



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES
DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA VIRGEN DE GUADALUPE MAZAMARI,
2021**

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

AUTORA

**LLANCO CASTRO, CYNTHIA LOURDES
ORCID ID: 0000-0001-5118-9622**

ASESOR

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

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Llanco Castro, Cynthia Lourdes

ORCID: 0000-0001-5118-9622

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADOS

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

Orcid Id: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

Orcid Id: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Orcid Id: 000-0002-0304-2244

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón esta tesis a mi madre, pues sin ella no lo hubiera logrado.

Tu bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien. Por eso te dedico este trabajo en ofrenda por tu paciencia y amor madre mía, te amo

AGRADECIMIENTO

A Dios, por concedernos tanta misericordia.

La universidad Uladech Católica que me cobijó en sus aulas.

A mis maestros y maestras por compartir sus enseñanzas.

A mis compañeros de estudio, con quienes he compartido momentos muy valiosos.

RESUMEN

El presente estudio emerge de los problemas que presentaron los estudiantes, como una fluidez verbal pobre, una expresión poco clara entre otros aspectos, por lo que se propuso como propósito, determinar la influencia de los juegos de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del primer grado de dicha institución. El estudio corresponde al tipo cuantitativo, de nivel aplicada, con un diseño preexperimental con pretest y post test con un solo grupo. La población estuvo constituida por 146 estudiantes del nivel primario y la muestra estuvo formada por 20 estudiantes, a quienes se les administró la técnica de observación por medio del instrumento de guía de observación. Los resultados más relevantes fueron en el pretest el 65% de estudiantes se encontraron en el nivel de inicio y después de haber aplicado el programa de juego de roles en el post test el 40% y 45% alcanzó el nivel de logro previsto y logro destacado. Determinando a través de la prueba de hipótesis con signo de Wilcoxon se obtuvo la sig.(bilateral)= 0,001 demostrando que $p < 0,005$ la cual rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 . Concluyendo que, el empleo de juegos de roles es muy importante para estimular la expresión oral en los estudiantes del primer grado.

Palabras clave: expresión, elocución, fluidez, juego, oral

ABSTRACT

The present study emerges from the problems presented by the students, such as poor verbal fluency, unclear expression, among other aspects, for which the purpose was to determine the influence of role-playing to improve oral expression in students of the first degree of said institution. The study corresponds to the quantitative type, applied level, with a pre-experimental design with pretest and posttest with a single group. The population consisted of 146 primary school students and the sample consisted of 20 students, who were administered the observation technique through the observation guide instrument. The most relevant results were in the pretest, 65% of students were at the beginning level and after having applied the role-playing program, in the post test, 40% and 45% reached the level of expected achievement and outstanding achievement. Determining through the Wilcoxon signed hypothesis test, $\text{sig. (bilateral)} = 0.001$ was obtained, showing that $p < 0.005$, which rejected H_0 and accepted H_1 . Concluding that the use of role plays is very important to stimulate oral expression in first grade students.

Keywords: expression, elocution, fluency, game, oral

CONTENIDO

CARÁTULA	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Internacionales	5
2.1.2. Nacionales	7
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. La expresión oral	11
2.2.2. EL juego	25
2.2.3. Juegos de roles y la expresión oral	36
2.3. Variables	37
2.3.1. Expresión oral	37
2.3.2. Juego de roles	37

III. HIPÓTESIS	38
3.1. Hipótesis general	38
3.2. Hipótesis estadística	38
IV. METODOLOGÍA	39
4.1. Diseño de la investigación	39
4.1.1. Tipo cuantitativo	39
4.1.2. Nivel explicativo	39
4.1.3. Diseño de la investigación	39
4.2. La población y muestra	40
4.2.1. Población	40
4.2.2. Muestra:	41
4.2.3. Técnica de muestreo	42
4.2.4. Los criterios de elución e inclusión	42
4.3. Definición y operacionalización de variable	43
4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	45
4.4.1. Técnica de observación	45
4.4.2. Instrumento guía de observación	45
4.5. Plan de análisis	46
4.6. Matriz de consistencia	47
4.7. Principios éticos	48
V. RESULTADOS	49

5.1. Resultados	49
5.2. Análisis de resultados	56
VI. CONCLUSIONES	62
VII. RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	72

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Índice de figuras

Figura 1 Desarrollo de la expresión oral (pretest)	49
Figura 2 Desarrollo de los doce talleres de lectura con imágenes	51
Figura 3 Desarrollo de la expresión oral (Post test)	53
Figura 4 Histograma de normalidad	55

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de la población estudiantil	41
Tabla 2 Distribución de la Muestra de estudiantes del primer grado	41
Tabla 3 Resultado del nivel de comprensión lectura con imágenes (pretest)	49
Tabla 4 Resultados de los 12 talleres de lectura aplicados.	51
Tabla 5 Resultados del nivel de expresión oral (post test)	52
Tabla 6 Prueba de normalidad de Shapiro - Willk	54
Tabla 7 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	55
Tabla 8 Estadísticos de prueba	56

Índice de cuadros

Cuadro 1 Matriz de operacionalización	43
Cuadro 2 Matriz de consistencia	47

I. INTRODUCCIÓN

Una necesidad fundamental del ser humano ha sido relacionarse y comunicarse con su grupo social a lo largo de la historia, y esto se demuestra a través de la expresión oral.

En el curso de la comunicación, el emisor y el receptor establecen una conexión. Esta conexión se desarrolla durante un período de tiempo y espacio predeterminado con el objetivo de intercambiar información y transmitir conceptos y significados que ambas partes están tratando de comprender (Harari, 2015).

El desarrollo de la expresión vocal facilita el desarrollo de la expresión escrita y la lectura, por lo que cada una de estas necesita ser estimuladas de manera simultánea y específica al mismo tiempo (Álvarez, 2000)

Según el Banco Mundial (2020), unos 72 millones de estudiantes en todo el mundo se vieron en un sistema educativo afectado, como consecuencia del cierre de los centros de estudio a causa del coronavirus. Esto indica que un niño menor de diez años no podrá leer ni comprender un simple texto.

Según los resultados de PISA (2018), uno de cada diez estudiantes de los países miembros de la OCDE parece no saber diferenciar entre un hecho y una opinión. Y otras estadísticas preocupantes muestran que los estudiantes leen cada vez menos en promedio. De 2009 a 2018, más estudiantes comenzaron a decir que leer es una pérdida de tiempo (PISA, 2019).

A nivel internacional, en una investigación realizada por Domínguez (2018) encontró que el 20 % de los estudiantes ecuatorianos se encontraban en una situación potencialmente peligrosa y el 80 % de los estudiantes demostraba un nivel regular de analfabetismo con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

De acuerdo con la evaluación nacional de la Evaluación Nacionales de Logros de Aprendizaje 2019 en relación con el nivel de lectura, el 58.6% de los estudiantes de segundo grado se encuentran en un nivel de proceso a nivel nacional. Además, el 56% de los estudiantes de la región de Junín están en proceso de desarrollar sus habilidades de lectura. Esto indica que los niños a nivel nacional y regional aún necesitan fortalecer sus habilidades en el área.

Según la agencia de noticias peruana Andina Noticias, el número de casos de tartamudez respecto a la competencia oral en los niños se ha incrementado a lo largo del período Covid-19. Esto se debe a la falta de fluidez y juegos entre niños de la misma edad, así como a la falta de estímulo de los padres (Garay, 2020).

Según Sala (2020), el 40% de los infantes con retrasos en el lenguaje oral pueden manifestarse dentro de los primeros cuatro años. Sería necesario establecer un diagnóstico en el Trastorno del Desarrollo del Lenguaje a esa edad (T D L). Los bebés con déficit de T D L también tienen dificultades con el lenguaje, mientras que algunos bebés con dislexia tienen dificultades significativas con el proceso fonológico.

Desde esta perspectiva la institución Educativa Virgen de Guadalupe situado en Mazamari, no está lejana a estos problemas, ya que una mayor proporción presentan una deficiente pronunciación al momento de expresarse, un nivel bajo de fluidez verbal y no poseen claridad en sus palabras.

Estos problemas pueden ser causados por diversos factores como el sentimiento de vergüenza, baja autoestima, miedo a equivocarse entre otros aspectos como trastornos fonológicos o de lenguaje, ya que, si no se efectúa un buen desarrollo de la expresión oral, estas pueden repercutir en el niño durante tanto en su desarrollo personal, académica y profesional de un individuo.

De los problemas presentados en los estudiantes, se planteó como alternativa de solución, los juegos de roles como una estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 1º grado de primaria.

En este sentido se formuló el enunciado principal del presente estudio ¿En qué medida el juego de roles como estrategia influye para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021?

Y para una mejor orientación se organizó los objetivos en el presente estudio: Determinar en qué medida el juego de roles influye como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021.

Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021.
Antes de aplicar la estrategia de juegos de roles

Diseñar y aplicar talleres de juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021.

Evaluar los efectos de los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. después de haber aplicado la estrategia de juego de roles.

La investigación efectuó tuvo como hipótesis, H1: El juego de roles como estrategia si influye de forma significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

Teóricamente el presente estudio se justificó con el objetivo de aportar conocimiento existente sobre el uso de los juegos de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes del primer grado, por medio de teorías, conceptos, definiciones, fundamentos teóricos revisados de distintas fuentes.

El estudio se sustenta en el aspecto metodológico por la importancia de la elaboración del instrumento de evaluación y el uso de estrategias, métodos, procedimientos, ya que una vez que se hayan demostrado su validez y confiabilidad servirán para otros trabajos investigación, para otras poblaciones.

En el aspecto práctico el estudio se sustenta por la necesidad de mejorar en los estudiantes del primer grado el desarrollo de la expresión oral por medio del uso de los juegos roles como un recurso didáctico.

El estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel aplicada, con un diseño preexperimental con pretest y post test. La población estuvo constituida por 146 estudiantes del primero al sexto grado y la muestra estuvo formada por 20 estudiantes del primer grado, a quienes se les aplicó el instrumento de guía de observación.

Donde se obtuvo como resultado más relevante antes de la aplicación de las 10 sesiones, en el pretest el 65% de estudiantes se encontraron en el nivel de inicio y después de haber aplicado el programa en el post test el 40% y 45% logro previsto y logro destacado. Asimismo, en la prueba de hipótesis con signo de Wilcoxon se obtuvo la sig.(bilateral)= 0,001 demostrando que $p < 0,005$ la cual rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 . Concluyendo que, el empleo de juegos de roles es muy importante para estimular la expresión oral en los estudiantes del primer grado.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Palma (2021) en su tesis titulado, estrategias pedagógicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa Ciudad de Riobamba Guayaquil – Ecuador, tuvo como objetivo aplicar las estrategias pedagógicas adecuadas para fortalecer la expresión oral en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa “Ciudad de Riobamba” Guayaquil – Ecuador. Fue una investigación de tipo cualitativa y de diseño investigación – acción, Para recabar la información necesaria se utilizó las técnicas de observación y entrevista; por lo cual se aplicó guía de observación y guía de entrevista. Los instrumentos empleados fueron válidos por los expertos pertinentes. Los resultados fueron favorables ya que se logró crear un clima de confianza y así se pudo aplicar apropiadamente los talleres, y con esto fortalecer la expresión oral en los estudiantes. Se concluye que después de desarrollar los talleres se alcanzó fortalecer la expresión oral de los estudiantes en los diferentes aspectos como son el ritmo, la coherencia, la dicción, el vocabulario, claridad, emotividad, volumen, fluidez, expresión corporal y gesticulación.

Moreno y Pallo (2018) en su tesis titulada El Juego de roles sociales en Educación Inicial realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga – Ecuador. Para optar el título de licenciada en ciencias de la Educación mención Parvulario. Teniendo como objetivo general: Determinar la importancia de los juegos de roles sociales para establecer sus beneficios en educación inicial. La investigación se desarrolló bajo el enfoque del paradigma crítico – propositivo con

metodología cualitativa- cuantitativa y la población de estudio fueron docentes y padres de familia de la Institución Educativa Manuel Gonzalo Albán y la técnica es la observación y encuesta, el instrumento para recoger datos es el cuestionario. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones. El 100% de los docentes conocen sobre el juego de roles que es una fortaleza para la aplicación en el aula con los estudiantes. El 50% de la población utiliza los juegos de roles en las actividades pedagógicas. El 67 % de los docentes utilizan juegos de roles para desarrollar la imaginación, despertar la curiosidad y creatividad en los niños.

Guzmán y Hilarión (2018) en su tesis titulada Fortalecimiento del lenguaje oral con los juegos de roles en niños de 3 a 6 años del colegio la Palestino realizada en la Universidad de la Amazonia Florencia- Caquetá. Colombia para optar el título de Licenciada en Pedagogía Infantil, Planteando el objetivo general: Implementar una secuencia didáctica que articule los elementos asociados a la expresión musical y el diálogo que fortalezca el lenguaje oral en los niños de 3 a 6 años del colegio la Palestina El tipo de investigación está bajo el enfoque cualitativo, la población estuvo conformada por 55 estudiantes de dos de 3 a 6 años de edad de la misma institución, La técnica es la observación y el instrumento de recojo de datos los diarios de campo, grabaciones, planeaciones, observación y como técnica de análisis la triangulación, las autoras llegaron a las conclusiones siguientes: Las expresiones orales en las personas casi en todos los casos generarán opciones de ser verdaderos y asertivos fortalecerán las interrelaciones de las personas en sí en el caso presente de los estudiantes, las narraciones a los estudiantes menores de edad causan un impacto produciéndose un mejora en sus

narraciones orales de cada estudiante, permitiendo al mismo mejorar su solidez en cuanto a la estabilidad emocional perdiendo la timidez.

2.1.2. Nacionales

García (2022) en su trabajo, El juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N°20134, Castilla - Piura, 2020. Tuvo como propósito determinar de qué manera el juego de roles mejora la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E. N.º 20134, Castilla, Piura, 2020. La Metodología fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño pre experimental; la muestra seleccionada estuvo conformada por 22 estudiantes del segundo grado, se utilizó la técnica la observación indirecta a través de medios digitales, como instrumento se aplicó una lista de cotejo, para el procesamiento de datos se realizó a través de la hoja de cálculo de Excel 2019 y el estadístico programa SPSS v. 25 para la constatación de hipótesis. Asimismo, se utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon donde se observó que el nivel de significancia es de 0.05 ($p < 0.05$) siendo la H_0 rechazado. Los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia el juego de roles, en el Post test se evidenció resultados significativos que el 73% se ubicó en nivel logrado, y el 27% en el nivel proceso. Con estos resultados se aceptó H_1 , Se concluyó que: el juego de roles como estrategia didáctica mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria I.E. N.º 20134, Castilla

Sequeiros (2021) en su tesis, Juegos verbales y su influencia en la expresión oral en estudiantes de una institución educativa de Villa el Salvador, 2021. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de

los juegos verbales en la expresión oral en niños de 5 años en una institución educativa del distrito de Villa el Salvador. La metodología utilizada corresponde al enfoque cuantitativo, al tipo básica, no experimental, explicativa causal; donde participaron como muestra 51 niños y niñas del aula de 5 años de una institución educativa inicial. Como instrumentos de recolección de datos se utilizó una escala para medir los juegos verbales en los niños y otra para medir expresión verbal en preescolares de 5 años. Se concluyó que, los juegos verbales influyen de manera significativa en un 31,8% en la expresión oral en niños de 5 años en una institución educativa de Villa el Salvador, 2021.

Campos y Quispe (2019) en su tesis El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019, para optar el grado académico en educación inicial, se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños de 5 años. El tipo de investigación fue experimental con diseño preexperimental y una muestra de 22 niños. Se utilizó una ficha de observación con pre test y post test para medir el aprendizaje de los niños(a)s en los aspectos: lingüístico, lenguaje no verbal y sociolingüístico, para probar la hipótesis se empleó la prueba de Wilcoxon. Los resultados del pretest indican que el 84% se encontraba en la escala de inicio, evidenciando que los niños presentan dificultades en la expresión oral, y en el post test luego de la aplicación de los talleres se evidencia que la mayoría de niños se encuentran en la escala de logro con el 77,27%, con lo que se demuestra que hubo una mejora sustancial. Se

concluyó que el juego de roles si influye positivamente para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años.

Jiménez (2018) en su tesis doctoral Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica, para optar el grado académico en educación inicial tiene por finalidad determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la expresión oral en estudiantes. La investigación es cuantitativa de tipo explicativo, siendo el diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 146 niños y la muestra quedó conformada por 54 estudiantes elegidos por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó una ficha de observación sobre la expresión oral, y para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva para procesar datos y de la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis. Los resultados determinaron que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente en un 37% la expresión oral en estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N°22360.

Ore (2022) en su tesis Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río Negro – Satipo, 2021. Tuvo como fin determinar de qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial virgen de Guadalupe del distrito de Río negro – Satipo, 2021. La investigación fue de tipo cuantitativa aplicada, nivel experimental y su diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 17 niños mismo que a través de estrategias de exclusión se seleccionó una muestra de 15 niños, la técnica fue la observación y el instrumento una guía de observación pre y post test con el que se halló los resultados relevantes a través del Shapiro-Wilk, que afirmó que los

datos se encuentran normalmente distribuidas. Para la prueba de hipótesis, se encontró que la $t_c > t_{0.05}$ prescindiendo así de la hipótesis nula (H_0) y percibiendo la hipótesis alterna (H_1) planteada por el investigador. En tal sentido se determinó que el juego de roles mejora notablemente la expresión oral con un índice de impacto de 0,791 que habla del 64,16%. Para concluir se determinó que el juego de roles influye notablemente la expresión oral demostrando que hay mejoría considerable respecto a su desenvolvimiento oral, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje.

Vega (2018) en su tesis, Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E: N°40002 al Aire Libre de Arequipa. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa n° 40002 al aire libre Arequipa 2018. La población estuvo conformada por 334 alumnos y se calculó una muestra constituida por 22 niños, mediante un muestreo no probabilístico. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un solo grupo. Durante la realización del programa de estrategias didácticas se utilizó sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias motivadoras para presentar temas y posteriormente obtener buenos resultados de expresión oral. Donde el 54,5% de estudiantes se encontraron en el nivel B de proceso y luego de aplicar el programa en el post test el 63,3% logró un nivel AD de logro destacado. Se llegó a demostrar que la determinación del programa de estrategias didácticas mejoró eficientemente la expresión oral de los alumnos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La expresión oral

Según Harari (2015) define el lenguaje oral como la habilidad de comprender y aplicar símbolos orales como una forma de comunicación.

La expresión oral se da por medio del lenguaje oral, es decir, los métodos por los cuales un individuo se comunica oralmente son a través del lenguaje, entonces podemos decir que la expresión oral es la utilización de diversas habilidades, que se utiliza con la finalidad de lograr una buena comunicación, por lo que no deben actuar unas desconectados de otro.

La expresión oral se compone del lenguaje, el componente más significativo de la expresión oral, debido a que, sin él, solo sería una comunicación de gestos y movimientos, las cuales no proporcionarían una apropiada expresión oral o suficiente, en consecuencia. La expresión oral está reforzada por la proxémica y cinésica.

2.2.1.1. Fundamento teórico

Alcoba (2005) manifiesta que el organizar y describir en su entorno, su pensamiento, es uno de los fines del ser humano utilizando la lengua. El código lingüístico es la herramienta que nos permite conocer el mundo que nos rodea e interpretarlo para de esa manera poder desenvolvernos en él. También la lengua posibilita efectuar una diversidad de actividades como: opinar, expresar sentimientos, agradecer, ordenar, afirmar, negar, etc.

La expresión oral es la herramienta que permite la interacción y comunicación y el intercambio lingüístico, y como una acción que tiene lugar en la relación entre individuos partícipes cuya finalidad es comunicar, su objetivo

no solo es de emitir sucesos o hechos, sino también permite la expresión de sentimientos, emociones y conductas o simplemente interacción social. Y esta comunicación se da cuando el hablante logra transmitir verbalmente alguna información a otro individuo (oyente).

La expresión oral es exactamente la construcción y transmisión a través del lenguaje que nos admite la interacción y la comunicación con la sociedad (Alcoba, 2005).

Esta habilidad asume como una práctica social, en la que el individuo interactúa con diferentes personas de un grupo social, al efectuarlo tiene la posibilidad de utilizar el lenguaje oral de forma recreativa y consciente, tomando en cuenta de lo escuchado

2.2.1.2.El lenguaje.

Martín (2015) define el lenguaje como la facultad innata del hombre para la adquisición de la lengua y es considerada una función compleja, que permite expresar y percibir sensaciones, conceptos e ideas a través de signos acústicos y gráficos.

La construcción del lenguaje está firmemente relacionado a la necesidad de comunicarse e incitación del medio, Por tanto, es básico que la escuela ofrezca encuentros de comunicación cambiantes, verdaderos e importantes en diversas circunstancias y con diversos propósitos e interlocutores.

La intención principal es que los niños se comuniquen y comprendan mensajes en su idioma nativo con diferentes propósitos y frente a diversas auditorios, ya sea para comentar, iluminar, aclarar, representar, describir,

contender y proponer opciones a tomar decisiones, de forma independiente o grupalmente (Minedu, 2005).

2.2.1.3. Teoría sobre adquisición del lenguaje

El enfoque de Maturana

Según Maturana (1999) considera que, desde la perspectiva de la inteligencia biológica el lenguaje es operacionalizar coordinadamente con actos consensuales, Maturana propone un sistema general de allí resulta la expresión oral o verbal comprendido de esta forma, que puede ser representado de la siguiente manera:

En cuanto al entorno relacional facilitado por un fenómeno biológico; una primera disponibilidad de aceptación, un comportamiento que Maturana denomina amor y que comprende la aceptación de otro individuo unida a uno, se posibilita la coordinación de los actos (coordinación de conducta) de los que participan en la interacción.

Si el comportamiento emocional aceptada es permanente y los integrantes en la interacción se mantienen unidas entonces se da la recurrencia de esas coordinaciones de los actos, haciendo que se amplíen y que puedan realizarse consensuales, eso quiere decir comprendidas de mutuo acuerdo práctico con la noción de que los comportamientos novedosos emergen en aquella relación corresponden a historietas de interacciones y uno comprende que no hubieran emergido con independencia de ella.

La expresión oral o el lenguaje se realiza en tanto el observador pueda hacer una descripción de interacciones donde los integrantes que operan en actos coordinados consensuales aplican las consecuencias de su operación anterior en

coordinación de actos consensuales a su presente interacción presente (Maturana, 1999).

Con respecto al pensamiento de desarrollo para Maturana esta surge el contexto de la percepción que una capacidad diferente al de operar el órgano.

Con respecto al planteamiento de Piaget con relación de cómo se efectúan las adquisiciones cognoscitivas entre las que se ubica el lenguaje, Maturana considera que, indirectamente Jean Piaget valida la comprensión de una realidad externa como parte del sistema de supervida del órgano.

Teoría Sociocultural

Lev Vygotsky (1998)

Lev Vygotski sostiene una percepción distinta a la teoría de Piaget, considera que la expresión verbal precede al uso del lenguaje en el desarrollo psicológico de un niño porque este proceso se extiende de lo social a lo individual y se establece en el proceso social que hace posible que una idea no se exprese simplemente en palabras, si no que existen ya a través de ellos (Maturana, 1999).

Maturana (1999), manifiesta que el autor Vygotsky pensó que un niño pequeño usa el lenguaje no sólo para comunicarse con los demás, sino también para organizar, dirigir y filtrar su comportamiento de manera controlada. Según Vygotsky, el uso del lenguaje para la autodirección se conoce como correspondencia interna o privada, y sirve como una herramienta importante para pensar durante las etapas tempranas y extensas del desarrollo de un niño.

Pensaba que inicialmente, el lenguaje y el razonamiento se desarrollan libremente el uno del otro antes de unirse. Propongo que todas las habilidades

psicológicas tienen orígenes externos o sociales. En lugar de concentrarse en sus propios pensamientos, los niños deben comunicarse con los demás usando el lenguaje. Los niños pequeños también deben aprender de forma remota y usar el idioma durante períodos de tiempo significativos antes de que se lleve a cabo el desarrollo de la comunicación interna y externa.

Este período dura entre tres y siete años e incluye hablar con uno mismo, inevitablemente, a un niño le resulta fácil hablar con uno mismo y luego está preparado para actuar sin usar palabras. Cuando esto ocurre, los niños han disfrazado su discurso egocéntrico como un discurso interno que se transforma en sus reflexiones. Cuando un niño pequeño se vuelve hacia sí mismo, está hablando de una manera que lo guía y lo supervisa su conducta.

Lev Vygotski creía que el desarrollo del lenguaje interno del niño era un signo de locura; sin embargo, Jean Piaget creía que este lenguaje era más bien un signo de egocentrismo e inmadurez.

2.2.1.4. Características del desarrollo de la fonética

Los autores Guarneros & Vega (2017) consideran las siguientes características respecto a la fonética .

Reconoce y descifra todos los fonemas de su lengua materna.

Puede presentar desafíos para articular algunos fonemas.

(mezclas de dos consonantes, por ejemplo: tigre, madrastra), en palabras largas (helicóptero, tiburón), o sobre poco uso.

Los mejores desafíos surgen con / r / rr / x / en posición interior, aún

Lo sustituyen por sonidos cercanos a / d / por / r /, / k / por / x /.

La metátesis se visita adicionalmente, por ejemplo, al por ar (almario, tómallo) y las ósmosis como útiles para el bien; retos articulatorios que se manifiestan sobre la base de que no hay reflexión sobre el lenguaje.

Sin muchos casos especiales, no son insuficiencias; esto se comprueba cuando se hace notar el efecto en el sonido y le da la bienvenida al esfuerzo, hasta que lo consiguen.

Como resultado del entorno geográfico y sociocultural, también tiende a la elisión de ciertos fonemas aparecen sin ser una insuficiencia, pues modelo: último / s / r /, o enclíticos, hasta el ambiente escolar ayuda a derrotarlo.

Sonido expresivo y desplazado, unido a señales, retrasos.

Es habitual murmurar internamente, por emulación, vergüenza o Vivo, haciendo la correspondencia más problemática; debe estar animado

Pellizcan su voz y elocuente llanamente, sin estar de acuerdo con el quietismo enigma (Guarneros & Vega, 2017)

2.2.1.5. Características del desarrollo léxico – semánticas

Según los autores Guarneros & Vega (2017) consideran las siguientes características en el aspecto léxico semántico

Como lo indican sus requerimientos e intereses, se ocupan de la colección léxica que es importante (es difícil decidir el vocabulario o la necesidad por clases específicas); dependerá de la riqueza y del intercambio con todos los de su entorno. La condición familiar, parientes y amigos son el impacto más destacado.

Desde que entiende y utiliza una palabra en un entorno dado hasta su espacio y aplicación, existe un movimiento léxico-semántico significativo en el crecimiento de su lenguaje y de expresión oral.

El progreso continúa desde la comprensión principal de la palabra, su uso confinado como lo indica de acuerdo al entorno donde se descubrió, en reconocimiento, incluso natural, de los puntos destacados explícitos para usar en diversas circunstancias.

El significado de una palabra infiere una actividad que ocurre tarde; Mientras que ambos se conducen asociándoles o con sinónimos. En el contexto semántico, particularmente, las palabras se oyen como si tuvieran campos extremadamente expansivos y significado abierto. Crea o desarrolla palabras fenomenales a partir de analogías hechas o revisiones que fusionan como lo indica su importante razón de ser, por ejemplo: cantarol (guitarra), futgol (fútbol).

Como impacto del mundo educativo, fusiona el vocabulario curricular (de matemática, de ciencia ...) y el de toda circunstancia (descanso, clase, intercambio con los profesores, etc.); en este sentido se prepara para conducir con los códigos de circunstancia y variedad lingüística o fonéticos que cada uno requiere.

Para esta situación, será la explicación conveniente del adulto a pesar del apoyo que le dé, la que le ayude a acercarse al lenguaje estándar y los espectáculos sociales.

2.2.1.6. Características del desarrollo morfo-sintáctica

Martín (2015) manifiesta que la dimensión de forma también está dentro de la sintaxis, que esta estudia las combinaciones de las palabras para la formación de oraciones bien estructuradas, así como la destreza para entender de cómo las palabras mantienen relación entre sí. Dependiendo de su evaluación se desarrolla el lenguaje y seguidamente el pensamiento verbal. El orden de las palabras, el tipo

y la complejidad gramatical de la oración, funciones y las categorías morfológicas de las palabras son los aspectos de la sintáctica.

En este nivel, el niño esencialmente juega las estructuras sintácticas del idioma ya que las oraciones generalmente presentan:

Una frase de cosa de sujeto y una frase de cosa de predicado.

Los nombres se van antes del modificador aplicable cuando se necesita.

Los verbos se unen a todo el alcance de los suplementos.

En el campo del desarrollo lingüístico de los acontecimientos, la gramática precede morfología, o, en otras palabras, que la puntuación tiene una necesidad mental, a pesar de una necesidad semántica sobre morfología. (p. 7).

2.2.1.7. Componentes del lenguaje oral

Según la autora Harari (2015) manifiesta que para tener una buena expresión oral es esencial tomar en cuenta los siguientes elementos:

a). La voz.

La imagen audible afecta enormemente al auditorio. Por medio de la voz puede transmitir emociones y actitudes. Es significativo, lo más importante, evitar una voz débil, apenas discernible o voces secas, excesivamente agudas; los dos límites generarán angustia y falta de compromiso.

En realidad, es importante desarrollar la experiencia de dar matiz y entusiasmo a lo que se dice en particular a través del volumen y el sonido de la voz. La voz y las señales le permiten presentar un pensamiento o subrayar los propósitos clave del discurso (Harari, 2015).

b). La dicción o el uso de la palabra.

Respecto al que habla podemos señalar que debería poseer un orden adecuado del lenguaje. Esto indica el orden en la forma de expresión respecto a el vocabulario, ya que es imprescindible para la comprensión del mensaje.

Al hablar, debes inhalar con tranquilidad, aventurar la voz y hacer la acentuación de la inflexión. No se espera a pesar de lo que se pudiera esperar, gritar y caer en la reiteración de rellenos, por ejemplo, verdad o este (Moreno, 2015).

c). La estructura del mensaje.

La sustancia o mensaje del individuo que intercede en la discusión o introducción de un punto debe ser comunicada de forma obvia e inteligible. Esto implica no improvisar el discurso para alejarse del análisis que afecta la confianza.

2.2.1.8. Componentes de la expresión oral

2.2.1.8.1. Elocución

Es la forma en que transmitimos pensamientos, es la manera en que organizamos nuestras palabras, consideraciones para comunicarlas. La oración del niño dependerá del público en general que lo rodee ya que su asimilación se origina en las variables que se ven afectadas y que le permitirán construir su correspondencia de manera efectiva.

Yerro (2014) nos revela que para que el niño tenga una oración decente dependerá del entorno en el que se encuentre de su capacidad y razón.

2.2.1.8.2. Pronunciación

Es la manera en que un individuo expresa o articula una palabra, la forma de expresar las palabras será de varias maneras dependiendo de dónde vivan, la palabra tendrá una explicación distintiva de los sonidos que se articulan con varias cualidades y serán de resaltado, poder y sonido. Guarneros y Vega (2017) especifica que la correspondencia a través del lenguaje oral es el tipo ideal de conexión entre los individuos considerando su correcta articulación y claridad con la que se manifiesta.

2.2.1.8.3. Fluidez verbal

Para Guarneros y Vega (2017) consideran que, las personas deben comunicarse de manera clara y con elocución correcta, ayudando con los desarrollos corporales y las señales que ayudan a expresar lo que necesita haciéndose entender y comprender de manera similar el mensaje que recibe. Por lo tanto, al educar debemos considerar estos contextos que se crearán en las sesiones, reuniones y trabajos grupales.

Es la capacidad que poseen los individuos que necesitan para comunicarse con soltura y facilidad indicando el giro apropiado de los acontecimientos. La familiaridad verbal viene a hacer la capacidad de mantener una comunicación persistente sin cesar para pensar o dejar vacíos durante sus articulaciones.

2.2.1.9. Importancia del lenguaje oral

El autor Salvador (1996) cree que el desarrollo del lenguaje oral del niño es de suma importancia a lo largo de esta etapa de desarrollo, actuando como

una herramienta para ayudar al niño a adquirir un conocimiento de clase altamente aceptable sobre el cual se construye todo el conocimiento posterior. En la nueva estructura, la organización educativa vincula este significado al verlo como un contenido que establece y aclara los objetivos de aprendizaje.

Sin embargo, la lengua oral no siempre ha estado de acuerdo con esta posición, durante mucho tiempo, la lengua compuesta fue el foco de atención y la fuente de mayor preocupación entre los educadores, y la lengua oral no fue considerada como una herramienta didáctica estructurada. Los niños inmediatamente preguntaron por sus habilidades, que eran principalmente hablar y adaptarse sin ningún problema.

Este punto de vista ha cambiado con el tiempo por una variedad de razones, lo que lleva a una auditoría de la situación y el papel que juega el lenguaje oral en la educación.

Una de estas causas está explícitamente asociada con el estructuralismo y el campo de la semántica. El lenguaje oral ha comenzado a estudiarse como materia aparte con la publicación de la obra de Saussure; se protege su primacía sobre la lengua construida, que sólo es considerada como una representación de la oralidad. Estos estudios preparan exámenes adicionales sobre las capacidades y características del lenguaje oral, su relación con la composición y su papel como contenido de aprendizaje en los programas educativos.

Otro factor que ha incidido en el ajuste del contexto es el crecimiento de la democracia educativa, que ha augurado un mayor apoyo estudiantil a las cosas correctas a medida que se ha ido reconociendo la necesidad. Al entrar en su

propio ciclo de aprendizaje, cada estudiante se unirá, y esta inversión experimenta la mediación oral de los niños en el movimiento escolar y por la conexión entre todos los individuos como un tipo de trabajo hasta.

De manera concluyente, pero no menos importante, la importancia del lenguaje oral durante los primeros años ha sido superada por el entusiasmo de los psicólogos por las implicaciones del lenguaje infantil en el impacto del lenguaje oral en el desarrollo intelectual de los niños.

Salvador (1996), manifiesta que, Vygotsky destaca este legado, particularmente en lo que se refiere al lenguaje como herramienta para categorizar ideas e incitar a la reflexión.

Estos y otros diversos componentes han provocado una extensa reflexión sobre el papel crítico que juega el lenguaje oral en las primeras etapas de la tutoría, lo que ha llevado al desarrollo de las metodologías actuales.

2.2.1.10. La competencia se expresa oralmente.

Esta habilidad debe entenderse como un ciclo de dinámica social por parte de los niños de segundo ciclo, de modo que cuando se encuentran por primera vez con esta nueva situación al comienzo de su jornada preescolar, se sienten atemorizados y tímidos.

En este sentido, es crucial desarrollar esta capacidad, que supone un ciclo funcional de desarrollo de la importancia de los muchos tipos de textos orales que en los niños reemplazan las tareas de hablar y escuchar para satisfacer sus necesidades informativas o comunicativas (Minedu, 2016). Así mismo manifiestan que:

El Currículo Nacional de Educación Básica 2016 hace referencia a los estándares de aprendizaje de los estudiantes del ciclo II para la competencia que debe ser se comunicada oralmente en su lengua materna.

Una persona utiliza varios tipos de textos escritos para transmitir ideas oralmente. Distinguen entre información expresa e implícita, infieren conclusiones básicas a partir de esta información e interpretan señales verbales y no verbales de quienes los rodean. Comenta tus preferencias por el contenido, ya sea más o menos.

Para interactuar con al menos un interlocutor conocido en una situación de comunicación, uno se comunica de improviso utilizando información que ha sido adquirida. Uno construye sus pensamientos principalmente mientras permanece en general en el tema, usa un vocabulario común y un lenguaje claro, y se basa en gestos y expresiones físicas. Las participaciones y los desafíos durante un intercambio generalmente se realizan de una manera que se aplica a lo que conocen. (p. 16).

Los preescolares están obligados a cumplir con esta descripción en su expresión oral al finalizar el Ciclo II.

Según las Rutas del Aprendizaje 2015, la capacidad de comunicarse verbalmente ha sufrido un cambio de nombre. En el Currículo Nacional de Educación Básica de 2016, ahora se conoce como: hablar verbalmente en su lengua materna. Del mismo modo, las habilidades que abarca esta competencia han sufrido un cambio de denominación.

2.2.1.11. La expresión oral en la educación primaria

Tradicionalmente el estudio de la didáctica de la lengua ha sido un aspecto importante por ser un recurso básico de la comunicación y la adquisición de conocimientos durante siglos.

Nikleva (2019) que la expresión oral en el aula tiene que estar relacionado con la expresión oral de la vida diaria, y debe propiciar que la relación entre docente y estudiante sea real y cada quien cumpla su rol. Para ello cada profesor establece sus objetivos previos y prepara una serie de actividades o actuaciones donde el estudiante sea el comunicador autónomo y logren un buen desarrollo respecto a la competencia comunicativa y pragmática.

La expresión oral se trabaja apenas en las fases educativas obligatorias. En pocas oportunidades el educador propone alguna temática de conversación y luego se limita a corregirlos de vez en cuando, este método es muy tradicional resultando bastante desmotivadora. A este aspecto lo sumamos las dificultades de evaluación de la expresión oral y la deficiencia de conocimiento de cómo llevarlo a cabo, causa por la cual el educador de la lengua española como lengua materna evitan trabajar esta habilidad.

La evaluación de la expresión oral como actividad educativa puede ser tratada desde distintas percepciones en este sentido puede ser estudiada de formas diferentes.

Revisando otros estudios podemos coincidir respecto a las dificultades en toda producción debido a la tipología del hablante y la conversación del mensaje.

El educador no debe procurar que el estudiante vea la evaluación como algo negativo donde siempre existe algo para corregir, al contrario de hacer que

el estudiante acepte por naturalidad se evaluado y que la evaluación de sus producciones se convierta en una herramienta para medir sus logros y seguir avanzando y para fortalecer la práctica de la expresión oral.

De las distintas formas de evaluación en la educación primaria suelen seguirse los modelos continua, formativa y sumativa, no obstante, para evaluar la expresión oral los modelos más efectivos son: 1) la evaluación directa en las que se puede emplear una parrilla distintos criterios. 2) la valoración a través de la lista de control y esta se basa en la evaluación al estudiante por medio de una lista de aspectos que se consideran apropiadas para un área o un aspecto concreto de la expresión oral y 3) la evaluación en una serie de actividades aisladas en las que se utiliza el juego de roles con otros compañeros o con el docente.

2.2.2. EL juego

El juego es un medio de comunicación y expresión, de primer orden del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia.

La capacidad de jugar es innata en los seres humanos y, cuando se fomenta y desarrolla adecuadamente de acuerdo con la edad del individuo y las diversas etapas de desarrollo, promueve la destreza, la coordinación y el equilibrio (Fernández, 2017).

2.2.2.1. Definición de juego de roles

Pérez (2009) define, juegos de rol como un juego de aventura y fantasía en el que los jugadores optarán por medio de su imaginación la identidad de un personaje y que se convertirán en los actores principales de una historia que se desarrolla en un mundo de ficción.

Para los autores Solovieva y Quintanar (2014), el juego de roles es una actividad desafiante que actualmente permite a los niños adquirir la experiencia social necesaria para participar en la vida social.

Los cambios mentales fundamentales que se producen en los niños de una determinada edad están determinados por el ejercicio de readaptación, en el que se desarrollan, marcan y reconstruyen los distintos ciclos psicológicos de nuevas formaciones. La simulación requiere un pequeño número de participantes, al igual que la presentación, la mejora de un tema determinado y la divulgación de las circunstancias asociadas, por lo que se recomienda la sustancia específica del juego.

2.2.2.2. Teoría del juego

Jean Piaget (1932-1946-1966)

Ruiz y Omeñaca (2019) manifiestan que, Piaget introduce en sus estudios sobre el juego, en el contexto de su teoría sobre el desarrollo infantil, diferentes manifestaciones de actividades lúdicas que reflejan las estructuras mentales únicas y específicas de cada etapa del desarrollo en el ser humano. Estas estructuras se desarrollan como parte de un proceso de construcción activo en el que cada niño es una parte activa.

Este proceso de desarrollo tiene lugar en dos etapas: la asimilación, que implica la integración de todas las experiencias nuevas en un aspecto ya formado de estructuras preexistentes y da como resultado una disonancia cognitiva entre lo que ya se conoce y el nuevo objeto de conocimiento.

Y la acomodación que ajusta los referentes actuales en base a nuevas experiencias.

En síntesis, podemos decir que mientras la asimilación proporciona estabilidad y la acomodación proporciona variabilidad, estos dos factores trabajan para promover el equilibrio mental requerido para la conciencia de la realidad; el juego aparece cuando la asimilación es dominante.

El origen del juego simbólico se remonta a los niños de 2 a 3 años y de 6 a 7 años, que comprende el final de la fase sensoriomotora y el final de la fase de las operaciones reales. Este tipo de juego se basa en la sustitución de símbolos en un mundo ficticio donde los niños son conscientes del carácter ficticio de sus acciones.

Según Piaget en 1945, 1977 cambia la realidad a través de una asimilación más o menos pura a la necesidad del ego en un esfuerzo por resolver los conflictos.

2.2.2.3. Proceso metodológicas y uso didáctico de los juegos de roles

Los autores Grande y Abella (2010) señalan que diversos juegos de roles y partidas disponen de posibilidades educativas, se puede decir que se puede efectuar una exploración didáctica, si se hace una adaptación a una realidad.

Para ello se consideran tres etapas con algunas características a tener en cuenta. Antes de planearlo en el aula, antes de jugar, durante el juego y después del juego.

Antes de plantearlo, antes de todo se debe planificar y saber bien el juego y la partida.

También es necesaria tener una ficha para guardar como una fuente de información, la cual se completará al término de los tres momentos, dado que debemos reunir las mejoras y los momentos reales una vez utilizadas. Así mismo se debe efectuar otras actividades como:

Un mapa conceptual de contenidos y conceptos fundamentales. Planificar las actividades previas y posteriores al que vamos a realizar.

Planificar el objetivo que va desempeñar el juego dentro de la unidad didáctica que se está laborando en el aula.

Elaborar fichas y materiales complementarios que guarden relación con el juego una vez terminado su visionado.

Crear un clima escolar favorable y de confianza. Incitar previa simulación a través de técnicas de simulación de juegos de roles sencillas.

Entender un sistema de partida sencillo y eficaz. Asimismo, comprender los recursos narrativos de los juegos de rol. Escoger de forma anticipada a los jefes de juego y si es preciso involucrarse en el juego de forma dinámica.

En clase antes de la partida, se tiene la posibilidad de escoger distintas estrategias, de acorde al conocimiento del tema y la edad del estudiante (Grande y Abella, 2010).

Desde esta perspectiva los autores consideran los siguiente:

Informar de lo que va tratar la partida a los estudiantes, proporcionándoles una ficha de análisis.

No adelantar nada, para así recoger los saberes previos de los estudiantes por medio de la elaboración de una ficha.

Realizar lecturas o ver vídeos antes de efectuar lo visionado, así mismo es importante tener en cuenta la lluvia de ideas.

Explicar a los estudiantes las pautas necesarias los parámetros que tiene el juego.

Durante el juego

Se debe tener en cuenta los siguientes criterios:

Se deben manifestar los aspectos más relevantes y detectar los erróneos que se ha propuesto para su análisis posteriormente.

Concientizar el recojo de información en síntesis del contenido.

Después del juego

En esta parte se efectúa el desarrollo de la temática y de las actividades que tenemos ya planificadas o sobre el área que estamos trabajando en clase, como:

Exponer los resultados que todos ejercieron con sus fichas detectando los dificultades o errores.

Realizar síntesis de la temática aprendida, explicar las dudas.

Efectuar mapas semánticos para compararlos con el que se hizo anteriormente.

Realizar actividades de motivación y la capacidad creativa comprobando si se prestó atención

Generar comentarios de debate sobre el tema principal, con el apoyo sugeridas por el docente.

Efectuar una retroalimentación.

2.2.2.4.Estrategias de aplicación

Según los autores Grande y Abella (2010) se mencionan tres momentos a la hora de ejecutar el juego de roles.

En el primero momento, se genera un debate por medio de la dinámica de grupos, donde el docente por medio de un listado exhaustivo recoge las opiniones vertidas.

En el segundo momento, se añade a la partida o se profundiza en la información.

Tercer momento, debate analizando las ideas propuestas antes y las fases en el juego, que fortaleces o refutan nuestra concepciones e ideas.

2.2.2.5.Utilización activa de los juegos de roles

Según los autores grande y Abella (2010) manifiesta que, lo que esto implica es a una mejor libertad de parte de los estudiantes para organizar y dirigir el juego de roles. Las etapas usadas son de la siguiente manera:

Fases del contrato

La realización es un trabajo en equipo, por lo que en primeras instancias es negociar con los estudiantes, la profundidad de las responsabilidades y los niveles que cada participante en el equipo de trabajo, fomentando la voluntariedad.

Documentalismo

Partiendo de lo dicho anteriormente y teniendo un claro objetivo, sería coherente buscar más información detallada y precisa sobre la temática. Estas actividades pueden partir por grupo de estudiantes.

El Audio, que decepciona sonidos y efectos especiales, además de tener en cuenta las variedades de melodía que sirvan para ambientar.

El texto recolecta diferentes datos sobre la temática, elaborando un borrador para discutirlo en grupo tras las locuciones.

La imagen de interés.

Escoger un sistema de juego con los elementos necesario

Guionización

Es recomendable que los personajes estén regenerados para ganar tiempo

Juego en sí

Estar presto para recibir una retroalimentación que favorezca a adaptarse a los cambios durante el juego.

Debate posterior

Buscando analogías, volviendo a los dilemas o temas tratados, preguntando a los estudiantes sobre sus sensaciones durante el juego, qué les ha llamado la atención, quizás luego proponiendo pequeñas investigaciones o búsquedas del tesoro a través de Internet para resolver dudas.

2.2.2.6. Clasificación de los juegos

Para poder comprender el valor de los juegos Lopez (2010) clasifica los juegos de la siguiente manera:

2.2.2.6.1. Juego configurativo

Representa la propensión general de los niños a formarse. Todos los jugadores niños tienen tendencia a montar, por lo que el trabajo posterior (un mosaico de piezas sombrías, la colocación de un personaje icónico, etc.) se basa más en la alegría del movimiento que en la expectativa no satisfecha. Además, deliberado para diseñar algo específico. Los niños valoran más el desarrollo de sí mismos y recordar terminar la actividad que hacer el trabajo.

2.2.2.6.2. Juego de entrega

El desarrollo de los juegos infantiles se dio como resultado de un proceso de moldeado y de transmisión del material a los distintos estados. Una de las dos tendencias puede prevalecer, y la otra sirve como un componente de cooperación y asistencia relacionado con el juego. Hay una conexión variable entre la disposición y el transporte en los juegos de transporte.

Por ejemplo, en la vuelta de pelota, desde un punto de vista, el niño jugador se siente atraído a jugar de la manera que dicta el estado del elemento (se equilibra, desliza las manos, se aleja, etc.). En cada uno de estos casos, sin embargo, el viento entra en la configuración de forma diferente (tasa de rebote, disparar una vez que se note por todas partes, una vez en el suelo, etc.) existen una diversidad de juegos de transporte, como lo bolos, bucles, trompos, juegos de agua, patineta, transporte de instrumentos, entre otros juegos.

2.2.2.6.3. Juego reglado

El juego dirigido o regulado es aquel en el que la actividad dirigida y la perfecta ejecución de la acción deben tener lugar en el marco de reglas o normas, que restringen absolutamente la actividad, salvo que dentro de ellas el primer movimiento sea impensable y sea típicamente un método libre de uno mismo. Sin embargo, el jugador ve el polo opuesto como lo que anima la actividad más que el estándar como un obstáculo.

Los niños tienen tendencia a ser muy violentos al solicitar y oponerse al estándar, no por sentido de la ley, sino más bien porque encuentran en su consistencia la seguridad de que el juego es adecuado y esa es la razón por la que efectivamente los mantienen.

Consistencia que se encuentra en numerosos juegos de niños y adultos que también está conectada a un sentido único de seguridad y solicitud. Hasta la etapa adulta se puede jugar al juego de reglas.

2.2.2.7. Clases de juegos de roles

Según Calero (1999), existen dos categorías de juegos de rol:

Juego de rol controlado: Existe un juego de rol basado en el diálogo de un libro. Después de practicar el diálogo, pida a varias parejas de estudiantes que se turnen para improvisar diálogos similares al que acaban de practicar; alternativamente, divida la clase en parejas y haga que todos improvisen al mismo tiempo. También existe el juego de rol cuando un estudiante asume el lugar de uno de los personajes en una entrevista basada en texto. Otros alumnos le hacen preguntas.

Juegos de rol libre: una vez que todo está preparado, esta clase de juego se lleva a cabo en el salón de clases. La clase en conjunto discute lo que los participantes podrían decir y escribe pautas en el pizarrón. Luego, todos en la clase practican primero el juego de rol en parejas.

Después de eso, pida a una o dos parejas que entreguen a la clase un juego de rol preparado en casa: divida la clase en grupos. Teniendo en cuenta la situación única de cada grupo y las tareas asignadas, cada grupo prepara sus ejercicios de juego de roles fuera del horario de clase; los grupos realizan sus ejercicios por turnos en varios días (Calero, 1998).

2.2.2.8. Características del juego de roles

Según el autor Calero (1998) demuestra varias características aluden a un juego de rol:

Carácter simbólico: Hablando genuinamente, la actividad agresiva ocurre cuando una actividad se realiza en conjunto con otra, cuando una pregunta se utiliza para informar a otra, es decir, cuando se realizan actividades representativas.

Los argumentos son: Asumir que una parte de un contexto consiste en última instancia en cumplir con las propias obligaciones y tener la capacidad de defender los propios derechos en relación con los demás miembros del mismo contexto. El comportamiento previsto de los niños refleja la realidad dispar que les rodea.

Los contenidos: Son las actividades que se realizan en clase, y se espera que las ideas principales que intercambiarán los niños provengan de la pregunta que se utilizará para desarrollar la actividad.

Interrelaciones reales: Las relaciones reales son un componente de las conexiones que los niños hacen para participar en conflictos, distribuir a los participantes entre diferentes juegos y actividades, y discutir cualquier problema y discrepancia que pueda surgir mientras se divierten.

Las situaciones lúdicas, reflejan las conexiones determinadas por la disputa. Por ejemplo, en la disputa por el regreso a la casa, la madre se identifica con el padre, el joven, el pariente cercano y varios otros personajes. Todos aceptan su contribución y siguen teniendo en cuenta todos los factores. (pág. 23)

2.2.2.9. Concepción de los juegos de roles

Rangel (2021), afirma que los elementos de los títeres de los juegos de rol deben hablar sobre la realidad y el tema fundamental que será abordado por esta herramienta. Algunos elementos esenciales para delinear los procesos son:

Identificación de los objetivos del juego: el propósito de las metas del juego puede afectar la diversión que crean los juegos de rol; los objetivos de esta técnica han sido establecidos desde el inicio del proceso de aplicación.

Roles perdidos: En el transcurso del entretenimiento, estas son las áreas designadas para los jugadores. Algunos pueden estar, como sugieren los mapas de personajes en pantalla y las cualidades del juego, divididos en varios grupos y juntándose, entre otros.

Número de jugadores: se requieren varios jugadores para mantener a todos los jugadores conectados y relacionados entre sí. Si el número de jugadores propuestos supera el número de esquemas, se aconseja configurar varias sesiones.

Las reglas del juego: Son instrucciones que definen y categorizan el rango imaginable de actividad del jugador. Las reglas para las recreaciones eran excepcionalmente simples, pero también algo flexibles para gestionar el apoyo de los jugadores al juego sin exigirles un comportamiento rígido y al mismo tiempo darles espacio para expresar sus pensamientos sobre el asunto.

Duración de la sesión de juego: la duración de la sesión de juego debe ser adecuada para garantizar la mejora y la comunicación del jugador, teniendo en cuenta que no debe extenderse más allá de lo necesario para mantener la atmósfera divertida del entretenimiento.

2.2.2.10. Importancia del juego de roles en la edad preescolar

Para Paredes (2003) el juego es algo muy importante, nos ayuda a dar una canal de realización a nuestra imaginación, asimismo provee un medio de interacción social, nos da un nivel de encanto y absorción de los que carecen otras

actividades de nuestra vida diaria, lo que desde el punto de vista psicológico es liberador proveyendo la oportunidad de medir nuestra aptitud.

Según los autores Solovieva y Quintanar (2014), los juegos de rol social brindan a los niños la mejor oportunidad de desarrollo, ya que les enseñan a interactuar con los demás, resolver problemas, reconocer las intenciones de los demás, usar el lenguaje, recordar información y conectarse con los demás. Sin embargo, en el ambiente preescolar, la preocupación por las habilidades académicas de los niños es más generalizada que la preocupación por el tono alegre de los eventos. Como resultado, los niños no alcanzan una etapa específica en el desarrollo mental neoformaciones que facilite y promueva la transición a la etapa educativa infantil.

2.2.3. Juegos de roles y la expresión oral

Según Zapata (1995) manifiesta que, la teoría psicogenética considera el juego como la expresión y la condición para el desarrollo del niño, lo que podemos mencionar cada fase del desarrollo del niño, se encuentra íntimamente ligada con cierta clase de juego, lo que pueden presentar cambio producto de la sociedad, la cultura o ciertos sucesos históricos, sin embargo el juego es una expresión universal en la vida del infante y la sucesión de la clase de juegos es por lo general la misma, de la misma forma que las fases del desarrollo cognitivo cumplen una secuencia ordenada y precisa.

El juego cumple un rol fundamental en la construcción de la personalidad, como lo investigó Henry Wallon, y es un aspecto principal para el desarrollo cognitivo como lo demostró Jean Piaget. A la vez es un equilibrador de la

afectividad permitiéndole al niño su socialización y la incorporación en el niño de su identidad social.

Desde esta perspectiva podemos resaltar que el juego es un recurso ideal para entender los criterios descriptivos del lenguaje y comprender cómo funcionan los enunciados acompañados de afirmaciones o negociaciones, además de ello fomenta la escucha activa y fortalece la comunicación oral.

2.3. Variables

2.3.1. Expresión oral

Según Nikleva (2019) define la expresión oral como la habilidad lingüística relacionada con el discurso oral. Es la destreza comunicativa que no solo abarca el dominio de la pronunciación, el léxico y la gramática de la lengua, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos.

2.3.2. Juego de roles

El juego de roles es una técnica que busca encontrar el potencial creativo de un individuo al permitirle liberarse de forma temporal respecto al aspecto formal la cual define su identidad (Astous, 2003).

III. HIPÓTESIS

3.1.Hipótesis general

H1: Los juegos de roles como estrategia si influye de forma significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

3.2.Hipótesis estadística

H0: Los juegos de roles como estrategia no influye de forma significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo cuantitativo

La presente investigación estuvo enmarcada dentro de un paradigma cuantitativo.

Ackerman (2013) señala que esta técnica de investigación se caracteriza fundamentalmente por la búsqueda y acumulación de datos.

Las conclusiones que surgen del análisis de estos datos se utilizan generalmente para probar hipótesis formuladas previamente:

Para ello, se utilizan como base los números, mediante construcciones estadísticas.

Para el enfoque cuantitativo, la forma correcta de conocer es producir un análisis a partir de los datos recolectados, de acuerdo con ciertos criterios lógicos.

4.1.2. Nivel explicativo

La presente investigación fue de nivel explicativo por lo tanto se trata de una investigación cuantitativa.

La finalidad principal de las investigaciones explicativas es la explicación del fenómeno y el estudio de sus relaciones para reconocer su forma y los factores que intervienen en la dinámica de aquellos (Río, 2014).

4.1.3. Diseño de la investigación

El presente estudio utilizó el diseño preexperimental con pretest y post test con un solo grupo.

Hernández (2014) afirma que: el diseño de investigación es el plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema (p. 128).

El diseño de la investigación que se llevó a cabo fue pre experimental y para Hernández (2014) Consiste en administrar un estímulo tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en éstas; no hay manipulación de la variable independiente o grupos de contraste (p. 141)

El diseño de la investigación se resume en el siguiente gráfico.

GE O1 X O2

GE : Grupo de estudio

O1 : pre test

X : Variable independiente: Juegos de roles

O2 : post test

4.2. La población y muestra

Conforme el objetivo de investigación el universo será conformado por estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021.

4.2.1. Población

Valderrama (2007) afirma que, de modo más científico, se pueden definir las muestras como una parte del conjunto o población debidamente elegida, que se somete a observación científica.

La población estuvo conformada por la totalidad de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Particular virgen de Guadalupe del

distrito de Mazamari, provincia de Satipo región Junín y se distribuye de la siguiente forma:

Tabla 1

Distribución de la población estudiantil Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021

Grado	Niños	Niñas	Total
<i>1° Grado</i>	<i>12</i>	<i>8</i>	<i>20</i>
<i>2° Grado</i>	<i>11</i>	<i>11</i>	<i>22</i>
<i>3° Grado</i>	<i>15</i>	<i>7</i>	<i>22</i>
<i>4° Grado</i>	<i>14</i>	<i>15</i>	<i>29</i>
<i>5° Grado</i>	<i>17</i>	<i>13</i>	<i>30</i>
<i>6° Grado</i>	<i>14</i>	<i>9</i>	<i>23</i>
Total	83	63	146

Nota. Nómima de matrícula de la I.E. Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021

4.2.2. Muestra:

La muestra es un subconjunto de la población o universo en la que se realizará la investigación, con el fin de generalizar o inferir los resultados que se obtengan en ella a la población de donde se tomó (Borda, 2013)

La muestra del presente estudio estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Particular virgen de Guadalupe Mazamari, 2021.

Tabla 2

Distribución de la Muestra de estudiantes del primer grado

Grado	Niños	Niñas	Total
<i>1° Grado</i>	<i>12</i>	<i>08</i>	<i>20</i>
Total	12	08	20

Nota. Nómima de matrícula de la de la I. E. P. Virgen de Guadalupe

4.2.3. Técnica de muestreo

Hernández (2010) considera las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas mencionan la secuencia de selección orientado por las características de la investigación, las muestras de este tipo la elección de los casos no depende de que todos tengan la misma posibilidad de ser elegidos, sino la decisión de un investigador o grupo de personas que recolectan los datos.

4.2.4. Los criterios de elución e inclusión

Inclusión

- . Los estudiantes de 1° grado
- . Los estudiantes matriculados

Exclusión

- . Los estudiantes que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos
- . Estudiantes que cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

4.3. Definición y operacionalización de variable

Cuadro 1

Matriz de definición y operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Indicadores/ítems
VI Juegos de roles.	Está definida como un juego de aventura y fantasía en el que los jugadores optarán por medio de su imaginación la identidad de un personaje y que se convertirán en los actores principales de una historia que se desarrolla en un mundo de ficción (Pérez, 2009)	El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional.	Antes plantear Durante el juego	Planifica y diseña las actividades Ejecuta las actividades	Diseña sesiones correspondientes a los juegos de roles. Declara el tiempo para el desarrollo de los juegos de roles. Selecciona desempeños en los para la expresión oral Selecciona materiales para la expresión oral Presenta información adecuada para la expresión oral Propone aprendizajes contextualizados para la expresión oral Desarrolla el juego de roles para la expresión oral. Despierta el interés de los estudiantes el material educativo para la expresión oral Precisa los desempeños en el contexto de la expresión oral Utiliza instrumentos de evaluación para la expresión oral Relaciona los criterios con las de expresión oral. Evalúa el aprendizaje de la expresión oral.
V. D Expresión oral	Harari (2015) define el lenguaje oral como la habilidad de	La expresión oral es la destreza	Elocución	Dominio de escenario	Se evidencia la voz con claridad La entonación de las palabras es audible Se nota la interrogación

comprender y aplicar símbolos orales como una forma de comunicación.	lingüística relacionada con la producción del discurso oral y se desarrolla por medio de la expresión de la voz audible, fluida y clara	Fluidez verbal	Potencia su voz	Es agradable la voz
			Se expresa de manera fluida	Se entiende lo que dice Se expresa con fluidez Las palabras fluyen en el relato Se nota la limpieza en la expresión
		Pronunciación	Articulación de forma correcta su voz	Se expresa con claridad Existe coherencia de lo que dice Se muestra con claridad de las palabras Se nota el mensaje

Nota. Cuadro elaborado por el autor

4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

4.4.1. Técnica de observación

Para la presente investigación se propuso la técnica de observación, como instrumento. La observación es uno de los primeros métodos científicos utilizadas en la investigación y se emplea para la recolección de información primaria respecto a los objetos de estudio o para comprobación empírica de las hipótesis (Fresno, 2019).

4.4.2. Instrumento guía de observación

El presente trabajo empleó el instrumento guía de observación. La guía de observación es el instrumento en el que el investigador permite situarse de forma sistemática en aquello que principalmente es el objeto de estudio. Los datos que se generan con relación al objeto de estudio, se registran de forma estructurada en la guía de observación (Báez, 2018)

3.5.2.1. Validez

Para Fresno (2019) manifiesta que la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide, la variable que pretende medir.

El presente trabajo fue validado por tres expertos con el grado de maestría, Mg. Huamanlazo Chaupin John, Mg Amelia Flora Seas Menéndez y la Mg. Valero Misari Edith Karina, donde se obtuvo un porcentaje de muy buena con un porcentaje de 778.4%, asimismo declarado instrumento aplicable.

3.5.2.2. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad es el grado de medición se refiere al grado de en su aplicación repetida al mismo objeto o sujeto, produce el mismo resultado (Fresno, 2019).

La prueba piloto, se realizó con la colaboración de los estudiantes del primer grado de primaria I.E. particular Virgen de Guadalupe, con una muestra piloto de 10 estudiantes; Dichos resultados alcanzan un nivel de confiabilidad de acuerdo al coeficiente de Alfa Cronbach de 0,851.

4.5. Plan de análisis

El análisis de los resultados es la parte final y concluyente de una investigación; en él se procesó toda la información que ha aparecido en nuestro estudio, para intentar presentarla de forma ordenada y comprensible e intentar llegar a las conclusiones que originan estos datos.

En cuanto el procesamiento de datos, se realizó el vaciado de información en una hoja de cálculo Microsoft Excel, así mismo se efectuó la baremación, que nos permitió realizar el procesamiento, y análisis de datos. Tabulándose dichos datos y presentado en tablas y figuras de acuerdo con las variables y cada una de las dimensiones.

En cuanto la presentación y publicación de resultados del presente estudio, se realizó la respectiva interpretación de acuerdo a cada tabla y figuras estadísticas, seguidamente se procedió al análisis de resultados comparando con otras investigaciones y por último se llegó a la conclusión.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2

Matriz de consistencia

Titulo	Problema	Problemas de investigación	Objetivos	Hipótesis	Metodología
JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMERA GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRGEN DE GUADALUPE MAZAMARI, 2021	¿En qué medida el juego de roles influye como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021?”	<p>General: ¿En qué medida el juego de roles influye como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021?</p> <p>Específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021, antes de aplicar la estrategia de juegos de roles? ¿Cómo diseñar y aplicar talleres de juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021? ¿Cuál son los efectos de juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021, después de haber aplicado la estrategia de juego de roles?</p>	<p>Objetivo general: Determinar en qué medida el juego de roles influye como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.</p> <p>Objetivos específicos: -Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. Antes de aplicar la estrategia de juegos de roles. -Diseñar y aplicar talleres de los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. -Evaluar los efectos de juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. después de haber aplicado la estrategia de juego de roles.</p>	<p>H1: Los juegos de roles como estrategia si influye de forma significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.</p> <p>H0: Los juegos de roles como estrategia no influye de forma significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa Nivel de investigación: Explicativa Diseño: Pre experimental con pre test y post test. Población: 146 estudiantes del nivel primario. Muestra 20 niños y niñas de primer grado de primaria. VI. Independiente Juegos de roles VD. Dependiente Expresión oral Técnica: La observación Instrumento: Guía de observación. Participación libre y derecho a estar informado</p>

Nota. Cuadro elaborado por el autor

4.7.Principios éticos

El propósito de la presente investigación es lograr el objetivo planteado, respetando el código de ética del reglamento de investigación Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N°0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021 (Uladech, 2021).

El presente trabajo fomentó en todo proceso de investigación los siguientes principios:

En la protección de personas. Desde esta perspectiva la persona en cualquier investigación es el fin y no el medio, por lo que se empleó cierto grado de protección, y estuvo determinado de acuerdo con el riesgo en el que incurren y la probabilidad de la investigación que involucran a las personas, por lo que se respetó la dignidad humana, la identidad, la diversidad, confidencialidad y privacidad.

Participación libre y derecho a estar informado. Frente a este principio se informó a los individuos que fueron partícipes dentro de la ejecución de las actividades de la investigación, a quienes se les detalló sobre los propósitos y los fines de la investigación que se está involucrado o participa en sí; así como tuvieron la libertad de ser partícipe en él, por su propia voluntad.

Justicia. En este aspecto el investigador ejerció un juicio razonable, ponderado y tomó las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

V. RESULTADOS

5.1.Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado de la I. E. P. Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. Antes de aplicar la estrategia de juegos de roles.

Tabla 3

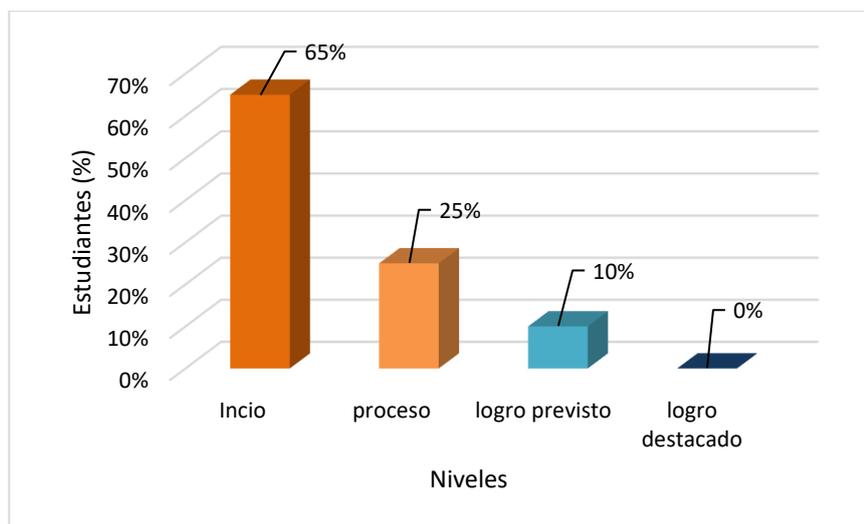
Resultados del desarrollo de la expresión oral en estudiantes del 1º grado

Nivel	fi	%
Inicio	13	65%
Proceso	5	25%
Logro previsto	2	10%
Logro destacado	0	0%
Total	20	100%

Nota. Guía de observación aplicado, setiembre, 2021

Figura 1

Desarrollo de la expresión oral (pretest)



Nota. Datos obtenidos de la tabla 3

En la tabla 3 y la figura 1 a partir de la aplicación del pretest con relación al nivel de desarrollo de la expresión oral, antes de aplicar los diez talleres de los

juegos de roles en los estudiantes del primer grado, se evidenció, el 65% de niños en la escala de inicio, el 25% en proceso y un mínimo porcentaje en los demás niveles de logro previsto y logro destacado. Esto demuestra que la mayoría de niños tiene un bajo nivel de desarrollo en la expresión oral.

5.1.2. Evaluar los efectos de los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021. después de haber aplicado la estrategia de juego de roles.

Tabla 4

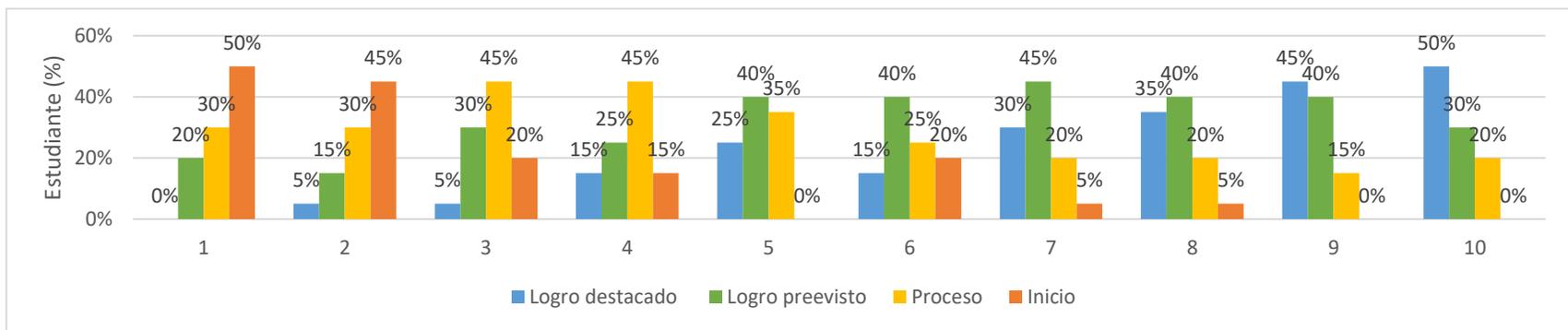
Resultados de los 10 talleres utilizando juego de roles como estrategia.

	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
Niveles	fi	%																		
Logro destacado	0	0%	1	5%	1	5%	3	15%	5	25%	3	15%	6	30%	7	35%	9	45%	10	50%
Logro previsto	4	20%	3	15%	6	30%	5	25%	8	40%	8	40%	9	45%	8	40%	8	40%	6	30%
Proceso	6	30%	6	30%	9	45%	9	45%	7	35%	5	25%	4	20%	4	20%	3	15%	4	20%
Inicio	10	50%	9	45%	4	20%	3	15%	0	0%	4	20%	1	5%	1	5%	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%																		

Nota. Datos obtenidos de la prueba objetiva aplicada, setiembre-noviembre, 2021

Figura 2

Desarrollo de los diez talleres de juego de roles como estrategia en estudiantes del 1º grado de primaria



Nota. datos obtenidos de la tabla 4

Respecto a la tabla 4 y la figura 2 con relación a los 10 talleres ejecutados sobre los juegos de roles para mejorar el nivel de desarrollo sobre la expresión oral se evidenció, un promedio de 47% estudiantes obtuvieron la escala de inicio y proceso en las primeras sesiones, y en las dos últimas predominó un 45% en la escala logro previsto y logro destacado. Evidenciando una mejora progresiva respecto al desarrollo de la expresión oral, lo que esto significa que los juegos de roles como estrategia tuvo éxito.

5.1.3. Evaluar los efectos de los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe, Mazamari -2021.

Tabla 5

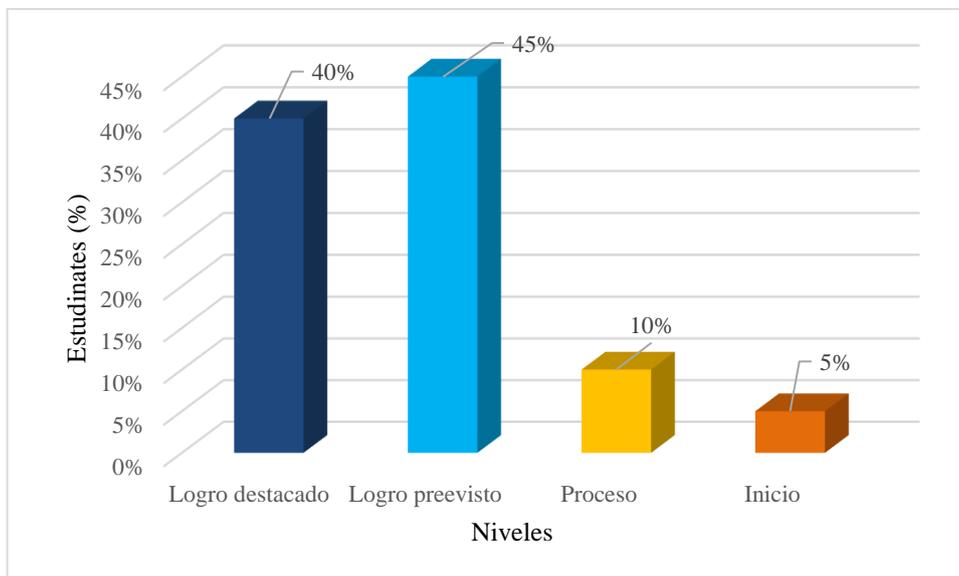
Resultados del nivel de expresión oral en estudiantes del 1° grado (post test)

Nivel	fi	%
Logro destacado	8	40%
Logro previsto	9	45%
Proceso	2	10%
Inicio	1	5%
Total	20	100%

Nota. Datos obtenidos de la guía de observación, noviembre, 2021

Figura 3

Desarrollo de la expresión oral en estudiantes del 1º grado de primaria



Nota. Datos obtenidos de la tabla 5

En la tabla 5 y la figura 3. Después de haber aplicado los talleres de juego de roles a partir del post test, el 45% de niños alcanzo el nivel de logro previsto, el 40% en logro destacado y un mínimo porcentaje en los de más niveles de inicio y proceso. Demostrando que la mayoría de niños y niñas alcanzó un buen nivel de desarrollo de expresión oral, evidenciando mejora, demostrando que la estrategia empleada fue exitosa.

4.1.4. Prueba de hipótesis de la investigación

H0: Los juegos de roles como estrategia no influye de manera significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

H0: Los juegos de roles como estrategia influyen de manera significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

Prueba de normalidad

Criterios de decisión:

Nivel de significancia $\alpha=0,05$ con el margen de error de 5%

Si el valor $p>0,05$ se acepta la hipótesis nula y los datos provienen obtenidos provienen de una distribución normal

Si el valor $p<0,05$ se rechaza la hipótesis una y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que los datos obtenidos no siguen una distribución normal.

Tabla 6

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

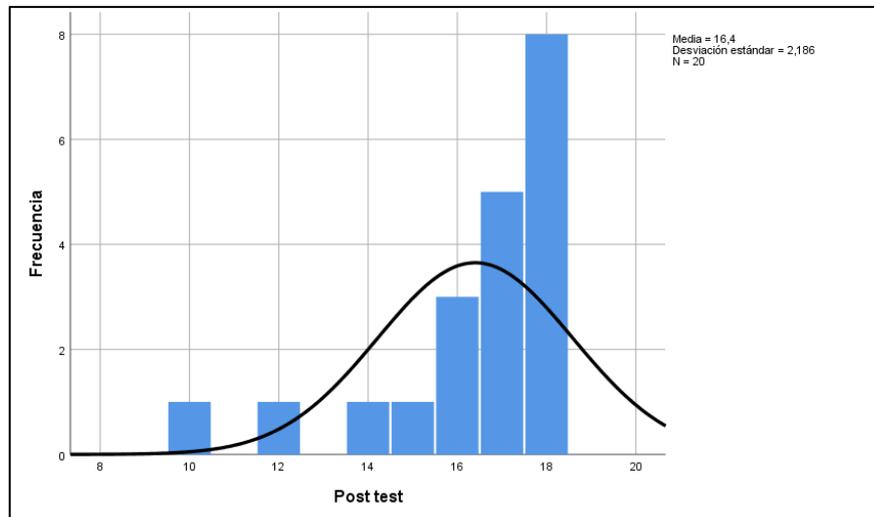
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,937	20	,206
Post test	,748	20	,000

Nota. Datos obtenidos a través del programa Spss 25

En tabla 6 respecto a la prueba de normalidad de Shapiro-Willk donde se obtuvo como resultado con relación a la al nivel de sig.=0,206 en el pretest y un valor de sig.=0,003 en el post test, lo que esto significa que basta con que una de las variables cumpla con el valor de $p<0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que los datos obtenidos no provienen de una distribución normal por lo tanto es necesario una prueba no paramétrica.

Figura 4

Histograma de normalidad



Nota. Datos obtenidos de la tabla 6

Según el histograma de normalidad la figura no cumple con un sesgo de normalidad respecto el total de datos evaluados del post test.

Contraste de hipótesis para datos no paramétricos

Criterios de decisión

Si $p > 0,05$ se acepta la hipótesis nula de la investigación, afirmando que no existe diferencia.

Si $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación, afirmando que existe diferencia.

Tabla 7

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon del pretest y post test de los estudiantes del 1º grado

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pretest Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
Empates	0 ^c		
Total	20		

Nota. Datos obtenidos a través del programa spss versión 25

En la tabla 7 con relación a los rangos con Wilcoxon de los 20 datos pares 20 son positivos, cero empates con rango promedio de 10,50, una suma de rangos de 210, 00 y ningún rango negativo.

Tabla 8

Estadísticos de prueba

	Post test - Pretest
Z	-3,927 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8 según el contraste de hipótesis de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo como resultado en la sig. Asintótica (bilateral) es = 0,001 por lo que se rechaza la H0 y se acepta la H1, afirmando que, los juegos de roles influyen de manera significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

5.2. Análisis de resultados

Analizando los resultados obtenidos según los objetivos:

Objetivo general: respondiendo a la hipótesis se determinó, por medio de la prueba hipótesis de rangos con signo de Wilcoxon donde la sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 por lo que se rechazó la H0 y se aceptó la H1, afirmando que, los juegos de roles como estrategia si influyen de manera significativa para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Mazamari – 2021.

Realizando un análisis comparativo, podemos afirmar que, los resultados obtenidos mantienen una estrecha relación con el trabajo de Campos y Quispe (2019) en su tesis, el juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279. Tanto en el aspecto metodológico, como en el tipo de prueba de hipótesis usada y en los resultados. Donde a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el nivel de significancia equivalente a $p = 0.000$, que es menor a $\alpha = 0.05$ por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que el juego de roles influye significativamente en la estimulación de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la institución de educación inicial N°279.

Asimismo, existe una estrecha relación con la tesis de García (2022) en su trabajo, El juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N°20134, Castilla - Piura, 2020. Tanto en el aspecto metodológico, en el tipo de prueba usada y en los resultados, donde utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon obteniendo la significancia = 0.05 ($p < 0.05$). Con estos resultados se aceptó H_1 , Se concluyó que: el juego de roles como estrategia didáctica mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Y con el sustento teórico de Alcoba (2005) quien define la expresión oral como la herramienta que permite la interacción y comunicación y el intercambio lingüístico, y como una acción que tiene lugar en la relación entre individuos partícipes cuya finalidad es comunicar, su objetivo no solo es de emitir sucesos o hechos, sino también permite la expresión de sentimientos, emociones y conductas o simplemente interacción social.

Efectuado un análisis comparativo con otras tesis se pudo evidenciar que es una alternativa importante el juego de roles como una estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral y el uso de parte de los profesores. Como lo sustenta Paredes (2003) el juego es algo muy importante, nos ayuda a dar una canal de realización a nuestra imaginación, asimismo provee un medio de interacción social, nos da un nivel de encanto y absorción de los que carecen otras actividades de nuestra vida diaria, lo que desde el punto de vista psicológico es liberador proveyendo la oportunidad de medir nuestra aptitud.

Según el objetivo específico 1: a partir de la aplicación del pretest con relación al nivel de desarrollo de la expresión oral, antes de aplicar los diez talleres de los juegos de roles en los estudiantes del primer grado, se evidenció, el 65% de niños en un nivel de desarrollo de inicio, el 25% en proceso y un mínimo porcentaje en los demás niveles de logro previsto y logro destacado. Esto demuestra que la mayoría de niños tiene un bajo nivel de desarrollo en la expresión oral.

Efectuando una comparación con los resultados obtenidos de Campos y Quispe (2019) con su tesis juego de roles como recurso para mejorar la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa. Podemos resaltar que guardan una estrecha relación tanto en el aspecto metodológico como con sus resultados obtenidos a partir del pretest, donde el 84% de niños y niñas obtuvieron un nivel de inicio, demostrando un desarrollo bajo en la expresión oral y sus dimensiones.

De los hallazgos obtenidos se evidenció un bajo nivel de expresión oral en los estudiantes, sin embargo es importante promover un buen desarrollo de la

expresión oral en los estudiantes, como lo sustenta Salvador (1996) considera que, fase de formación de la niñez el desarrollo del lenguaje oral es de máxima importancia, comportándose como una herramienta que apoyará al niño en la adquisición del aprendizaje en la escuela muy aceptable, lo que más adelante se fundamentan todos los conocimientos posteriores.

Según el objetivo específico 2: Respecto a los 10 talleres ejecutados sobre los juegos de roles para mejorar el nivel de desarrollo sobre la expresión oral se evidenció, un promedio de 47% estudiantes obtuvieron la escala de inicio y proceso en las primeras sesiones, y en las dos últimas predominó un 45% en la escala logro previsto y logro destacado. Evidenciando una mejora progresiva respecto al desarrollo de la expresión oral, lo que esto significa que los juegos de roles como estrategia tuvo éxito.

Realizando un análisis con la tesis de Vega (2018) en su tesis, Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N°40002 de Arequipa, podemos resaltar que mantienen una estrecha relación, tanto en la metodología y los resultados obtenidos, donde también se aplicó diez sesiones de aprendizaje, demostrando que las estrategias didácticas mejoraron eficientemente la expresión oral en los estudiantes, con un porcentaje de 84% de en el nivel destacado AD en la última sesión de aprendizaje. Concluyendo que las estrategias utilizadas durante las sesiones mejoraron la expresión oral en los estudiantes.

De los hallazgos encontrados podemos resaltar el gran valor e importancia de la uso de juegos de roles como estrategia didáctica, como lo manifiesta el autor Dosso (2009) quien dice, en un contexto quizás más lúdico, espontáneo y

motivacional, el juego de roles o juego de actores se entiende precisamente como una actividad en la que los participantes o jugadores, en un proceso de simulación, representan actores de la realidad, formando un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro.

Según el objetivo específico 3 se identificó a través del post test, después de haber aplicado los talleres de juego de roles a partir del post test, el 45% de niños alcanzó el nivel de logro previsto, el 40% en logro destacado y un mínimo porcentaje en los demás niveles de inicio y proceso. Demostrando que la mayoría de niños y niñas alcanzó un buen nivel de desarrollo de expresión oral, evidenciando mejora, demostrando que la estrategia empleada fue exitosa.

Los resultados obtenidos mantienen cierta similitud, tanto en la metodología y los resultados con el trabajo de Campos y Quispe (2019) con sus resultados respecto al post test luego de haber aplicado los talleres, se evidenció el 77, 27% alcanzaron la escala de logro, demostrando que hubo una mejora sustancial que la estrategia evidencia ser significativa.

De los hallazgos encontrados, realizado un análisis comparativo con los resultados de distintas investigaciones de diferentes autores, podemos afirmar que los juegos de roles como estrategia didáctica tiene un gran valor en el aspecto educativo como en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, como lo sustenta Solovieva y Quintanar (2014) quienes señalan que; el juego de roles es un ejercicio desafiante en la actualidad es una acción que a los niños que permite adquirir la experiencia social para participar de la vida social.

Desde esta perspectiva se recomienda a los directivos y docentes priorizar el uso de dicha estrategia para promover el desarrollo de la expresión oral en sus estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

- 1) Se determinó que, los juegos de roles como estrategia si influyen de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de primer grado. Obteniendo por medio de la prueba hipótesis de Wilcoxon el valor de sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 por lo que se rechazó la H0 y se aceptó la H1. Permittiéndonos resaltar la gran importancia de los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, ya que permitió el desarrollar una expresión fluida, una expresión clara, una voz audible, estimulan la comunicación verbal y la escucha eficiente.
- 2) Se identificó, en el nivel de desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de primer grado en el pretest una mayor proporción de estudiantes se ubicó en el nivel de desarrollo de inicio, mostrando la mayoría de estudiantes dificultades en su expresión oral, como una fluidez verbal pobre, una expresión sin claridad ni coherencia, evidenciando un bajo desarrollo en la expresión oral en la mayoría de los estudiantes.
- 3) Se aplicó diez talleres de juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado, presentándose en un inicio dificultades en la expresión oral en la mayoría de los estudiantes, luego al término de los diez talleres efectuados una mayor proporción de estudiantes lograron alcanzar un nivel de logro esperado respecto al nivel de expresión oral. Mostrando en una mayoría de estudiantes una mejora progresiva respecto al desarrollo de la expresión oral, lo que significa que los juegos de roles como estrategia tuvo éxito. Permittiéndonos resaltar que, el juego de roles es un recurso valioso en el desarrollo de la expresión oral.

4) Se evaluó respecto a los efectos de los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado. Respecto a la evaluación del poste test se obtuvo, una mayor proporción de estudiantes alcanzó el nivel de logro previsto, mostraron un buen desarrollo en la fluidez verbal y una expresión clara y coherente.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A los investigadores que deseen seguir investigando acerca de los juegos de roles y la expresión oral, para un mayor reajuste utilizar otros tipos de investigaciones como las cuasi experimentales o comparativos, así mismo adaptar o adecuar el instrumento de recolección de datos del presente estudio, ya que poseen validez y confiabilidad

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se sugiere a los estudiantes universitarios de la facultad de educación, capacitarse o estar empapado sobre los temas a tratar antes de realizar para utilizar los juegos de roles como estrategia didáctica en cada taller, asimismo estructurar bien el instrumento de evaluación de acuerdo a la edad de cada estudiante para así obtener resultados explícitos.

Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

A los directivos y docentes de la institución educativa, emplear en sus actividades didácticas los juegos de roles como una alternativa importante ya que se evidenció sus efectos en la mejora de la expresión oral en los estudiantes. ya que los resultados obtenidos afirman que, los juegos de roles fortalecen el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del primer grado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ackerman Ernesto, S. (2013). *E Libro - Metodología de la investigación* (1a. ed.). Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/76246?page=5%0A>
- Alcoba, R. S. (2005). *La expresión oral*. (Editorial). Editorial Ariel. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/48265?page=16>
- Álvarez, S. (2000). *Expresion oral - Google Libros* (1ª Edición). Libresaq. https://books.google.com.pe/books?id=PhS1Dqx92cYC&printsec=frontcover&dq=LA+EXPRESION+ORAL&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=LA EXPRESION ORAL&f=false
- Astous, A. (2003). *Investigación de Mercados - Google Libros* (1º Edición, Vol. 1). Grupo Editorial Norma. <https://n9.cl/jewxw>
- Báez, Y. (2018). *Guia para una investigacion de campo*. Grupo Editorial Exodo. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecautpl/titulos/153628>
- Banco Mundial. (2020). *Debido a la pandemia de COVID-19, 72 millones de niños más podrían verse afectados por la pobreza de aprendizajes*. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2020/12/02/pandemic-threatens-to-push-72-million-more-children-into-learning-poverty-world-bank-outlines-new-vision-to-ensure-that-every-child-learns-everywhere>
- Borda, P. M. (2013). *El proceso de investigación: visión general de su desarrollo*. Universidad del Norte. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/69882?page=54>
- Calero, P. M. (1998). Educar jugando. En *Universidad Andina del Cusco - Koha* (1ª Edición). Editorial San Marcos. <http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=7019>

- Campos, L. R., & Quispe, M. N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno - 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>
- Domínguez, J. (2018). *El Entorno Familiar en el Desarrollo del Lenguaje Oral en niños de 2 a 3 años* [Universidad Técnica de Ambato]. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27642/2/Jessica Reyes %281%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27642/2/Jessica%20Reyes%20281%29.pdf)
- Dosso, R. (2009). EL juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Universidad Nacional de Mar del Plata*, 2, 17.
- Fernández, J. (2017). El juego como recurso didáctico en Educación Física. En *E libro* (Wanceulen). <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33774?page=19>
- Fresno, C. (2019). *Metodología Metodología Investigación Investigación Así De Fácil Así De Fácil*. El Cid Editor. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/98278?page=88>
- Garay, K. (2020, agosto 20). Advierten incremento de problemas de lenguaje en niños durante pandemia | Noticias | Agencia Peruana de Noticias Andina. *Andina: Agencia peruana de noticias*. <https://andina.pe/agencia/noticia-advierten-incremento-problemas-lenguaje-ninos-durante-pandemia-809996.aspx>
- García, R. (2022). *El juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20134, Castilla - Piura, 2020* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

- <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26471>
- Grande, M., & Abella, V. (2010). Juegos de roles en el aula . *Redalyc.org*, *11*(3), 56-84. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Guarneros, E., & Vega, L. (2017). *Evolución del lenguaje en el niño* (1ª Edición). Editorial Pax. <https://acortar.link/6HZKbE>
- Guzmán, O. Y., & Hilarión, R. A. (2018). “*Fortalecimiento del lenguaje oral con los juegos de roles en niños de 3 a 6 años del colegio la palestina* [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Minutos de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7597/1/TPED_GuzmanOrtizDaisyYaneth_2018.pdf
- Harari, A. (2015). Introducción a la comunicación oral. En *Introducción a la comunicación oral* (Ediciones). Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/76258?page=23>.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010). Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. En *Metodología de la investigación*.
- Jiménez, T. I. Z. (2018). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica* [Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19055>
- Lopez, I. (2010). El Juego Vocal En La Educación Infantil Y Primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, *31*, 59. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Martín, L. J. (2015). *Introducción al lenguaje oral, una habilidad comunicativa*. Editorial CEPE. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/157279?page=12>

- Maturana, H. (1999). *Vista de ¿Cómo Surge el Lenguaje en el Niño?. Los planteamientos de Piaget, Vygotski y Maturana* (Vol.VIII).
- Minedu. (2016). Programa curricular de Educación Primaria. En M. de Educación (Ed.), *Ministerio de Educación del Perú*.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. *Ministerio de Educación del Perú*, 256.
- Minedu, D. C. (2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular* (D. Macedo, F. Perez, & V. Arteaga (eds.)).
- Moreno, V. D. A., & Pallo, P. M. A. (2018). *El juego de roles sociales en educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3893>
- Nikleva, D. (2019). Vista de El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educativo Siglo XXI*, V.ol. 37(3), 1-24. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/399141/272741>
- Ore, B. L. (2022). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial Virgen de Guadalupe del distrito de Río Negro – Satipo, 2021* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26118>
- Palma, A. N. (2021). *Estrategias pedagógicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa Ciudad de Riobamba Guayaquil – Ecuador*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56260>
- Paredes, O. J. (2003). *Juego, Luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60173?page=12>

- Pérez, I. J. (2009). *Salud, educación física y juegos de rol* (1ª Edición, Vol. 1). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33765?page=63>
- PISA. (2019). *Informe Pisa 2018*. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5943_d_InformePISA2018-Espana1.pdf
- Rangel, J. M. (2021). *Lanzando los dados: aproximaciones académicas a los juegos de rol - Google Libros* (Primera Ed, Vol. 1). Universidad Iberoamericana, A.C. <https://n9.cl/pu0cp>
- Río, D. (2014). *Diccionario-Glosario de metodología de investigación social*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. https://elibro.net/es/ereader/uladech/48711?fs_q=metodologia__de__investigacion__cientifica__aplicada&fs_page=7&prev=fs&page=14
- Ruiz, O. J. V., & Omeñaca, C. R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo. https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199?fs_q=juego__cooperativo&prev=fs&page=17
- Sala, T. M. (2020, febrero 14). Trastornos del lenguaje Trastornos del desarrollo del lenguaje oral y escrito. *Congreso de Actualización Pediatría 2020*, 1-14. [https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264_Trastornos del desarrollo del lenguaje.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264_Trastornos%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje.pdf)
- Salvador, M. (1996). La importancia del lenguaje oral en Educación Infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 46, 4.
- Sequeiros, O. H. (2021). Juegos verbales y su influencia en la expresión oral en estudiantes de una institución educativa de Villa el Salvador, 2021 [Tesis de

- Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. En *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78938>
- Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales : aportes al desarrollo en la edad preescolar O jogo temático de papeis sociais na educação infantil. En *Avances en Psicología Latinoamericana* (editorial@, Vol. 32, Número 2).
- Uladech. (2021). *Código de Ética para la Investigación- Versión 004*.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Vega, A. F. (2018). *Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E: N°40002 al Aire Libre e Arequipa* [Tesis de Maestría, Universidad Uladech Católica].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/7555/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_VEGA_ARTEAGA_CARLA_FABIOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yerro, V. A. (2014). El apoyo a la comunicación y al lenguaje oral en la educación primaria. *Universidad Autónoma de Madrid España*, 63, 40-45.
https://www.researchgate.net/profile/Asuncion-Valdes/publication/278018109_El_apoyo_a_la_comunicacion_y_al_lenguaje_oral_en_la_educacion_primaria/links/55786b8308ae75215870363c/El-apoyo-a-la-comunicacion-y-al-lenguaje-oral-en-la-educacion-primaria.pdf
- Zapata, A. O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria - Google Libros* (Segunda Ed). Editorial Pax México.
<https://books.google.com.pe/books?id=XxPNvokQawgC&pg=PA11&lpg=P>

A9&focus=viewport&dq=la+expresion+oral+y+los+juegos#v=onepage&q=1
a expresion oral y los juegos&f=false

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos

Guía de observación sobre la expresión oral para niños del primer grado de primaria

Expresión oral

La siguiente ficha de observación tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar en la variable "expresión oral. La obtención de datos se realizará a través de la observación y su procesamiento será reservado.

Logro estado	Logro previsto	Proceso	Inicio
4	3	2	1

Elocución		4	3	2	1
1.	Se evidencia la voz con claridad				
2.	La entonación de las palabras es audible				
3.	Se nota la interrogación				
4.	Es agradable la voz				
Fluidez verbal		4	3	2	1
5.	Se entiende lo que dice				
6.	Se expresa con fluidez				
7.	Las palabras fluyen en el relato				
8.	Se nota la limpieza en la expresión				
Pronunciación		4	3	2	1
9.	Se expresa con claridad				
10.	Existe coherencia de lo que dice				
11.	Se muestra con claridad de las palabras				
12.	Se nota el mensaje				

Anexo 2: Evidencia de la firma de juicio de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto): Edwin Hidalgo Justiniano

Grado Académico: Magister en Currículo, docencia e investigación

Profesión: Docencia en EBR y Superior

Institución donde labora: I.E.E.I. "RAFAEL GASTELUA"

Cargo que desempeña: Docente de Investigación

Denominación del instrumento: guía de observación

Autor del instrumento: Llanco Castro Cynthia Lourdes

Carrera: Educación primaria.

VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento: Ítems correspondientes al Instrumento guía de observación sobre el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del 1º grado.

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Voz audible							
Se evidencia la voz con claridad	x		x		x		
La entonación de las palabras es audible	x		x		x		
Se nota la interrogación	x		x		x		
Es agradable la voz	x		x		x		
Dimensión 2: fluides verbal							
Se entiende lo que dice	x		x		x		
Se expresa con fluidez	x		x		x		
Las palabras fluyen en el relato	x		x		x		
Se nota la limpieza en la expresión	x		x		x		
Dimensión de claridad							
Se expresa con claridad	x		x		x		

Existe coherencia de lo que dice	X		X		X		
Se muestra con claridad de las palabras	X		X		X		
Se nota el mensaje	X		X		X		

Otras observaciones generales: instrumento aplicable



Mgtr. Edwin Hidalgo Justiniano
DNI N°

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Huamanlazo Ghaupin John Wattner

1.2 **Grado Académico:** Docente

1.3 **Profesión:** Docencia en EBR

1.4 **Institución donde labora:** Universidad Uladech

1.5 **Cargo que desempeña:** Docente

1.6 **Denominación del instrumento:** guía de observación

1.7 **Autor del instrumento:** Llanco Castro Cynthia Lourdes

1.8 **Carrera:** Educación primaria.

II. **VALIDACIÓN:** Ítems correspondientes al Instrumento guía de observación sobre el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del 1º grado.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Voz audible							
Se evidencia la voz con claridad	X		X		X		
La entonación de las palabras es audible	X		X		X		

Se nota la interrogación	x		x		x		
Es agradable la voz	x		x		x		
Dimensión 2: fluidez verbal							
Se entiende lo que dice	x		x		x		
Se expresa con fluidez	x		x		x		
Las palabras fluyen en el relato	x		x		x		
Se nota la limpieza en la expresión	x		x		x		
Dimensión de claridad							
Se expresa con claridad	x		x		x		
Existe coherencia de lo que dice	x		x		x		
Se muestra con claridad de las palabras	x		x		x		
Se nota el mensaje	x		x		x		

observaciones: instrumento aceptable para su aplicación



HUAMANLAZO CHAUPPIN, John Wuattner
DNI N°19819752

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Valero Misari Edith Karina
- 1.2. **Grado Académico:** Magister en Gestión Educativa
- 1.3. **Profesión:** Licenciada en pedagogía y humanidades
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central
Juan Santos Atahualpa
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente universitario y directora de Bienestar Universitario
- 1.6. **Denominación del instrumento:** guía de observación
- 1.7. **Autor del instrumento:** LLANCO CASTRO, CYNTHIA LOURDES
- 1.8. **Carrera:** Educación Primaria

VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento guía de observación sobre el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del 1º grado.

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Voz audible							
Se evidencia la voz con claridad	x		x		x		
La entonación de las palabras es audible	x		x		x		
Se nota la interrogación	x		x		x		
Es agradable la voz	x		x		x		
Dimensión 2: fluidez verbal							
Se entiende lo que dice	x		x		x		
Se expresa con fluidez	x		x		x		
Las palabras fluyen en el relato	x		x		x		
Se nota la limpieza en la expresión	x		x		x		
Dimensión de claridad							
Se expresa con claridad	x		x		x		
Existe coherencia de lo que dice	x		x		x		
Se muestra con claridad de las palabras	x		x		x		
Se nota el mensaje	x		x		x		

Otras observaciones generales: declarado instrumento aceptable para su aplicación

Mg. Edith Karina Valero Misari
DIRECTORA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO

VALERO MISARI, Edith Karina
DNI: 41671306

Anexo 3: Evidencia de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION PRIMARIA

Carta N001 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a). Pedro Lozano Meza
Director de la I.E.P. "Virgen de Guadalupe - Mazamari"

Presente. -

De mi consideración:

investigación titulado "JUEGOS DE ROLES COMO EXTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "VIRGEN DE GUADALUPE" MAZAMARI, 2021.", durante los años 2021 y 2022.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

LLANCO CASTRO, Cynthia Lourdes

DNI. N° 76678030

Pedro Lozano Meza

Director

Anexos 4: Formatos de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: *“JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VIRGEN DE GUADALUPE” MAZAMARI, 2021”*.

Investigador (a): LLANCO CASTRO, Cynthia Lourdes

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: *“JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VIRGEN DE GUADALUPE” MAZAMARI, 2021”*. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

Procedimientos:

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

1. Se realizará un instrumento de evaluación.
2. Se validará los datos del instrumento de evaluación.
3. Se dará a conocer los resultados.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

La investigación será tipo cuantitativo, puesto que solo se recogerá la información necesaria para analizar y describir *JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VIRGEN DE GUADALUPE” MAZAMARI, 2021*.

Beneficios:

Que se podrá obtener datos estadísticos sobre el nivel de desarrollo la expresión oral con los estudiantes del 1º grado de primaria, esto le ayudara a la docente para que sepa en qué nivel se encuentran sus estudiantes.

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 917068510. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

German Caja Pizarro

**Nombres y Apellidos
Participante**

Cynthia Llanco Castro

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

10 - 06 -2021 3:00 PM

Fecha y hora

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Ciencias Sociales)

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

La presente investigación se titula *JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN DE GUADALUPE" MAZAMARI, 2021*, Yoel Jhasmany, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: determinar la conciencia fonológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa.

Para ello, se le invita a participar en 10 sesiones sobre el desarrollo de la expresión oral utilizando el juego de roles que se tomará 60 minutos por cada sesión. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente. Al concluir la

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

Estimado/a
participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Llanco Castro Cynthia, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. La investigación denominada: *"JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN DE GUADALUPE" MAZAMARI, 2021"*

La entrevista durará aproximadamente 60 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico cynthia20llanco@gamil.com o al número 917068510. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo: German Caja Pizarro

Firma del
participante:



Firma del
investigador:



Fecha:

20-06-2021 3:00 PM



Anexo 5: Pantallazo de la tabulación de datos

				PRETEST								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
alumn(
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
3	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1
6	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
7	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
8	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
10	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
12	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1
13	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
15	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
18	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
19	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
20	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1

POST-TEST

	POST TEST			POST TEST			POST TEST					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
alumn												
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Anexos 6: sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
2. Grado : Primero
3. Fecha de aplicación :
4. Responsable : Llanco Castro Cynthia
5. Nombre de la Sesión : “Conociendo a mis amigos”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Se inicia la clase con una canción “somos amigos”</p> <p>Saberes previos: seguidamente preguntamos. ¿Cómo se llaman? ¿Dónde viven? ¿Cuántos años tienen? ¿Cuál es tu plato favorito? ¿Qué color te gusta?</p> <p>De manera voluntaria los niños participan dialogando para conocer más sobre ellos intercambiamos ideas, y preguntando.</p> <p>Problematización: Se le presenta una serie de imágenes sobre</p>		10 min

	<p>algunos saludos que se dan entre amigos. Seguidamente, comunicamos el propósito de la clase: El día de hoy conoceré aún más a mis amigos</p> <p>Organización: Conversamos con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia y las consensuamos para trabajar con éxito la clase del día, y para ello, es importante tener en cuenta algunas de estas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar a nuestro compañero cuando aporta ideas. • Levantar la mano para opinar. • Colaborar en las tareas del equipo de trabajo. • Participar activamente. • Escuchar atentamente las explicaciones del docente. 		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Antes del discurso La docente presenta algunos títeres de mano y se presenta brevemente utilizando los títeres, da una breve explicación.</p> <p>Durante el discurso Presenta los títeres invita a los niños a manipular, luego les decimos que los emplearemos para conocernos unos a otros. Invita a los niños a escoger cualquier títere de mano indicándoles que tienen que mover la mano para comunicar mensajes a través de la comunicación con su compañero preguntando lo que quiere saber realizando mímicas moviendo los brazos, expresándose libremente, su voz para poder disfrutar de su dialogo.</p> <p>Después del discurso Se les pide a los niños a participar voluntariamente en pares para relatar el dialogo que tuvieron con sus compañeros actuando con soltura, desplazándose de un lugar a otro logrando que sus compañeros disfruten de su actuación.</p>	<p>Teatrín</p> <p>Títeres</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p> <p>colores</p> <p>borrador</p>	40 min
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Conversamos con los niños acerca de lo aprendido ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto la forma de conocer más a sus compañeros? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué lo hacemos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá?</p>		10 min

	Aplicación de lo aprendido a una nueva situación Los niños dialogan con sus padres sobre el recurso que utilizaron para conocer a sus compañeros.		
--	--	--	--

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> • Lograron trabajar con orden, limpieza y respeto. • Lograron respetar las normas de convivencia propuestas. • Lograron comprender la noticia propuesta. • Lograron responder a todas las preguntas. • Lograron compartir con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • La conexión a internet fue inestable. • En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes. <p>Hubo distracciones y no prestaron debida atención a la clase</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I: DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
2. Grado : Primero
3. Fecha de aplicación :
4. Responsable : Llanco Castro Cynthia
5. Nombre de la Sesión : “ASUMIENDO EL ROL DEL DOCTOR”

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p style="text-align: center;">CUMPLIENDO EL ROL DEL DOCTOR</p> <p style="text-align: center;">MOMENTOS</p> <p style="text-align: center;">PLANIFICACIÓN</p> <p>Cantare una canción del DOCTOR, después juntamente con los niños y niñas cantaremos la canción.</p> <p>Luego se les ara un recuerdo de las normas de convivencia para que no fomenten el desorden en el momento del desarrollo del taller:</p> <p>Se les interrogará las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué canción cantamos</p> <p>¿De qué personajes habrá?</p> <p>¿Ustedes conocen al doctor?</p> <p>Se les entrega los materiales a los niños y niñas para</p>		10 min

	que exploren y manipulen se organizan para participar.		
Desarrollo	<p>Los niños y niñas eligen sus personajes y empiezan con la preparación de los movimientos y gestos que emplearan al interpretar siendo, doctores, pacientes. Se ubican en sus respectivos lugares para actuar y cumplir el rol del doctor y pacientes en dos grupos en orden.</p> <p>PREPARACIÓN DE LA VOZ</p> <p>Los niños y niñas modulan su voz de acuerdo al personaje que los toco representar, interpretando los sonidos y guiones que realizaran su personaje</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Los niños y niñas interpretan a sus personajes elegidos y empiezan a utilizar un vocabulario variado que ellos observan en su vida cotidiana cuando realizan la visita a sus médicos</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Botiquín</p> <p>Alcohol</p> <p>Guantes quirúrgicos</p> <p>Curitas</p> <p>Agua Oxigenada</p> <p>Gasa</p>	40min
Cierre	<p>Evaluación (metacognición)</p> <p>Felicitemos a los estudiantes por haber realizado la actividad, valorando su esfuerzo y dedicación y les solicitamos que se mantengan con esa motivación y voluntad para seguir aprendiendo en otras sesiones de clase. Seguidamente conversamos con los niños preguntándoles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué pensabas aprender? . ¿De qué personaje actuaron? . ¿Qué personaje les gusto más? . ¿De qué trato la actuación? <p>Finalmente, el docente hace la retroalimentación respectiva.</p>		10 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesión?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La conexión a internet fue inestable. • En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

I: DATOS INFORMATIVOS

6. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
7. Grado : Primero
8. Fecha de aplicación :
9. Responsable : Llanco Castro Cynthia
10. Nombre de la Sesión : “Conocemos las palabras mágicas”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Lista de cotejo

III SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Juego libre en sectores. -Actividades permanentes. Despertar el interés La profesora invita a los niños a escuchar las palabras mágicas que va a mencionar los niños y niñas, por favor, disculpa, gracias, etc. reconocer frente a otros los errores . Rescatar los saberes previos. Se formula las siguientes preguntas: ¿Sabes cómo se llaman esas palabras? ¿Para qué nos servirán? ¿Tendrán importancia? ¿Las han escuchado alguna vez? De manera voluntaria los niños participan dialogando sobre las palabras mágicas interactuando e intercambiando ideas.</p>	Dialogo de preguntas	10

Desarrollo	<p>La docente invita a los niños a sentarse en círculo para observar una pequeña función titulada “A veces es difícil ser amigos” Carolina y Pedro eran amigos asistían al mismo jardín y se sentaban juntos, Pedro era muy tímido un día en la hora de lonchera, Pedro derramo el refresco de Carolina en su vestido blanco, Ella muy molesta lo grito y golpeo, el intento hablar, pero no le dejo.</p> <p>¿Qué opinas de la reacción de carolina? ¿Fue correcta? ¿Por qué?</p> <p>Construcción del aprendizaje Nos expresamos con amor A hora la docente invita a los niños para dramatizar una pequeña escena de lo escuchado. Cada niño y niña busca a su amigo o amiga, para representar a Carolina y Pedro, luego se sientan uno frente al otro y se dicen algunas palabras de cariño, haciendo gestos de ternura hacia el otro, imitando sonrisas de alegría que demuestren que se quieren, se dan abrazos, logrando socializarse con el compañero de a lado, expresando sentimientos y soltura al momento de actuar, moviendo las partes de su cuerpo para hacer de su actuación divertida y placentera.</p> <p>Aplicación de lo aprendido La profesora invita los niños de regreso a sus lugares para trabajar la hoja donde dibujaran a Pedro y Carolina. Recordando las palabras dulces que se dijeron entre compañeros. Expresándose de la mejor manera, lográndose relacionar con otros compañeros.</p>	Video educativo Hojas bond Lápiz Colores Borrador	40
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Felicitamos a los estudiantes por haber realizad la actividad, valorando su esfuerzo y dedicación. ¿Están contentos? ¿Cómo se sintieron al expresar sus sentimientos ante sus amigos? ¿Te gustaría volver a repetir tu actuación? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Se les dice a los niños que compartan la experiencia vivida con sus familiares.</p>	Dialogo de preguntas	10 min

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

I: DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
2. Grado : Primero
3. Fecha de aplicación :
4. Responsable : Llanco Castro Cynthia
5. Nombre de la Sesión : “El restaurant de don pepe”

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Oración de la mañana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas de Convivencia • Saberes previos • propósito y organización <p>Nos organizamos con los niños y niña en media luna y en asamblea hacemos un recuerdo de las normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p> <p>Les mostraremos a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá los gorros y mandiles que se utilizaran en el taller y de la misma manera la receta con los respectivos ingredientes y procedimientos.</p> <p>ENSALADA RUSA</p> <p>Se realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué habrá dentro del sobre?</p> <p>¿Quiénes utilizan estos materiales?</p>	Dialogo de preguntas	10 min

	<p>¿Qué aremos el día de hoy? Los niños y niñas exploran los materiales, se organizan a través de la dinámica de: EL REY MANDA Se realiza la elección de los personajes: chef, mozos y comensales. Los niños y niñas cuentan sus experiencias vividas al visitar un restaurant y reconocen los roles que asumirán cada personaje que les toco.</p>		
Desarrollo	<p>Los niños y niñas cuentan sus experiencias vividas al visitar un restaurant y reconocen los roles que asumirán cada personaje que les toco. PREPARACIÓN DE LA VOZ Los niños y niñas elijen sus personajes y empiezan a adecuar su voz Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares dentro del aula, simulando que es un restaurant, el chef prepara los alimentos tomando en cuenta la receta y los mozos atienden a los comensales siempre cada uno respetando su rol.</p>	<p>Recursos humanos Sobre sorpresa Receta Gorros Mandiles Papa Zanahoria Mayonesa Platos Tenedores Bandejas Salero Cuchillos</p>	40 min
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Felicitamos a los estudiantes por haber realizad la actividad, valorando su esfuerzo y dedicación. ¿De qué personaje actuaron? ¿Qué personaje les gusto más? ¿les gusta los juegos de roles?</p>	<p>Dialogo de preguntas</p>	10 min

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

I: DATOS INFORMATIVOS

6. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
7. Grado : Primero
8. Fecha de aplicación :
9. Responsable : Llanco Castro Cynthia
10. Nombre de la Sesión : “La familia”

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.</p> <p>Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores¹⁸.</p> <p>Incorpora un vocabulario de uso frecuente.</p>	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Inicia con la oración de la mañana.</p> <p>La profesora inicia la clase presentando imágenes que representan la familia en diferentes situaciones. Los niños observan.</p> <p>Rescatar los saberes previos</p> <p>Se formula las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado? ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué hace papá, mamá e hijos en diferentes situaciones que hay en las láminas? ¿Cuántos integran la familia? ¿Cuál es el nombre de tu papá y mamá? ¿Les gustaría</p>	Dialogo de preguntas	10 min

	<p>imitar a la familia? Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿La familia es importante? ¿Respetan a sus padres? Entre grupo de niños y niñas socializan para luego dar respuesta. Se da a conocer el tema de la clase.</p>		
Desarrollo	<p>Se da un nuevo conocimiento La profesora comienza a explicar el tema “la familia” utilizando como referencia los miembros de su hogar, el rol de cada uno en casa u otro lugar, y pregunta alguien quiere compartir que hace su familia. Construcción del aprendizaje Presenta una caja de mágica e invita a los niños a cantar ¿Qué será? ¿Qué será? ¡Lo que tengo por acá!; extrae el contenido de la caja, diferentes vestimentas: gorros, lentes, camisas, faldas, pelucas, bigotes, sombreros, alforja, etc. Reunidos en grupo escogen su Familia de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo se desplazaran haciendo movimientos e imitando voces. Representar a la familia, para ello presentamos una lista de familia con distintos roles y pedimos que elijan uno de ellos para representar. Eligieron la familia que trabaja en el campo para ello los niños necesitan improvisar conversaciones a través del personaje que está representando haciendo de la voz, gestos, de la familia cansado cuando trabaja en el campo, haciendo movimientos en todo su cuerpo para desplazarse de un lugar a otro. Aplicación del aprendizaje. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron con sus propias palabras. Invitamos a los grupos que quiera representar a su familia de forma voluntaria para que se sienta en confianza y pueda actuar con soltura improvisando el personaje mediante diálogos</p>	<p>Imágenes Caja mágica Canción Materiales varios: gorros, lentes, camisas, faldas, pelucas, bigotes, sombreros, alforja etc. Hoja bond Lápiz colores borrador Caja de colores</p>	40 min

	<ul style="list-style-type: none"> - Concluyendo entre todos los grupos e intercambian ideas. - Por último, dibujaran su familia que actuaron por grupo. 		
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Recuento de lo aprendido ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Les gusto representar a su familia de lo aprendido en una nueva situación El niño comparte con sus padres sobre la representación que hicieron en grupo para participar.</p>	Dialogo de preguntas	10 min

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La conexión a internet fue inestable. • En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- i. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
- ii. Grado : Primero
- iii. Fecha de aplicación :
- iv. Responsable : Llanco Castro Cynthia
- v. Nombre de la Sesión : “Mi cuento favorito”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Oración de la mañana</p> <p>La docente inicia la clase con la lectura del cuento” Los tres cerditos”</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>Rescatar los saberes previos. La docente pregunta</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Qué personajes interviene?</p> <p>¿Te identificas con algún personaje de los tres cerditos?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Qué cuentos conoces?</p> <p>¿Te gustó el final del cuento los tres cerditos?</p> <p>¿Cómo lo cambiaría el final?</p> <p>- Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p>	Dialogo de preguntas	10 min

	- Se da a conocer el tema de la clase.		
Desarrollo	<p>Se da un nuevo conocimiento La profesora comienza a explicar el tema “ Los cuentos Infantiles, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan en familia. Construcción del aprendizaje La maestra organiza a los niños en tres grupos, se dirige a cada grupo para dialogar sobre la elección de los personajes, asignando a cada niño un rol, conjuntamente eligen el escenario de la historia orientada sobre el inicio nudo y desenlace. Se dará un tiempo para que practiquen el cuento y pondrán un título. La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo se moverá de un lugar otro, movimiento en las manos y de todo su cuerpo para adoptar diversos roles de los personajes propuestos. Aplicación de lo aprendido (Producto) Se les pide a los niños y niñas reunidos en grupo y salen al frente a narrar sus cuentos. Utilizando su imaginación los niños se reúnen de nuevo en grupo y comentan sobre lo que hicieron para elaborar el cuento.</p>	<p>Cuentos Máscaras Disfraz Sombrero Camisas Enterizos Hojas bond Lápiz colores borrador</p>	40 min
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Recuento de lo aprendido ¿Les gusto imitar a los personajes? ¿Les gustaría volver hacerlo otra vez? ¿Cómo se sintieron? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación Comparten con sus padres lo aprendido en clase.</p>	<p>Dialogo de preguntas</p>	10 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

I: DATOS INFORMATIVOS

- i. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
- ii. Grado : Primero
- iii. Fecha de aplicación :
- iv. Responsable : Llanco Castro Cynthia
- v. Nombre de la Sesión : “YO SOY UN PERIODISTA”

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.</p> <p>Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores¹⁸.</p> <p>Incorpora un vocabulario de uso frecuente.</p>	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente inicia la clase dando la bienvenida a los estudiantes seguidamente.</p> <p>Les mostrare a los niños y niñas los materiales que se utilizaran, enseguida conjuntamente con los niños y niñas negociamos las normas de convivencia para el desarrollo del taller y se realizara las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué materiales observamos?</p> <p>¿Quiénes utilizan estos materiales?</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>Antes de manipular los materiales realizan las normas de Convivencia.</p>	Dialogo de preguntas	10 min

	<p>El docente pedirá a los estudiantes que guarden orden durante las orientaciones, si hubiese alguna participación deberán levantar la manito.</p> <p>Los niños y niñas exploran los materiales y se organizan en grupos eligiendo a sus personajes al entrevistador, los entrevistados, camarógrafo y eligen el nombre de sus canales.</p>		
Desarrollo	<p>Preparación de la voz Los niños y niñas eligen sus personajes y eligen a adecuar su voz de acuerdo a su personaje. La maestra pide que realizara una pequeña demostración con la participación de los niños y niñas, enseguida dialogando realizan su preparación de su cuerpo identificando los gestos, movimientos expresiones y desplazamientos que realiza el periodista, entrevistado y camarógrafo. Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares y se entregan los materiales que se utilizaran y realizan sus respectivas entrevistas a los diferentes canales.</p>	<p>Disfraz Recursos humanos Micrófonos Cámaras</p>	40 min
Cierre	<p>Evaluación (metacognición) Recuento de lo aprendido ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué personaje les gusto más? ¿Qué roles cumplieron? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación Comparten con sus padres lo aprendido en clase.</p>	<p>Dialogo de preguntas</p>	10 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- i. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
- ii. Grado : Primero
- iii. Fecha de aplicación :
- iv. Responsable : Llanco Castro Cynthia
- v. Nombre de la Sesión : “JUGANDO EN LA TIENDITA”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Se inicia con un saludo a los estudiantes. El docente comienza presentando a los niños y niñas una caja sorpresa en la cual contendrá los productos de la tiendita y se realizará las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué habrá dentro de la caja?</p> <p>Con la ayuda de los niños y niñas descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja.</p> <p>¿Qué productos encontraron?</p> <p>¿Para qué se utiliza estos productos?</p> <p>¿En dónde podemos encontrar estos productos?</p> <p>En asamblea los niños y niñas organizan y</p>	Dialogo de preguntas	10 min

	a través de una dinámica elegimos a los personajes de la tiendita; compradores y vendedores, enseguida recordamos las normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.		
Desarrollo	Los niños y niñas se dirigen a sus respectivos lugares y ubicamos los productos de la tiendita. <i>Preparación de la voz:</i> Los niños y niñas empiezan tomando en cuenta los precios, el nombre de los productos que irán a comprar. Los niños y niñas realizan la dramatización cada uno respetando su turno y realizan sus respectivas compras.	Caja Tiendita Mandil Envases de Gaseosa Cajitas Pequeñas Huevos de Plástico Arroz Fideo Azúcar	40 min
Cierre	Evaluación (metacognición) Recuento de lo aprendido Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de rol de la tiendita. Aplicación de lo aprendido en una nueva situación Comparten con sus padres lo aprendido en clase.	Dialogo de preguntas	10 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesión?	¿Que dificultades se observó durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

I: DATOS INFORMATIVOS

- i. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe
- ii. Grado : Primero
- iii. Fecha de aplicación :
- iv. Responsable : Llanco Castro Cynthia
- v. Nombre de la Sesión : “Jugando nos vamos de paseo con mamá pata

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Se inicia con un saludo a los estudiantes.</p> <p>El docente comienza presentando a los niños y niñas</p> <p>La docente espera a los niños con música educativa, poniendo la canción que más les gusta “los cinco patitos” y todos se ponen a cantar siguiendo la música. Rescatamos los saberes previos</p> <p>Dialogamos sobre la canción ¿De se trata la canción?</p> <p>¿Cuántos patitos hay? ¿Qué dice la canción? ¿Qué dijo mamá pata?</p> <p>¿Les gustaría representar la canción?</p> <p>¿Cómo lo representaremos?</p>	Dialogo de preguntas	10 min
	<p>La docente escribe en un papalote la canción</p> <p>“Cinco patitos” Cinco patitos se fueron a nadar a la orilla y el más allá, mamá pata dijo cua ,cua,</p>		40 min

Desarrollo	<p>cua y solo cuatro vio regresar, Cinco patitos se fueron a nadar a la orilla y el más allá, mamá pata dijo cua ,cua, cua y solo tres vio regresar etc.</p> <p>Invita a los niños voluntarios para actuar en la representación de la canción para eso deberán dirigirse al sector de drama para elegir las máscaras de los animalitos, la docente da algunos alcances.</p> <p>Elegimos y proponemos personajes para la escenificación voluntarios 5 pececitos y un tiburón.</p> <p>Invitamos a los niños a estar en silencio para observar, los niños actúan expresándose con soltura y libertad en el momento de su actuación logrando relacionarse con los demás personajes, dejando de lado su temor o miedo de salir adelante para actuar viviendo el personaje, imitando el balbuceo de los patitos moviendo sus manos y todo su cuerpo, también utilizan su imaginación , felicitando a los niños por haber participado en la actuación elevándoles la autoestima para que el niño vuelva a participar de manera libre sin presionarlo y así logre desenvolverse mejor y sea más participativo. Pedimos participación de otros niños con el fin de que todos participen. Aplicación de lo aprendido</p> <p>Los niños y niñas escenifican la canción haciendo uso de las máscaras creativamente con sus propias palabras.</p> <p>Luego dibujaron 5 patitos y a mamá pata que deberán pintar creativamente según su parecer.</p>	<p>Mascaras Vestimenta Hoja bond Lápiz colores borrador</p>	
Cierre	<p>Evaluación (metacognición)</p> <p>Dialogamos recordando la representación de la canción. ¿Les gusto hacer de patitos? ¿Quisieran seguir representando canciones? ¿Qué te gusto más? ¿Te agradan las máscaras? ¿Cómo se sintieron al relacionarse con sus demás compañeros?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación Los niños en sus casas recitan la canción para mostrarle lo que aprendieron en clase.</p>	<p>Dialogo de preguntas</p>	<p>10 min</p>

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I: DATOS INFORMATIVOS

1.8.1. Institución Educativa : Virgen de Guadalupe

1.8.2. Grado : Primero

1.8.3. Fecha de aplicación :

1.8.4. Responsable : Llanco Castro Cynthia

1.8.5. Nombre de la Sesión : “ASUMIENDO EL ROL DEL POLICÍA

II: ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Se inicia con un saludo a los estudiantes. Previamente la docente ubicará en un lugar del aula un sombrero y una insignia del policía. En seguida se pedirá a los niños y niñas que observen toda el aula y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos encontrado? ¿Quiénes utilizan estos sombreros e insignias? ¿Cuáles son las funciones de los policías?	Dialogo de preguntas	10 min
	Los niños y niñas empiezan a ponerse los sombreros y las insignias y realizan diferentes movimientos de acuerdo a las vivencias ellos observaron a un policía. Preparación:	Sombreros Insignias	40 min

Desarrollo	Los niños y niñas realizan la preparación de su voz interpretando al policía, tomando en cuenta las normas de cortesía que emplearan durante la sesión. Nos ubicamos en círculo y cada niño y niña cuentan las responsabilidades del policía Se organizan en grupos y actúan brindando un servicio a la comunidad.	Vestuarios	
Cierre	Evaluación (metacognición) Dialogamos recordando la representación ¿A qué rol jugamos? ¿Qué funciones cumple el policía? ¿Qué les pareció el juego? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación Los niños en sus casas recitan la canción para mostrarle lo que aprendieron en clase.	Dialogo de preguntas	10 min

REFLEXIONES SOBR EL APRENDIZAJE	
¿Que logramos los estudiantes en esta sesion?	¿Que dificultades se observo durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja ordenada y responsablemente en el equipo y presenta oportunamente su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> La conexión a internet fue inestable. En ocasiones, hubo desorden para comunicar sus aportes.