

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**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 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MADRE TERESA DE
CALCUTA”, DISTRITO DE ZORRITOS - 2015**

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

AUTORA:

ROSARIO CLARIBEL BACA ZAPATA

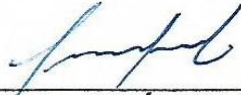
ASESOR:

DR. SEGUNDO CORREA MORÁN

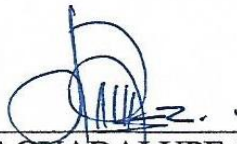
TUMBES - PERÚ

2017

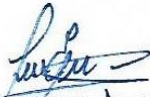
JURADO EVALUADOR DE TESIS



Dr. SAÚL SUNCIÓN YNFANTE
Presidente



Dra. MILAGROS DE GUADALUPE GUEVARA ZÁRATE
Secretaria



MGTR. LUCÍA ESPINOZA CEDILLO
Miembro



DR. SEGUNDO CORREA MORÁN
Asesor

DEDICATORIA

A Dios Padre:

Por entregarme la vida, la fortaleza y la esperanza para continuar con mis mayores éxitos personales, y por haber consentido la superación de obstáculos que permitieron alcanzar este nuevo logro profesional.

A mis Padres:

Por iluminar mis pasos, gracias por su amor, confianza y apoyo permanente en todo lo que he anhelado, y porque sus consejos me hicieron una mujer de bien.

A mis Hermanos:

Por sus gratos recuerdos, por su unión y soporte incondicional en lo que siempre he anhelado y que hoy hace posible el lograr un objetivo más trazado.

A mi Novio:

Sustento de afecto, aliento y comprensión; por colmar de gracia mi corazón y haberme sembrado sentimientos de autorrealización que hoy repercuten en mi formación didáctica y profesional.

Rosario.

AGRADECIMIENTO

Mi gran especial agradecimiento al Dr. Segundo Correa Morán, quien con su amplia experiencia académica en investigación educacional, su desinteresada colaboración y gran amistad, orientó y asesoró la ejecución de la presente tesis.

Así mismo, una sincera gratitud a las siguientes personas:

- Mg. César William Luciano Salazar: Docente de la Universidad Nacional de Tumbes.
- Prof. Carlos Ríos Campaña: Director de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta” del distrito de Zorritos

Del mismo modo, a mis colegas docentes de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta” del distrito de Zorritos; muy agradecida por su valiosa cooperación, confianza y contribución; ya que sus actos han permitido lograr con éxito el desarrollo de esta investigación.

La Autora.

RESUMEN

La investigación tuvo por finalidad contribuir al desarrollo de una herramienta educativa de utilidad para promover la expresión oral en aprendices de inicial. Por ello, se diseñó y aplicó un programa educativo “Juego de Roles” el cual utiliza la estrategia pedagógica del juego de Roles haciendo uso de títeres con un enfoque colaborativo adaptados a la realidad de los estudiantes de 5 años de edad. Este estudio, se aplicó a niños de 5 años, en Zorritos - Perú. La muestra se seleccionó por método no probabilístico ($n = 11$), mediante la técnica por juicio o criterio y por conveniencia, debiendo cumplirse los criterios de inclusión y de exclusión. El tipo de investigación fue explicativo y prospectivo, utilizándose un diseño pre-experimental de pre-prueba / post-prueba, con un solo grupo. Se realizó una primera evaluación para medir el nivel de expresión oral, luego el docente desarrolló el programa; para finalmente volver a realizar una segunda medición. Los resultados evidenciaron cambios estadísticos significativos ($P=0.003$) entre la primera respecto a la segunda evaluación; se verificó aumento del puntaje de expresión oral. Se demostró que el programa influyó positivamente en la expresión oral de los alumnos; sugiriéndose incorporar esta experiencia al sector educativo para reforzar la capacidad expresiva de los niños de nuestro medio.

PALABRAS CLAVES: Juego de Roles, Enfoque colaborativo, Títeres, Expresión oral, Área de comunicación.

ABSTRACT

The research aimed to contribute to the development of an educational tool useful to promote oral expression in initial learners. Therefore, an educational program "Role Playing" was designed and implemented, which uses the pedagogical strategy of the Roles game using puppets with a collaborative approach adapted to the reality of the students of 5 years of age. This study was applied to children 5 years in Zorritos - Peru. The sample was selected by non-probabilistic method ($n = 11$), using the technique of judgment or discretion and convenience, having met the criteria for inclusion and exclusion. The research was explanatory, prospective, using a pre-experimental pre-test / post-test, with one group. A first evaluation to measure the level of oral expression, then the teacher developed the program was made; to finally return to a second measurement. The results showed statistically significant changes ($P=0.003$) between the first relative to the second evaluation; oral increased level of expression was verified. It showed that the program had a positive impact on speaking students; suggesting incorporate this experience to the education sector to enhance the expressive capacity of children in our midst.

KEYWORDS: Role playing, Collaborative Approach, Puppet, oral expression, communication area.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA	16
2.1. Antecedentes del estudio	16
2.2. Bases teóricas	19
2.2.1. Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres	19
2.2.2. La expresión oral en el área de Comunicación	45
III. HIPÓTESIS	59
IV. METODOLOGÍA	60
4.1. Diseño de la investigación	60
4.2. Población y muestra	60
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	61
4.4. Técnicas e instrumentos de Recojo de Información	64
4.5. Plan de análisis	65
4.6. Principios éticos	66
4.7. Matriz de Consistencia	67
V. RESULTADOS	68
5.1. Presentación de Resultados	68
5.2. Análisis de Resultados	77
VI. CONCLUSIONES	86
VII. RECOMENDACIONES	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
ANEXOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Población de estudiantes matriculados en el aula de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”- 2015	61
Tabla 2: Definición operacional de Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres.	62
Tabla 3: Definición operacional de Expresión oral en el área de comunicación	63
Tabla 4: Consistencia de la Investigación	67
Tabla 5: Comparación de la Puntuación de la Pre prueba Versus la Puntuación de la Post prueba por ítems de la Expresión oral en Alumnos de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos	68
Tabla 6: Comparación de la Puntuación de la Pre prueba Versus la Puntuación de la Post prueba por ítems del Área de Comunicación en Alumnos de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos	70
Tabla 7: Puntuación de la Pre Prueba Versus la Post Prueba de la Dimensión Expresión oral en Alumnos de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	72
Tabla 8: Puntuación de la Pre Prueba Versus la Post Prueba de la Dimensión Área de Comunicación en Alumnos de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	73
Tabla 9: Puntuación de la Pre Prueba Versus la Post Prueba de la Expresión oral en el área de comunicación en Alumnos de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	75

Tabla 10: Contratación de hipótesis mediante la Prueba de Wilcoxon	76
Tabla 11: Prueba de Wilcoxon para valorar la dimensión Expresión Oral	136
Tabla 12: Prueba de Wilcoxon para valorar la dimensión Área de Comunicación	136
Tabla 13: Prueba t de students que corrobora la contratación de hipótesis planteada	137

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Puntuación de la Pre prueba Versus la Puntuación de la Post prueba por ítems de la Expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos	69
Figura 2: Puntuación de la Pre prueba Versus la Puntuación de la Post prueba por ítems del Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos	71
Figura 3: Puntuación de la Pre Evaluación Versus la Post Evaluación de la dimensión Expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	72
Figura 4: Puntuación de la Pre Prueba Versus la Post Prueba de la dimensión Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	74
Figura 5: Puntuación de la Pre Prueba Versus la Post Prueba de la Expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.	75

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de la educación existe la certeza que la expresión oral es y ha sido sin duda de amplio valor para las personas. La comunicación así se califica como una de capacidad del hombre muy importante y útil para convivir de manera social. La expresión oral es relevante para la educación infantil; pues los escolares aprenden su expresión, van precisando la pronunciación, amplían su vocabulario y mejoran su sintaxis. En ese sentido, la investigación plantea el siguiente enunciado: ¿Cómo influye el Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres sobre la expresión oral en el área de Comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa ‘Madre Teresa de Calcuta’ del distrito de Zorritos, 2015?. Al respecto, Charles y Williame (1994), propone que “el crecimiento lingüístico (expresión oral) se consigue escuchando y hablando”.

Gutiérrez (1979) opina que “en Argentina se instituyó que el docente permita que el niño exprese lo que quiere y siente; es por esto que fue necesario que todo niño curse el nivel preescolar, puesto que al ingresar comienza a socializarse con sus compañeros y maestros además se vuelven independientes y autónomos, conocen cosas nuevas se vuelven capaces de pensar y reflexionar, adquiriendo nuevos conocimientos hábitos y que en un futuro les servirán para ir integrándose con las demás personas de su sociedad y con las que tendrá que interactuar”.

El juego de roles, es relevante en el proceso de educativo, a la hora de instruirse, la calidad con que un individuo aprende un tema se cimienta en la utilidad práctica que le encuentre a dicho saber. Con estos juegos de roles se desarrolla la adquisición de una abundante riqueza expresiva y de vocabulario. Para Hughes (1988) “los juegos de roles tiene por finalidad, despertar el interés, se motiva la

participación espontánea de los(as) niños(as) y, por su propia informalidad y actualidad, se mantiene la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. La representación escénica provoca una vivencia común a todos/as los niños(as) y después de ella es posible discutir mejor el problema con cierto conocimiento generalizado, puesto que todos han participado de un planteo común”.

El ejercicio práctico de la expresión oral en el área de Comunicación en diversos escenarios y entornos, se muestra de manera verbal y no verbal; esto empieza a tener intencionalidad para los intercambios comunicativos; “los niños se van haciendo más activos, gracias al influjo cultural de su contexto, su vocabulario mejora y su dominio crece cuantiosamente. Hacen sus primeras relaciones de palabras, sonidos, nombres, estructurando de esta manera su lenguaje; por lo que se sostiene el lenguaje del niño es aprendido en un contexto social y cultural a través de las relaciones con adultos y niños. A su vez, los juegos de roles se usan frecuentemente en las situaciones de aprendizaje y se les pide a los estudiantes que asuman el rol apropiado, el cual es esencial que el estudiante sea capaz de desempeñar el rol del individuo elegido de forma apropiada” (Hughes, 1988).

Sin embargo, en nuestro contexto y a nivel de la Institución Educativa ‘Madre Teresa de Calcuta’ se visualiza que la mayoría de profesores les falta incentivar a los educandos en lo referente a la expresión oral, adolecen de estrategias dinámicas. Es en este sentido, que se busca establecer si el juego de roles representa una estrategia útil que se puede desarrollar durante el quehacer pedagógico, ya que puede integrarse en la vida de los estudiantes de inicial para desplegar su propia personalidad, así como su expresión oral apoyado en la utilización de títeres.

Lo antes expuesto lleva a investigar la influencia de la aplicación de un programa de juegos de roles con el enfoque colaborativo utilizando títeres desarrollado y la expresión oral en los niños del aula de 5 años, para lo cual este estudio planteó tiene como objetivo general “Determinar la influencia Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres sobre la expresión oral del área de Comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa ‘Madre Teresa de Calcuta’ del distrito de Zorritos, 2015”; y como objetivos específicos se propuso: 1) Evaluar la expresión oral en el área de comunicación previa a la aplicación del programa Juego de Roles, mediante una pre-prueba, 2) Emplear el juego de roles fundamentado en el enfoque colaborativo manipulando títeres mediante un programa educativo, 3) Evaluar la expresión oral en el área de comunicación posterior a la aplicación del programa Juego de Roles, mediante una post-prueba.

Entre los aportes que ofrece el estudio se tiene lo siguiente: En lo teórico, se recopila información de los diversas definiciones del juego de roles, y se profundiza sobre el aprendizaje colaborativo y el uso del títere y el desarrollo en el área de comunicación de la expresión oral; éste acercamiento teórico permite conocer qué habilidades expresivas son promovidas por el juego de roles. A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa que contiene 7 sesiones de clases debidamente organizadas y sistematizadas, donde se aplica la técnica del juego de roles como estrategia metodológica y como recurso educativo se hace uso de los títeres. Los aportes a nivel práctico de esta investigación consisten en aplicación de un modelo educativo basado en el juego de roles que se contextualicen

para mejorar la expresión oral y desarrollar destrezas y habilidades comunicativas, las que trascienden en la vida social posterior del estudiante.

Entre los resultados más sobresaliente se tiene: en la dimensión Expresión Oral, se muestra que en la preprueba el puntaje promedio fue de 15.55 puntos y luego de aplicar el programa de juego de roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 25.36 puntos; en la dimensión Área de comunicación, se muestra que en la preprueba el puntaje promedio fue de 17.81 puntos y luego de aplicar el programa de juego de roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 26.64 puntos; resultados que demuestran la mejora en estas dimensiones. Respecto al resultado general, se comprobó a través de la prueba de Wilcoxon que al comparar puntuaciones de la preprueba versus las puntuaciones de la post prueba se mostraron once (11) rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate; lo que significa que en el 100% de los niños su puntaje pre evaluación fue menor que el de la post evaluación demostrándose que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en el área de comunicación.

Por tal motivo, la investigación es importante ya que el juego de roles ayuda a los estudiantes en el nivel inicial, a desarrollar su imaginación, reforzar su expresión oral, su autonomía, su personalidad, y sus ideas, se intercomunican con el medio ambiente. Cuando estos roles se efectúan con títeres permiten que los aprendices protagonicen sus escenas, imaginen sus personajes, creen propios diálogos, manipulen a los títeres, improvisen sus testimonios. En ese escenario, el desarrollo del lenguaje oral tiene especial interés para los estudiantes, sobre todo en el nivel

inicial pues recién aprenden a expresarse oralmente modulando su pronunciación lo cual se logra al practicar escuchar y hablar, en un ambiente colaborativo.

En consecuencia, este estudio es trascendental para el futuro docente, ya que permitió plantear estrategias educativas para desarrollar la expresión oral de acuerdo a las necesidades vigentes en nuestro contexto social; la mismas estrategias que se proponen incorporar al sistema educativo mediante unidades didácticas o programas educativos en el nivel inicial de la educación básica regular.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

Quispe (2008), publicó en su estudio “Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en tercer ciclo del nivel primario de la I. E. Javier Heraud - Tambo, en Huancayo; el objetivo de investigación fue demostrar la influencia de las estrategias dinámicas, en base a juegos de roles, en la expresión oral en los niños y las niñas. El desarrollo de la investigación contó con los grupos del primer grado, con una población de 20 estudiantes, la metodología fue de nivel experimental, pues se encuentran dos variables causa - efecto. Se detectó que una gran mayoría de los niños y niñas tiene problemas de comunicación, desde el punto de vista oral; esta dificultad consiste en que no pueden pronunciar con claridad las palabras, especialmente las denominadas trabadas, producto de un excesivo ‘mimo’ de padres a hijos o de un ‘engreimiento’ dañino porque les anulan a los niños la capacidad de desarrollar convenientemente su capacidad comunicativa. Por ello, se ha tratado de responder a la necesidad de mejorar la expresión oral, mediante los juegos de roles. En conclusión esta investigación ha permitido experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la fluidez en la oralidad”.

Rodríguez y Vásquez (2011) desarrollaron un estudio con “el propósito de demostrar que la aplicación de la técnica de juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye en la expresión oral del idioma inglés. El estudio se realizó en el Instituto Superior Leonardo Da Vinci-Trujillo, 2011. La población fue de 68 alumnas de Secretariado Bilingüe y la muestra fue de 18 alumnas = grupo experimental y 14 alumnas = grupo control. Los datos fueron recogidos a través de la

técnica: la observación directa, la que permitió observar directamente el desarrollo de la expresión oral y el instrumento utilizado fue la guía de observación, la cual nos permitió registrar la información en forma directa. Los resultados luego de la aplicación del juego de roles basado en el enfoque comunicativo, en el grupo experimental fueron: el 83.3 % obtuvieron un nivel excelente en la expresión oral en la post prueba, el 66.6% obtuvieron un nivel excelente en la dimensión recursos verbales de la expresión oral en la post prueba y el 86.3% de las alumnas obtuvieron un nivel excelente en la dimensión recursos no verbales de la expresión oral en la post prueba, determinando finalmente como resultado que existe diferencia significativa entre los promedios obtenidos en la post prueba con los obtenidos en la pre prueba del grupo experimental en expresión oral ($p < 0,05$), luego de la aplicación del juego de roles. Se concluyó que la aplicación de la técnica del juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye significativamente en la mejora de la expresión oral, tanto en los recursos verbales y los recursos no verbales, del idioma inglés”.

Medina y Otros (2009), realizaron la investigación titulada “El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas del primero al sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 88009 - Enrique Meiggs, en el año 2008 – 2009, cuyo objetivo fue pretender enfrentar el problema de niños y niñas con dificultades en la expresión oral clara, fluida, sin coherencia lógica y seguridad en sí mismo. Este trabajo se realizó a partir de 3 etapas: la primera etapa: observación directa para detectar el problema; la segunda etapa: plan diagnóstico y diagnóstico; la tercera fase: realización de talleres de capacitación para mejorar la expresión oral a través del uso de títeres. Los talleres fueron: taller 1: estrategias activas de expresión

oral; taller 2: uso y manejo de títeres; taller 3: sensibilización para padres y estudiantes sobre las bondades de la expresión oral; y taller 4: festival de títeres para fomentar y mejorar la expresión oral. En conclusión el estudio permitió y mejoró conductas en la expresión oral de los niños y niñas, haciéndolos más comunicativos, dialogante asertivos; se expresan con un lenguaje apropiado, respetaran las opiniones de sus compañeros, se mejoró el orden y la disciplina por la existencia de un dialogo fluido y permanente entre docentes, padres de familia y estudiantes”.

Cardozo y Chicue (2011), realizaron un estudio didáctico con enfoque cualitativo titulado “Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la institución educativa agroecológico amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, del Municipio del Paujil, Caquetá; el proceso de intervención dentro del contexto escolar se realizó a través de una prueba diagnóstica, con el fin de identificar falencias en la expresión oral, donde se pudo observar que los niños y las niñas de estos grados tienen dificultades en los factores que determinan la expresión oral, como: bajo tono de voz, falta de escucha activa, poco vocabulario y mal manejo de los elementos kinésicos y proxémicos. Para contribuir a minimizar las dificultades encontradas en los niños, se planeó, y se ejecutó un proyecto de aula denominado: El títere: mi mejor amigo para aprender a hablar y escuchar, desarrollado en seis secuencias didácticas, como estrategia metodológica, fundamentada en el modelo pedagógico activo y la aplicación del Juego de roles. Los resultados del proyecto de aula fueron efectivos, generando un impacto positivo en los niños a la hora de expresarse oralmente, lo que permitió concluir, que es importante aplicar propuestas metodológicas en las instituciones educativas que

contribuyan al mejoramiento de la expresión oral, como parte importante en el proceso educativo”.

Bejarano y otros (2001), presentan el estudio “Utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del distrito de Casma ante el Instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote. La investigación se realizó con una muestra de 38 alumnos de 5 años, de ambos sexos. La conclusión central de esta investigación, fue: a) la utilización de los títeres, como estrategia de trabajo con los alumnos y alumnas, demostró su efectividad porque favoreció el desarrollo de la socialización y de las capacidades de expresión oral y de creatividad de los alumnos y alumnas, b) los alumnos y alumnas mejoraron la calidad de pronunciación significativamente, por efecto de la utilización de los títeres en el desarrollo de las actividades educativas, c) los alumnos y alumnas incrementaron su vocabulario, en un 41% debido a nuestra variable experimental”.

2.2. Bases teóricas o conceptuales

2.2.1 Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres

En el ámbito educativo los aprendizajes se logran mediante la aplicación de diversas formas de organizar el aprendizaje, de la utilización de una diversidad de enfoque metodológicos y de un uso apropiado de los recursos soportes del aprendizaje, esto hace que para desarrollar aprendizaje en los estudiantes se puedan combinar estos tres componentes, que combinados dan lugar a las estrategias didácticas; en ese sentido, el presente estudio aborda estos componentes que serán aplicados a los estudiantes de educación inicial, así tenemos como forma de organizar el aprendizaje al juego de roles, como enfoque metodológico al aprendizaje colaborativo y a la utilización de los títeres como recursos soporte del aprendizaje.

2.2.1.1. La organización del Aprendizaje mediante el Juego de Roles

2.2.1.1.1. Concepción de Juego de Roles

El juego de roles, según Parrota (2008) “es una técnica que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas, representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico”.

Los juegos de roles expresa una grafía del contexto que ayuda abordar, en una situación libre de nerviosismo y usando recursos lúdicos, el debate entre personajes respecto a una situación. Para Peñarrieta (2004) “están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego”.

De acuerdo a Boronat (2001) “en un juego de roles, los alumnos se imaginan un rol para desempeñar (por ejemplo: un vendedor, un policía), una situación (por ejemplo: comprar comida, planificar una fiesta) o las dos cosas al mismo tiempo. El juego de roles debe ser improvisado; son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a los largo de la actividad”.

2.2.1.1.2. Clasificación del Juego de roles

Según Calero (1999) “los juegos de roles de acuerdo a la forma como se aplica puede clasificarse en Juegos de roles controlados y en Juego de roles libres”; esta clasificación se describe de la manera siguiente:

a) “Juegos de roles controlados: Existe el juego de roles basado en un diálogo del libro. Después de prácticas el diálogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida a la clase en parejas

y deje que todos los alumnos improvisen al mismo tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pida al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas” (Calero, 1999).

b) “Juego de roles libres: Preparados en la clase: discuta con toda la clase lo que los participantes podrían decir y escriba guías en el pizarrón. Haga que todos los alumnos practiquen el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que representen el juego de roles frente a la clase, preparados en casa: divida la clase en grupos. De a cada grupo una situación diferente y los roles respectivos. Cada grupo prepara sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días” (Calero, 1999).

2.2.1.1.3. Características del Juego de Roles

Caneque (1993) “describe algunas particularidades que caracterizan al juego de roles” y que son los siguientes:

- a) “Carácter simbólico:** la acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico” (Caneque, 1993).
- b) “Los argumentos:** desempeña un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hacer valer los derechos en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los niños y niñas refleja toda la variada realidad que los rodea” (Caneque, 1993).

- c) **“Los contenidos:** son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que debe realizar la acción. Se observa con frecuencia ‘niñas’ con varias ‘madres’, varios ‘médicos’ con un ‘paciente’, entre otros” (Caneque, 1993).
- d) **“Las interrelaciones reales:** las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego” (Caneque, 1993).
- e) **“Las situaciones lúdicas:** reflejan las relaciones determinadas por el argumento; por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes más; cada uno asume su papel y se comporta como tal” (Caneque, 1993).

2.2.1.1.4. Objetivos del Juego de Roles

Según Collage (2002), “algunos objetivos de los juegos de roles utilizados dentro un proceso de apoyo a la acción colectiva son:

- a) Capacitación de los participantes. Por ejemplo, mostrando un problema en su conjunto.
- b) Acercamiento entre grupos de interés. Por ejemplo, a través de estimular cambios de visión en los grupos de interés.
- c) Crear un espacio sin tensiones, donde se pueda discutir los problemas sin detenerse sobre problemas individuales.

- d) Preparar la negociación colectiva, a través del desarrollo de un escenario virtual de negociación.
- e) Generar un espacio de aprendizaje y dialogo para los grupos que normalmente no participan en reuniones formales”.

2.2.1.1.5. Componentes del Juego de Roles

Los componentes del juego de roles buscan personificar la realidad y la situación problema que se abordara con esta estrategia. Entre los componentes claves para aplicar el juego de roles se pueden definir:

- a) Los objetivos del juego:** Moreno (2002) “opina que establecer los objetivos influye sobre el diseño del juego. En el caso de los juegos de roles, se ha establecido los objetivos de los juegos desde el inicio del proceso”.
- b) Los roles:** Según Moreno “éstos roles son los papeles que se asigna a los jugadores durante el juego. Pueden ser varios, de acuerdo al mapeo de actores y a las características del juego, en papeles individuales (urbano, agricultor); o grupales (por ejemplo, la directiva de la comunidad)”.
- c) Número de jugadores:** Hildebrand (2004) “menciona que para mantener a todos los jugadores relacionados e interactuando entre ellos, es recomendable un número de 10 a 12 jugadores. En caso de que los jugadores previstos sobre pasen el número de diseño, se recomienda fijar otras sesiones”.
- d) Las reglas del juego:** son ilustraciones iniciales que delimitan y organizan el área potencial de los quehaceres de cada jugador. Para Hildebrand “los juegos fueron diseñados con reglas muy simples, pero también

semiabiertas, para permitir orientar la participación de los jugadores en el juego, sin limitarlos a un tipo de conducta rígida sino dándoles el espacio para que puedan expresarse sus ideas sobre la problemática”.

- e) **Tiempo de sesión del juego:** Hildebrand, al respecto “plantea que éste tiempo debe ser suficiente para asegurar el desenvolvimiento e interacciones de los jugadores, cuidando que no se extienda demasiado, para no agotar y disminuir el ambiente lúdico del juego”.

2.2.1.1.6. El Juego de Roles en la actitud del niño preescolar

- a) **La empatía:** Papalia (2004), “menciona que mediante los juegos de roles, el niño puede aprender a caminar en los zapatos de otro, a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a platearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que otras personas les pueden resultar cotidianas”.
- b) **La socialización:** para Papalia “el juego de roles potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando solo”.
- c) **La tolerancia:** Chiriboga (1993), “opina que el juego de roles, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que

lo rodeo, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de su propias experiencias”.

Al respecto, la colaboración entre estudiantes ayuda a crear relaciones empática, y a mejorar la vinculación con el ambiente social, así como desarrollar la tolerancia al contacto estudiantil, respetando su creencia, sus razas y/o culturas.

2.2.1.1.7. Relevancia del Juego de Roles en la etapa preescolar

El Juego de Roles es la actividad primordial en la edad preescolar porque los niños solucionan en este juego un argumento propio acorde a su edad: imitar al adulto y realizar lo que ellos hacen. Reyes y Raid (1993) “puntualizan que desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores”.

Reyes y Raid “afirman que el juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño, pues a través de esta estrategia el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento, se comunican con los que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés, es un medio eficaz de apoyo es la dirección del aprendizaje y en la formación del educando, es una idea hecha, un pensamiento con varias frases. Por medio de los juegos de roles podemos conseguir ese objetivo, pues el que participa en este juego no solo mira, sino, vive las cosas, la solidaridad, el saludo, la expresión de emociones, el amor al prójimo”.

2.2.1.1.8. Finalidad del Juego de Roles

Según Unizor (2007), “el juego de roles tiene por finalidad lo siguiente:

- a) Brinda la oportunidad de pensar ejecutar, planificar con independencia porque el juego de roles es una actividad colectiva.
- b) Aumenta las posibilidades de expresión del niño, dándole la oportunidad de manifestarse sus sentimientos, observaciones y sus vivencias por medio del gesto y la voz.
- c) Permite que el niño se exprese con sus propios medios idiomáticos con buena adicción y con el volumen, altura y velocidad adecuados a cada momento.
- d) Favorece el proceso de socialización, iniciar en el niño un espíritu de equipo y de colaboración con sus compañeros, basándose en el respeto, ayuda y reconocimiento mutuo, sin evidencias de envidia, ni afán de competencia.
- e) Perfeccionar ciertas habilidades sociales en los niños como el saludar, pedir por favor, expresar emociones entre otros.
- f) La práctica constante de los juegos de roles puede conducirnos a la adquisición y mejora de ciertas habilidades personales e interpersonales en los niños”.

2.2.1.2. Enfoque metodológico del aprendizaje Colaborativo

El enfoque colaborativo de aprendizaje aplicado, según Piaget (1987) “se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase. El aprendizaje colaborativo se

halla incluido dentro de las estrategias didácticas orientadas por grupo, pudiendo describirse algunos aspectos conceptuales”.

2.2.1.2.1. Teorías del Enfoque colaborativo

El aprendizaje colaborativo se fundamenta en teorías cognitivas. Así Piaget señala que “hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. El aprender en forma colaborativo permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias meta cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento”; de otro lado Pozo (1993) “alude que este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión, a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas, lo que le permite sentirse parte de, estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo”.

El enfoque colaborativo se sustenta en diversas fuentes epistemológicas y se origina del constructivismo social. Al respecto, Vigosky (1994) “recoge la esencia de los fundamentos filosóficos del aprendizaje colaborativo: el aprendizaje colaborativo se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber. Es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significados juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer. En vez de dar por supuesto que el saber existe en algún lugar de la realidad ‘exterior’ y que espera ser descubierto mediante el esfuerzo humano, el aprendizaje colaborativo, en su definición más estricta, parte de la base de que el saber se produce socialmente por consenso entre

compañeros versados en la cuestión”. El saber es “algo que construyen las personas hablando entre ellas y poniéndose de acuerdo” (Díaz, B. 1999).

2.2.1.2.2. El modelo de aprendizaje colaborativo

En el aprendizaje cada estudiante asume su propio ritmo y potencialidad, aportando al desarrollo de una tarea con independencia, y dando lo mejor de sí al conjunto para alcanzar resultados sinérgicos grupales, al que no accederían por sí solos; en este modelo se adquiere una relación de interdependencia para favorecer el proceso individual de progreso y mejora, el clima interpersonal y la producción.

De acuerdo a Vigotsky (1994), “algunas pautas para producir aprendizaje colaborativo se presentan a continuación:

- a) Estudio pormenorizado de capacidades, deficiencias y posibilidades de los miembros del equipo.
- b) Establecimiento de metas conjuntas, que incorporen las metas individuales.
- c) Elaboración de un plan de acción, con responsabilidades específicas y encuentros para la evaluación del proceso.
- d) Chequeo permanente del progreso del equipo, a nivel individual y grupal.
- e) Cuidado de las relaciones socio afectivas, a partir del sentido de pertenencia, respeto mutuo y la solidaridad.
- f) Discusiones progresivas en torno al producto final”.

Evidentemente Vigotsky (1994) “manifiesta que este tipo de aprendizaje dialógico facilita el desarrollo de aquellos procesos cognitivos, como la observación, el análisis, la capacidad de síntesis, el seguir instrucciones, comparar, clasificar, tomar decisiones y resolver problemas, en los que la interacción enriquece los

resultados y estimula la creatividad. Por otra parte, el aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias meta cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento; por otra parte este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión, a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas, lo que le permite sentirse -parte de- , estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo”.

De esta manera, se necesita entender la verdadera concepción del aprendizaje colaborativo, ya que de no es así, se persigue la posibilidad de prácticas con actitudes individualistas, que favorecen los problemas, fracasos en el grupo y de esta manera se impide la interacción positiva, que conduzca a la autonomía. Además, durante el procedimiento de inicio de formación del equipo, se produce un aprendizaje abundante respecto a los resultados cognitivos alcanzados en los aspectos interpersonales e intrapersonales; así como se aprende a evaluar el proceso de enseñanza- aprendizaje y determina la capacidad de formar parte de equipos de trabajo productivo y de respetar a otros individuos y su labor que realizan.

Vásquez y Jonhson (1993) “afirman que existen al menos tres formas de poner en práctica el aprendizaje colaborativo: la interacción de pares, el tutorio de pares y el grupo colaborativo. La diferencia entre ellos está determinada por la igualdad en los niveles de rendimiento que exista entre los integrantes. La interacción de pares consiste en la integración de grupos con participantes de diferentes niveles de habilidad, que acometen las ejecuciones en forma organizada y conjunta,

participando el docente como mediador y catalizador en las experiencias de aprendizaje del grupo. El tutorío de pares, involucra a estudiantes en los que se ha detectado mayor habilidad y a los que se les ha dado un entrenamiento previo para servir de *coach* de sus compañeros de menor nivel, mientras desempeñan el trabajo en forma conjunta; por lo general la interacción entre los estudiantes es tan fluida que logra elevar el nivel de los aprendices y consolidar el que tienen los avanzados, quienes querrán conservar su posición de adelantados y continuarán profundizando en el conocimiento. Los grupos colaborativos por su parte, tienen mayor tamaño que los primeros y vinculan aprendices de distinto nivel de habilidad, género y procedencia; acumulan el puntaje en forma individual y grupal a lo largo de todo el período, lo que estimula la interdependencia y asegura la preocupación de todos por el aprendizaje de todos, pues el éxito colectivo depende del éxito individual. En este caso el docente debe ser más que un mediador, propiciando un proceso grupal efectivo”.

Según Jonhson (1992) “el grupo puede ser estable o permanente, inestable o circunstancial y de base, que es aquel que va más allá del ámbito académico, desarrollando actividades de soporte y apoyo para el desarrollo integral de sus integrantes”. Para Eggen y Kauchak (2001), “el aprendizaje colaborativo ha demostrado eficiencia en la superación de actitudes negativas, incrementar la motivación y el auto concepto”

Por su parte García (2000) “agrega que los estudiantes que explican y elaboran, aprenden más que los que solamente escuchan explicaciones, quienes a su vez aprenden más, que los estudiantes que aprenden solos. El aprendizaje

colaborativo alienta la elaboración, pidiendo a los estudiantes que hablen acerca de sus nuevas ideas con otros estudiantes de su grupo”.

2.2.1.2.3. La planificación en el aprendizaje colaborativo

Según García, A. (2000), “la importancia del aprendizaje colaborativo, como estrategia de orientación y conducción del aprendizaje. Sintetiza las funciones del coordinador en lo siguiente: a) Planificar detalladamente el curso en todas sus fases o etapas; b) Establecer lineamientos, objetivos, contenidos y pautas de evaluación; c) Coordinar a los profesores / tutores; d) Elaborar junto al profesor / tutor las evaluaciones; y e) Establecer las actividades a realizar por el alumno en función de la planificación del curso”.

Dibut y otros (2011), “mencionan que la figura del tutor en función de la orientación y conducción del aprendizaje colaborativas es:

- a) Orientar, guiar y estructurar el aprendizaje.
- b) Responder dudas, desarrollando o ampliando algún tema si es necesario.
- c) Fomentar y orientar el aprendizaje colaborativo, por medio de actividades grupales.
- d) Desarrollar estrategias de seguimiento del trabajo de los alumnos.
- e) Poner a disposición los materiales complementarios cuando sea necesario.
- f) Realizar la evaluación formativa orientada a la mejora del proceso de aprendizaje”.

“El docente tutor debe saber que su rol es el de un formador que tiene que impulsar el aprendizaje, y que sus funciones primordiales deben tender a

implementar la planificación por medio de la estimulación y motivación en la situación de enseñanza-aprendizaje” (Dibut y otros, 2011).

2.2.1.2.4. Técnicas didácticas centradas en el trabajo colaborativo

La metodología colaborativa se suscita cuando integrantes de una colectividad se proponen un objetivo de aprendizaje común y trabajan en conjuntos para alcanzarlo. Así requiere la cooperando a través de las experiencias, saberes y habilidades compartidas por el grupo. De acuerdo a Torres (2001) “para lograr un aprendizaje colaborativo efectivo es importante fomentar en el trabajo grupal, cinco características:

a) Interdependencia positiva: ‘nosotros’ en lugar de ‘yo’, la interdependencia positiva tiene lugar cuando uno percibe que solo en unidad y coordinación con el esfuerzo de los otros se podrá alcanzar una meta. Los miembros del grupo deben ser conscientes de dos responsabilidades: desarrollar y aplicar lo mejor posible sus capacidades y contribuir a que sus compañeros desarrollen y apliquen también las propias capacidades.

b) Responsabilidad y compromiso individual: Es la contribución personal para lograr las metas del grupo. El compromiso individual fomenta la responsabilidad individual, pues a medida que un miembro se interesa por el logro de la meta y la interioriza, se incrementa su responsabilidad por cumplirla. Se favorece un alto compromiso individual cuando, se tiene clara la meta grupal, esto facilita la comunicación y solución constructiva de conflictos, evaluar el desempeño del grupo, mantener el enfoque de las acciones a realizar, y sentirse motivados, al ir logrando propósitos. Se operacionalizan las metas mutuas, en una serie de metas de desempeño distintivas y específicas, definen las

responsabilidades, actividades y esfuerzos de cada miembro y se reconoce lo que cada uno ha realizado; además cada miembro se responsabiliza del resultado final, que favorece la efectividad del grupo, ya que cada miembro es responsable de sus aportaciones.

c) Interacción cara a cara: Se logran cuando los estudiantes proveen unos a otras ayudas, intercambian recursos como información y materiales, y procesan la información más eficientemente, unos a otra reciben retroalimentación para mejorar su desempeño en las tareas y responsabilidades, comparten conclusiones y razonamientos para la toma de decisiones correctas, se motivan unos a otros a alcanzar la meta y beneficios mutuos, actúan de manera que inspiren confianza unos a otros. En consecuencia disminuye el estrés y la ansiedad.

d) Habilidades sociales: Los estudiantes desarrollen habilidades sociales como conocimiento y confianza entre los miembros del grupo, comunicación precisa, evitando ambigüedad, escucha, respeto, aceptación y apoyo de unos a otros, solución de conflictos de forma constructiva.

e) Procesamiento de grupo: Es la reflexión sobre el trabajo grupal para describir que acciones de los participantes fueron positivas y cuáles no, y tomar decisiones sobre qué acciones reforzar para unir esfuerzos y alcanzar metas, lo cual es útil, no solo para los estudiantes, sino también para el profesor, quien puede realizar también un análisis de su desempeño con el propósito de mejorar y mejorar su rol para alentar el aprendizaje colaborativo”.

2.2.1.2.5. El aprendizaje colaborativo, un cambio en el rol educativo:

a) Colaboración efectiva: Salomón (1992) “opina que la colaboración solamente podrá ser efectiva si hay una interdependencia genuina entre los

estudiantes que están colaborando, los profesores y su entorno. Esa dependencia genuina la describe como, la necesidad de compartir información, llevando a entender conceptos y obtener conclusiones, de dividir el trabajo en roles complementarios y la necesidad de compartir el conocimiento en términos explícitos. Para lograr una colaboración efectiva se hace necesario que cambien los roles de los estudiantes y de los profesores”.

b) Roles de los estudiantes: el aprendiz comprometido en su proceso educativo, debe considerar las características consiguientes:

- Responsables por el aprendizaje: Salomón “afirma que los estudiantes se hacen cargo de su propio aprendizaje y son autorregulados. Ellos definen los objetivos del aprendizaje y los problemas que son significativos para ellos, entienden que actividades específicas se relacionan con sus objetivos, y usan estándares de excelencia para evaluar qué tan bien logra dichos objetivos”.
- Motivados por el aprendizaje: de igual manera Salomón “alega que los estudiantes comprometidos encuentran placer y excitación en el aprendizaje. Poseen una pasión para resolver problemas y entender ideas y conceptos. Para estos estudiantes el aprendizaje es intrínsecamente motivante”.
- Colaborativos: Amigues (1987) “opina que los estudiantes entienden que el aprendizaje es social. Ellos están ‘abiertos’ a escuchar las ideas de los demás, y a articularse efectivamente, tienen empatía por los demás y tienen una mente abierta para conciliar con ideas contradictorias u

opuestas. Tienen la habilidad para identificar las fortalezas de los demás”.

- **Estratégicos:** Para Amigues (1987) “los estudiantes continuamente desarrollan y refinan el aprendizaje y las estrategias para resolver problemas. Esta capacidad para aprender a aprender (metacognición) incluye construir modelos mentales efectivos de conocimiento y de recursos, aun cuando los modelos puedan estar basados en información compleja y cambiante”.

c) Dificultades: “Existen varias razones por las que los profesores de una u otra forma no han utilizado el aprendizaje colaborativo como un mecanismo para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las muchas razones se pueden mencionar la pérdida de control en la clase, la falta de preparación por parte de los profesores, el miedo a perder el cubrimiento del contenido, la falta de materiales preparados para usar en la clase, el ego de los profesores, resistencia de los alumnos al trabajo colaborativo, falta de familiaridad con algunas técnicas del proceso colaborativo y la administración de las clases” (Amigues, 1987).

2.2.1.2.6. Importancia del aprendizaje colaborativo

“En el aprendizaje colaborativo se necesita una cultura de colaboración en la clase, en el colegio y en el entorno. La dinámica de los grupos crea nuevas variables que deben considerarse, requiere tiempo para ajustarse por tal razón, debe ser incorporado gradual y lentamente. El aprendizaje colaborativo es un área muy prominente para la investigación, no solamente porque responde a una fuerte demanda social, sino porque les facilita a los ‘aprendices’ razonar acerca de la colaboración. Pero, para lograr efectivamente un buen ambiente de aprendizaje

colaborativo, se tiene que diseñar cuidadosamente la situación, los grupos conformados, donde se establezcan metas para una buena enseñanza para que sea exitoso. La implementación de un esquema de aprendizaje colaborativo requiere una serie de consideraciones para su normal desarrollo” (Aparici y García, 2011).

2.2.1.3. Los títeres como Recurso de soporte para el aprendizaje

Para Hinostroza (2000), “un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo, y en esta dirección las marionetas son materiales educativos útiles con los que se pueden representar el juego de roles y la metodología del aprendizaje colaborativo”.

2.2.1.3.1. Definiendo a los títeres y su Clasificación

Según Reyes y Raid (1999), “los títeres son los muñecos que pueden moverse mediante hilos (marionetas) o por acción directa de dedos (títeres de guante o varilla) o por proyección de sombras sobre una pantalla”. Para Reyes y Raid, “de acuerdo al artificio con que se maneja y el movimiento de los muñecos, los títeres o marionetas pueden clasificarse de la siguiente manera:

a) Títere de guante: Conocidos también como cachiporra, a los que generalmente se designa como teatro guiñol. Consta de una cabeza de cualquier material y un camión largo y se maneja desde abajo, calzando con los dedos como guante, sin embargo hay diversas formas de manejo de acuerdo a la comodidad y la experiencia del titiritero.

b) Títere de dedo: Son siluetas de cabecitas de ciertos personajes que se cortan en los dedos de la mano, pudiendo trabajar con diez personajes a la vez. Es

una técnica muy interesante en la aplicación pedagógica moderna, especialmente con los niños de educación inicial y los grados inferiores de primaria.

c) Títere de puño: Hechos en bolsa de papel, adornados con características especiales, con recortes de papel, el mismo que se maneja calzando con el puño cerrado desde abajo.

d) Títere de planos: Se elaboran en un cartón o cartulina, donde se fija la silueta recortada del personaje que se convertirá en títere o también se puede pintar o dibujar caracterizando un personaje adecuado. Una vez lista se clavara o fijara con pegamento por la parte posterior en una varilla o palito.

e) Títeres de sombra: Se puede elaborar como en las sombras chinescas, pero en este caso existe una variante especial, que posee una fuerza atractiva enorme y ejerce un poder comprobadamente inusitado en la mente del niño”.

2.2.1.3.2. Fundamentos del teatro de títeres

La representación teatral utilizando títeres tiene su fundamento y existencia como una estrategia primordial de expresión oral y del sentimiento humano. Según Atoyac (2001) “sus fundamentos son cuatro básicos, así tenemos:

a) Fundamento sociológico: El títere a imagen y semejanza del hombre, tiene una expresión tan humana, que desde el momento que aparecieron las primeras agrupaciones humanas, ya se manifestaban vagamente, pero su forma preponderante, aparece justamente con la magia en las prácticas religiosas, al comienzo considerado como objetos sagrados; por lo que es de suponer que fueron derivaciones de ídolo y dioses. De esta o de otra forma, aparece este arte en las sociedad primitivas, manejada y desarrollas, solamente por los sacerdote, brujos o jefes de las tribus, mediante el cual evocaban sus alegrías y sentimientos, tristezas, alegrías o desengaño

y posteriormente con el avance de la cultura su utilización tiene otros fines como recreativos o educativos. Con el correr de los años, hasta nuestra actualidad los títeres han pasado diferentes etapas de auge y decadencia y en los últimos tiempos muchos titiriteros, maestros y pedagogos han introducido en el campo educativo, con fines específicamente pedagógicos.

b) Fundamento biológico: En su primera etapa los títeres fueron considerados como ídolos y dioses de tal manera fueron parte de su existencia, en el dominio de la naturaleza. En este aspecto debemos señalar que unos hombres (magos o hechiceros) para considerarse superior frente a los otros dominados (el pueblo) y ostentarse su posición de privilegio, estaban unidos íntimamente con su práctica y desarrollo de los títeres. En cambio los dominados (el pueblo) por su ignorancia para conservar su vida, todas maneras tenían que creerlo y hasta cierto punto adorarlos. Sin embargo en la actualidad, con los nuevos descubrimientos y avances de la ciencia toda esta farsa ha sido desterrada y más bien su rumbo ha cambiado fundamentalmente a la aplicación educativa y recreativa, y; su práctica tanto en el niño como en el adulto los siguientes aspectos biológicos y fisiológicos, la habilidad manual y coordinación muscular, los órganos de fonación (voz), la correcta vocalización de las palabras, la mejor concepción de la vida.

c) Fundamento psicológico: Con el avance de la ciencia y nuevos descubrimientos del enigma de la vida, del mundo y la naturaleza, hoy por hoy la existencia de los títeres tiene fundamentos pedagógicos y psicológicos en el desarrollo adecuado de la imaginación y la fantasía de los niños y adultos y sirven como medio de esclarecimiento y estudio de muchos aspectos psicológicos

inexplicables y en muchos países desarrollados se aplican en la medicina como medio psicoterapéutico y fisioterapéutico.

d) Fundamento ideológico: Como expresión y manifestación humana, la existencia de los títeres tiene su fundamento ideológico, pues es toda época de la civilización siempre ha estado vinculado y determinado a los medios de producción y esta determina al ser y al mismo tiempo el ser determina la conciencia, este el problema principal. En tal sentido la existencia de los títeres a través de los siglos estuvo al servicio de una determinada causa y de una determinada clase. Toda representación teatral, en este caso de los títeres de una manera abierta o encubierta siempre se expresa ideas políticas, morales, filosóficas y estéticas de una determinada clase y al mismo tiempo esta insolublemente unido a las relaciones sociales entre los hombres y sirve como las otras formas de conciencia social a la resolución de las tareas sociales planteadas por la sociedad, razón por la cual no solo refleja la realidad sino también la evalúa y expresa una determinada actitud respecto a él. Actualmente los títere aplicados a la educación en sus diferentes niveles a la par que lleva la alegría y el sano esparcimiento, al aplicar los temas de un programa curricular, se orienta el amor al trabajo, respecto a los demás, al cooperativismo, y la solidaridad y al mismo tiempo de ser respetuosos, deben ser también críticos implacables de nuestra realidad y por ende de nuestra sociedad”.

2.2.1.3.3. Confecciones de títeres

Hay una amplia diversidad de técnicas para confeccionar un títere, van desde muy simples hasta las muy complejas; Angoloti (1990) “describe las siguientes:

a) Títeres de dedo: Llamados también dedal, se elaboran en una cartulina doblada en dos, dibujando la media silueta del personaje que se desea confeccionar,

luego se cortara por la línea demarcada. Posteriormente se dibujara las facciones del personaje. Para manipular se pegara a los dedos con una cinta adhesiva, pudiendo colocarse hasta cuatro o más muñecos en los dedos. Son títeres especiales para representaciones breves para niños de edad pre-escolar, llamados también Finger Puppets. Se representa directamente sobre una mesa, ubicando a los niños. Alrededor de ella.

b) Títere plano: Figuras recortadas que se elaboran sobre la superficie de una cartulina o cartón, dibujando una silueta de una persona o animal, lo cual se pega en un cartón. Se puede pintar las facciones del rostro y el vestido, una vez lista se clavara una varilla de madera, en la base con la cual se manipulara, desde abajo. Es un títere bastante aplicado en educación inicial y los primeros grados de primaria.

c) Títeres de puño: Se elaboran en bolsas de papel, dando todas las facciones del muñeco que se desea lograr, dibujando o recortando. Los pelos, las cejas, las orejas y la boca se pegan con recortes y todo ello depende de la creatividad del titiritero. Se maneja introduciendo en la bolsa con los movimientos del puño cerrado.

d) Títeres de tela o cañamazo: Se confeccionan demarcando y cosiendo las facciones de un determinado personaje y posteriormente relleno con algodón o trapos la cabecita, al cual se colocara un cuello que puede ser de plástico, cartón u otro material.

e) Títere de calcetines: Se confeccionan rellenos, una de las puntas de un calcetín con algodón, dando forma a un personaje que se desee elaborar, amarrando con un hilo la base del bólido relleno, para luego voltear y amarrar y así sucesivamente hasta quedarse con un pedazo de calcetín que servirá de cabellera al muñeco. En el extremo contrario a la cabellera se colocara un tubo cilíndrico que

puede ser un rulo, cartón, la nariz, las orejas y la boca se pueden bordar, pero más impresionantes es cuando se pega otros materiales como botones, tela, lana. Porque tiene mayor visibilidad a larga distancia.

f) Títeres de tiras de papel: Para la elaboración de esta clase de muñecos, primero se busca un modelo que puede ser una pelota de plástico, cascara de una fruta (naranja) al cual se irá cubriendo con tiras de papel y engrudo, hasta unas tres o más capas para que tenga mayor consistencia. Una vez secado se separa del molde y se unen las dos mitades, mediante el engrudo o cola de carpintero, lo cual será la cabeza del muñeco, luego de que se agreguen las facciones. El cuello se hará de una tira de papel engomado de acuerdo al grosor del dedo del titiritero y finalmente se dará todas las facciones del personaje.

g) Títere de varilla: Es otra variante de los títeres y fundamentalmente se diferencia en el manejo del movimiento, que se hará mediante una varilla pegada al cuello y las manos del muñeco.

h) Títeres marot o marotes: Es otra variedad del títere de varilla, en el que la cabeza es un poco mayor que los demás títere de guante, que estará insertado a una varilla, lo cual se vista con una capa o poncho y en una esquina se abre o se coloca un guante, para que directamente la mano del titiritero manipule como las manos del títere, en cambio la otra mano manipulara el movimiento del cuerpo, y la cabeza”.

2.2.1.3.4. Los títeres y la pedagogía

a) La percepción y la observación: Pons (1984) “alega que la percepción es el reflejo del conjunto de cualidades y partes de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos. En cambio, la observación es la misma percepción, pero prolongada, planificada e intencionada. En los niños de

edad pre-escolar y edad escolar es característica la falta de detalles en la percepción y en la observación. El niño pequeño diferencia fácilmente los objetos brillantes y movibles, los sonidos y gritos poco corriente, es decir todo aquello que le motiva reacciones emocionales y sentimentales”.

b) La atención y el interés: Pons, también nos dice que “la atención, es la concentración más o menos prolongada hacia un determinado objeto, la atención se diferencia de acuerdo al interés en: voluntaria e involuntaria. El interés es un aspecto psicológico determinante para la atención, de allí que cuando, en la dirección del aprendizaje se ha perdido el interés de los niños, hemos fracasado en nuestra labor educativa. Un aspecto importante en pedagogía, que se conoce como recurso pedagógico, es la motivación y la re motivación, del cual se vale el maestro para despertar interés. En este sentido el teatro de títeres, es un medio importante para conservar dicho interés, con el cambio de movimientos, voces, luces; y consecutivamente en el aprendizaje de los niños. Tenemos pleno conocimiento que los niños de edad pre escolar son muy inquietos y distraídos, que no pueden estar atentos más de cuatro a cinco minutos, por esta razón las actuaciones titerillos deben ser bien graduadas y dosificadas, sin mucho parlamento con mayor movimiento y cambio continuo de escenas”.

c) La memoria y la inteligencia: Díaz (1987) “afirma que la memoria es el recuerdo de los que sucedió en el pasado o en otros términos, es la fijación de un hecho real pasado, en tanto que la inteligencia es la capacidad de fijación o comprensión de un hecho sucedió en el pasado o pueda suceder en el presente o en el futuro. En la primera infancia y en la edad pre escolar la memoria es involuntaria y sin un fin determinado. En esta edad fija en la memoria solamente aquello que tiene

significación, lo que está relacionado con sus necesidades inmediatas o intereses aquello que tiene un fuerte colorido emocional. Posteriormente a esta etapa recién el niño fija en la memoria de una manera voluntaria, porque recién a esta edad adquiere con razonamiento el segundo sistema de señales y el papel que este empieza a jugar en la regulación de la conducta del niño”.

d) Pensamiento y sentimientos: Para Díaz, “el pensamiento es el reflejo de la realidad mediante la palabra, es decir el reflejo generalizado de la realidad en el cerebro humano, realizado por medio de la palabra. Así como de los conocimientos que ya se tiene y ligados estrechamente con el conocimiento sensorial del mundo y con la actividad practica; en cambio los sentimientos las vivencias de los objetos y fenómenos reales corresponden a las vivencias de hombre y a las exigencias de la sociedad. El pensamiento y el sentimiento surgen estrechamente ligados a la actividad práctica. Los primeros actos racionales se manifiestan en los primeros contactos del niño con los objetos, aunque algunos de ellos no son conscientes”.

e) La expresión infantil: Mejía (1987) “menciona que la expresión es una forma especial de realización entre los hombres, por tanto es un fenómeno social, que aparece a consecuencias de las necesidades sociales y sirvió para agrupar a los hombres en sociedades. La expresión de los niños se desarrolla bajo la influencia sistemática de los adultos. Para el desarrollo del lenguaje infantil es muy importante el lenguaje escrito, que en algunos aspectos de la enseñanza ocupa un lugar predominante y siempre tiene una gran influencia en el desarrollo del lenguaje oral; por otro lado es de suma importancia la práctica del dialogo que permite los títeres en los niños, donde se solicite sus respuestas y sus opiniones frente a las escenas observadas”.

2.2.1.3.5. Relevancia de las marionetas en el aprendizaje

El valor didáctico de los títeres para fines educativos, se debe a que el profesor y el títere logran una interrelación directa y producen un efecto directo, significativo y formativo, consintiendo la exposición de realidades emotivas y colectivas con la mínima expresión hablada y el máxima ejercicio pantomímico que el aprendiz entiende de manera fácil. En ese sentido, sobre la representación teatral de títeres en la pedagogía resulta importante para desarrollar lo siguiente:

Según Mejía (1987): “a) mediante la aplicación de los títeres se desarrolla todos los fenómenos perceptivos del niño (sensación, percepción, observación, atención.) que son los aspectos esenciales del aprendizaje, mediante el cual se toma contacto directo entre los sentidos y el medio ambiente, que facilita la aprehensión y conocimiento del mundo real y objetivo; b) también los títeres desarrolla todos los fenómenos psicológicos como la imaginación y la inteligencia, concentración y la memoria, el pensamiento y el lenguaje de los niños; y c) Mediante el desarrollo de los fenómenos perceptivos y psicológicos del niño, se canaliza adecuadamente sobre la creencia en los mitos, existencia de animales monstruosos y seres fabulosos como son diablos, brujas, duendes, hadas; que actúan en forma maligna y morbosa”.

Según Álvarez (2002): “a) los títeres encausa el desarrollo normal de los sentimientos de libertad, cooperación y colaboración, mediante una crítica y autocrítica de los hábitos y costumbres de nuestra sociedad; b) despierta el interés por el desarrollo de los sentimientos patrióticos y cívicos mediante un cuidadoso análisis del pasado histórico con proyección al futuro; además se desarrolla adecuadamente las facultades de expresión y comunicación de masas; y c) se

desarrolla el sentido estético, mediante la apreciación de los movimientos, color, forma, ritmo y musicalidad que se expresara en una función de títeres”.

En este contexto, se ha confirmado en reiterados momentos en el presente estudio, que el utilizar los títeres al enseñar resulta importante y más activo y participativo que ver la transmisión televisiva o una película en el cine, inclusive es más atractivo que un acción teatral en vivo donde son observadores pasivos; no obstante, cuando los aprendices usando títeres debaten, dan sugerencias y participan de manera activa.

2.2.1.3.6. Los títeres en la enseñanza del área de comunicación

En la enseñanza de comunicación los títeres son materiales auxiliares de la enseñanza, que organizados didácticamente sirven principalmente para dirigir aprendizajes de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, en esta área del saber. Al respecto, se considera que ayuda a expresar el lenguaje oral de los niños de temprana edad y que presentan dificultad al pronunciar una palabra o frase, ya que al presentar una charla entre dos marionetas uno tartamudo y el otro de pronunciación correcta, ayuda a corregir abiertamente entre algarabía y risas y con la participación activa de los niños, no realizándolo de manera directa con la docente. De esa manera se ayuda a situar a los aprendices a amar sus tareas, a mejorar sus conductas y modales, al apoyo mutuo entre compañeros, a ser fraternos y ser solidarios.

2.2.2. La expresión oral en el área de Comunicación

2.2.2.1. Definiendo la Expresión Oral

Jiménez (2009) “plantea que la expresión oral consiste en reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma verbal un tema, en

términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema”.

Para Peris (2003) “la expresión oral, es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Flores (2004), la define como la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación”

Otros autores opinan que “la expresión oral es el medio más eficaz, perfecto y exclusivo de que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones. Es el instrumento de comunicación más generalizado, puesto que no requiere de un determinado nivel cultural y se da, de manera espontánea. Su ventaja radica especialmente en el hecho de que posee una gran riqueza en recursos expresivos, tales como la dicción, la estructura del mensaje así como el lenguaje no verbal.

Según Castañeda (1990) la expresión oral presenta cualidades indispensables, como: volumen, es la mayor o menor intensidad que un hablante imprime a su vez al transmitir un mensaje ante un auditorio, ritmo, es la armonía y acentuación grata y cadenciosa del lenguaje que resulta de la combinación y sucesión de las palabras, frases y cláusulas que seleccionamos y que se expresan respetando los signos de puntuación, fluidez, es utilizar las palabras de manera espontánea natural y continua, claridad, expresar en forma precisa y objetiva nuestros conceptos, ideas y pensamientos, vocabulario, al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender, coherencia, al expresarse las palabras deben ser coherentes y precisas,

movimientos corporales y gesticulación, ayuda a expresarse con más exactitud, a veces usamos movimientos de brazos o manos para reforzar nuestras palabras, o con gestos y miradas todo lo que se quiere transmitir a otra persona, emotividad, son las emociones que se representa al hablar.

Para Sensat (2001) la expresión oral es el conjunto de medios que permiten al hombre expresarse sus pensamientos, sentimientos y vivencias. También son sistemas de comunicación constituido por diversas manifestaciones: dibujos, gestos, sonidos, movimientos, procesos culturales (mitos, leyendas, arte, monumentos). La expresión es de naturaleza eminentemente social, pues solo puede existir en sociedad, como instrumento de comunicación humana.

2.2.2.2. La naturaleza de la adquisición de la expresión oral

El habla o expresión oral es una función especial y compleja, en la que participan, en forma estructurada y organizada, desde habilidades motoras automatizadas, hasta procesos cognoscitivos (conocimientos y experiencias) en progresivos y distintos niveles de abstracción. Similarmente la adquisición de la expresión oral es un proceso de naturaleza quizás mucho más complejo, el cual está estrechamente relacionado con la maduración el sistema nervioso, con el desarrollo cognoscitivo y socioemocional. De allí que este proceso se considera como un aspecto del desarrollo integral del niño que viene a ser, en suma, consecuencia de la interrelación de múltiples factores procedentes, por un lado, del mismo niño y por otro lado, del medio ambiente en el que vive. Sin embargo, los mecanismos que dinamizan internamente este proceso de adquisición con desconocidos todavía, intrigando a los especialistas, quienes tratan de conocer y penetrar cada vez más, con

mayor interés y profundidad, en los intrincados y difíciles pero maravillosos laberintos del lenguaje e implicancia en la función biológica y sociocultural”.

De esta forma, “diversos expertos en el tema, han evaluado la expresión oral a través del pos test aun cuando saben que todo lo que han aprendido al respecto no es nada en comparación con lo que han aprendido al respecto no es nada en comparación con lo que permanece desconocido, tratan de explicar, en forma cada vez más objetiva y profunda, la naturaleza y los mecanismos que intervienen en dicho proceso, considerando la adquisición de la expresión oral como un fenómeno sociocultural fundamentalmente aprendido, que se instala sobre un desarrollo suficiente de funciones neurológicas y psíquicas” (Vallon, 2003).

2.2.2.3. Desarrollo de la expresión oral en los niños

“Cuando los niños y las niñas ingresan a la institución educativa o programa de educación inicial, han desarrollado sus capacidades comunicativas que les permiten comunicarse en su contexto familiar y habitual. Así, son capaces de sostener un dialogo interpretando mensajes intenciones definidas, dentro de una situación de comunicación. El proceso de iniciación de los niños y niñas en una lengua está íntimamente relacionado con el aprendizaje de los usos y funciones de la misma. Así, los niños y niñas descubren la práctica del lenguaje, es decir, cuando deben hablar y cuando no, con quienes pueden hablar y sobre que, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar. Aprenden como se inicia y finalizan una conversación, aprenden a tomar turnos para conversar. Como esta práctica es diferente en cada cultura y en cada lengua, es importante que los docentes de educación inicial indaguen sobre la forma en que son socializados los niños en sus familias y comunidad. Este conocimiento las ayudara a adaptar, adecuar y enriquecer

su discurso pedagógico en el aula, apoyándose en las normas de intercambio verbal características del entorno cultural en el que viven los niños. Considerando que nuestro país tiene una enorme riqueza en la diversidad de culturas y lenguas, se necesita enseñar la comprensión y respeto de las lenguas originarias. Así se favorece tanto el desarrollo de estas lenguas como el de las distintas formas regionales del uso del español, sin renunciar al uso formal de este. Al mismo tiempo, se buscara lograr progresivamente la integración social y cultural de niños y niñas de estas comunidades. De esta manera se facilita la conservación de la identidad y el mantenimiento de una autoestima sólida” (Sánchez, 1990).

2.2.2.4. El niño y el poder de la expresión oral

“El niño desde que nace vive en un contexto eminentemente verbal, donde personas, radio, televisión, televisión y otras mil y una formas de interrelación establecen los puentes verbales con él; es decir, el niño al nacer pasa del -baño amniótico- del vientre materno al -baño verbal- del ambiente social, que viene a ser el factor condicionante para la adquisición y desarrollo del lenguaje. Ese ambiente social con sus manifestaciones de lenguaje, no solo rodea al niño sino que hace que lo recepcione y asimile directamente, pues al niño se le habla desde el primer día de nacido junto con las demostraciones físicas de afecto: abrazos, besos, caricias y palabras tiernas casi cantadas. Esta influencia del entorno sociolingüístico hace que el niño, en un principio, vaya asociando las verbalizaciones a situaciones de contacto humano y sentimientos de bienestar, constituyendo un fuerte incentivo para la adquisición del lenguaje. Posteriormente, a medida que progresa, va tomando conciencia sobre su valor instrumental para las demandas y solicitudes vinculadas con sus necesidades. El niño, aproximadamente al octavo mes de nacido, va

descubriendo que determinados tipos de vocalizaciones logran atraer a los adultos a su alrededor, lo cual comienza a explotar. En esto se puede observar el inicio de una relación de comunicación vocal que más tarde se constituirá en la medula de toda actividad verbal. Al segundo año de vida, el niño descubre el poder de la palabra, en particular del –hombre-. Se da cuenta de que con solo nombrar objetos o acciones los adultos le obedecen, ya sea acercándole los objetos o realizando las acciones. Complementariamente también obtiene respuestas verbales sobre el tema que propone, lo cual va enriqueciendo y facilitando su desarrollo lingüístico. Más adelante el niño pasará a usar esta cualidad como medio para –controlar- y –dirigir- las acciones de los demás y, luego, de sí mismo. De esta forma, a diferentes etapas de adquisición corresponden motivaciones distintas para seguir adelante. Empero, las raíces profundas de esas motivaciones deben rastrearse en las relaciones afectivas en el seno familiar, ya que sin este soporte el lenguaje o no se desarrolla en todo su potencial, o se atrofia. De allí que el clima afectivo familiar y las oportunidades que brindan los padres al niño para que practique el lenguaje, son condiciones básicas para que se instaure, se desarrolle o subsista dicha cualidad. Así pues, gracias a la expresión verbal el niño va superando el aquí y el ahora; puede basarse en la experiencia para resolver los problemas corrientes y planificar el futuro. El lenguaje le permite también interactuar más plenamente con otras personas y compartir su mundo individual de fantasía, creencias, esperanzas y pesares” (Billaut, 1982).

2.2.2.5. Funciones que cumple la expresión oral

a) Lenguaje y desarrollo mental: Blair (2001), “menciona que la conexión entre lenguaje y desarrollo mental es un fenómeno sobre el que se ha debatido desde siempre. La adquisición del sistema lingüístico, interrelacionado con el medio,

favorece el desarrollo del proceso mental y social. La palabra es el fundamento de este proceso, ya que pone en contacto con la realidad creando formas de atención, memoria, pensamiento, imaginación, generalización, abstracción, el lenguaje tiene un valor esencial en el desarrollo del pensamiento”.

Hay una asociación comprobada entre el lenguaje, la memoria y la atención, porque ayuda a la diferenciación de lo visto y escuchado durante la expresión, permite también graduar conceptos, asimilar el ambiente del entorno, y usar la capacidad de analizar y sintetizar. Rosengard “asegura que el lenguaje influye en la memoria y la percepción: La palabra ayuda a hacer generalizaciones, a asociar y diferenciar los rasgos más significativos de las cosas; el lenguaje es el que permite la acumulación de recuerdos e información. La conducta humana está basada en el lenguaje oral”. “El lenguaje interno y el que llega del exterior contribuyen a organizar el comportamiento humano, al conocimiento de las sensaciones y sentimientos, a la modificación de determinadas reacciones. En conclusión, el lenguaje oral está implicado en todo el desarrollo humano y tanto el proceso mental como el social y de la personalidad se ven posibilitados por esta variable” (Blair, 2001).

b) Lenguaje y proceso de socialización: Para Recasens (2005), “el primer paso en el proceso de socialización está en la relación interpersonal, dependiendo de ésta la adquisición del lenguaje. El niño/a necesita estimulación para iniciarse en el aprendizaje de la lengua, aprende a hablar si está rodeado de personas que le hablan, siendo el adulto el modelo, el estímulo que le empujará a aprender a valerse del lenguaje como instrumento comunicativo. El niño/a desde el primer momento tiene deseos de comunicarse con el mundo que le rodea y se esfuerza en reproducir los

sonidos que oye, siendo estos deseos mayores o menores de acuerdo con el grado de motivación y gratificación. Desde temprana edad, el niño/a goza con la conversación, provoca el dialogo con los adultos, hace lo posible para ser escuchado y se enoja cuando no lo consigue, busca respuesta para todo y presta atención a lo que se dice a su alrededor. El adulto en relación al niño/a, utiliza palabras concretas, refiriéndose a situaciones inmediatas, utilizando frases cortas y sencillas y todo ello rodeado de un clima afectivo, siendo un elemento básico y primordial en el aprendizaje de la comunicación oral. Cuando no existe relación y comunicación entre niño/a y adultos, el desarrollo de las capacidades comunicativas se detiene, por lo que, aparte de disponer de facultades biológicas para el habla, el niño/a ha de contar con un medio social adecuado, ya que la afectividad juega un papel importante en la adquisición del lenguaje. El deseo o no de comunicarse viene determinado por unas relaciones positivas o negativas con las personas próximas (padres); existiendo afectividad se atiende el mensaje de los adultos ya que existe identificación y se esfuerza por imitarlos y aprender de ellos; cuando existen carencias afectivas puede sumirse en el mutismo. El centro escolar tiene un importante papel en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, en especial cuando en la familia está empobrecido. El profesor/a va a tener un papel primordial en este aprendizaje, al igual que la influencia de los otros niños/as va a ser decisiva. Debido a que los saberes escolares, en la mayoría de sus actividades, están condicionados por el lenguaje es preciso desarrollar y perfeccionar éste lo más posible”.

2.2.2.6. Favoreciendo la expresión oral

Según Bigas y otros (2004) “el aprendizaje del lenguaje oral requiere un grado de motivación, interacción con otras personas, una técnica. En los primeros meses los

padres deben aprobar con sonrisas y gestos los ruidos que al niño/a le gusta producir con la lengua y los labios, y motivar a emitir vocalizaciones e imitar los sonidos producidos por los adultos y cosas que le rodeen. El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente: -El lenguaje y el juego van siempre unidos-. Cuando el niño/a comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés. Todo esto está ayudando a la adquisición del lenguaje oral. La escuela tiene un papel decisivo en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, en especial cuando en la familia está empobrecido. En este sentido hay que decir que la excesiva rigidez en la disciplina de clase, la exigencia de estar callados durante largos periodos de tiempo, pudiera ser negativa, sobre todo en las primeras edades. Dejar espacio a los niños/as para que pregunten, den sus opiniones y respuestas, favorecerá la comunicación. Hay áreas relacionadas directamente con la adquisición del lenguaje que es preciso estimular, ya que abarcan todos los aspectos que inciden en la evolución del habla. En concreto, tiene gran importancia la psicomotricidad”.

Para Bigas y otros “el profesor tendrá que efectuar actividades encaminadas a desarrollarla, para conseguir: el conocimiento y dominio del esquema corporal, una discriminación auditiva correcta, una buena descremación visual, una motricidad fina adecuada, coordinación dinámica y un buen equilibrio, organización espacial y temporal, coordinación óculo-manual, una correcta motricidad buco-facial (estimulación de los músculos fonatorios y coordinación de los movimientos para la articulación.). Además de la psicomotricidad, básica para un desarrollo equilibrado, se deberán desarrollar una serie de actividades ligadas directamente a la expresión

oral, como son las –narraciones-, -las dramatizaciones o juegos sencillos de rol-, los - juegos de palabras-, -adivanzas-, -canciones-, -poesías sencillas-".

2.2.2.7. Dificultades de la expresión oral en la educación infantil

Bruner (1984), “señala que la familia, el ámbito escolar tiene una clara influencia en la capacidad lingüística del alumno/a ya que en éste se dan intercambios del niño/a con su compañeros/as y su profesores/as, sin olvidarnos del papel del lenguaje como mediador didáctico en el resto de las áreas del currículo. Es justo el momento en el que comienza la escolarización cuando se pueden detectar las posibles dificultades en el área de la comunicación y el lenguaje, las cuales habría que diferenciarlas de ciertas manifestaciones propias del desarrollo madurativo que con el tiempo remiten. Por ello, es necesaria una evaluación que supone tres aspectos fundamentales: detección del problema lingüístico y valoración del mismo, tomándose como referencia y siempre de forma flexible, el desarrollo del lenguaje en las diferentes etapas evolutivas y unos patrones lingüísticos mediante una observación en el aula que nos permita detectar a los alumnos/as que presentan dificultades y el tipo de dificultad que presenta, y unas orientaciones para la intervención que requiere una participación efectiva de las diferentes personas que actúan sobre el alumno/a”.

Para Bruner, “los niños/as producen bastantes errores sintácticos (eliminaciones, falta de concordancia, brevedad en la construcción, empleo de –muletillas-, errores en las formas verbales y en sus expresiones relacionadas con el orden temporal) También hay que tener en cuenta que el niño –sabe- más de lo que expresa y que no siempre para ellos las palabras tienen el mismo significado que para nosotros. El habla es una actividad espontánea del niño, es un acto individual que

hace referencia a los aspectos más mecánicos o fónicos. Cuando la trabajamos estamos facilitando también el aprendizaje de la lectura, ya que para ello se necesita que se articulen correctamente todos los fonemas, que se discriminen auditivamente todos los vocablos de la lengua. Si se ha reconocido y pronunciado el nombre de un objeto se está facilitando su lectura y escritura”.

Las Dificultades para el habla en el infante, según Luria y Chomsky (1992), “podría ser debido a lo siguiente:

- a) Factores hereditarios y constitucionales: hay más casos de retraso del lenguaje debido a los antecedentes familiares.
- b) Factores neurológicos: inestabilidad, hiperactividad, falta de atención, retraso motor.
- c) Factores socioculturales y afectivos: nivel sociocultural de la familia, modelos lingüísticos del entorno, comunicación entre padres e hijos. La estimulación de la familia es muy importante para el aprendizaje del niño.
- d) Factores de origen cognitivo: las alteraciones en la elaboración del lenguaje influye negativamente en el desarrollo cognitivo”.

Entre los problemas y alteraciones más habituales en el lenguaje oral, de acuerdo a Cristal y Fletcher (1999), “podemos destacar los siguientes:

- a) **Retraso leve del lenguaje:** Sin causa patológica manifiesta pero existe desfase en el lenguaje acorde a su edad. Su comprensión y expresión verbal son inferiores (vocabulario reducido, no emplea nexos, ausencia del artículo, uso poco del plural, alteraciones en los enunciados referentes a conceptos espaciales, temporales, dificultad de repetir estructuras lingüísticas que no tiene integradas).

- b) Retraso moderado del lenguaje (disfasia):** Falta de organización en el lenguaje. Afecta al lenguaje escrito (dislexia) y a la personalidad del sujeto (dificultad en la emisión de las palabras, deformación u omisión de plurales, vocabulario reducido, alteración en la estructura lógica de la frase, dificultades en la escritura, dificultades en el aprendizaje de una letra, incapacidad de repetir frases, trastornos del ritmo).
- c) Retraso grave del lenguaje:** Trastorno en la adquisición y organización del lenguaje. Sujeto que no tienen ninguna producción verbal o presenta alteraciones del lenguaje unido a una articulación muy defectuosa, niños/as con la comprensión verbal nula o casi normal, retraso motor, retraso escolar, alteraciones psicoafectivas (dependencia familiar).
- d) Dislalia:** Es una de las anomalías más frecuentes en los niños/as. Es el trastorno en la articulación de los fonemas, bien por ausencia de los mismos o por la sustitución de unos sonidos por otros. Pueden ser de tipo evolutivo, funcional y orgánico”.

2.2.2.8. Importancia de la expresión oral

“Para destacar su importancia, cabe señalar en primer lugar, que los seres humanos vivimos inmersos en un verdadero océano verbal, en un mundo o una realidad social eminentemente competitiva, donde la palabra, en especial la expresada verbalmente, es un factor decisivo que viene a construir el puente, el lazo, el arma, el medio o instrumento importante de unión o desunión; de comprensión o incomprensión; de éxito, reconocimiento o indiferencia; de fracaso, frustración o marginación entre los seres humanos. En otros términos, el habla viene a ser un proceso vital que posibilita la comunicación con los demás, aumentando la

oportunidad de vivir mejor. Así pues, todos los seres humanos necesitamos del lenguaje verbal para expresarse nuestras necesidades, pensamientos, sentimientos y emociones: lo necesitamos incluso para solucionar lo más elemental de nuestra vida: hambre, sed, abrigo, trabajo. También lo necesitamos para adquirir conocimientos, para abstraer y proyectarnos simbólicamente y realmente en el tiempo y espacio, así como para comunicarnos y adaptarnos al medio. Todo esto podemos hacer gracias a la expresión oral; pero cuando hay defectos en esta cualidad se generan una serie de problemas que pueden limitarnos y marginarnos socialmente. La expresión oral, entonces, es un aspecto instrumental imprescindible para la vida de relación. Sin él el hombre es un ser socialmente mutilado, sin capacidad para proyectarse simbólicamente. También se le considera como un aspecto fundamental para el desarrollo de la inteligencia y para toda actividad cognoscitiva relacionada con la vida” (Monfort y Juárez, 2000).

2.2.2.9. La expresión oral en el área de comunicación

“El aprendiz, como sujeto social, tiene una vocación natural a relacionarse con otras personas y el mundo que lo rodea; por tanto, la comunicación y, en particular, la oral cumplen un papel importante de socialización, especialmente cuando el espacio de relación se amplía con el ingreso al jardín o programa. Tan relevante como comunicarse es sentir parte de un grupo que tiene sus maneras particulares de pensar, expresarse, relacionarse e interpretar el mundo. En suma es, la necesidad de afirmar su identidad cultural. En un país cultural y multilingüe como el nuestro, el dominio de la lengua materna es fundamental. De otra lado, porque los niños requieren del dominio de la lengua para desarrollar la función simbólica que permite representar y comunicar la realidad. Otro aspecto fundamental a considerar

desde el área, es que la comunicación en un país multilingüe requiere de una lengua común que facilite un dialogo intercultural entre todos, y que, por tanto, debe garantizarse, también, el dominio y uso adecuado del castellano. Cuando los niños ingresan a la institución educativa, poseen capacidades que les permiten comunicarse en su contexto familiar. El lenguaje hablado se aprende socialmente. Así, los niños descubren cuando deben hablar y cuando no, con quienes pueden hablar y sobre que, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar, como se inicia y finaliza una conversación, aprenden a tomar turnos para conversar” (Cea y Ancona, 2001).

III. HIPÓTESIS

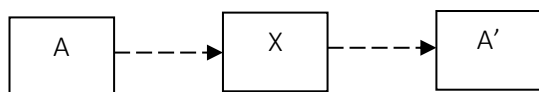
La aplicación del programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta” del distrito de Zorritos - 2015.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

La investigación tuvo un diseño pre experimental, “se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable” (Guisamde, 2006).

El diseño se representa esquemáticamente de la siguiente manera:



Dónde:

A = Pre test o Pre Prueba

X = Aplicación de la estrategia didáctica

A' = Post test o Post Prueba

4.2. Población y muestra

La Población para este estudio estuvo conformado por los estudiantes matriculados en el aula de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, durante el año lectivo 2015. La muestra se conformó por la totalidad de los estudiantes antes mencionados, el tipo de muestreo usado fue de tipo no probabilístico, a juicio y criterio del investigador; es decir, la autora, según la finalidad del estudio, eligió los componentes que integran la muestra considerando las unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea estudiar.

Tabla 1: Población de estudiantes matriculados en el aula de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta” - 2015

Año	Sección	Sexo	Nº de estudiantes	% de estudiantes
5 años	Única	Varones	07	64
		Mujeres	04	36
Total de Estudiantes			11	100

FUENTE: Ficha de matriculados para el año lectivo 2015

Criterio de inclusión

- Alumnos en el grupo etario de 5 años
- Niños que reciben más del 50% del taller.

Criterios de exclusión

- Niños con habilidades especiales
- Niños que reciben menos del 50% del taller

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición conceptual de variables:

Variable 1: Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres

Es un programa educativo que comprende sesiones de aprendizaje que utiliza la estrategia didáctica de la designación de roles y el juego en los estudiantes, además de poner de manifiesto el enfoque metodológico del aprendizaje colaborativo utilizando como recursos de soporte del aprendizaje a las marionetas.

Variable 2: Expresión oral en Comunicación

La expresión oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales; esto como resultado del entendimiento de un tema, en términos claros y precisos, permite probar que se ha comprendido perfectamente un contenido.

4.3.2. Definición operacional de las variables

Este estudio comprende dos variables las mismas que se definen de manera operacional en las tablas que presentamos a continuación:

Tabla 2: *Definición operacional de Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo usando títeres	Modalidad Juego de roles	Planificación	- Tema en del juego de roles - Actividades para el juego de roles. - Materiales para el juego de roles
		Ejecución	- Procedimientos de juego de roles. - Organización del lugar de juego. - Acción de la vida cotidiana a realizar.
		Evaluación	- observación sistemática mediante. - Aplicación de lista de cotejo. - Situaciones para comprobar aprendizaje.
	Enfoque Colaborativo	Coordinación	- Coordinaciones para formar grupos. - Distribución de Responsabilidad al niño. - Generación de conflicto cognitivo.
		Responsabilidad y compromiso	- Establecimiento de metas al grupo. - Alcance de propósito del grupo
		Procesamiento de logros del grupo	- Describe las acciones de los alumnos. - Refuerzo del aprendizaje.
	Recurso Títeres	Manipulación de títeres	- Utiliza el títere para su propósito. - Acondiciona el espacio físico del aula. - Evalúa los movimientos del niño al usar el títere
		Los colores y vestimenta de títeres	- Uso de los colores en el títere según la vestimenta.

Tabla 3: Definición operacional de Expresión oral en el área de comunicación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Expresión oral en el área de comunicación	Expresión oral	Voz	- Posee el tono de voz acorde al lugar de expresión. - Utiliza tono de voz para enfatiza ideas.
		Entonación	- Expresión oral respetando los signos de puntuación. - Utiliza adecuadamente la entonación de palabras con armonía.
		Fluidez	- Utiliza las palabras de manera fluida y espontánea al exponer. - Se expresa con fluidez y de manera espontánea al desempeñar un rol.
		Claridad	- Se expresa con claridad sus pensamientos e ideas. - Pronuncia claramente la palabra que expone.
		Vocabulario (léxico)	- Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir - Utiliza un léxico adecuado conforme a su edad.
		Coherencia	- Expresa ideas de manera coherente y precisa. - Expresa con coherencia el mensaje de sus experiencias adquiridas.
		Movimientos corporales y gesticulación	- Refleja serenidad y dinamismo de los movimientos de su cuerpo al hablar. - Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente.
		Emotividad	- Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de ánimo. - Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado.
	Área de Comunicación	Conocimientos del área.	- Incrementa su vocabulario con palabras de su contexto para ampliar su expresión. - Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características, utilidad de objetos, seres vivos y situaciones.
		Destrezas y actitudes	- verbaliza con una correcta pronunciación oraciones que expresan sus deseos, intereses y necesidades. - Utiliza normas de comunicación verbal al participar en diálogos grupales.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica: La observación

Para Guidaz (2005) “la observación como técnica permitió apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje”.

La técnica que se utilizó en la investigación estará referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó para recoger información sobre el uso de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres y si este programa educativo mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños participantes del estudio.

Utilizar la observación como técnica, permitió al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, al observar la expresión oral en el área de Comunicación de los niños.

En conclusión la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

4.4.2. Instrumento: Lista de cotejo

Según Guidaz (2005), “la lista de cotejo es un instrumento de investigación que se utilizó para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo

de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes”. Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se ha utilizado en la presente investigación tiene 20 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de la expresión oral en los niños de 5 años, asignándoles un puntaje de acuerdo a lo observado. Para valorar los cambios en la expresión oral el mencionado instrumento se aplicó antes y después de aplicar el programa asignando puntajes a los ítems según lo observado; se colocó un punto (1) cuando no se observaba el indicador (ítem), dos puntos (2) cuando se observaba a veces el indicador y tres puntos (3) cuando se observaba el indicador de manera permanente. Al final, el resultado del puntaje de expresión oral de cada niño se obtuvo mediante la suma de los puntajes de los 20 ítems evaluados. De esta manera, se obtuvieron puntajes pre evaluación y pos evaluación de los niños estudiados.

4.5. Plan de análisis

El procesamiento, implicó un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial y comparativa para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, los datos no son paramétricos, se utilizó la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis.

“La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba T de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras” (Santiváñez, 2010).

4.6. Principios éticos

En la presente investigación se tendrá en cuenta los principios éticos de beneficencia, justicia y respeto a la dignidad humana, establecidos en el Informe Belmont, que son especialmente pertinentes para la ética de la investigación en los seres humanos, los cuales se expresan en:

- Garantía de no ocasionar daños a los estudiantes durante el proceso de investigación científica.
- Garantía de que la información obtenida sólo será utilizada con fines de investigación.
- Respeto a la autodeterminación permitiendo que los tutores de los niños decidan sobre la participación del niño mediante el consentimiento informado o dé por terminada su participación si así lo desea.
- Respeto al conocimiento erróneo de la información explicando a los tutores del participante detalladamente la naturaleza del estudio.
- Respeto a la privacidad del aprendizaje logrado en los investigados y a la confidencialidad.

4.7. Matriz de consistencia

Tabla 4: *Consistencia de la Investigación*

Título: Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando marionetas para el progreso de la expresión oral en alumnos de inicial de la Institución Educativa “Madre Teresa De Calcuta”, distrito de Zorritos 2015.												
Problema	Objetivos	Hipótesis	Método de estudio	Variables de estudio	Dimensiones	Elementos/ Indicadores	Escala de medición					
¿Cómo influye el Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres sobre la expresión oral en el área de Comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa ‘Madre Teresa de Calcuta’ del distrito de Zorritos, 2015?.	<p>O. General: Determinar la influencia Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres sobre la expresión oral del área de Comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa ‘Madre Teresa de Calcuta’ del distrito de Zorritos, 2015</p> <p>O. Específicos: - Evaluar la expresión oral en el área de comunicación previa a la aplicación del programa Juego de Roles, mediante una pre-prueba - Emplear el juego de roles fundamentado en el enfoque colaborativo manipulando títeres mediante un programa educativo - Evaluar la expresión oral en el área de comunicación posterior a la aplicación del programa Juego de Roles, mediante una post-prueba.</p>	H. Investigación: La aplicación del programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta” del distrito de Zorritos - 2015	<p>Tipo: - Explicativa - Cuantitativa</p> <p>Diseño: - pre experimental</p> <p>Población: Total de estudiantes del Aula de 5 años del nivel de educación inicial.</p> <p>Muestra: 11 Estudiantes del Aula de 5 años del nivel de educación inicial</p> <p>Muestreo: No probabilístico</p>	<p>Variable 1: Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres</p> <p>Variable 2: Expresión oral en el área de Comunicación</p>	Juego de Roles	-Planificación - Ejecución - Evaluación	Nominal					
					Enfoque Colaborativo	-Coordinación -Responsabilidad y compromiso -Procesamiento de logros del grupo						
					Recurso títeres	-Manipulación de títeres -Los colores y vestimenta de títeres						
										Expresión oral	-Voz -Entonación -Fluidez -Claridad -Vocabulario (léxico) -Coherencia -Movimientos corporales y gesticulación -Emotividad	Nominal
										Comunicación	Conocimientos del área. Destrezas y actitudes	

V. RESULTADOS

5.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

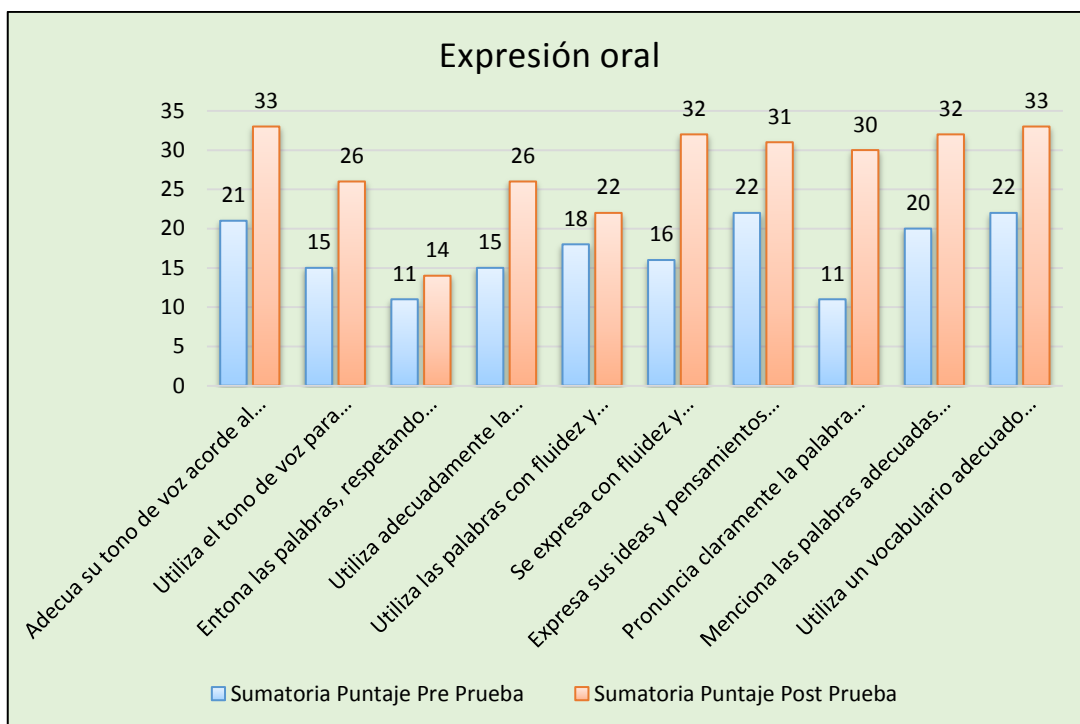
Los resultados del presente estudio son presentados en tablas y gráficos, organizados primero para describir las dimensiones de la variable estudiada y segundo para responder a las hipótesis planteadas mediante pruebas estadísticas, así tenemos:

5.1.1. ANALISIS DESCRIPTIVO

Tabla 5: Comparación de la Puntuación de la Preprueba Versus la Puntuación de la Postprueba por ítems de la Expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos

N°	Ítems de la Expresión Oral	Sumatoria Puntaje Pre Prueba	Sumatoria Puntaje Post Prueba	Diferencia de la Sumatoria
1	Adecua su tono de voz acorde al espacio físico donde se encuentra	21	33	12
2	Utiliza el tono de voz para enfatizar ideas importantes	15	26	11
3	Entona las palabras, respetando los signos de puntuación	11	14	3
4	Utiliza adecuadamente la entonación de las palabras con armonía	15	26	11
5	Utiliza las palabras con fluidez y espontaneidad al exponer	18	22	4
6	Se expresa con fluidez y espontaneidad al desempeñar un rol	16	32	16
7	Expresa sus ideas y pensamientos de manera clara y precisa	22	31	9
8	Pronuncia claramente la palabra que expone	11	30	19
9	Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir	20	32	12
10	Utiliza un vocabulario adecuado conforme a la edad de sus interlocutores	22	33	11

Fuente: Instrumentos para valorar la expresión oral en el área de comunicación aplicado a estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos



Fuente: Información de la Tabla 5.

Figura 1

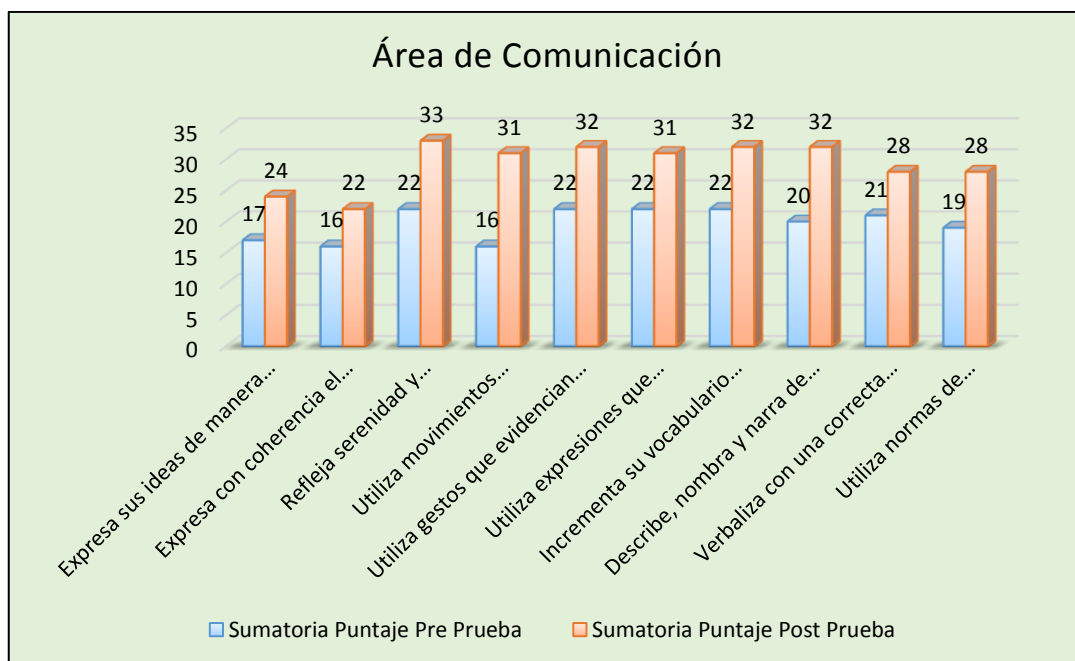
Puntuación de la Preprueba Versus la Puntuación de la Postprueba por ítems de la Expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”-Zorritos

La tabla 5 y figura 1, muestran los resultados sobre la dimensión la expresión oral, encontrándose que luego de la aplicación del programa educativo hubo un aumento en la sumatoria de puntajes por cada ítems. Se observa que hubo poco aumento en el ítem 3 (Entona las palabras, respetando los signos de puntuación) que aumento de 11 a 14 puntos; y en el ítems 5 (Utiliza las palabras con fluidez y espontaneidad al exponer) que aumento de 18 a 22 puntos. Además, los que mayor aumento mostraron fueron el ítems 8 (Pronuncia claramente la palabra que expone) que aumento de 11 a 30 puntos; seguido del ítem 6 (Se expresa con fluidez y espontaneidad al desempeñar un rol) que aumento de 16 a 32 puntos.

Tabla 6: Comparación de la Puntuación de la Preprueba Versus la Puntuación de la Postprueba por ítems del Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos

N°	Ítems de Área de Comunicación	Sumatoria Puntaje Pre Prueba	Sumatoria Puntaje Post Prueba	Diferencia
11	Expresa sus ideas de manera coherente y precisa	17	24	7
12	Expresa con coherencia el mensaje de sus experiencias adquiridas.	16	22	6
13	Refleja serenidad y dinamismo de los movimientos de su cuerpo al hablar	22	33	11
14	Utiliza movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente	16	31	15
15	Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de animo	22	32	10
16	Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado.	22	31	9
17	Incrementa su vocabulario con palabras de su contexto para ampliar su vocabulario	22	32	10
18	Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características, utilidad de objetos, seres vivos y situaciones.	20	32	12
19	Verbaliza con una correcta pronunciación oraciones que expresan sus deseos, intereses y necesidades.	21	28	7
20	Utiliza normas de comunicación verbal al participar en diálogos grupales.	19	28	9

Fuente: Instrumentos para valorar la expresión oral en el área de comunicación aplicado a estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos



Fuente: Información de la Tabla 6.

Figura 2

Puntuación de la Preprueba Versus la Puntuación de la Postprueba por ítems del Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”-Zorritos

La tabla 6 y figura 2, muestran los resultados sobre la dimensión el área de comunicación, encontrándose que luego de la aplicación programa educativo hubo un aumento en la sumatoria de puntajes por cada ítems. Se observa que hubo poco aumento en el ítem 12 (Expresa con coherencia el mensaje de sus experiencias adquiridas) el cual aumento de 16 a 22 puntos; y el ítem que mayor aumento mostró fue el ítems 14 (Utiliza movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente) el mismo que aumento de 16 a 31 puntos. Cabe mencionar, que los demás ítems restantes presentaron aumentos moderados al comparar sus puntajes sumatorios de pre prueba respecto su puntaje post prueba.

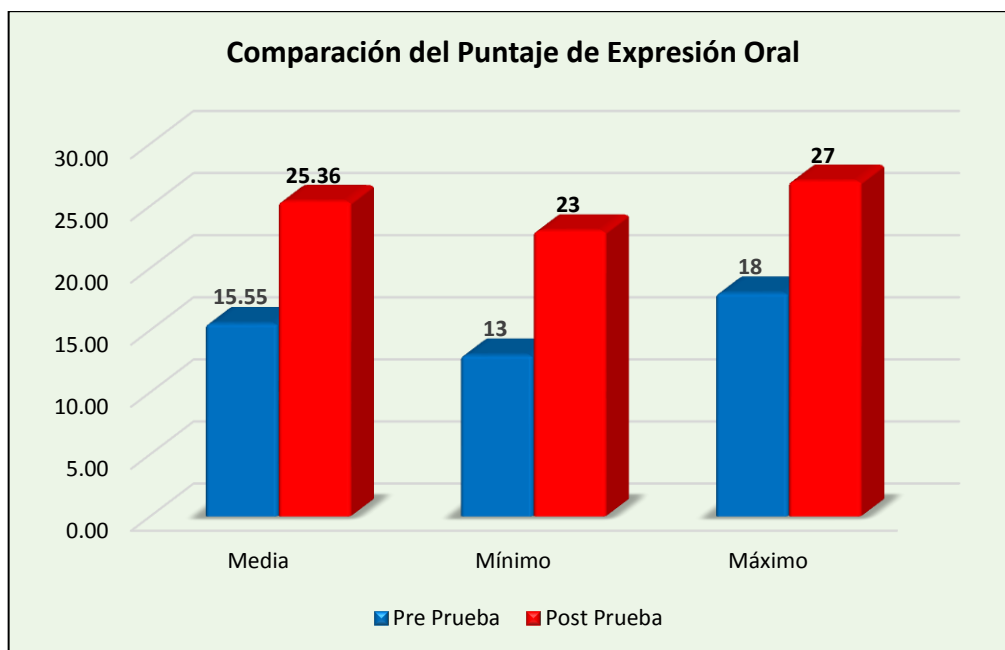
5.1.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

a) Puntuación de la Dimensión Expresión Oral

Tabla 7: Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la Dimensión Expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.

Estadísticas de muestras emparejadas						
	Media	N	Mínimo	Máximo	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pre expresoral	15.55	11	13	18	1.864	.562
Post expresoral	25.36	11	23	27	1.362	.411

Fuente: Instrumentos para valorar la expresión oral en el área de comunicación aplicado a estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos



Fuente: Información tabla 7.

Figura 3:

Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la dimensión Expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.

La tabla 7 y figura 3, muestran los puntajes de los niños de 5 años respecto a la dimensión expresión oral; se observa que en la preprueba el puntaje promedio fue de 15.55 puntos y luego de aplicar el programa Juego de Roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 25.36 puntos. También se observa, respecto al puntaje mínimo en la preprueba fue de 13 y en la postprueba fue de 23; y con relación al puntaje máximo en la preprueba fue de 18 y en la postprueba fue de 27.

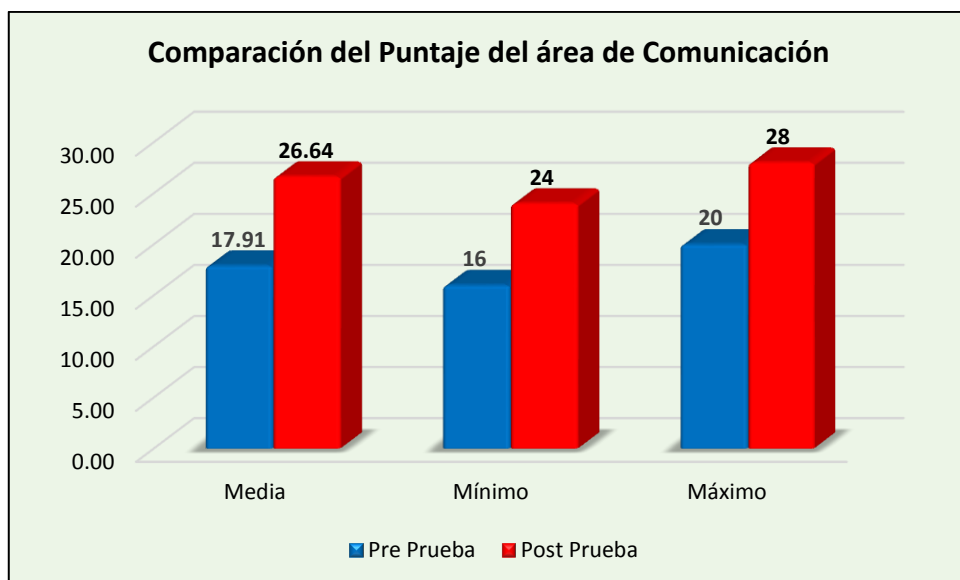
b) Puntaje de la Dimensión Área de Comunicación

Tabla 8: *Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la Dimensión Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.*

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Mínimo	Máximo	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre Comunica	17.91	11	16	20	1.446	.436
	Post Comunica	26.64	11	24	28	1.206	.364

Fuente: Instrumentos para valorar la expresión oral en el área de comunicación aplicados a estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos



Fuente: Información tabla 8.

Figura 4:

Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la dimensión Área de Comunicación en estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”-Zorritos.

La tabla 8 y figura 4, muestran los puntajes de los niños de 5 años respecto a la dimensión área de comunicación; se observa que en la preprueba el puntaje promedio fue de 17.81 puntos y luego de aplicar el programa Juego de Roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 26.64 puntos. También se observa, con respecto al puntaje mínimo en la preprueba fue de 16 puntos y en la postprueba fue de 24 puntos; y con relación al puntaje máximo en la preprueba fue de 20 puntos y en la postprueba fue de 28 puntos.

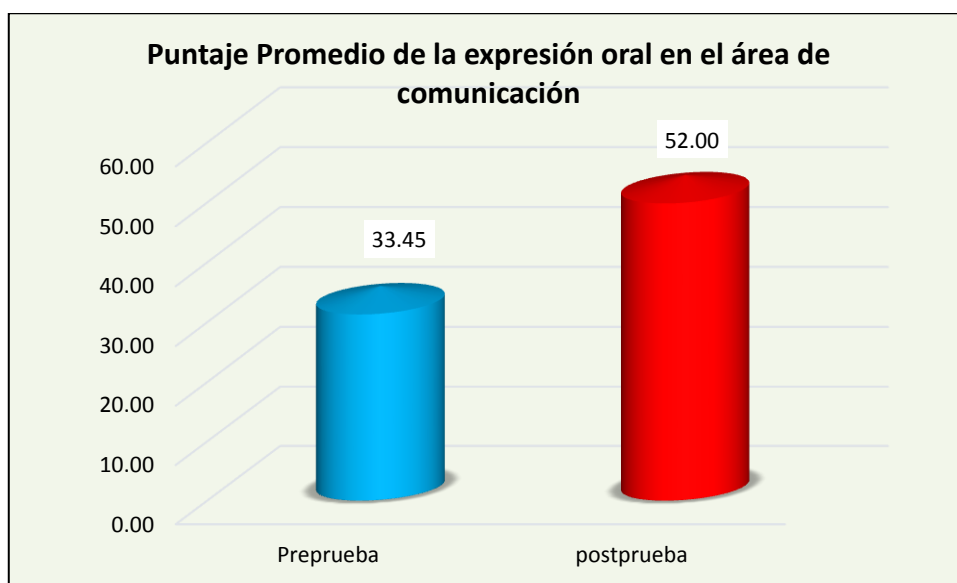
c) Análisis de la Expresión Oral en el Área de Comunicación

Tabla 9: Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la Expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Mínimo	Máximo	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pre Prueba	33.45	11	31	38	2.697	.813
Post Prueba	52.00	11	47	55	2.324	.701

Fuente: Instrumentos para valorar la expresión oral en el área de comunicación aplicados a estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos



Fuente: Información tabla 9

Figura 5:

Puntuación de la Preprueba Versus la Postprueba de la Expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. “Madre Teresa de Calcuta”- Zorritos.

La tabla 9 y figura 5, muestran los puntajes de los niños de 5 años respecto a su expresión oral en el área de comunicación; se observa que en la preprueba el puntaje promedio fue de 33.45 puntos, y luego de aplicar el programa Juego de Roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 52.00 puntos. Respecto al puntaje mínimo en la preprueba fue de 31 puntos y en la postprueba fue de 47 puntos; y con relación al puntaje máximo en la preprueba fue de 38 puntos y en la postprueba fue de 55 puntos.

Tabla 10: Contrastación de hipótesis mediante la Prueba de Wilcoxon

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postevaluación– Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
Preevaluación Rangos positivos	11 ^b	6.00	66.00
Empates	0 ^c		
Total	11		

a. Postevaluación < Preevaluación

b. Postevaluación > Preevaluación

c. Postevaluación = Preevaluación

Estadísticos de prueba^a	
	Post Eval – Pre Eval
Z	-2,946 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La comparación de las puntuaciones de la preprueba versus las puntuaciones de la postprueba mediante la Prueba de Wilcoxon, mostraron once (11) rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate. La prueba arrojó un valor de Z de -2.946 y un valor $p= 0.003$; esto implica que existe una diferencia significativa entre ambas evaluaciones ya que se mejoró los resultados en la postprueba.

Este análisis demostró la hipótesis que plantea que la aplicación del programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en el área de comunicación.

5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.2.1. Determinar cómo evaluar el programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres.

El cumplimiento de este objetivo se realizó mediante la aplicación de una preprueba basada en un instrumento que contiene veinte indicadores (ítems) para medir la expresión oral en el área de comunicación (Anexo N° 01) y tener una valoración basal de los once (11) niños estudiados; luego a estos niños se aplicó el programa “Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres” el que contiene siete sesiones de aprendizaje con sus estrategias didácticas respectivas (Anexo N° 03). Luego, los resultados del programa se evidenciaron en la postprueba aplicada (Anexo N° 02), demostrándose la utilidad del programa para mejorar la expresión oral en el área de comunicación de los estudiantes en educación inicial.

Durante el proceso de aplicación del programa se valoró los cambios a favor del estudiante identificándose dificultades de la expresión oral de los niños como: muy tímidos al participar en clase, en conversatorios formales, su tono de voz muy bajo, su vocalización de fonemas (f, r, p, c) es deficiente por ejemplo: dicen calo en vez de carro, fugar en vez de jugar y pofe en vez de profe. Otros problemas observados en el aula es que dudan al responder, se cubren la cara con las manos, miran al piso, no levantan la mirada, transmiten al pie de la letra lo enseñado, responden en coro repiten lo que sus compañeros dicen al inicio, muestran

inseguridad al expresarse, al comunicarse no se usan gestos y se quedan inmóviles cuando se les concede la palabra.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de las dimensiones de la variable dependiente (expresión oral en el área de comunicación), sin sacar conclusiones de tipo general. También, se utilizó la estadística inferencial a través de la Prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software estadístico SPSS versión 22.0.

5.2.2. Análisis descriptivo de la pre-prueba versus las post-prueba de las dimensiones de la expresión oral en el área de Comunicación.

A. Expresión oral

Según Jiménez (2014), “la expresión oral consiste en reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma verbal un tema, en términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido”. Además, Jiménez afirma que “la aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema; siendo el medio más eficaz, perfecto y exclusivo de que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones; es el instrumento de comunicación más generalizado, que no requiere de un determinado nivel cultural y

se da, de manera espontánea; por lo cual su ventaja radica especialmente en el hecho de que posee una gran riqueza en recursos expresivos, tales como la dicción, la estructura del mensaje así como el lenguaje no verbal”.

Respecto a la Expresión Oral, en este estudio, luego de aplicar el programa “Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres” se presentó una mejora en la dimensión de expresión oral en los niños de 5 años, de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, distrito de Zorritos - 2015. Así, los resultados muestran que en la preprueba el puntaje promedio fue de 15.55 puntos y luego de aplicar el programa de juego de roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 25.36 puntos; respecto al puntaje mínimo en la preprueba fue de 13 y en la postprueba fue de 23; y con relación al puntaje máximo en la preprueba fue de 18 y en la postprueba fue de 27 (tabla7 y figura 3). Esta mejora en los puntajes de expresión oral es comparable al estudio de Quispe (2008), “que en su investigación sobre estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I.E. Javier Heraud el Tambo, en Huancayo; encontró que sus resultados han permitido experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la fluidez en la oralidad”.

Otros resultados descritos sobre la expresión oral, tenemos que luego de la aplicación del programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando marionetas, hubo un aumento de los puntajes por cada ítems; se observa que hubo poco aumento en el ítem 3 (Entona las palabras, respetando los signos de puntuación) que aumentó de 11 a 14 puntos; y en el ítems 5 (Utiliza las palabras con fluidez y espontaneidad al exponer) que aumentó de 18 a 22 puntos; además, el mayor

aumento mostró el ítems 8 (Pronuncia claramente la palabra que expone) que aumento de 11 a 30 puntos; y el ítem 6 (Se expresa con fluidez y espontaneidad al desempeñar un rol) que aumento de 16 a 32 puntos (tabla 5 y figura 1).

Es ese aspecto, Jiménez (2014) refiere que “la expresión oral presenta cualidades indispensables, como: volumen, es la mayor o menor intensidad que un hablante imprime a su vez al transmitir un mensaje ante un auditorio, ritmo, es la armonía y acentuación grata y cadenciosa del lenguaje que resulta de la combinación y sucesión de las palabras, frases y cláusulas que seleccionamos y que se expresan respetando los signos de puntuación, fluidez, es utilizar las palabras de manera espontánea natural y continua, claridad, expresar en forma precisa y objetiva nuestros conceptos, ideas y pensamientos, vocabulario, al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender, coherencia, al expresarse las palabras deben ser coherentes y precisas, movimientos corporales y gesticulación, ayuda a expresarse con más exactitud, a veces usamos movimientos de brazos o manos para reforzar nuestras palabras, o con gestos y miradas todo lo que se quiere transmitir a otra persona, emotividad, son las emociones que se representa al hablar”.

Bigas (2004), manifiesta que “el aprendizaje del lenguaje oral requiere un grado de motivación, interacción con otras personas, una técnica. En los primeros meses los padres deben aprobar con sonrisas y gestos los ruidos que al niño/a le gusta producir con la lengua y los labios, y motivar a emitir vocalizaciones e imitar los sonidos producidos por los adultos y cosas que le rodeen. El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente -el lenguaje y el juego van siempre unidos-; cuando el niño/a comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras,

habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés; todo esto ayuda a la adquisición del lenguaje oral”.

Hay espacios vinculados de forma directa con la manera de adquirir el lenguaje que es preciso estimular, pues comprenden todos los aspectos que influyen en la progreso del habla. En concreto, es muy relevante la psicomotricidad que el docente deberá efectuar con acciones orientadas a desarrollarla. Además de la psicomotricidad, primordial para una mejora equilibrada, se debe desarrollar una sucesión de actividades ligadas a la expresión oral, como son: una narración, o dramatización o un juego sencillos de roles, un juego de palabras, una adivinanza, una canción, o una poesía sencilla. Es importante implementar proyectos de aula como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje en la educación infantil, logrando en los niños y niñas grandes avances en la oralidad por medio de aprendizajes significativos dentro y fuera del aula de clase.

b. Área de comunicación

En el área de comunicación, Fernández (1995), “describe las estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula; al respecto concluye que el nivel de conocimiento y consciencia que los profesores presenta sobre los conductas comunicativas no verbales es inversamente proporcional al que presentan en relación a sus conductas verbales, es decir, que los docentes son más conscientes de las estrategias verbales que utiliza y de los efectos que desean provocar en su alumnos. Los resultados apuntan a que los profesores reconocen muchos de los recursos lingüísticos que se utilizan para hacer más comprensible el conocimiento. Sin embargo, en otras ocasiones, no conocen en qué momento de su enseñanza

emplean estos recursos y la intencionalidad clara de sus efectos. Son los años de práctica docente los que les llevan a reutilizar algunos de sus intervenciones educativas”.

Respecto al Área de comunicación, en esta investigación, luego de aplicar el programa “Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres” se presentó una mejora en la dimensión de área de comunicación en los niños de 5 años, de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, distrito de Zorritos - 2015. Así, los resultados muestran que en la pre - prueba el puntaje promedio fue de 17.81 puntos y luego de aplicar el programa de juego de roles el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 26.64 puntos.; respecto al puntaje mínimo en la preprueba fue de 16 y en la postprueba fue de 24; y con relación al puntaje máximo en la preprueba fue de 20 y en la postprueba fue de 28 (tabla 8 y figura 4).

Estos hallazgos son concordantes con la tesis de Aguilar (1994), “denominada utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación, en el Instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote; donde los resultados fueron positivos en los alumnos y alumnas de educación inicial en el área de comunicación; obteniendo ganancia pedagógica total de 53%, a favor del grupo experimental. Estos resultados fueron producto de la aplicación de títeres como estrategia educativa, destinada a mejorar el proceso de socialización, así como el desarrollo de la capacidad creativa y de expresión. Entre las conclusiones se tiene que la utilización de títeres en los alumnos produce: a) estímulo para participar en forma individual y grupal, dando rienda suelta a su imaginación y fantasía, b) incentiva el sentido de responsabilidad, cooperación y socialización, reflejado en las actividades desarrolladas en pequeños

grupos de trabajo, c) desarrollo de socialización permitiéndoles intercambios de experiencias, opinar sobre hechos y sucesos”.

Al describir la dimensión área de comunicación, se encontró que luego de la aplicación del programa de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres, hubo un aumento en los puntajes por cada ítems; se observa que hubo poco aumento en el ítem 12 (Expresa con coherencia el mensaje de sus experiencias adquiridas) el cual aumento de 16 a 22 puntos; y el ítem que mayor aumento mostró fue el ítems 14 (Utiliza movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente) el mismo que aumentó de 16 a 31 puntos. Cabe mencionar, que los demás ítems restantes presentaron aumentos moderados al comparar sus puntajes de preprueba respecto su puntaje postprueba (tabla 6 y figura 2)

Es conveniente reconocer que los niños investigados en su gran mayoría mejoraron notablemente la oralidad mostrando un buen tono de voz, manejaron un buen vocabulario, su fluidez verbal en las secuencia de actividades mejoraron, su entonación a la hora de representar escenas fue buena, se comunicaron a través de gestos de su cara como: caras tristes, alegres, angustiadas y con demás movimientos del cuerpo, manejaron espacio entre los interlocutores, pidiendo el turno de la palabra, respetando el turno para intervenir en socializaciones, en el desarrollo de actividades como: representación de guiones, rondas, cantos, imitación de personajes, elaboración de los títeres, teatrín, la recolección de materiales reciclables y socializaciones de temas.

Para Mejía (1987) “los títeres en la enseñanza del área de comunicación son medios auxiliares de la educación, que bien planificados pedagógicamente sirven especialmente en la dirección del aprendizaje de los niños en los diferentes grados de

la enseñanza, en el área de comunicación la expresión oral (lenguaje) de los niños de esta edad tiene problemas en la pronunciación de las palabras, por lo que en el dialogo entre dos muñecos uno que represente al tartamudo y el otro que pronuncia correctamente, puede corregir públicamente con la ayuda de los mismos niños entre la alegría y la risa, lo que realmente no puede hacerlo directamente la maestra. De esta misma forma se puede orientar a los niños el amor al trabajo, a los buenos hábitos y modales, al compañerismo, a la fraternidad y la solidaridad”.

5.2.3. Determinar la influencia del programa Juego de Roles en el aumento significativo de la expresión oral en el área de Comunicación.

Para determinar si el programa propuesto mejora la expresión oral en el área de comunicación y comprobar posteriormente la hipótesis, se trabajó en base a la estrategia de los juegos de roles, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo del juego de roles.

Además, se utilizó el enfoque colaborativo, que es un aprendizaje con sentido básicamente referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó un material concreto los títeres que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo de la expresión oral en el área de comunicación, a través de la manipulación de títeres.

Cabe mencionar que en la ejecución de la propuesta pedagógica “Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres”, basado en lengua castellana (en expresión oral), se pudo observar que mejoraba algunos factores de la expresión oral de los niños y niñas alcanzando buenos niveles de oralidad, porque los niños y niñas tuvieron disponibilidad para participar en desarrollo de todas la

actividades, gracias a que el títere fue un recurso esencial para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de forma amena y agradable.

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon que determino los rangos negativos, rangos positivos y empates de la comparación de los puntajes obtenidos de los once (11) niños investigados. Los Resultados respecto a los puntajes promedios de los niños de 5 años, respecto a su expresión oral en el área de comunicación, muestran que en la preprueba el puntaje promedio fue de 33.45 puntos, y luego de aplicar el programa el puntaje promedio obtenido en la postprueba aumento a 52.00 puntos (tabla 9 y gráfico 5).

Contrastación de hipótesis mediante la Prueba de Wilcoxon a través de la comparación de las puntuaciones de la preprueba versus las puntuaciones de la postprueba mediante la Prueba de Wilcoxon, mostraron once (11) rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate; lo que significa que en el 100% de los niños su puntaje de la postevaluación fue mayor que el de la preevaluación. La prueba arrojó un valor de Z de -2.946 y un valor $p= 0.003$; esto implica que existe una diferencia significativa entre ambas evaluaciones. De esta manera se demostró la hipótesis que plantea que la aplicación del Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en el área de comunicación. En tal sentido, se puede afirmar que la aplicación del Programa educativo propuesto mejoró la expresión oral en los niños de 5 años, de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, distrito de Zorritos - 2015.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1.-** La Prueba de Wilcoxon al comparar la preprueba versus la postprueba mostró en un 100% tener rangos positivos y además poseer una diferencia significativa (valor $p=0.003$), demostrándose así la hipótesis que plantea que la aplicación del Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en los niños de inicial investigados.
- 6.2.-** La expresión oral en el área de Comunicación en los niños estudiados previa a la aplicación del programa educativo mostró un nivel deficiente porque fue calificado con puntuaciones bajas sus indicadores obteniéndose un puntaje promedio de 33.45 puntos, luego de analizar la preprueba.
- 6.3.-** El programa educativo “Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres” aplicado en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta” del distrito de Zorritos - 2015, demostró ser una herramienta útil para mejorar la expresión oral en el área de comunicación.
- 6.4.-** La expresión oral en el área de Comunicación en los niños estudiados luego de la aplicación del programa educativo mostró un nivel óptimo porque fue calificado con puntuaciones altas sus indicadores obteniéndose un puntaje promedio de 52 puntos, luego de analizar la postprueba.

VII. RECOMENDACIONES

El estudio realizado permite brindar las siguientes recomendaciones:

- 7.1.-** El trabajo ha demostrado que el programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en los niños, por lo cual es necesario que los nuevos modelos educativos para educación inicial incorporen esta estrategia.
- 7.2.-** Se sugiere replantear la tarea educativa de prevención, pues previa a la intervención, se encontró puntuaciones bajas en los indicadores de evaluación de la expresión oral de los niños participantes del estudio.
- 7.3.-** El programa educativo con sus estrategias, contenidos y materiales educativos demostró ser una herramienta eficaz, la misma que debe ser adaptada por el sistema educativo, mediante unidades didácticas, para la enseñanza de comunicación en los estudiantes de educación inicial.
- 7.4.-** Finalmente, para mejorar la expresión oral en los estudiantes de inicial de nuestro medio, se debe realizar alianzas estratégicas e involucrar a más sectores, siendo estratégico iniciar la educación preventiva comunitaria en los programas de estimulación temprana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, S. (2002). *La expresión oral*. 2ª ed. España: Libresa.
- Amigues, R. (1987). *Conceptual change and peer interaction*. Paper presented at the Second European Conference for Research on Learning and Instruction, Tubingen, West-Germany. 1987; 122 (9): 19-22.
- Angoloti C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras*. 3ª ed. España: La torre.
- Aparici, R. & García, A. (2011). *Recurso Didáctico*. [Sede web]. Recuperado de <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Atoyac, C. (2001). *Taller de títeres*. 4ª ed. México: Árbol.
- Bejarano J., Choque, I. & López, J. (2001). *Utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del distrito de Casma – 2001*. (Tesis para Titulación). Instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote, Perú.
- Bigas, M. Camps, A. & Miliam, M. (2004). *Juegos del lenguaje*. 3ª ed. Barcelona, España: Teide.
- Billaut, J. (1982). *El niño/a descubre su lengua materna, juegos para la enseñanza del lenguaje*. 4ª ed. Buenos Aires, Argentina: Cincel.
- Blair, D. (2001). *La educación de la voz los Libros del Mirasol*. 3ª ed. Buenos Aires, Argentina: Edir.
- Boronat, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. 2ª ed. La Habana, Cuba: Pueblo y educación.
- Bruner, J. (1984). *El habla del niño*. 4ª ed. Madrid, España: Alianza.
- Calero, P. (1999). *Educación jugando, colección para educadores*. 3ª ed. Lima, Perú: San Marcos.

- Campbell, D. (2005). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. 4ª ed. Argentina: Sampieri.
- Caneque, M. (1993). *Juego y vida*. 3ª ed. Buenos aires, Argentina: El ateneo.
- Castañeda, P. (1990). *Lenguaje verbal- del niño*. 4ª ed. Lima- Perú: UNMSM.
- Cardozo, M. & Chicue C. (2011), *Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la institución educativa agroecológico amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, del Municipio del Paujil, Caquetá* Universidad de la Amazonia. Florencia - Caquetá. 2011
- Cea, D. & Ancona, M. (2001). *Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de investigación social*. 4ª ed. Madrid, España: Simedio.
- Charles, R. & Williame, C. (1994). *La comunicación oral*. 3ª ed. Paris, Francia: Nathan.
- Chiriboga, B. (1993). *Didáctica del español como segunda lengua*. 3ª ed. Ecuador: Abya – yala;
- Collage, R. (2002). *El juego espontaneo – vehículo de aprendizaje y comunicación*. 4ª ed. Madrid, España: Nancea.
- Cristal, D. & Fletcher, P. (1999). *Análisis gramatical de los trastornos del lenguaje*. 4ª ed. Barcelona, España: Médica y Técnica.
- Díaz, B. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo- Una interpretación constructivista*. 2ª ed. México: Mcgraw-Hill.
- Díaz, F. (1987). *Música y literatura para niños*. 4ª ed. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Dibut, T., Lázaro, S., & Valdés, P. (2011). *Conferencia: las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como mediadores del proceso de enseñanza – aprendizaje*”. [en línea]. Universidad de Cienfuegos. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/61.html>>

- Eggen, H. & Kauchak, I. (2001). *Estrategias docentes: Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. 4ª ed. Brasil: Fondo de cultura económica.
- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lenguaje. Comunicación. Lima, Perú
- García, A. (2000). La docencia en la enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia. *La comunicación didáctica*. Máster en Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia. 3ª ed. Madrid: UNED.
- Guidaz, M. (2005). *Instrumentos de investigación*. 3 ed. España: Luria.
- Guisamde, C. (2006). *Tratamiento de datos*. 3 ed. España: Díaz de Santos.
- Gutierrez, F. (1979). *El lenguaje total*. 3ª ed. Argentina: Humanitas.
- Hernández, S. & Fernández, C. (1998). *Metodología de la investigación*. 3ª ed. México: McGraw Hill.
- Hildebrand, V. (2004). *Fundamentos de educación infantil en jardines de niños y primaria*. 3 ed. México: Limusa.
- Hinojosa, A. (2000). *El maestro y los títeres*. 3ª ed. Ayacucho, Perú: Bendezu.
- Hughes, J. (1988). *Roleplaying. Healing and the construction of Symbolic Order*. Australia: Nacional.
- Jiménez, M. (2009). *Expresión y comunicación*. 3ª ed. España: Editex.
- Jonhson, M. (1992). *Cooperative learning increasing*. 3ª ed. Washinton, USA: College Faculty, ERIC Digest.
- Luria, I. & Chomsky, J. (1992). *El habla de infantil*. 3ª ed. Colombia. CEAC.
- Parrota, M. (2008). *Role playing como un modelo para pensar*. ILVEM

- Peris Martín, E. (2003): *Diccionario de términos clave en ELE*, Madrid: Instituto Cervantes, Centro virtual cervantes, <http://cvc.cervantes.es>
- Medina, R. Vargas, A. Sáenz, L. Paredes, V. Saldaña L. & Cruzado, M. (2009), *El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas del primero al sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 88009 - Enrique Meiggs*. Año 2008-2009.
- Mejía, G. (1987). *Literatura para niños preescolares*. 4ª ed. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia;
- Monfort, M. & Juárez, A. (2000). *El niño que habla*. 3ª ed. Madrid. CEPE;
- Moreno, M. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. 3ª ed. Madrid, España: Aljibe.
- Papalia, D. (2004). *Psicología del desarrollo humano*. 2ª ed. México: Mc Graw Hill.
- Peñarrieta R. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. 3 ed. Bolivia: Blue.
- Piaget J. (1987). *La formación del símbolo en el niño*. 3ª ed. México: Fondo de cultura.
- Pons, B. (1984). *Títeres*. 4ª ed. Rusia: Bielo.
- Pozo, J. (1993). *Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo monereo, estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción*. 4ª ed. Barcelona, España: Domenech.
- Quispe, B. (2008). *Estrategia dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral.*, Perú: [sede web] Universidad Peruana Los Andes. Recuperado de <http://www.liceus.com/cgi-bin/ac/pu/11%20de%20abril.pdf>
- Recasens, M. (2005). *Cómo jugar con el lenguaje*. 4ª ed. Barcelona, España. CEAC.
- Reyes, N. & Raid, M. (1993). *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2ª ed. Colombia: Yula.

- Reyes, N. & Raid, M. (1999). *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2ª ed. Paraguay. Berlady;
- Rodríguez, M. & Vásquez, M. (2011). *Influencia de la técnica de juego de roles basado en el enfoque comunicativo en la expresión oral del idioma inglés de las alumnas de secretariado bilingüe del Instituto Da Vince- Trujillo*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Salomon, G. (1992). *What does the design of effective CSCL require and how do we study its effects?* SIGCUE Outlook, Special Issue on CSCL. 1992; 21(3): 62-68.
- Sanchez, B. (1990) *Lenguaje oral*. 3ª ed. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz;
- Santiváñez, R. (2010). *Estrategia didáctica*. Chimbote, Perú: ULADECH.
- Sensat, R. (2001). *Vocabulario básico infantil*. 3ª ed. Barcelona: Sensat.
- Torres, V. (2001). Segundo Congreso Virtual "Integración sin Barreras en el Siglo XXI", Organizado por Red de Integración Especial. Grupos virtuales de aprendizaje colaborativo. Recuperado de <http://www.redespecialWEB.org/>
- Unizor (2007). [Sede web] Ecuador: Universidad Pontificia Comillas. Recuperado de <http://www.unizar.es/ice/rec-info/cursos19/1.02.pdf>
- Vallón, H. (2003). *La evolución psicológica del niño/a*. 3ª ed. Buenos Aires, Argentina: Psiqué
- Vásquez, J. & Johnson, J. (1993). The impact of cooperative learning on the performance and retention of US Navy Air Traffic Controller Trainees. *The Journal of Social Psychology*. 1993; 133 (6): 769-783.
- Vigotsky (1994). *La zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica de aula*. 3ª ed. Nueva York: Universidad de Cambridge.

ANEXO N° 01
PRE PRUEBA / POST PRUEBA

**INSTRUMENTO PARA VALORAR EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “MADRE TERESA DE CALCUTA”**

Apellidos y Nombres.....

Edad:.....**Sexo:**.....

N°	ITEMS DE EXPRESIÓN ORAL	RESPUESTAS		
		SI	NO	AVECES
1	Adecua su tono de voz acorde al espacio físico donde se encuentra			
2	Utiliza el tono de voz para enfatizar ideas importantes			
3	Entona las palabras, respetando los signos de puntuación			
4	Utiliza adecuadamente la entonación de las palabras con armonía			
5	Utiliza las palabras con fluidez y espontaneidad al exponer			
6	Se expresa con fluidez y espontaneidad al desempeñar un rol			
7	Expresa sus ideas y pensamientos de manera clara y precisa			
8	Pronuncia claramente la palabra que expone			
9	Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir			
10	Utiliza un vocabulario adecuado conforme a la edad de sus interlocutores			
N°	ITEMS DE ÁREA DE COMUNICACIÓN	RESPUESTAS		
		SI	NO	AVECES
11	Expresa sus ideas de manera coherente y precisa			
12	Expresa con coherencia el mensaje de sus experiencias adquiridas.			
13	Refleja serenidad y dinamismo de los movimientos de su cuerpo al hablar			
14	Utiliza movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente			
15	Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de animo			
16	Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado.			
17	Incrementa su vocabulario con palabras de su contexto para ampliar su vocabulario			
18	Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características, utilidad de objetos, seres vivos y situaciones.			
19	Verbaliza con una correcta pronunciación oraciones que expresan sus deseos, intereses y necesidades.			
20	Utiliza normas de comunicación verbal al participar en diálogos grupales.			

ANEXO N° 02

PROPUESTA PEDAGÓGICA: PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGO DE ROLES CON ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES”

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. UGEL : Contralmirante Villar- Zorritos
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta
- 1.3. DIRECTOR DE IE : Prof. Carlos Alberto Ríos Campaña
- 1.4. USUARIOS : Alumnos – 5 años de Inicial
- 1.5. RESPONSABLE : Lic. Rosario Claribel Baca Zapata
- 1.6. DURACIÓN : 7 sesiones.
- 1.7. HORAS PEDAGÓGICAS : 45Min/ Sesión.

II. FUNDAMENTACIÓN

Los lineamientos curriculares del 2015 retoman los planteamientos de atender a la construcción del significado, y a lo comunicativo en el sentido de tomar el acto de comunicación e interacción como unidad de trabajo. “Igualmente ubican la significación como el elemento central del lenguaje y a partir de ella, se explican las relaciones del lenguaje con el pensamiento, el conocimiento y la realidad, donde se contribuyen al desarrollo de cuatro habilidades como los es el -hablar, escuchar, leer y escribir-” así como lo plantea Baena (1996, 144).

La expresión oral se hace relevancia en el campo didáctico y metodológico del proceso educativo, ya que los nuevos conceptos, criterios y argumentos respecto a la educación corroboran que ésta cambia prácticas educativas. Así el presente proyecto educativo “Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres” se ha diseñado para aplicar estrategias educativas como el juego de roles fundamentado en el aprendizaje colaborativo y haciendo uso de los títeres para la representación de roles en los estudiantes; este proyecto pretende desarrollar la expresión oral de los estudiantes participantes en las sesiones que comprende.

El proyecto Educativo se desarrollara con el fin de mejorar la expresión oral dentro de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, distrito de

Zorritos. Por lo cual, es necesario crear actividades a través de la escena de títeres donde desarrollen la capacidad de expresarse con claridad y coherencia y así crear la necesidad de desarrollar competencias comunicativas para la vida social y cultura tomando una actitud respetuosa y de cooperación a partir de sus vivencias, intereses y necesidades generando a niños y niñas un aprendizaje significativo.

La propuesta pedagógica nace ante las necesidades siguientes: Disminuir deficiencias en cuanto a expresión oral en niños de inicial al Interactuar con los estudiantes, probar estrategias educativas colaborativas innovadora mediante representación de roles para desarrollar la expresión oral, y la falta de investigación educativa sobre el aprendizaje colaborativo en Tumbes, que es necesario realizar.

III. OBJETIVOS:

2.1. OBJETIVO GENERAL:

Fortalecer la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”, distrito de Zorritos mediante la aplicación del juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Propiciar espacios de diálogos para que los niños y las niñas desarrollen la expresión oral y comunicación al interior del aula.
- Elaborar siete secuencias didácticas a través del uso de títeres para que los niños y niñas mejoren su expresión oral y comunicación.
- Desarrollar actividades para mejorar la escucha, tono de voz, vocabulario, pronunciación de fonemas.
- Realizar escenas con los niños utilizando el teatrín y los títeres para mejorar la expresión oral y comunicación.
- Evaluar los resultados que se obtienen a partir de las actividades de clase dentro del Proyecto de Aula planteado.

I. RESULTADOS ESPERADOS:

En la dimensión **Expresión oral**; se espera que los niños de inicial:

- Adecua su tono de voz de acorde a espacio físico donde se encuentra
- Diferencia el estado de ánimo de acuerdo al momento
- Utiliza el tono de voz para enfatizar ideas importantes
- Utiliza adecuadamente las palabras con armonía
- Se expresa con seguridad y firmeza
- Se expresa con fluidez y espontaneidad
- Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir
- Menciona frases cortas relacionadas con su contexto
- Expresa sus ideas de manera coherente y precisa
- Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente

En la dimensión **Área de Comunicación**; se espera que los niños de inicial:

- Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de ánimo.
- Expresa sensibilidad en sus expresiones con gestos y o movimiento
- Posee el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica.
- Se expresa con fluidez y espontaneidad al realizar la sesión en el aula.
- Expresa sus ideas y pensamientos de manera clara y precisa
- Utiliza un vocabulario adecuado para la edad de sus interlocutores
- Expresa sus ideas de manera coherente en relación a mensaje que emite.
- Refleja serenidad y dinamismo con su cuerpo a ejecutar los movimientos
- Entona las palabras, respetando los signos de puntuación
- Pronuncia claramente la palabra que expone.

IV. SESIONES Y CONTENIDO.

PROG.	SESIONES	CONTENIDOS BÁSICOS
Día 1	Aplicación de Pre-Prueba Invitación al Taller	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de Pre Prueba.
Día 2	Sesión N° I: La Familia	<ul style="list-style-type: none">• Define la familia.• Identifica integrantes de la familia
Día 3	Sesión N° II: Conociendo los cuentos infantiles.	<ul style="list-style-type: none">• Narra diversos cuentos.• Identifica personajes en cuentos.
Día 4	Sesión N° III: Cuidemos a nuestro amigo el libro.	<ul style="list-style-type: none">• Valora la utilidad del libro• Menciona el Cuidado del libro.
Día 5	Sesión N° IV: Creando un Cuento	<ul style="list-style-type: none">• Elabora cuentos diversos• Narra un cuento.
Día 6	Sesión N° V: Conociendo al Semáforo	<ul style="list-style-type: none">• Describe características del semáforo• Identifica colores del semáforo
Día 7	Sesión N° VI: La Familia Educativa	<ul style="list-style-type: none">• Narra detalles de la familia educativa.• Representa a la familia educativa
Día 8	Sesión N° VII: Mi Árbol Genealógico	<ul style="list-style-type: none">• Narra detalles del árbol genealógico.• Representa al árbol genealógico
Día 9	Aplicación de Post-Prueba Clausura del taller.	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de Pre Prueba.

V. METODOLOGÍA

La metodología que se aplica dentro de este proyecto de aula se fundamenta en actividades significativas a través de títeres dentro y fuera del aula de clase, donde se hacen evidentes situaciones de la vida cotidiana y de su medio social y cultural; valoraciones e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, a construir mundos posibles y a establecer relaciones para satisfacer necesidades. Formar vínculos afectivos, expresar emociones sentimientos. Así mismo, utilizando materiales de fácil manejo como: elementos reciclables, del entorno, cuentos y otros.

La implementación estará a cargo del investigador y su colaborador, quienes se encargarán de gestionar la infraestructura, los recursos materiales, medios audiovisuales, y otros necesarios para la ejecución de las actividades educativas. Así mismo para el desarrollo el proyecto de aprendizaje se realizará a través de actividades extracurriculares por sesiones, se aplicará lo siguiente:

Área: Cognoscitivo- Afectivo - Comunicación.

Método: Activo-descubrimiento, analítico.

Procedimiento: Demostración, Comparación, Diálogo.

Técnicas: Expositivo - Participativo, demostrativo, Dinámica Grupal.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleará de manera secuencial estrategias didácticas para promover la expresión oral en los niños de inicial **fundamentadas** en los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres. La secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, estas etapas para cada sesión son las siguientes:

- a) **INICIO:** son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

- b) **DESARROLLO:** son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico- técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.
- c) **FINAL:** son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

VII. MEDIOS Y MATERIALES

- Del Docente: Guía del proyecto de aprendizaje, folletos, papelotes, plumones, cartulina, pizarra, mota, tiza.
 - Del alumno: Folletos, fichas, títeres fólder, cuaderno Lápiz, entre otros.
- Así mismo, se utilizarán: cuentos, títeres, teatrín, materiales reciclables,(bolsas de: chisitos, refrescos, agua, paletas, palitos de bombón, palos de escoba, bolsas de papel, revistas, cajas de cartón, ambientación espacial, materiales recolectados desde sus casas (pedazos de telas, tubos, tapas, etc.), videos, computador, cámara recursos humanos e infraestructura.

VI. EVALUACIÓN

La aplicación del presente programa se evaluará en base a los tres organizadores fundamentales del área de Expresión y comprensión oral, Comprensión de imágenes y símbolos, Expresión a través del arte. Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Evaluación de Entrada:

Mediante una Pre-prueba: Instrumento

Evaluación de Proceso:

- Heteroevaluación: Conocimientos (Conceptuales); Valores (Actitudinales); Actividades (procedimentales).
- Lista de Cotejos.

Evaluación de Salida:

Mediante una Post-prueba: Instrumento

VIII. BIBLIOGRAFÍA

Para el docente y alumno:

- Torres V, editor. Grupos virtuales de aprendizaje colaborativo. Disponible en URL: <http://www.redespecialWEB.org/>
- Reyes N, Raid M. El juego proceso de desarrollo y socialización. 2 ed. Paraguay. Berlady; 1999.
- Hinostroza A. El maestro y los títeres. 3 ed. Ayacucho. Bendezu; 2000.
- Atoyac C. Taller de títeres. 4 ed. México. Árbol; 2001.
- Angoloti C. Cómics, títeres y teatro de sombras. 3 ed. España. La torre; 1990.

IX. ACTIVIDADES

ANEXO N° 03:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
2.- Sección / Edad : Única /5 años
3.- Área : Comunicación
4.- Áreas que se integran : Personal Social
5.- Fecha de Aplicación : 05/06/2015
6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

La Familia

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer su familia y los que la integran.	-Comenta quienes integran su familia a través de fotos. - Menciona a la familia utilizando un vocabulario adecuado.	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose en sus relaciones con los otros.	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<p>- Se inicia la clase con un títere el cual representaran a la familia. Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos integran a la familia? ¿Tu familia quienes lo conforman? ¿Cuáles son el nombre de tu papá y mamá?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿La familia es importante? ¿Respetas a tus padres? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títeres - Pizarra -Plumones</p>	15
Construcción	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “La Familia”, utilizando como referencia los miembros de su hogar.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su familia de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que que eligieron.</p>	<p>- Títeres</p>	20
Aplicación	<p>- Concluyendo entre todos los grupos - Los niños y niñas deberán mencionar a su familia y los integrantes que lo conforman. - Dibujaran la familia que actuaron en su grupo.</p>	<p>- Hojas bond - Lápiz - Borrados</p>	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño:

<http://pequebebes.com/problemas-familiares-que-afectan-a-los-ninos-en-el-colegio/>

Para la profesora:

<http://www.cbp-psicologos.com/problemas-de-familia.html>

VI.- Anexos



Abuelita



Abuelito



Papá



Mamá



Hija



Bebé



Hijo

LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Narra el cuento escogido por él		Manipula el títere adecuadamente		Cuida los materiales de trabajo		Cambia el final del cuento escogido por su grupo		Colabora en su grupo	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
 2.- Sección / Edad : Única/ 5 años
 3.- Área : Comunicación
 4.- Áreas que se integran : Personal Social
 5.- Fecha de Aplicación : 10/06/2015
 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

Conociendo los cuentos infantiles

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Escucha con atención diversas narraciones de los cuentos por periodos prolongados	-Narra cuentos moviéndose todo su cuerpo. - Expresa sus ideas cambiando el final a los cuentos utilizando un vocabulario adecuado	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<p>- Se inicia la clase con la lectura del cuento “ La Caperucita Roja” :</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Qué personajes interviene?</p> <p>¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá?</p> <p>¿Te identificas con el personaje de caperucita?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Qué cuentos conoces?</p> <p>¿Te gusto el final del cuento la caperucita roja?</p> <p>¿Cómo lo cambiaría el final?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p>	15
Construcción	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “Los cuentos Infantiles”, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan sus padres.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más les gusto a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer, el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupose les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas</p>	<p>- Títeres</p>	20
Aplicación	<p>- Los niños y niñas de manera individual deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres.</p> <p>- La docente les entrega hojas para coloreen el cuento que les conto al empezar la clase.</p>	<p>- Hojas de aplicación.</p> <p>- Crayolas</p>	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño: <http://www.guiainfantil.com/servicios/Cuentos/cuentos.htm>

Para la profesora: http://www.pekegifs.com/cuentos_infantiles.htm

VI.- Anexos



COLOREAR EL CUENTO LA CAPERUCITA ROJA



LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Colabora con sus compañeros		Manipula el títere adecuadamente		Cuida los materiales de trabajo		Reconoce los miembros de su familiar		Menciona los miembros de su familia	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
- 2.- Sección / Edad : Única /5 años
- 3.- Área : Comunicación
- 4.- Áreas que se integran : Personal Social
- 5.- Fecha de Aplicación : 12/06/2015
- 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

Cuidemos a Nuestro Amigo el Libro

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer el cuidado del libro.	<p>- Selecciona y comunica sobre el cuidado de los libros en el sector biblioteca.</p> <p>- Menciona el cuidado de los libros utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres.</p>	Muestra autonomía e iniciativa en el cuidado de los libros.	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “La tienda de los libros” utilizando el un títere. Luego pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué nos habla el cuento? ¿Estuvo bien lo que hizo Eusebio? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así de bonito el libro <ul style="list-style-type: none"> ¿Está bien rasgar las hojas de los libros? - Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Pizarra -Plumones 	15
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora comienza a explicar el tema “El cuidado del libro”, utilizando el sector biblioteca. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar los libros a través de los juegos de roles. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuidado de los libros. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres 	20
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas deberán seleccionar un libro de su preferencia en el sector biblioteca, a su vez menciona como debemos cuidarlo. - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Libros - Hojas bond - Lápiz - Borrados - Colores 	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño:

www.libros/cuentos/niños-niñas.com

Para la profesora:

<http://www.cuidado-libros.com>

VI.- Anexos



PINTAR EL LIBRO



ENCIERRA EN UN CÍRCULO LA ACCIÓN CORRECTA Y MARCA CON (X) LA ACCIÓN INCORRECTA



LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Colabora en su grupo		Manipula el títere adecuadamente		Cuida los materiales de trabajo		Menciona el cuidado de los libros		Selecciona libros en el sector biblioteca	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
 2.- Sección / Edad : Única / 5 años
 3.- Área : Comunicación
 4.- Áreas que se integran : Personal Social
 5.- Fecha de Aplicación : 17/06/2015
 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

Creando un Cuento

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación	- Enuncia el título de su cuento creado en el aula. - Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.	-Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar? - Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Pizarra -Plumones 	15
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”. - Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres 	20
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon. - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Lápiz - Borrados - Colores 	10

V.-Fuentes de Información

Para el niño:

www.cuentos infantiles-niños/niñas.com

Para la profesora:

www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com

VI.- Anexos



PINTAR LOS CUENTOS

PINOCHO



LA CAPERUSITA ROJA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
- 2.- Sección / Edad : Única /5 años
- 3.- Área : Comunicación
- 4.- Áreas que se integran : Personal Social
- 5.- Fecha de Aplicación : 28/06/2015
- 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

Conociendo al Semáforo

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Describe características visibles del semáforo de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> - Enuncia los colores del semáforo utilizando un vocabulario adecuado. - Enumera los colores del semáforo en el aula. 	Se interesa por conocer nuevas palabras.	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento “El Semáforo” utilizando un títere. - Luego pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué colores se ha nombrado? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Cuál es el significado de cada color? - Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuento - Títeres - Pizarra -Plumones 	15
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora comienza a explicar el tema “Conociendo El Semáforo”. - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada situación que representa el semáforo en la calle especialmente los colores que ellos eligieron utilizando títeres. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el color que ellos eligieron y las situaciones que representaran. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Plumones 	20
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a todos los grupos ¿Cuántos colores tiene el semáforo? - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los colores del semáforo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Colores 	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño:

www.nuestro-amigo-el-semaforo.com

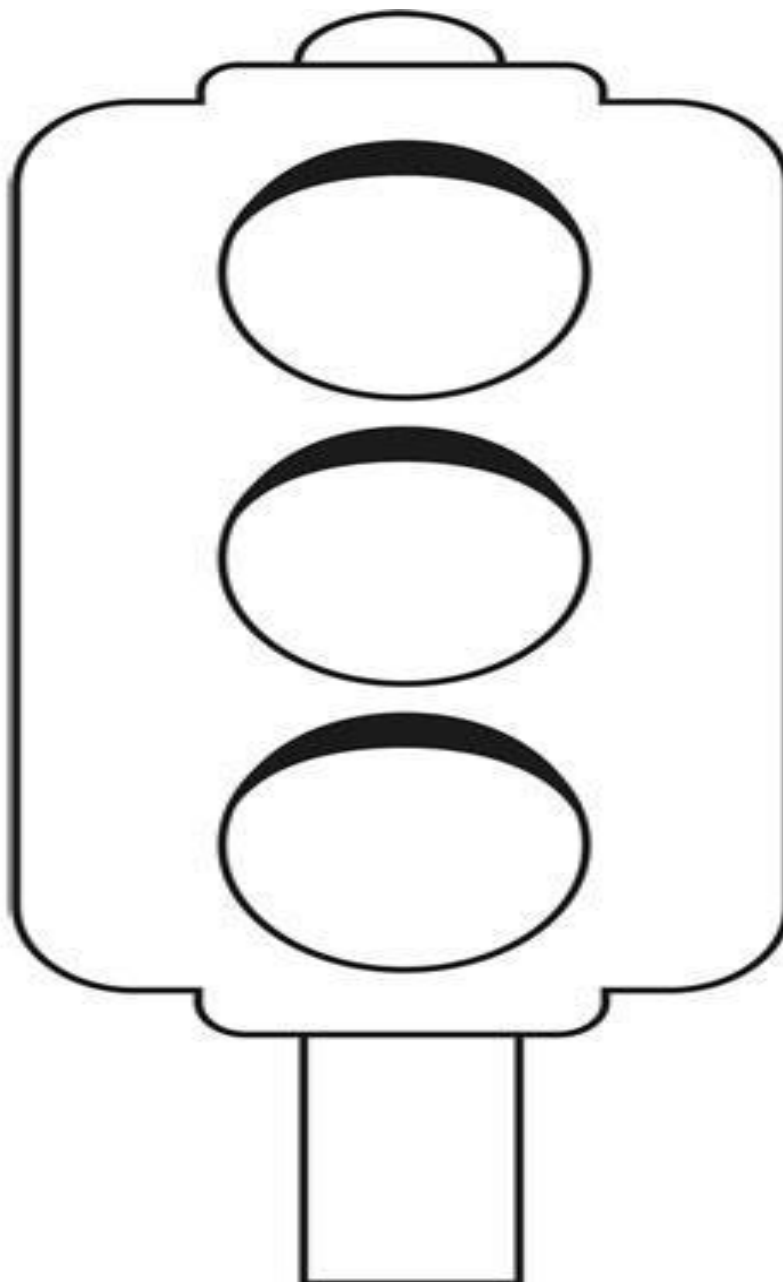
Para la profesora:

www.educación-niños/conociendoelsemaforo.com

VI.- Anexos



PINTAR LOS COLORES DEL SEMAFORO



De que color son las luces del semáforo?

LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Colabora en su grupo		Manipula el títere adecuadamente		Cuida los materiales de trabajo		Enumera los colores del semáforo		Represento su color en la actuación	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
- 2.- Sección / Edad : Única / 5 años
- 3.- Área : Comunicación
- 4.- Áreas que se integran : Personal Social
- 5.- Fecha de Aplicación : 19/06/2015
- 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

La Familia Educativa

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado. - Representa a la familia educativa a través de títeres. 	Se expresa con libertad y espontaneidad	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento “La Familia Educativa” utilizando un títere. - Luego pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué nos dice el cuento? ¿Tú qué haces en la institución educativa? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Todos tenemos un hogar? ¿La institución educativa es tu segundo hogar? ¿Quiénes lo conforman? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuento - Títeres - Pizarra -Plumones 	15
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora comienza a explicar el tema “La Familia Educativa”, para ello hace un recorrido de la institución educativa acompañados de los niños y niñas. - Regresando al salón. - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada miembro de la familia educativa el rol que cumple cada integrante utilizando títeres. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el integrante que eligieron de la familia educativa. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Plumones 	20
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - En grupo deberán mencionar las características del integrante que ellos eligieron de la familia educativa. - La docente les papelografos para que los niños y niñas dibujen el integrante de la familia educativa que ellos eligieron. 	<ul style="list-style-type: none"> -Papelografos - Lápiz - Borrador - Colores 	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño:

www.nuestra-familia-educativa/institución.segundo-hogar.com

Para la profesora:

www.conociendo-la-familia-educativa.com

VI.- Anexos



LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Colabora en su grupo		Manipula el títere adecuadamente		Se reconoce como parte de la familia educativa		Representa a la familia educativa		Menciona las características de la familia educativa	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.- Datos Generales

- 1.- Institución Educativa : I.E. “Madre Teresa de Calcuta”
- 2.- Sección / Edad : Única / 5 años
- 3.- Área : Comunicación
- 4.- Áreas que se integran : Personal Social
- 5.- Fecha de Aplicación : 27/06/2015
- 6.- Responsable : Rosario Claribel Baca Zapata

II.- Nombre de la Sesión:

Mi Árbol Genealógico

III.- Expectativa de Logro

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y Comprensión Oral	Describe característic as de su árbol genealógico de su entorno	<p>- Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado.</p> <p>- Representa su árbol genealógico a través de títeres.</p>	Se expresa con libertad y espontaneidad	Lista de Cotejo

IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase mostrándoles una lámina del árbol genealógico. - Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué figura tiene? ¿Quiénes serán? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá? ¿Nosotros somos parte del árbol genealógico? - Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase 	<ul style="list-style-type: none"> - Lamina - Pizarra -Plumones 	15
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora comienza a explicar el tema “el árbol genealógico”. - Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus familiares. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Plumones 	20
Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - En grupo deberán mencionar las características de los integrantes de su árbol genealógico. - La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen su árbol genealógico 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja - Lápiz - Borrador - Colores 	10

V.- Fuentes de Información

Para el niño:

[www.el árbol genealógico-niños y niñas.com](http://www.elárbolegenealógico-niñosyniñas.com)

Para la profesora:

[www.conociendo el árbol genealógico/colorear.com](http://www.conociendoelárbolegenealógico/colorear.com)

VI.- Anexos



Abuelita



Abuelito



Papá



Mamá



Hija



Bebé



Hijo

LISTA DE COTEJO

Ítems Niños (as)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Colabora en su grupo		Manipula el títere adecuadamente		Menciona a los integrantes de su árbol genealógico		Representa su árbol genealógico		Menciona las características de su árbol genealógico	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

ANEXO N° 04
BASES DE DATOS PRE-PRUEBA

Pre- Prueba	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10
Julia	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2
Nadia	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
Luigge	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
Luciana	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
Dario	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2
Juan	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
Maylen	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2
Osmary	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2
Jean Franco	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2
Lucas	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
Anthony	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2
Total	21	15	11	15	18	16	22	11	20	22
Promedio	1.909	1.364	1	1.364	1.636	1.455	2	1	1.818	2

Pre- Prueba	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20
Julia	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
Nadia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Luigge	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Luciana	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1
Dario	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Juan	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2
Maylen	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Osmary	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
Jean Franco	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Lucas	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Anthony	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Total	17	16	22	16	22	22	22	20	21	19
Promedio	1.5455	1.4545	2	1.4545	2	2	2	1.8182	1.9091	1.7273

BASES DE DATOS POST-PRUEBA

Post-Prueba	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10
Julia	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3
Nadia	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3
Luigge	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3
Luciana	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Dario	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3
Juan	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3
Maylen	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
Osmary	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3
Jean Franco	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3
Lucas	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3
Anthony	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3
Total	33	26	14	26	22	32	31	30	32	33
Promedio	3	2.364	1.273	2.364	2	2.909	2.818	2.727	2.909	3

Post-Prueba	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20
Julia	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
Nadia	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
Luigge	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
Luciana	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
Dario	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3
Juan	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Maylen	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2
Osmary	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
Jean Franco	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
Lucas	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2
Anthony	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
Total	24	22	33	31	32	31	32	32	28	28
Promedio	2.1818	2	3	2.8182	2.9091	2.8182	2.9091	2.9091	2.5455	2.5455

BASES DE DATOS PRE Y POST-PRUEBA

Alumnos Participantes	Sumatoria Puntaje Pre- Prueba	Sumatoria Puntaje Post-Prueba
Julia	34	54
Nadia	38	55
Luigge	37	54
Luciana	35	52
Dario	30	50
Juan	32	53
Maylen	36	51
Osmary	32	51
Jean Franco	32	54
Lucas	31	51
Anthony	31	47

	Media	Mínimo	Máximo
Preprueba	33.45	31	38
postprueba	52.00	45	55

ANEXO N° 05

Resultados de otros análisis estadísticos

Tabla 11: Prueba de Wilcoxon para valorar la dimensión *Expresión Oral*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postexpresoral - Preexpresoral	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	11 ^b	6.00	66.00
	Empates	0 ^c		
	Total	11		

a. Postexpresoral < Preexpresoral

b. Postexpresoral > Preexpresoral

c. Postexpresoral = Preexpresoral

Estadísticos de prueba^a

	Postexpresoral - Preexpresoral
Z	-2,949 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Tabla 12: Prueba de Wilcoxon para valorar la dimensión *Área de Comunicación*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
PostComunica - PreComunica	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	11 ^b	6.00	66.00
	Empates	0 ^c		
	Total	11		

a. PostComunica < PreComunica

b. PostComunica > PreComunica

c. PostComunica = PreComunica

Estadísticos de prueba^a

	PostComunica - PreComunica
Z	-2,969 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Tabla 13: Prueba t de students que corrobora la contratación de hipótesis planteada

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre -Eval. Post -Eval.	-18.545	2.252	.679	-20.059	-17.032	-27.309	10	.000

La comparación de los promedios de pre evaluación versus los promedios de post evaluación mediante la prueba t de Students para muestras emparejada, mostraron un valor de t de -27.909 y un valor $p < 0.001$, lo que implica que existe una diferencia altamente significativa entre ambos promedios evaluados.

De esta manera se comprobó la hipótesis que plantea que la aplicación del Programa Juego de Roles con enfoque colaborativo utilizando títeres aumenta de manera significativa la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años investigados.

ANEXO N° 06

Evidencia Fotográfica de la Aplicación del Programa Educativo



