ¿Cómo te sientes al imitar los movimientos de los insectos?, ¿Por qué?
22. ¿Quiénes intervienen en el cuento la papa, tesoro de la tierra?
23. ¿Qué hacen los pobladores antes de consumir la papa?
24. ¿Qué se hace antes de sembrar la papa?
25. ¿Cómo tratan los pobladores a la papa?, ¿Por qué?
26. ¿Qué otro mensaje le dirías a la papa?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: somos protectores y protectoras de la naturaleza

ACTIVIDAD: lectura y movimiento

Martes

5 años

COMPETENCIA:

Se comunica oralmente en su lengua materna

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.

EVIDENCIA: audio del tema, algunos hechos, lugares y momentos que más te agradaron del cuento: la papa, tesoro de la tierra

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Lista de cotejo

Aula :

Fecha :

N°	Nombre del estudiante	Fecha: Martes		
		ÁREA: Comunicación		
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna		
		Desempeño: Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
		Criterio 1		
		Realiza inferencias sencillas al expresar algunos hechos, lugares, el nombre de sus personajes sus ideas e intereses al interactuar con su familia y comunidad.		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				



de la familia

de la familia

de la familia



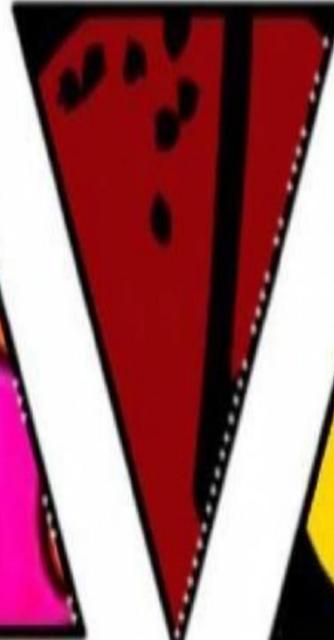
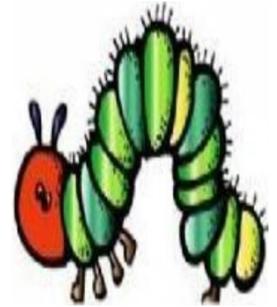
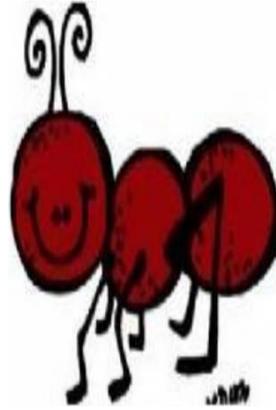
de la familia

Lectura y movimiento

Observa los dibujos y escribe el nombre de cada uno.

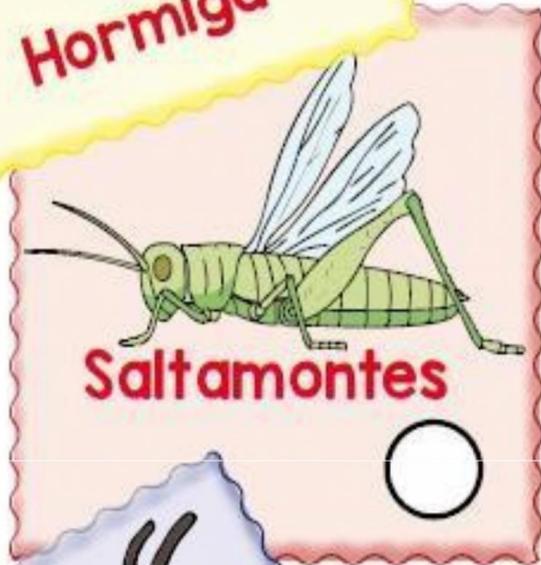


bee





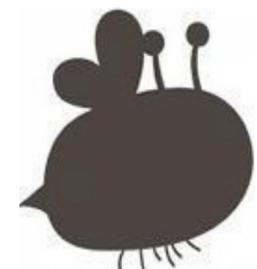
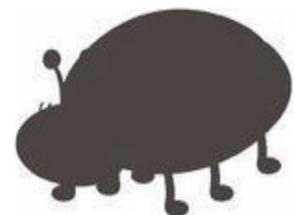
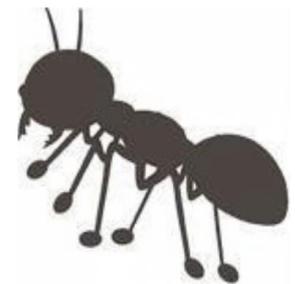
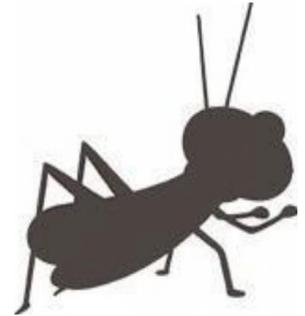
Lectura y movimiento





Lectura y movimiento

Empareja cada dibujo con su silueta:





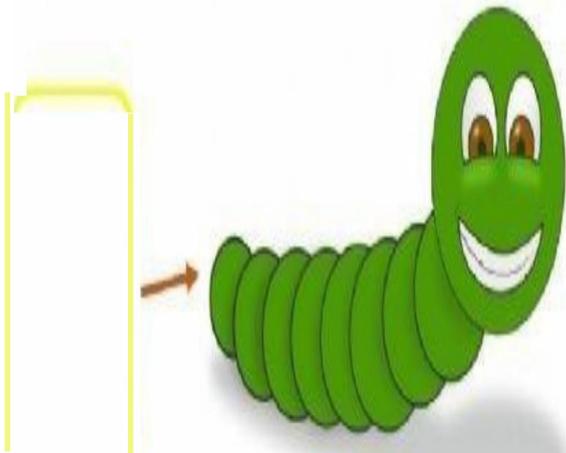
ffil11fru11n11

'f/ IP)~IraIS

de l



leza





Somos protectores y protectoras de la naturaleza

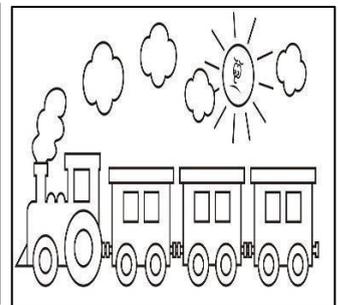
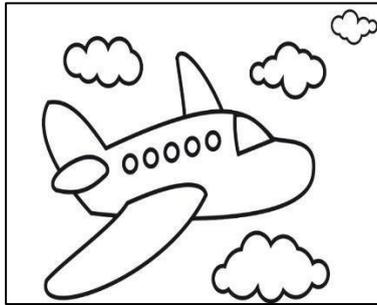
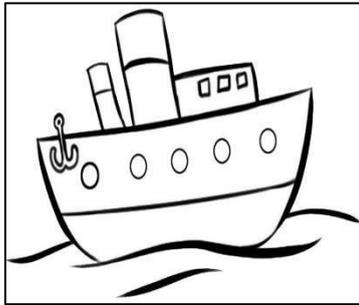


Lectura y movimiento

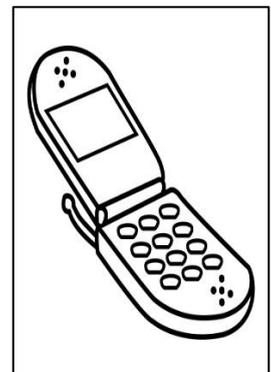
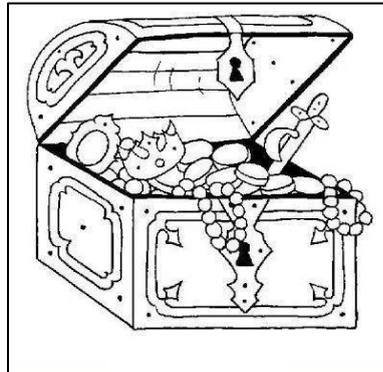
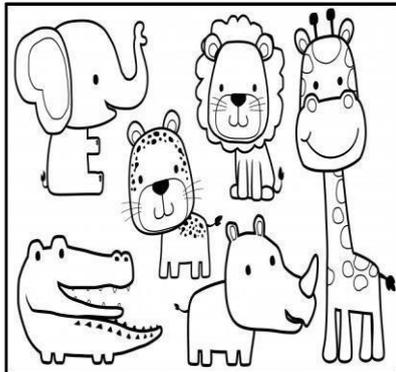
“Cuento: la papa, tesoro de la tierra”

Colorea la respuesta correcta:

8. ¿En que llegaron los hombres?



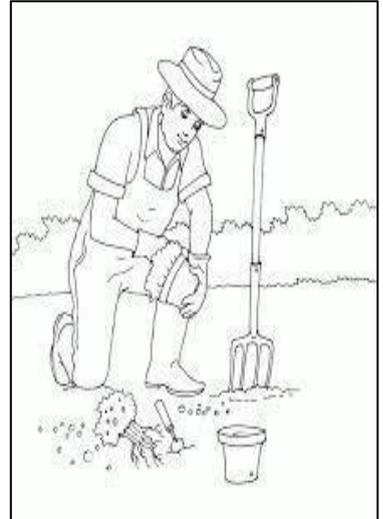
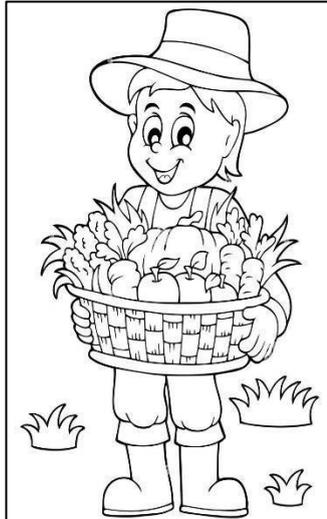
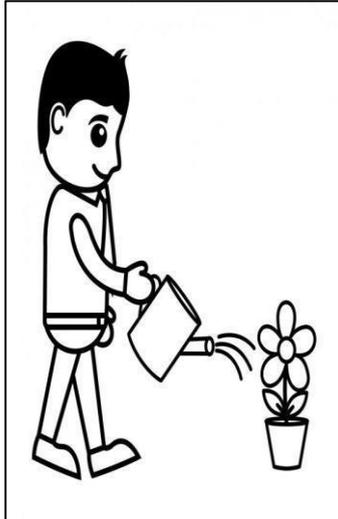
9. ¿Qué buscaban los hombres?



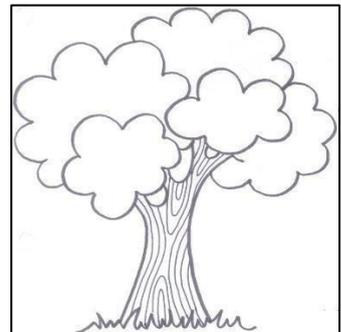
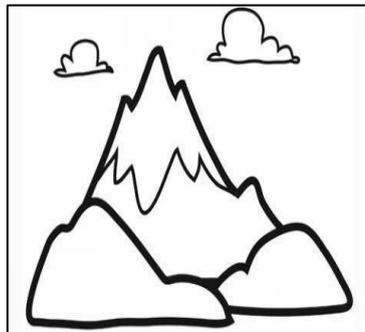
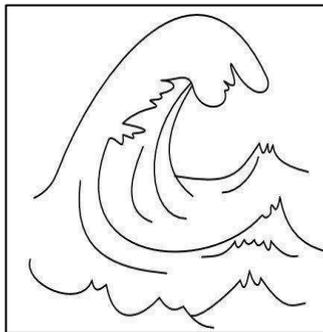
10. ¿Qué hicieron al ver la papa?



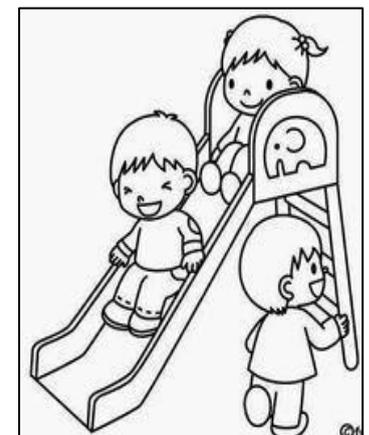
Somos protectores y protectoras de la naturaleza



11. ¿Dónde crece la papa?



12. ¿Qué hacen antes de sembrar la papa?



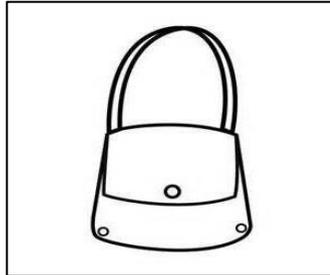
13. ¿Qué se hace en la cosecha



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



14. ¿Dónde viaja la papa?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Sonidos y música de mi Perú

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes conversan sobre el contenido de un texto, lo que descubrieron y averiguaron acerca de los sonidos y música del Perú.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p>	<p>Explora y comenta sobre los sonidos que descubre, selecciona y combina, transformándolos en nuevos sonidos o música.</p>	<p>Confeccionan uno o más instrumentos sonoros empleando materiales de reúso.</p> <p>Instrumento de evaluación: Cuaderno de campo.</p>
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p> <p>Respeto a la identidad cultural</p>	<p>Enfoque intercultural.</p> <p>Actitudes o acciones observables</p> <p>Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes</p> <p>❖ La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural</p>		

Recursos





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



- Platos, depósitos, palos, etc.

MEDIO UTILIZADO
EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Llamada
telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

WhatsApp

Facebook

Herramientas
visuales de
comunicación

XI. Actividades diarias:

<p><u>Mis emociones</u></p>	<p>Conversamos: ¿Cómo estás hoy? ¿Qué has hecho ayer? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?</p>
<p><u>Nuestros acuerdos</u></p>	<p>Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.</p>
<p><u>Actividades permanentes</u></p>	<p>Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.</p>
<p><u>Asistencia</u></p> <p>PRESENTE</p>	<p>Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.</p>
<p><u>Programa de TV</u></p>	<p>Observan el programa de tv Perú.</p>

XII. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS





¿A qué instrumento musical pertenece este sonido?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cierre

❖ Reflexionamos sobre lo aprendido.

Queridos padres y madres mediante esta actividad las niñas y los niños se expresan y conversan sobre el contenido del texto, además cuentan lo que descubrieron y averiguaron acerca de los sonidos y música del Perú. Al elaborar sus instrumentos pueden probar cómo suenan. Comparan los sonidos que producen, juegan a hacer ritmos diferentes y también acompañan algunas canciones que conocen o canciones de nuestra música peruana.

RETOS:

3. Confecciona uno o más instrumentos sonoros empleando materiales de reúso y en un video comparte como suena usándolo en una canción que conoces o en una música peruana.



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

1. ¿Cómo te sientes al escuchar estos ritmos peruanos?
2. ¿Qué ritmo te gusto más?, ¿Por qué?
3. ¿Cómo elaboraste tu instrumento musical?
4. ¿Qué materiales usaste?
5. ¿Al elaborar tu instrumento que parte te pareció difícil hacer?
6. ¿Quién te ayudo?
7. ¿Con quién te gustaría compartir tu presentación musical?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **¿a qué suena el Perú?**

ACTIVIDAD: **Sonidos y música de mi Perú**

Miércoles

5 años

COMPETENCIA:

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Explora y comenta sobre los sonidos que descubre, los selecciona y combina, transformándolos en nuevos sonidos o música.

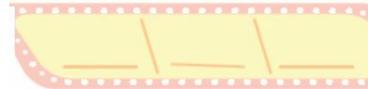
EVIDENCIA: video de la presentación musical usando su instrumento musical elaborado.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD



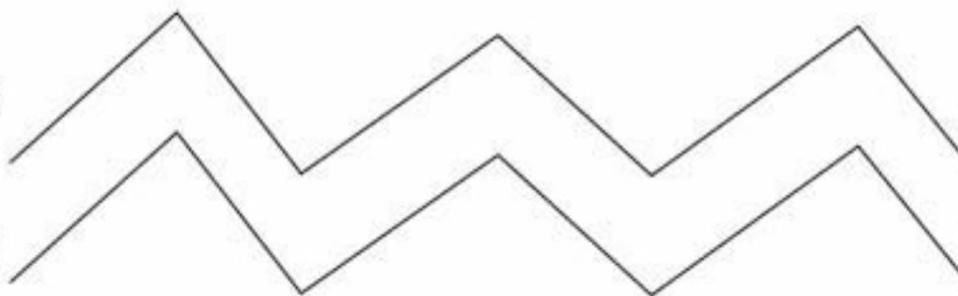
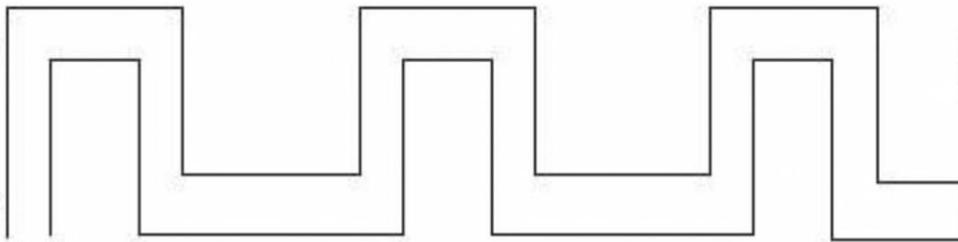
~ ¡ nombre es: -----

1



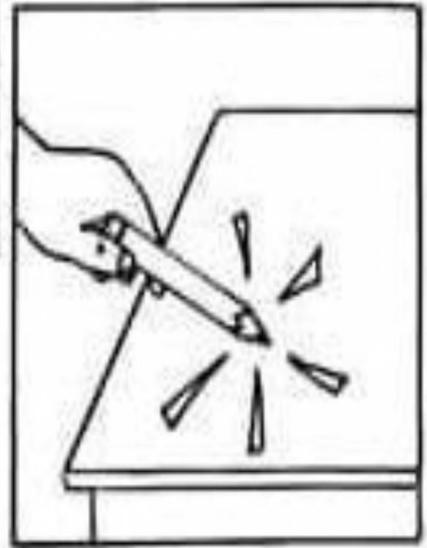
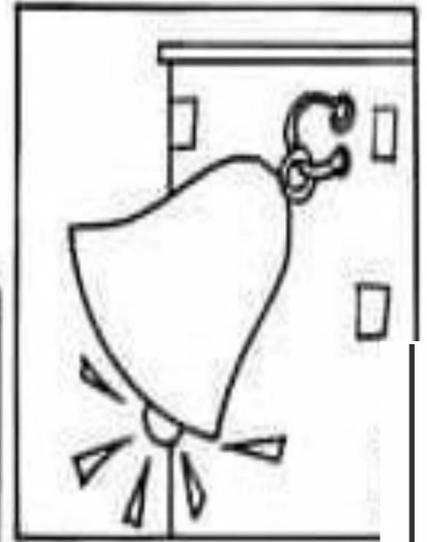
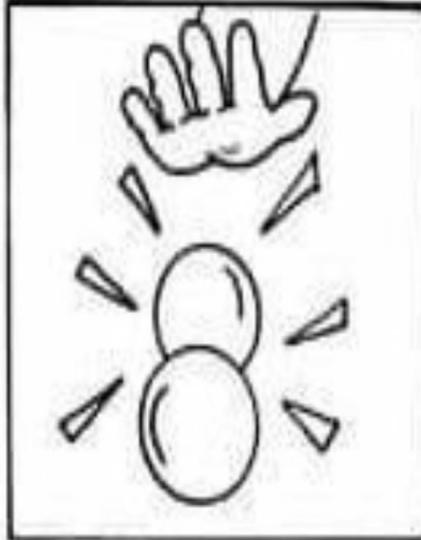
Cada una de los niños debe buscar a su pareja para bailar. Recorre cada camino con tu dedo y luego trázalo con plumones o crayolas de diferentes colores.

Pinta las figuras.





Colorea a los niños y niñas que usan instrumentos musicales peruanos





UNE CADA INSTRUMENTO CON SU SILUETA...



O



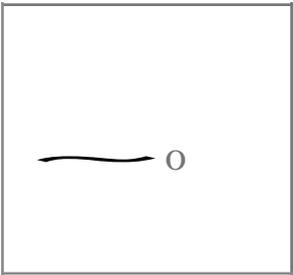
O



O



O



O



O



O



O



O



UNE CADA INSTRUMENTO CON SU SILUETA



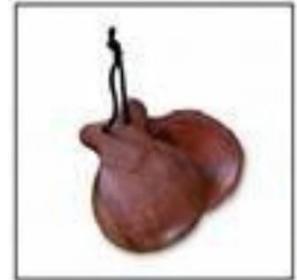
o



o



o



o



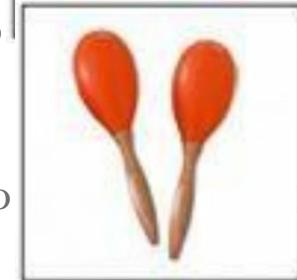
o



o



o



o



o



o



Soffi(O)s IP)~U.

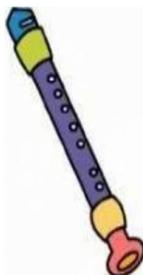
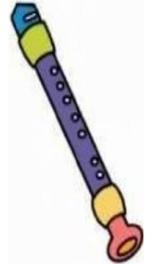
'f/ IP)~1f11S



de l

1m11ftnmm leza

Une los instrumentos musicales iguales





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Psicomotricidad

TÍTULO

Música y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes experimentan, a través del movimiento, las diferentes posibilidades que le brinda su cuerpo, explorando las nociones de espacio (arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro) apreciando similitudes y diferencias entre instrumentos y objetos sonoros.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Representa movimientos explorando nociones: arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro.</p> <p>Reconociendo objetos e instrumentos sonoros.</p>	<p>Representación de movimientos, reconociendo objetos e instrumentos sonoros.</p> <p>Instrumento de evaluación: Cuaderno de campo.</p>
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p> <p>Respeto a la identidad cultural</p>	<p>Enfoque intercultural.</p> <p>Actitudes o acciones observables</p> <p>Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural 		





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Recursos

- Platos, depósitos, palos, etc.

MEDIO UTILIZADO EN LA INTERACCIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE

Llamada telefónica
Mensaje de texto
Otros especificar

WhatsApp
Facebook

Herramientas visuales de comunicación

XIII. Actividades diarias:

Mis emociones



Conversamos: ¿Cómo estás hoy?
¿Qué has hecho ayer?
¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?

Nuestros acuerdos



Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.

Programa de TV

Observan el programa de tv Perú.

XIV. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS







Somos protectores y protectoras de la naturaleza



- ❖ Interactúan mediante el ppt para reconocer objetos sonoros e instrumentos musicales.



- ❖ Comentan sobre los objetos de casa que producen sonidos agradables, así como los instrumentos musicales que escucharon mencionando las diferencias entre ellos.

Cierre

- ❖ Reflexionamos sobre lo aprendido.

Queridos padres y madres al mover el cuerpo las niñas y los niños experimentan, a través del movimiento, las diferentes posibilidades que le brinda su cuerpo, explorando las nociones de espacio (arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro) reconociendo lo que pueden hacer con su cuerpo. En estas actividades de juegos musicales pueden vivenciar nociones de tiempo y espacio moviéndose arriba, abajo, rápido, lento y por todo el espacio, además también conocen los instrumentos musicales y los objetos sonoros apreciando similitudes y diferencias conociendo así más de la música.

RETOS:

4. Representa movimientos, puedes usar un ritmo musical o las indicaciones de un familiar para explorar nociones: arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro.



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

6. ¿Qué movimientos realizaste?

7. ¿Qué otros movimientos propones realizar?

8. ¿Cómo te sientes al realizar estos movimientos?

9. ¿te resulto fácil o difícil realizarlos?, ¿Por qué?

10. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **¿a qué suena el Perú?**

ACTIVIDAD: **Música y movimiento**

Jueves:

5 años

COMPETENCIA:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Representa movimientos explorando nociones: arriba, abajo, atrás, adentro, afuera, a un lado, al otro. Reconociendo objetos e instrumentos sonoros.

EVIDENCIA: video representando movimientos.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD



os IP)~IJ8

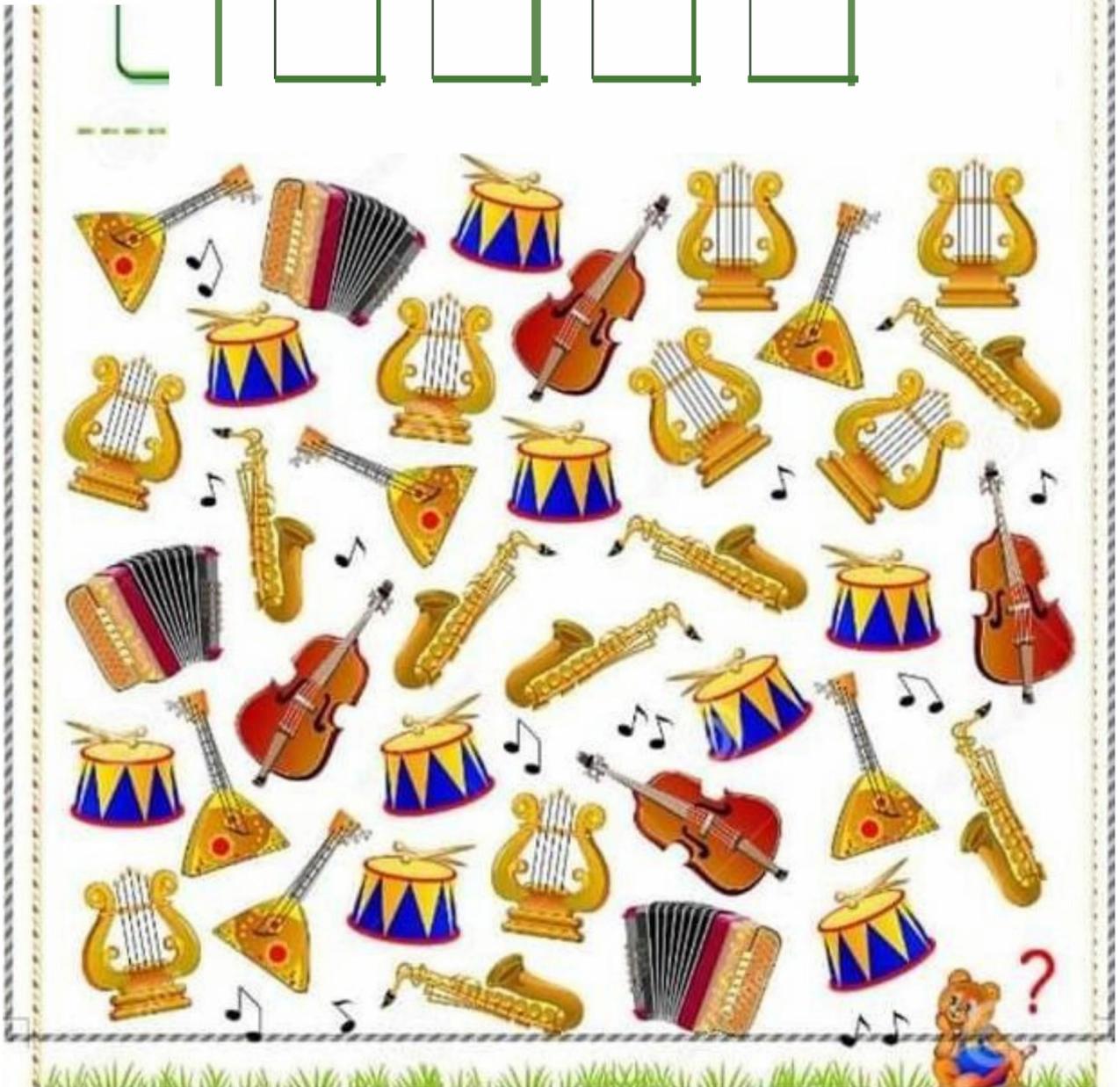
'/ IP)~IraIS



ffil11ftru11n11 leza

CUENTA LOS INSTRUMENTOS Y ANOTA SUS CANTIDADES.

--	--	--	--	--





INSTRUMENTOS MUSICALES DEL PERÚ

Imita los sonidos. recorta las imágenes y guárdalas en tu cajita de sonidos







Observe cada instrumento e escreva o nome dele na caixa abaixo de
suu n mbr e it p ndi nt .

FLAUTA

GUITARRA

VIOLIN

TROMPETA





LOS SONIDOS

Observa las imágenes y selecciona la manera en que se produce el sonido, si es al soplar.



2. Observa la imagen y selecciona si es un sonido **desagradable**.





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Edad y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO: Música y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes juegan y se mueven adaptando su cuerpo según las propuestas e indicaciones que se plantean en la actividad. Asimismo, crean canciones para sus mascotas, a fin de que resalten la importancia de proteger la naturaleza desde los animalitos que los rodean.

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
Crea proyectos desde su lenguaje artístico. <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Representa movimientos adaptando su cuerpo a indicaciones y el lenguaje artístico crea canciones sobre la importancia de proteger a sus mascotas.	Canción a su mascota. Instrumento de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuaderno de campo. ▪ Lista decotejo

Enfoque Transversal: Enfoque ambiental.

Valor

Respeto a toda forma de vida.

Actitudes o acciones observables

Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.
 ❖ La docente fomenta que los niños y las niñas valoren las plantas y los animales que viven en su comunidad y busquen protegerlos de las acciones que dañan a la naturaleza.

Recursos

Platos, depósitos, palos, etc.

MEDIO UTILIZADO EN LA

Llamada telefónica

WhatsApp

Herramientas visuales de





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Mensaje de
texto

Facebook

comunicación

Otros especificar

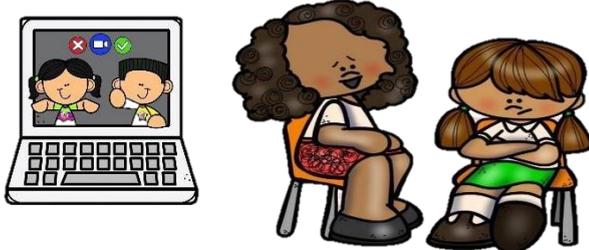
XV. Actividades diarias:

Mis emociones



Mediante la presentación del ppt. Dialogamos: ¿Cómo estas el día de hoy?, ¿Por qué te sientes de esta manera?, ¿Qué actividades que realizaste te ponen feliz?

Nuestros acuerdos



Recuerdan los acuerdos virtuales:
Mantener la cámara encendida.
Apagar el audio
Respetar la intervención del compañero (a)

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Los niños y niñas registran la asistencia mediante audios.



XVI. Desarrollo de la Sesión:



Hacia delante





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



- ❖ Conversamos: ¿De quién nos habla la canción?, ¿Qué dice de la mascota?, ¿Qué hace el perrito?, ¿tienes mascota?, ¿Cómo le demuestras tu amor?, ¿te gustaría hacer una canción a tu mascota?
- ❖ Mediante el ppt observan algunos animalitos para reconocer sus características, con ayuda de algunas pistas musicales de canciones conocidas. Se animan a cantar.
- ❖ Reflexionamos sobre lo aprendido.

Cierre

Queridos padres y madres el movimiento es parte natural del desarrollo psicomotor de los niños y las niñas ya que adaptan su cuerpo, desarrollan su equilibrio y coordinación además siguen indicaciones que se plantean en la actividad. Asimismo, crean canciones para sus mascotas, a fin de que resalten la importancia de proteger la naturaleza desde los animalitos que los rodean.

RETOS:

3. Usa un fondo musical conocido y realiza cambios en la letra para crear una canción a tu mascota u otro animalito de tu comunidad.



Somos protectores y protectoras de la naturaleza



FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

1. ¿Cómo te preparas antes de realizar tu actividad de movimiento?
2. ¿Cómo te sientes al realizar movimientos?
3. ¿Qué otros desplazamientos te gustaría realizar?
4. ¿Tienes mascota? ¿Cómo se llama?
5. ¿Cómo le demuestras tu cariño a tu mascota?
6. ¿Qué canción le creaste?





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: somos protectores y protectoras de la naturaleza

ACTIVIDAD: música y movimiento

JUEVES:

5 años

COMPETENCIA:

Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Representa movimientos adaptando su cuerpo a indicaciones y mediante el lenguaje artístico crea canciones sobre la importancia de proteger a sus mascotas.

EVIDENCIA: Canción a su mascota.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD





Somos protectores y protectoras de la naturaleza



Lista de cotejo

Aula : _____

Fecha : _____

N°	Nombre del estudiante	Fecha: Jueves			
		ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.			
		Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).			
		Criterio 1 Representa movimientos adaptando su cuerpo a indicaciones y mediante el lenguaje artístico crea canciones sobre la importancia de proteger a sus mascotas.			
		Logrado	En Proceso	En Inicio	No Logrado
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

Leyenda: Logrado ■ En Proceso ■ En Inicio ■





Somos protectores y protectoras de la naturaleza

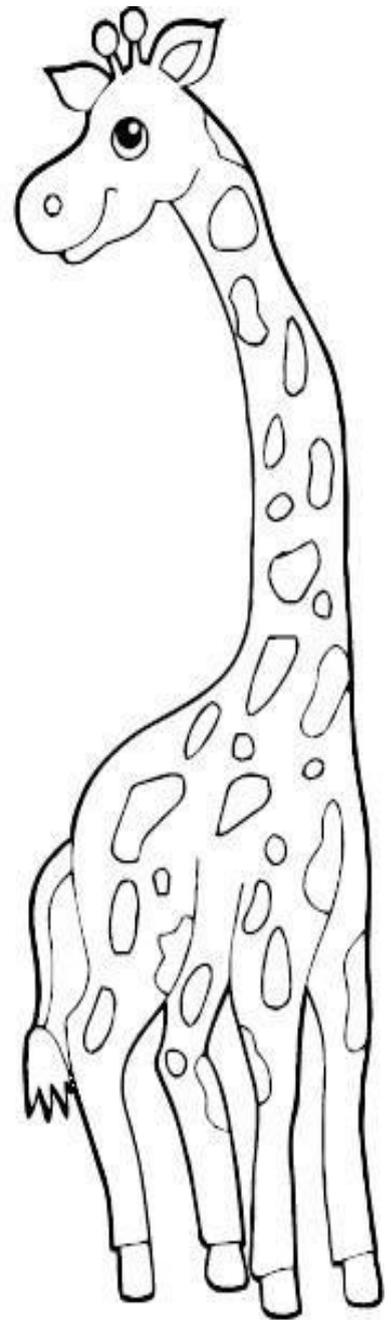
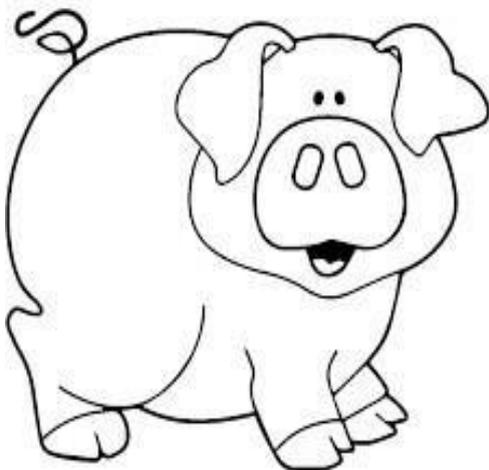
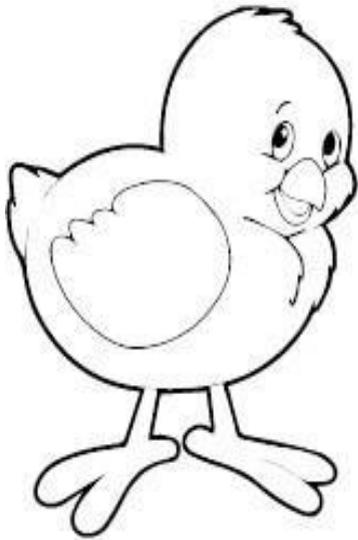


MÚSICA Y MOVIMIENTO

Mi nombre es: _____

Animales que se desplazan por la tierra

Reconoce e identifica, luego colorea.





Somos protectores y protectoras de la naturaleza

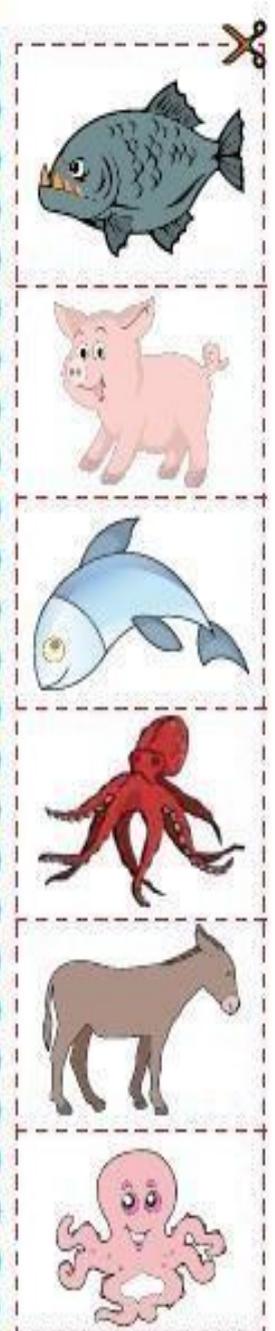
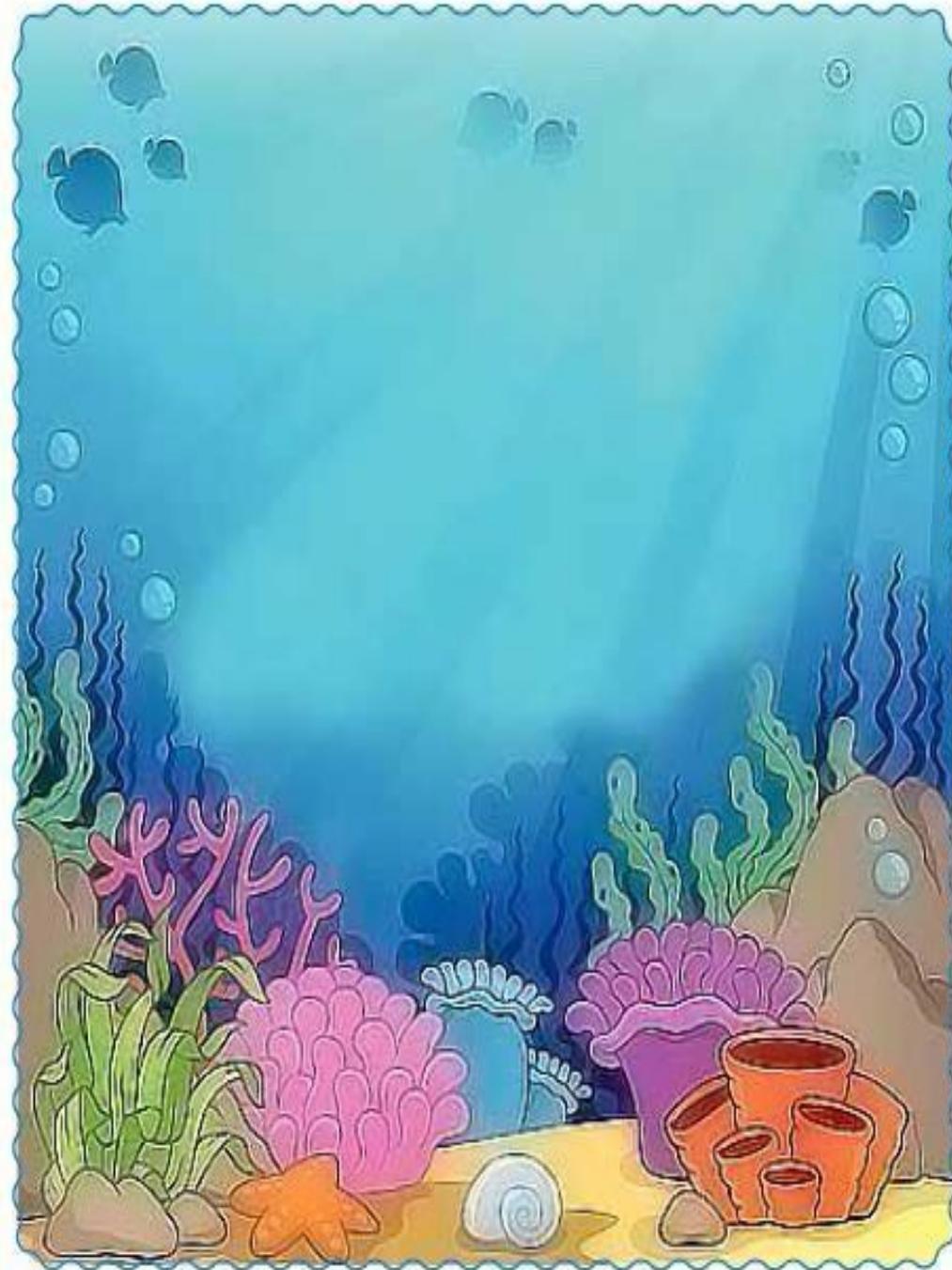


MÚSICA Y MOVIMIENTO

Mi nombre es: _____

Animales que se desplazan por la agua

Reconoce los animales que se desplazan por el agua, recorta y pega.





SOFFICO>S IP)~1fa

'f/ IP)~1f11S

de l



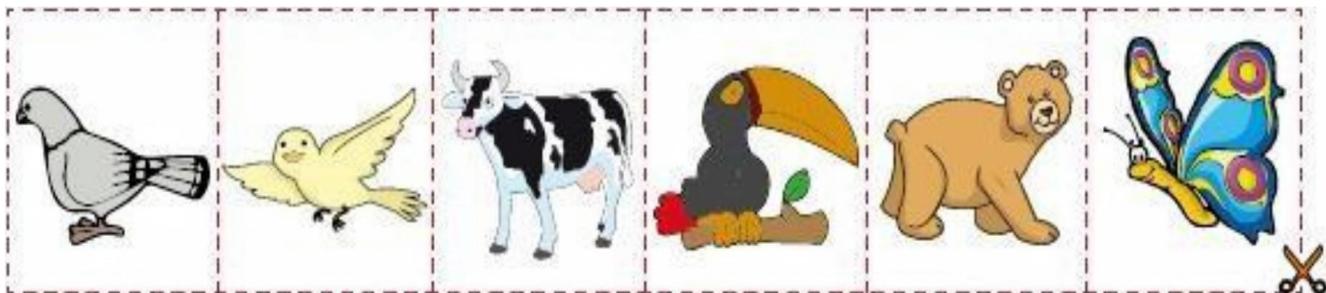
ffillliffllllnleza

MÚSICA Y MOVIMIENTO

r Mi nombre es: _____ !

Animales que se desplazan por el aire

Recorta y pega.





soffi@>S IP)~U.

'f/ IP)~lf1S

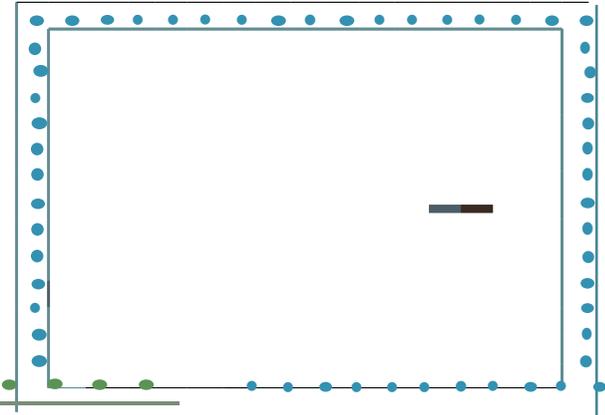
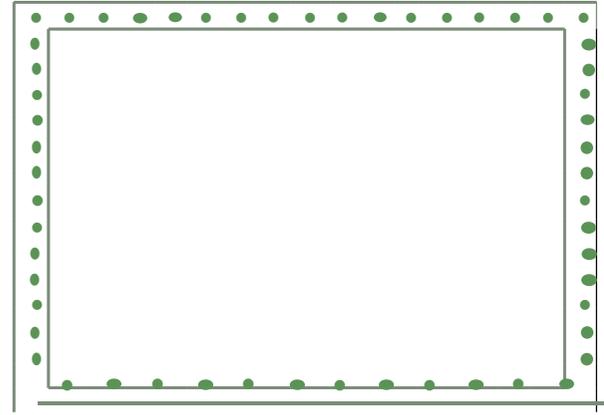
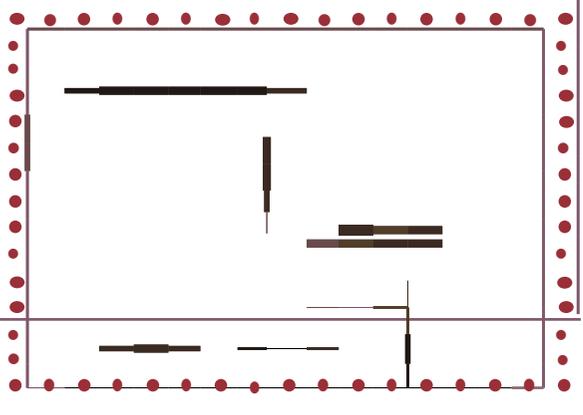
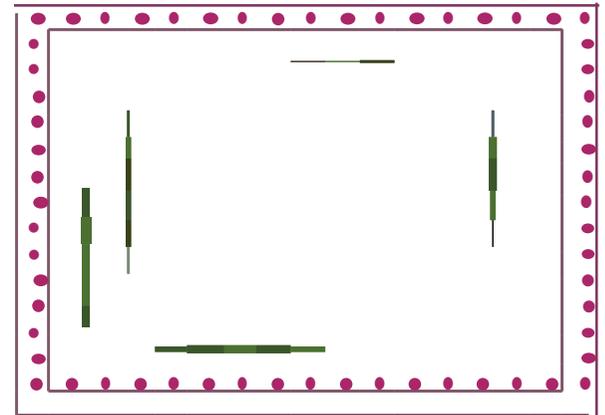
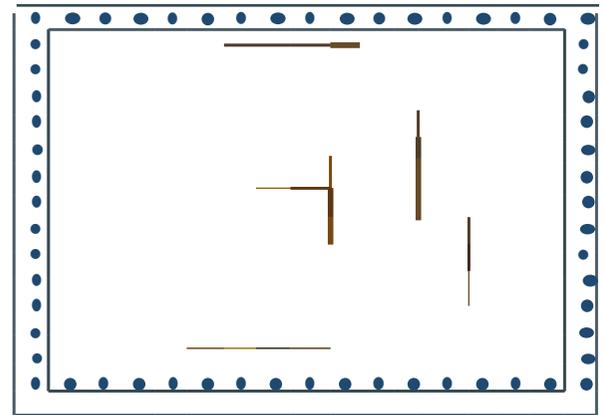
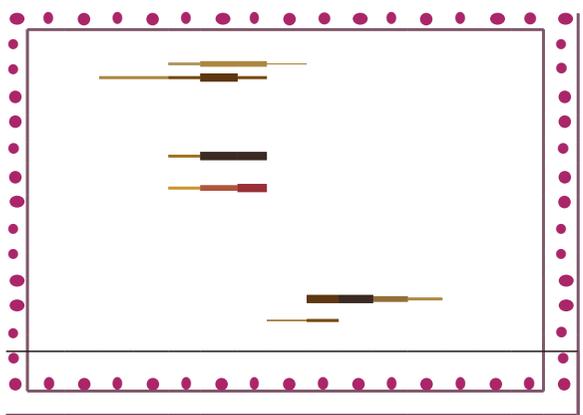
ffill1tnnlnllleza

MÚSICA Y MOVIMIENTO



APRENDO en casa

□ Observa con atención, señala y menciona cada uno de ellos, punza por los puntos.

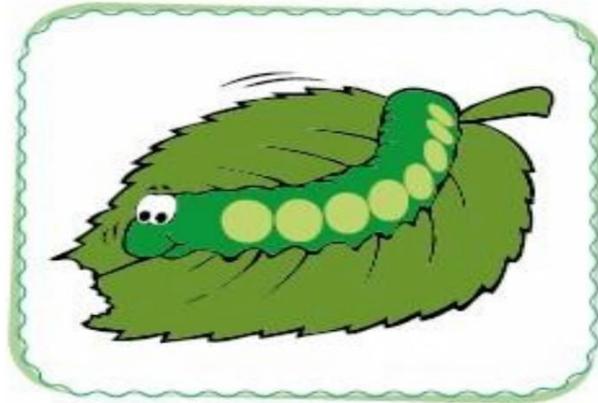
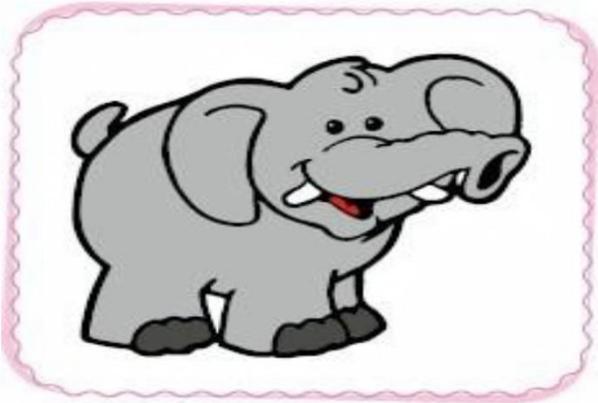
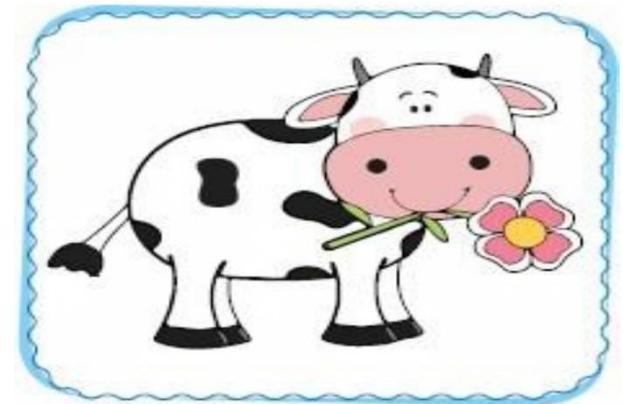






leza
MÚSICA Y MOVIMIENTO

□ Observa con atención los animales y repite el nombre de cada uno señalándolo, colorea el cuadro del que más te gusta.







¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Sonidos y música de mi Perú

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes conversan sobre el contenido de un texto, lo que descubrieron y averiguaron acerca de los sonidos y música del Perú.

IX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	5 años Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	5 años Explora y comenta sobre los sonidos que descubre, los selecciona y combina, transformándolos en nuevos sonidos o música.	Confeccionan uno o más instrumentos sonoros empleando materiales de reúso. Instrumento de evaluación: Cuaderno de campo.

Enfoque Transversal
Valor

Enfoque intercultural.

Actitudes o acciones observables





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Respeto a la
identidad
cultural

Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes
 ❖ La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural

Recursos

Platos, depósitos, palos, etc.

MEDIO UTILIZADO
EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

Llamada
telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

WhatsApp

Facebook

Herramientas
visuales de
comunicación

XVII. Actividades diarias:

Mis emociones



Conversamos: ¿Cómo estás hoy?
¿Qué has hecho ayer?
¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?

Nuestros acuerdos



Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.

Programa de TV

Observan el programa de tv Perú.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

D

XVIII. Desarrollo de la Sesión:



“

”

¿A qué instrumento musical pertenece este sonido?







¿A QUE SUENA EL PERÚ?

- ❖ Se invita a las niñas y niños a elegir el instrumento que desea confeccionar, exploran y seleccionan los materiales (cajas, latas, tubos, conos de papel, cascabeles, semillas, etc.) para su elaboración.



Cierre

- ❖ Reflexionamos sobre lo aprendido.

Queridos padres y madres mediante esta actividad las niñas y los niños se expresan y conversan sobre el contenido del texto, además cuentan lo que descubrieron y averiguaron acerca de los sonidos y música del Perú. Al elaborar sus instrumentos pueden probar cómo suenan. Comparan los sonidos que producen, juegan a hacer ritmos diferentes y también acompañan algunas canciones que conocen o canciones de nuestra música peruana.

RETOS:

5. Confecciona uno o más instrumentos sonoros empleando materiales de reúso y en un video comparte como suena usándolo en una canción que conoces o en una música peruana.



¿A QUE SUENA EL PERÚ?

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

8. ¿Cómo te sientes al escuchar estos ritmos peruanos?

9. ¿Qué ritmo te gusta más?, ¿Por qué?

10. ¿Cómo elaboraste tu Instrumento musical?

11. ¿Qué materiales usaste?

12. ¿Al elaborar tu instrumento que parte te pareció difícil hacer?

13. ¿Quién te ayudó?

14. ¿Con quién te gustaría compartir tu presentación musical?





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿a qué suena el Perú?

ACTIVIDAD: Sonidos y música de mi Perú

Miércoles

5 años

COMPETENCIA:

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Explora y comenta sobre los sonidos que descubre, los selecciona y combina, transformándolos en nuevos sonidos o música.

EVIDENCIA: video de la presentación musical usando su instrumento musical elaborado.

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Mi nombre es: _____

Cada uno de los niños debe buscar a su pareja para bailar. Recorre cada camino con tu dedo y luego trázalo con plumones o crayolas de diferentes colores.

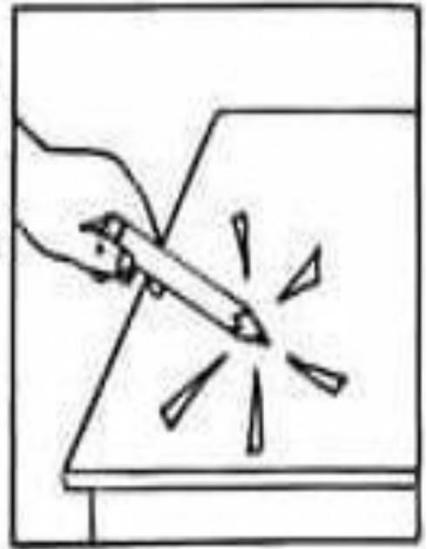
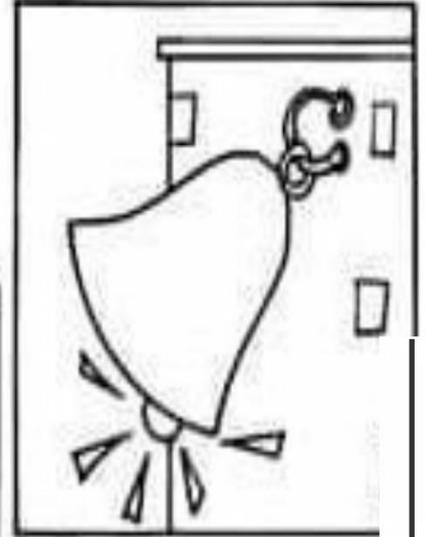
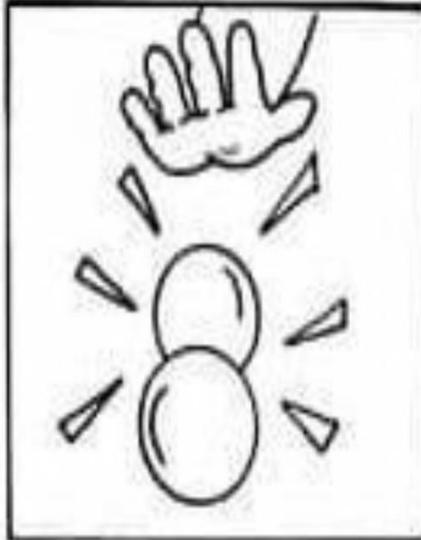
Pinta las figuras.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

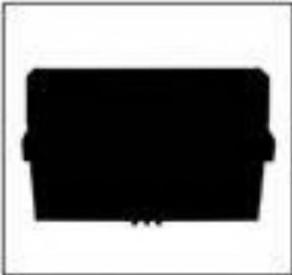
Colorea a los niños y niñas que usan instrumentos musicales peruanos





¿A QUE SUENA EL P...?

UNE CADA INSTRUMENTO CON SU SILUETA



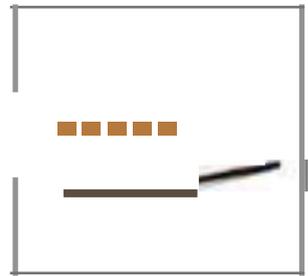
O



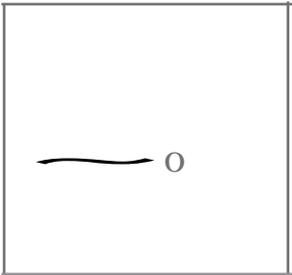
O



O

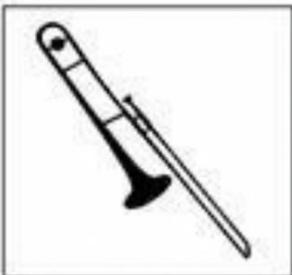


O



O

O



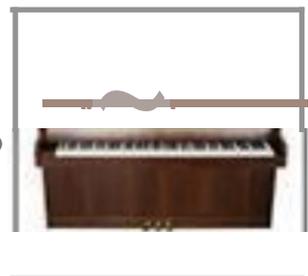
O

O



O

O





¿A QUE SUENA EL PIPÍ?

UNE CADA INSTRUMENTO CON SU SILUETA



O



O



O



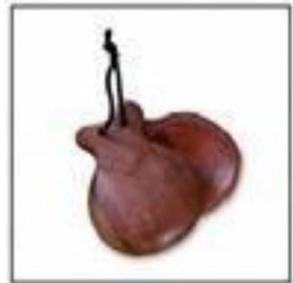
O



O



O



O



O



O

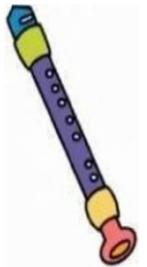


O



A QUE SUENA EL PERÚ >

Une los instrumentos musicales iguales





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Actividad de Aprendizaje N°

- 1.1. I. E.:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Grado y sección: 5 años.
- 1.4. Área: Comunicación

TÍTULO

Lectura y movimiento

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los estudiantes representan acciones, animales y personajes. Asimismo, se acercan a diversos textos escritos, en este caso, a través de adivinanzas.

X. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Evidencia
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>5 años</p> <p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en las adivinanzas que se presentan en variados soportes.</p>	<p>5 años</p> <p>Recupera información sobre el contenido de un texto, mencionando las características del objeto, animal o persona a adivinar.</p>	<p>Representación de acciones, animales, personajes de sus adivinanzas.</p> <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuaderno de campo.
<p>Enfoque Transversal</p> <p>Valor</p> <p>Respeto a la identidad cultural</p>	<p>Enfoque intercultural.</p> <p>Actitudes o acciones observables</p> <p>Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes</p> <p>❖ La docente propicia que los niños y las niñas valoren las tradiciones de su región y fortalezcan su identidad cultural</p>		
Recursos			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Platos, depósitos, palos, etc. 	MEDIO UTILIZADO	Llamada	WhatsApp
			Herramientas





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

EN LA
INTERACCIÓN
DOCENTE-
ESTUDIANTE

telefónica
Mensaje de
texto
Otros especificar

Facebook

visuales de
comunicación

XIX. Actividades diarias:

Mis emociones



Conversamos: ¿Cómo estás hoy?
¿Qué has hecho ayer?
¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿Por qué?

Nuestros acuerdos



Escuchan algunos acuerdos para realizar las actividades virtuales.

Actividades permanentes



Observan videos de las actividades permanentes: bienvenida, oración, calendario y clima.

Asistencia



Audio de los estudiantes, reportando su asistencia.

Programa de TV

Observan el programa de tv Perú.

XX. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

Inicio

Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy representan acciones, animales y personajes. Asimismo, se acercan a diversos textos escritos, en este caso, a través de adivinanzas.

❖ Se invita a participar bailando para representar acciones de animales.



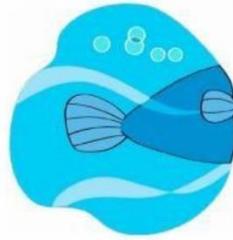


Acción De Animales





TIENE OJOS DE GATO
Y NO ES GATO,
OREJAS DE GATO
Y NO ES GATO,
PATITAS DE GATO
Y NO ES GATO,
RABO DE GATO
Y NO ES GATO.



SOY CHIQUITITO
Y PUEDO NADAR,
VIVO EN LOS RÍOS
Y TAMBIÉN EN EL MAR.

SOY DE COLOR VERDE,
ME GUSTA SALTAR,
JUGAR EN EL CHARCO
Y TAMBIÉN CROAR.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

FECHA:

8. ¿Qué acciones te gusto representar?, ¿Por qué?
9. ¿Qué movimientos de animales representaste?
10. ¿Cuáles fueron las partes tu cuerpo que usaste para representar movimientos?
11. ¿Qué texto leímos?
12. ¿De que hablaban las adivinanzas?
13. ¿Recuerdas cómo era la adivinanza?
14. ¿Quieres que juguemos a la adivinanza?, ¿te escucho tratate de adivinar?





¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Cuaderno de campo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿a qué suena el Perú?

ACTIVIDAD: Lectura y movimiento

Martes

5 años

COMPETENCIA:

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere e interpreta información del texto escrito.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

CRITERIO DE EVALUACION:

Criterio 01: Recupera información sobre el contenido de un texto, mencionando las características del objeto, animal o persona a adivinar.

EVIDENCIA: video representando mediante movimientos, acciones de animales o personajes de las adivinanzas

NOMBRE DEL NIÑO(A)	FECHA	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Registrar las evidencias más relevantes)	REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD





¿A QUE SUENA EL PEPE´?

ti nombre es:

Delinea con lápiz y colorea.







¿A QUE SUENA EL PERÚ?

Mi nombre es: _____

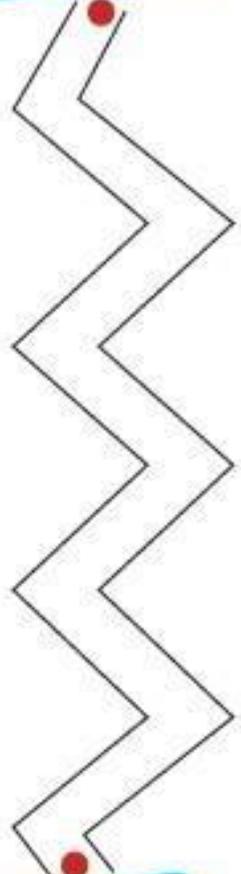
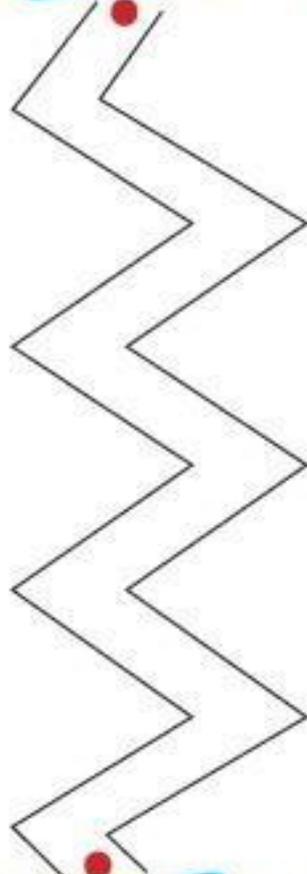


Cada una de las señoras quiere guardar sus cosas. Traza el camino con tu dedo y luego con plumón grueso de diferentes colores.





¿A QUE SUENA EL PERÚ?





Mi nombre es: _____



o

camino por donde se

o

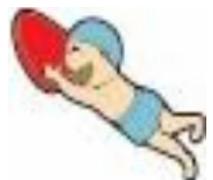
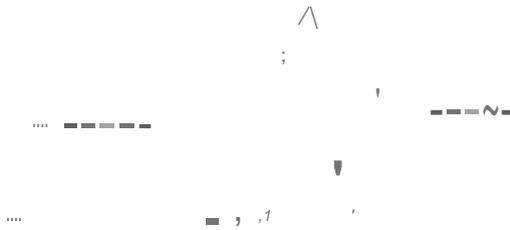
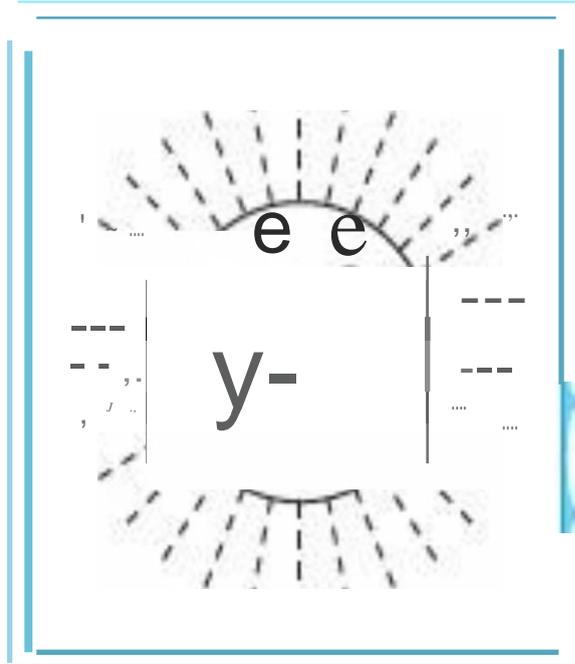
Pinta los niños y embol





Mi nombre es: _____

Trazo por las líneas entrecortadas de punto a punto y completa el Sol.



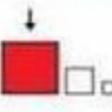


¿A QUE SUENA EL P ^o ?

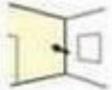
LECTURAY MOVIMIENTO

LEE LA ADIVINANZA CON AYUDA DE TU MAMI Y RESPONDE
MARCANDO CON UN ASPA

Verde nace,
 

verde se cria,
 

y verde corre,
 

Las paredes arriba
 

¿Quien soy?

NOMBRE: _____





¿A QUE SUENA EL P D ?

LEC RAY MOYIMIE~O

LEE LA ADIVINANZA CON AYUDA DE TU MAMI Y RESPONDE MARCANDO CON UN ASPA

O ~ ~ ,
@ .
IWM'~,
Do.
c&"l./l.,G- ~ /
f tL
— —
¿Qué es?

DO

NOMBRE





¿A QUE SUENA EL PEPO?

~ Escucha la adivinanza leída por su familiar, luego selecciona la imagen correcta

↑ -----,
| Canto en la orilla |
: vivo en el agua, :
| no soy pescado, |
| ni soy cigarra. |

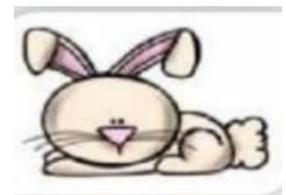


||| ----- ●
| Puñadito de |
| algodón que :
| brinca sin ton ni |



||| ----- ↑
| son. |

----- ,
: Un solo portero un |
| solo inquilino tu :
| casaredundando |
| la llevas contigo |



----- ●
| Tiene las orejas largas |
| tiene la cola pequeña |
| en los corrales se cría |
| y en los montes tiene |
| cuevas |





Mi nombre es: _____

¿Adivina quién soy?



Soy animal y vivo en el agua.



Soy un postre frío, dulce y sabroso.



Soy un astro y doy luz y calor.



Soy de cuero y calzo tus pies.

RECORTA

