



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 443 DEL DISTRITO DE CALLERÍA-UCAYALI, 2021.**

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

AUTORA

ACOSTA PEREZ, MARIA DEL CARMEN

ORCID: 0000-0002-1498-6259

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0248-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:30** horas del día **05** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34°, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 443 DEL DISTRITO DE CALLERÍA-UCAYALI, 2021.**

Presentada Por :
(1807171013) **ACOSTA PEREZ MARIA DEL CARMEN**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 443 DEL DISTRITO DE CALLERÍA-UCAYALI, 2021. Del (de la) estudiante ACOSTA PEREZ MARIA DEL CARMEN, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 25% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 04 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a nuestros padres, por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

Agradecemos a nuestros docentes de la Escuela de Educación de la ULADECH, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a mi asesor tutor de nuestro proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente.

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo es dedicado principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijas, son los mejores padres.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

ÍNDICE GENERAL

Caratula.....	i
Acta	ii
Constancia.....	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria.....	v
Índice general	vi
Lista de tablas	viii
Lista de tablas	ix
Resumen (español)	x
Abstract (inglés)	xi
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.2.1. Antecedentes internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes nacionales	5
2.1.3. Antecedentes locales o regionales	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1. Variable independiente: Los juegos de roles	9
2.2.1.1. Definición de juegos de roles.....	9
2.2.1.2. Teorías de los juegos de roles en el aprendizaje:.....	9
2.2.1.3. Clasificación del juego de roles	11
2.2.1.4. Características de los juegos roles	11
2.2.1.5. Importancia de los juegos de roles:.....	12
2.2.2.6. Funciones de los juegos de roles:	13
2.2.1.7. Dimensiones de los juegos de roles:	13
2.2.2. Variable: El aprendizaje en el área de comunicación	15
2.2.2.1. Definición del aprendizaje	15
2.2.2.2. Definición del área de comunicación.....	15
2.2.2.3. Teorías del área de la comunicación.....	16
2.2.2.5. Dimensiones del área de comunicación.....	19
2.2.2.6. Enfoques del área de comunicación en el nivel inicial.....	21
2.3. Hipótesis.....	21
III. METODOLOGÍA.....	25
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	25
3.2 Población y muestra	26

Tabla 1.....	26
3.3.2. Muestra.....	27
Tabla 2.....	27
3.3. Variables. Definición y operacionalización	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.4.1. Técnica	31
3.4.2. Instrumento.....	31
3.5. Método de análisis de datos	33
4.8. Principios éticos	34
IV. RESULTADOS	36
4.1. Resultados	36
DISCUSIÓN.....	44
V. CONCLUSIONES.....	48
5.1 Conclusiones	48
VI. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS.....	60
Anexo 01: Matriz de consistencia	60
Anexo 02: Instrumento de recolección de datos.....	61
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento	68
Anexo 05: Carta de recojo de información	70
Anexo 06: Consentimientos informados.....	71
Anexo 7: Bases de datos.....	73

Lista de tablas

Tabla 1 Población de niños matriculados en el periodo lectivo 2021	26
Tabla 2 Muestra de estudiantes.	27
Tabla 3. Operacionalización de las variables.	29
Tabla 4. Validación por juicio de expertos.	32
Tabla 5. Niveles de confiabilidad.	33
Tabla 6. Aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños.	36
Tabla 7. La aplicación de juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños.....	38
Tabla 08. Aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños.....	40
Tabla 09. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre y post test. ...	41
Tabla 10. Resultado de la prueba T- Student del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños.	43

Lista de Figuras

Figura 1 Aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños	36
Figura 2 La aplicación de juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños.	39
Figura 3 Aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños	40
Figura 4 Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre y post test.	41
Figura 5 Resultado de la prueba T- Student del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños.	43

Resumen

Hoy en día los niños a raíz de la post pandemia, vienen presentando problemas para mantener una comunicación fluida, escucha activa, leer y escribir adecuadamente, debido a la falta de estrategias que le permitan la integración, la interacción, que limita su aprendizaje en esta área, por ello se propone como estrategia los juegos de roles. Por dicha razón, este estudio tuvo como objetivo general: Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 90 niños y la muestra 30 niños de 5 años que fueron elegidos por muestro no probabilístico por conveniencia, en quienes se utilizó la técnica de la observación, y para la recolección de datos la lista de cotejo, validada por 3 expertos y bajo el estadístico Alfa de Cronbach. En cuanto a los resultados, en el pre test el 83% de niños se encuentra en el nivel de inicio, frente a esta realidad, se aplicaron sesiones de juegos roles, demostrando su eficacia en el aprendizaje del área de comunicación, obteniendo un 87% en logro destacado. En conclusión, la aplicación de juegos de roles mejoró significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cinco años.

Palabras clave: comprensión, comunicación, coordinación, juegos, planificación.

Abstract

Today, children as a result of the post-pandemic have been having problems maintaining fluid communication, active listening, reading and writing adequately, due to the lack of strategies that allow integration, interaction, which limits their learning in this area, for this reason role-playing games are proposed as a strategy. For this reason, this study had the general objective: To determine if role playing improves learning in the area of communication in five-year-old children of the Initial Educational Institution No. 443 of the Callería-Ucayali District, 2021. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population sample is made up of 30 5-year-old students from the initial level, while the sample was 20 5-year-old girls and boys by non-probabilistic convenience sampling, in whom the observation technique was used, and for the collection of data. data the checklist, validated by 3 experts and under Cronbach's Alpha statistic. As for the results, in the pre-test 83% of children are at the beginning level, faced with this reality, role-play sessions were applied, demonstrating their effectiveness in learning the area of communication, obtaining 87%. in outstanding achievement. In conclusion, the application of role plays significantly improved learning in the area of communication in five-year-old boys and girls.

Keywords: comprehension, communication, coordination, games, planning.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje en el área de comunicación es una herramienta pedagógica muy importante para mejorar las capacidades cognitivas, puesto que el tipo de interacción que promueve, resulta esencial para nuestro aprendizaje, al igual que para nuestro desarrollo intelectual. Los beneficios del aprendizaje en el área de comunicación gracias a estrategias pedagógicas incluyen: Desarrollo de pensamiento de alto nivel, de la comunicación oral, de la autogestión y de habilidades de liderazgo. Mejora en la interacción entre alumnas e institución educativa. Incremento en la retención académica, la autoestima y la responsabilidad (Martín-Santana et al, 2019).

Estudios realizados a nivel internacional, como el programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, 2019) ubicó al Perú en el puesto 65, respecto a la comprensión lectora. Esta evaluación permitió conocer el desempeño de los estudiantes y el monitoreo que debe de hacerse para resolver esta problemática. Estos resultados permiten estimar la diferencia entre el promedio global y el obtenido por nuestro país, ubicando a los nuestros en un porcentaje inferior al 50% en comparación con otros estudiantes de diversos países, como también pone en evidencia las dificultades en los diferentes niveles de comprensión de lectura, para que se adopten cambios en las metas y en los objetivos del currículo.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación realiza la evaluación censal de estudiantes (ECE) con el fin de verificar los logros de aprendizaje en comprensión de lectura. Según datos proporcionados por la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE, 2019) un 30,9% alcanzó el nivel 2 -satisfactorio- y el 49,3% se ubica en el nivel 1 en proceso, mientras que el 19,8% está todavía debajo del nivel 1. Estos datos revelan una mejora del atraso tradicional en que se encontraba nuestro país. Sin embargo, aún estos porcentajes

siguen siendo muy bajos para el estándar esperado.

Estos estudios no son ajenos a lo que se evidencia en el contexto local, específicamente en el área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 443 del Distrito de Callería-Ucayali, reflejando durante su proceso enseñanza – aprendizaje de dicha área, que los niños no se expresan ya sea por timidez o por miedo al qué dirán. Asimismo, el poco vocabulario que emplean mientras cuenta sus anécdotas, suele ser poco entendible. Por otro lado, presentan dificultades para comprender textos o emitir sus propios juicios. Es por esta razón que se pretende aplicar los juegos de roles para la mejora del área de comunicación.

Por lo tanto, se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera la aplicación de los juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021? del cual se desprendió el siguiente objetivo general: Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021. Además, se desglosaron los siguientes objetivos específicos: Identificar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021. Aplicar el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021. Evaluar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

La presente investigación brindó aporte científico, partiendo de las teorías plasmadas y sustentadas en el marco teórico ya que el área de comunicación es la base elemental del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que ayuda al estudiante pre escolar en

comprender una diversidad de problemas, así como emplear su lenguaje y comunicación para emitir sus alternativas e ideas. También, desde el aspecto social, se afianzó teniendo como base los resultados para proponer alternativas de solución o con acciones de intervención a fin de contrarrestar problemáticas afines al tema de estudio, Por último, como aporte metodológico, se validó y diseñó el instrumento que permita ser utilizado en otras investigaciones similares, con el sentido de contribuir a la comunidad científica en beneficio de los estudiantes y, por esta razón se debe atender en especial en el nivel inicial ya que es la edad que empiezan con la adquisición del conocimiento por medio de la comunicación.

La presente investigación está estructurada en seis capítulos: el primer capítulo I Planteamiento, que contempla los apartados de problemática, enunciado, objetivos y justificación. El segundo capítulo II considera el marco teórico, antecedente y bases teóricas. El III capítulo es la metodología de la tesis, teniendo en cuenta el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos, métodos, y aspectos éticos. El capítulo IV abarca los resultados, con su respectivo análisis de resultados; el capítulo V considera las conclusiones relevantes al estudio y el capítulo VI las recomendaciones. Finalmente, se tienen en cuenta las referencias y los principales anexos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.2.1. Antecedentes internacionales

Quintanar, et al (2019) en su tesis que lleva como título Propuesta para el uso del juego de roles y la mejora de la comunicación en la Institución Preescolar, donde el objetivo fue mostrar la utilidad de juego temático de roles para el desarrollo psicológico en la edad preescolar, para lo cual se utilizó la metodología formativa. La metodología fue cuantitativa nivel explicativa y diseño pre experimental en el estudio participaron 9 niños preescolares entre 3 y 5 años de edad, a quienes se les aplicó un programa formativo de juego temático de roles con componente simbólico. Antes y después de la aplicación del programa todos los niños fueron evaluados con el protocolo Evaluación de la preparación del niño para la escuela. La evaluación final mostró mejorías en todos estos parámetros. Se concluye que el uso del juego temático con componente simbólico favorece el desarrollo psicológico de los niños preescolares, garantizando el surgimiento de las neo formaciones de la edad.

Martínez (2019) en su tesis la cual lleva por título El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández cuyo objetivo fue mejorar la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández, a través de la estrategia pedagógica de los juegos de roles. La metodología fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental con una población y muestra de 60 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación estos datos fueron tabulados y procesados. La conclusión fue que el juego de roles permitió que aquellos fragmentos practicados bajo la identidad de otros

personajes fueran enunciados en momentos de la clase ajenos a esta actividad. De esta manera, la interacción en lengua extranjera se vio beneficiada, ya que, si los estudiantes tenían alguna duda, necesidad o simplemente interés por comunicar algo en el transcurso de la clase, éstos recurrían al uso de aquello que habían enunciado bajo la interpretación de otro rol.

Cárdenas (2021) en su tesis la cual lleva por título Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes cuyo objetivo fue determinar si el juego de roles mejora como estrategia didáctica la comprensión lectora de los estudiantes. La metodología fue de tipo explicativa con diseño no experimental, generándose cálculo de medias para comparar los cambios significativos en los grupos involucrados, mediante prueba T para muestras independientes con una población y muestra de 45 estudiantes. La conclusión fue el Juego de roles comparado con una metodología tradicional la primera aporta mayor significancia, así como también la participación de los estudiantes es de forma libre, espontanea, es decir los alumnos se vuelven los principales actores de su propio aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Melgarejo (2019) en su tesis titulada Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159 – Huandoval - Pallasca, 2019 cuyo objetivo general fue diseñar una propuesta didáctica a partir de la estrategia de juegos de roles para mejorar la expresión oral de estudiantes. La metodología fue de tipo de estudio fue de diseño no experimental. La muestra se conformó por 33 estudiantes (V ciclo de primaria) del referido plantel. Se utilizó como instrumento una rúbrica, los datos se procesaron a través de la estadística descriptiva (Programa SPSS versión 22). En conclusión, la estructura y temática de la

estrategia de juegos de roles para mejorar la expresión oral comprende sesiones como: Representamos los oficios de la comunidad, Representación de una anécdota familiar, Representación de un problema familiar, Representación de la escuelita, Representemos a objetos, Jugamos a los poetas, Un día en el hospital, Representando un debate de la Comisión de Regantes de su pueblo, ¿Quiero ser Caperucita, y tú?, Nos preparamos para resolver conflictos en el aula, Representamos hechos de la independencia del Perú.

Terrones (2020) en su tesis titulada Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del VI ciclo del nivel de secundaria de la I.E. 82543 Pampas de Chepate, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de estrategias didácticas mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del VI ciclo del nivel de secundaria de la I. E. 82543 Pampas de Chepate. La metodología corresponde a una investigación cuantitativa -explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de las estrategias didácticas basados en el enfoque colaborativo mejora el aprendizaje, se realizó con 23 estudiantes del vi ciclo del nivel de secundaria de la I.E. 82543 Pampas de Chepate. Se concluyó que la aplicación de las estrategias didácticas mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del vi ciclo del nivel de secundaria de la I. E. 82543 Pampas de Chepate2019.

Jacobo (2019) en su tesis titulada Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la I.E.P. Amauta Excellent, Trujillo - 2019, el presente trabajo de investigación ha tenido como objetivo general determinar la influencia de las estrategias didácticas en el aprendizaje del área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. Amauta Excellent, Trujillo – 2019. Aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test, posteriormente se aplicó las estrategias didácticas en 12 sesiones de aprendizaje, La metodología el tipo de investigación es explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental, la población es de 46 y una muestra de 14

niños de 5 años instrumento la Lista de Cotejo. Se utilizó el software SPSS versión, 18.0. Por lo cual, se concluye que hipótesis de la investigación se aceptó, porque el resultado obtenido en la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05 (5%), fue de 0,000 teniendo $p < 0,05$.

2.1.3. Antecedentes locales o regionales

Tuncar (2019) en su tesis titulada Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 Niño Dios de Yarinacocha - Ucayali, 2019. El estudio de investigación tiene como objetivo determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°399 Niño Dios de Yarinacocha - Ucayali, 2019. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra es de 29 estudiantes, se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico. La metodología fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental compuesto por una población y muestra de 14 niños de 3,4 y 5 años y técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis. Se concluye que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años.

Fernández (2020) en su tesis titulada Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°424

Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020 se propuso como objetivo general: determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. La metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños y niñas, el instrumento utilizado fue la guía de observación debidamente validados y confiables. Por lo que se concluye que el juego de roles permite que los niños y niñas puedan tener la oportunidad de representar roles contextuales de la vida cotidiana de tal manera le permita actuar y tomar decisiones con bastante libertad.

Ancón (2019) en su estudio denominado: Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 377-B Bena Jema del distrito de Yarinacocha, Ucayali, 2019, tiene como objetivo determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, es una investigación pre experimental, el diseño específico es de un solo grupo pre test y post test, aquí se aplica un pre test antes del tratamiento y post test después, al mismo grupo. La población lo conformaron 24 estudiantes matriculados. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Para el plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis. Concluyendo que la aplicación de los juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable independiente: Los juegos de roles

2.2.1.1. Definición de juegos de roles

De acuerdo a Peñarrieta y Faysse (2020), los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. Está conformado por diversos elementos físicos y humanos para ser interactuados por los jugadores a los cuales se les asignaron previamente roles o papeles, por medio de reglas claras y definidas con anterioridad, siempre organizados por un facilitador como conductor del juego. En un juego de roles, los alumnos se imaginan un rol para desempeñar (por ejemplo: un vendedor, un policía), una situación (por ejemplo: comprar comida, planificar una fiesta) o las dos cosas al mismo tiempo. El juego de roles debe ser improvisado; son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a lo largo de la actividad (Navarro, 2022).

MINEDUC (2019) el juego de roles es representar una experiencia o situación con la intención que se torne como si fuese real, si lo estuviera viviendo, que la actuación se vea vivificada por quienes están interviniendo en el drama. Los actores al transmitir la sensación de estar viviendo un hecho como si fuera real, lograrán el objetivo que se ha planteado no solo en los que están participando de la representación sino también de los que están observando.

2.2.1.2. Teorías de los juegos de roles en el aprendizaje:

Según, Piaget (1987) señala que el punto de vista de la metodología en el aprendizaje tiene una raíz o inicio teórico, en como el docente está capacitado para aplicar enseñanza aprendizaje.

Según la Fundación de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) refiere que el amaestramiento en el aprendizaje colaborativo se respalda en teorías cognoscitivas, que hipotéticamente denotan un conocimiento o supuesto de que la colaboración va a surtir efecto positivo en los conocimientos que el estudiante pueda adquirir en las modificaciones de sus estructuras neuronales; como la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, factores estos, que para Piaget inciden e intervienen en el aprender en forma colaborativa. Lo que le permite al estudiante absorber la retroalimentación para sí mismo dándole facilidad para aprender a su ritmo y forma, facilitando de esta manera nuevas estrategias, hacer uso de las meta cogniciones para regular el desempeño y el rendimiento escolar en los aprendices; de otro lado este tipo de aprendizaje aumenta la motivación, el deseo de seguir buscando nuevas acciones y disfrutar de hechos que le salen bien y le originan alivio, sensaciones de bienestar y aliento para continuar.

Así mismo Butcher (2021) señala que el aprender colaborativamente se fundamenta en aparentes hechos cognitivos variados, se originan en la teoría del constructivismo social, Vygotsky (1981) estima que los fundamentos filosóficos del aprendizaje colaborativo se desprenden de las anteriores teorías pero en una forma opuesta y relevante para los estudios de la sociedad actual, por ser un aprendizaje abierto, participativo y cooperativo, no está regido por reglas estrictas de conducción del aprendizaje, todos aprenden unos de otros tanto como de docente y discente, donde no haya actitudes de querer reciclar el trabajo del otro y tomarlo como propio; llegando a fortalecer la sapiencia la creación del conocimiento en su mejor progreso, logrando determinar que la enseñanza facilita en las personas la creación de significados juntos, y este proceso las enriquece haciéndolas crecer y progresar. El aprender es algo que construyen las personas hablando entre ellas y poniéndose de acuerdo, así empieza el aprender colaborativamente.

2.2.1.3. Clasificación del juego de roles

a) Juego de roles controlado

De acuerdo a González (2020), existen juegos de roles basados en un diálogo de libro. Luego de la práctica del dialogo, se pide a distintas parejas de estudiantes que a 15 su turno, improvisen diálogos parecidos; o, dividir la clase por parejas y dejar que los estudiantes hagan improvisaciones al mismo tiempo. Asimismo, existen juegos de roles a tipo entrevista basado en un texto; se pide al alumno asumir el rol de algún personaje del texto. A la vez que, otros estudiantes le hacen preguntas.

b) Juego de roles libres

Según Comas et al (2019), este tipo de juegos consiste en discutir con todos los estudiantes de la clase lo que los participantes podrían decir y escribir guías en el pizarrón. Hacer que todos los alumnos practiquen el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que representen el juego de roles frente a la clase, preparados en casa: divida la clase en grupos. De a cada grupo una situación diferente y los roles respectivos. Cada grupo prepara sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días.

2.2.1.4. Características de los juegos roles

López (2019), distingue estas características:

a) **Carácter simbólico:** La actividad alegre, en su sentido genuino, ocurre cuando ejecuta una actividad y conjetura otra, utiliza una pregunta y considera otra, es decir, realiza actividades con carácter representativo.

b) Los argumentos: Asume que una parte dentro de un contexto consiste definitivamente en satisfacer el cumplimiento de sus deberes y poder defender los derechos en relación con los miembros que integran la misma. En lo pretendido, los niños reflejan la realidad diferida que los rodea.

c) Los contenidos: Son las actividades que ejecutan en clases y esperan que los principales intercambios de ideas entre los niños surgen de la propiedad de la 16 pregunta con la que deben desarrollar la actividad.

d) Las interrelaciones reales: Las interrelaciones reales forman parte de las conexiones creadas por los niños para coincidir en las disputas, la dispersión de partes, juguetes y artículos diferentes, hablar sobre los problemas y las diferencias que pueden surgir en medio de la diversión.

e) Las situaciones lúdicas: Reflejan las conexiones dictadas por la disputa. Por ejemplo: el desvío a la casa, en este argumento la madre se identifica con el padre, la joven, el pariente cercano y diferentes personajes. Todos aceptan su parte y continúan todos los aspectos considerados.

f) Tiempo de sesión en el juego. Para Quintas (2020) en este tipo de juego se debe tener en cuenta el tiempo y que este sea lo más extenso posible para que haya una interacción y desenvolvura en los participantes, atendiendo que no se extienda en demasía, para no agotar o hartar el ambiente de juego.

2.2.1.5. Importancia de los juegos de roles:

Según Peñarrieta & Faysse (2020) la importancia que tienen los juegos de roles en primera instancia es que el ser humano desde su nacimiento empieza a desenvolverse por sí mismo al jugar con su cuerpo al descubrir movimientos lo que nos lleva a deducir cuán importante es que amplíemos estos juegos armónicos en pos de que el niño amplíe su imaginación, su lenguaje, su personalidad, su independencia, la voluntad, su pensamiento

y la comunicación con los que le rodean, con estos juegos de roles se educa el interés, al satisfacer sus deseos por explorar el mundo interior como exterior, logrando objetivos del que pueden participar en muchas vivencias, determinar las cosas en las que las vive, no solo se torna un receptor, sino que aprende a manifestar sentimientos y valores como la expresión de emociones, amor al prójimo, la solidaridad, el saludo, entre otros.

2.2.2.6. Funciones de los juegos de roles:

El juego de roles desarrolla actitudes y capacidades como:

- La empatía. Mercè, et al (2019) con los roles el niño aprende a estimar a los otros, tener benevolencia, ponerse en la piel de los otros, en sus zapatos, mirar el sentimiento ajeno.
- La socialización. El juego donde se imita situaciones de contexto social o familiar, aumenta la unión en la complejidad de la realidad del mundo actual y la ayuda mutua en las relaciones en términos de igualdad. No existe la competencia en este juego, todos ayudan a una causa común, las tareas las realizan en conjunto y cada uno tiene su participación, fijando la colaboración mutua, e ir más allá que realizando las cosas solos, ellos y ellas.
- La tolerancia. González (2020) en los juegos de roles, al mezclarse la empatía y la socialización, invita a los participantes a objetar lo que no le es conocido al inicio, pero después acoge esta rutina enriquecedora de aprendizajes y hechos agradables a su entusiasmo la acepta como parte del mundo y de él.

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos de roles:

- a) **La planificación.** Indica el sentido común, como todo juego se debe planificar y para ello, tanto el docente como el dicente se comprometan de manera activa en el desempeño de sus roles de forma particulares. Los niños crearán sus propios

planes de juego determinaran con quien desean jugar, dónde lo harán, a qué jugaran, con qué lo harán, tomando la planificación a cargo del niño. El registro estará a cargo del docente que observará detenidamente el actuar del niño en función a sus temas escogidos y determinados, evaluando cómo se manifiestan en la expresión en la forma corporal, artística y dramáticamente, acompañándolos en la organización de todas las actividades (Mercè et al, 2019).

- b) **La evaluación.** Se da el inicio de los juegos junto a las reglas establecidas, los comportamientos de los jugadores se valoran de acuerdo al rol asumido. Se puede dar el proceso al preparar el juego en pequeños grupos, de ningún modo con todos los niños. Cada niño está preparado para asumir su rol o función, de acuerdo a este papel se le llama, ninguna vez se le dice su nombre. Efectuamos interrogantes, las que asimilamos y determinamos la evaluación que es la parte fundamental en el juego estructurándolo bajo la forma de sentimientos, sensaciones, tensiones; tácticas estrategias, objetivos; conclusiones, aplicaciones, en relación con el tema que estamos trabajando. A cada participante se le da un personaje, haciendo lo posible porque cada uno de ellos tenga la oportunidad de hablar, cambiar opiniones y debatir (Mercè et al, 2019).
- c) **La ejecución.** Se organiza un preámbulo inicial preguntándole al niño a que va a jugar, con qué lo va a hacer. Los docentes guiarán el juego participando y asumiendo roles dependiendo del argumento a tratar, habituando al niño con el escenario. En todo accionar o juego aparente se le da un carácter pedagógico, llevando a la práctica la realidad de cada participante en su contexto natural y específico, se realizan demostraciones; la facilitadora otorga las reglas que favorezcan el uso adecuado del juego para que sea de paso apropiadamente y

poder realizar conversaciones, otorgar consejos, controlar el proceso, ampliando el progreso y logro de lo que se ha realizado (Mercè et al., 2019).

2.2.2. Variable: El aprendizaje en el área de comunicación

2.2.2.1. Definición del aprendizaje

Todo aprendizaje implica una modificación de algún conocimiento previamente aprendido. Debemos afirmar que únicamente podemos aprender de la experiencia de la medida que hemos aprendido a aprender de ella, es decir, si somos capaces de emplear una suerte de procedimientos que manipulen la información seleccionada del entorno para conectarla a los significados que ya poseíamos (Lomas & Osoro, 2019).

El aprendizaje es la modificación del conocimiento más del comportamiento en el sentido externo y observable o sea el aprendizaje es un proceso activo y constructivo que relaciona las informaciones del entorno con los conocimientos que poseemos, requiere una organización constante de los conocimientos.

2.2.2.2. Definición del área de comunicación

Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2021) El área de comunicación promueve y facilita que el niño desarrolle y pueda vincular las siguientes competencias: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Sumadas a las competencias que se han mencionado en el anterior párrafo, en el II ciclo, se introduce una competencia que en el nivel de primaria y de secundaria se vincula con el área de Arte y cultura, denominada Crea proyecto desde los lenguajes artísticos. En esta competencia se desarrolla con amplitud los recursos expresivos del niño al proporcionarle oportunidades de expresarse mediante el sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetivos (MINEDU, 2021)

2.2.2.3. Teorías del área de la comunicación

a) La teoría constructivista

Esta teoría desde el enfoque pedagógico sostiene que el conocimiento no se descubre, se construye, es decir todos los alumnos construyen su propia forma de ser, pensar e interpretar la información, muchos de los aportes se dieron por los siguientes autores más importantes:

Según Piaget (1987), el lenguaje en su origen no es totalmente necesario para el desarrollo cognoscitivo, sus investigadores sobre la inteligencia sensomotriz, durante los primeros 18 meses de vida, indican que el niño elabora pensamientos de objetos antes que pueda expresarlos verbalmente. Las conclusiones que los pequeños necesitan una representación mental firme antes de poderla conectar con una palabra.

A su vez, Martín-Santana, et al (2019) revisando la obra de Piaget, menciona que, para el autor, el lenguaje puede servir al progreso del desarrollo cognitivo, pero no lo engendra, toda nueva operación se construye a partir de la acción del sujeto, nunca proviene de una evolución en el plano específico del lenguaje (p.5). Por tal motivo la fuente de las operaciones mentales no hay que buscarlas en el lenguaje, puesto que entiende que la cognición no depende del lenguaje para su desarrollo, sino que el desarrollo cognitivo esta al principio relacionado con el desarrollo de una serie de esquemas sensoriomotores encargados de organizar la experiencia. Al final del periodo sensoriomotor y antes de que aparezca el lenguaje o la función simbólica en general, el niño ha superado su inicial egocentrismo perceptivo y motor gracias a una serie de descentraciones y coordinaciones.

Rendimiento Académico

Según los autores Visconti y Fernández (2019) el rendimiento escolar es un nivel de conocimiento demostrado en un área, comparada con la norma de edad y el nivel

académico. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él. Si conceptualizamos al rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula o el propio contexto educativo.

Generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, escasez de cultura en el contexto del estudiante, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de las enseñanzas utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los alumnos, la desnutrición de los alumnos, motivación y la autoestima de los alumnos y falta de las estrategias para aprender (Visconti y Fernández, 2019)

Los principios de Piaget (1987)

Posiblemente el rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar llenos con auténticas oportunidades que reten a los estudiantes a tener una libertad para comprender y construir significados a su propio ritmo a través de las experiencias que ellos desarrollan mediante procesos individuales.

El aprendizaje es un proceso activo en el cual se cometerán errores y las soluciones serán encontradas, estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio.

El aprendizaje es un proceso social que debería suceder entre los grupos colaborativos con interacción de los pares en escenarios cotidianos.

b) La teoría social cultural de Vygotsky (1981)

Se define que el lenguaje y el pensamiento tienen raíces diferentes y que se desarrollan de forma separada, hasta que en un determinado momento se produce la unión entre ambos.

Para Vygotsky (1981), la etapa infantil constituye un eslabón explicativo elemental para el comportamiento adulto. Busca en el pasado la aparición de los comportamientos actuales. Por ello plantea el desarrollo humano desde una posición interaccionista y constructivista en la que el sujeto y el medio han de interactuar.

Entiende este autor que; el lenguaje aparece en las relaciones laborales compartidas de las primeras etapas de la humanidad. El lenguaje como sistema de signos independientes de las acciones tiene una importancia decisiva para la reestructuración posterior de la actividad consciente del hombre (p.35). Por lo mismo las consecuencias más relevantes son:

- Que al nombrar los objetos se retienen en la memoria y permitan una relación del sujeto con el objeto, aunque este no se halle presente.
- Que las palabras abstraen ciertos atributos esenciales de las cosas permiten categorizar y generalizar.
- Que el lenguaje es un medio de transmisión de la información acumulada en la historia social de la humanidad.

Vygotsky (1981) también estudió los procesos mentales del niño como producto de su intercomunicación con el medio, como la adquisición de experiencias transmitidas por el lenguaje. Llega a la conclusión de que el desarrollo mental humano tiene su fuente en la comunicación verbal entre el niño y el adulto. Las funciones psico intelectuales superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño, primero en actividades colectivas. Actividades sociales y, en segundo lugar, en las actividades individuales,

como propiedades internas del pensamiento del niño. Todo ello nos llega a decir que el lenguaje se origina primero como medio de comunicación entre el niño y el adulto y después como lenguaje interior, se transforma en función mental interna que proporciona los medios fundamentales al pensamiento del niño (UNICEF, 2020).

Esta teoría toma un papel importante y fundamental en la interacción social en el desarrollo de la cognición ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de dar significado.

2.2.2.4. Importancia del aprendizaje colaborativo en el área de comunicación:

El aprendizaje colaborativo es un tipo de aptitud que tiene mucha superioridad entre los educandos. Personalmente opino que, estudiando individualmente, exacto o de memoria ya está iniciando a quedar obsoleto. Si bien es cierto que los estudiantes deben instruirse a estudiar por ellos mismos para en lo posterior poder utilizar tácticas de aptitudes con los demás, pero el aprendizaje colaborativo también puede apoyar en encontrar múltiples maneras de llegar a aprender. El aprendizaje colaborativo en el salón de cualquier nivel de estudios es sin duda alguna un procedimiento elemental que tiene por base desarrollar actividades de aprendizaje en grupo donde los estudiantes pueden y deben realizar sus deberes en equipo (tanto dentro como fuera del aula) para que juntos puedan intercambiar ideas y llegar a un objetivo en común. (Martín-Santana et al, 2019)

2.2.2.5. Dimensiones del área de comunicación

Expresión y comprensión oral

La expresión infantil la expresión de los pre-escolares se da de acuerdo al entorno en el que pasa tiempo, mucho tiene que influenciar el tipo de personas adultas a las que está ligado. Para el crecimiento del lenguaje infantil es muy relevante el lenguaje escrito, que es algunos rubros de la instrucción tiene un lugar predominante y a menudo tiene un gran dominio en el proceso del lenguaje; por otro lado, es de suma eficacia la práctica de la

discusión que se acepta los títeres en los niños, donde se pida sus respuestas e ideas frente a los diferentes observadores. (Andaluz, 2019)

Comprensión de textos:

Con frecuencia se escucha a otras personas educadoras de párvulos y docentes decir que tienen niños muy extrovertidos, inquietos en su salón de clases; y generalmente lo siguiente a eso es un cuento o relato con enfoque en las distintas dificultades que él o ella presenta para adaptarse y participar en las distintas actividades educativas en las que se logre cumplir las necesidades individuales de apoyo, organizar una conducta y actuar de manera más tranquila, menos impulsiva y sobre todo reflexiva. Entonces, pareciera que gran parte del comportamiento de los niños es esperado justamente con bajo nivel por parte de los niños, hiperactividad e impulsividad presentan mayores desafíos. La adaptación a las normas que rigen tanto explícitas como implícitas, a un determinado ritmo, aun grupo de dos personas y a más adultos que están a cargo y más importante aún la adaptación que se demuestra a una cantidad de reglas de comportamiento que hacen uso de un grado de nivel de interés para su comprensión. (Núñez, 2020)

Producción de textos

La memoria es la alusión de los hechos que pasaron, es la adherencia de una canción real o pasado en tanto que la inteligencia es la amplitud de la fijación o comprensión de una acción que ocurrió en el pasado o pueda ocurrir en el presente o también en el futuro. En la primera infancia la memoria es involuntaria de sus pensamientos. En este tiempo, la memoria únicamente guarda aquello que tiene significado, lo que está vinculado con sus requerimientos inmediatos o intereses, aquello que tiene una prioridad. Después de este periodo el niño recién adquiere una memoria selectiva con raciocinio. (Eguren, 2021)

2.2.2.6. Enfoques del área de comunicación en el nivel inicial.

La función del maestro según Visconti & Fernández (2017) debe ser de características espontáneas, abierto al cambio, mantener su personalidad equilibrada, tener amabilidad y ser amigable en todo el lapso del aprendizaje, recubrirse de una paciencia única para que el alumno se sienta a gusto en presencia de él. De esta manera se estaría acogiendo el acometido de insistir en la práctica de los valores y principios mediante estos juegos de roles, cada actividad debe enriquecerse y ampliarse en cada oportunidad, hacer que la clase funcione desinhibidamente.

2.3. Hipótesis

H1: El juego de roles si mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021.

Ho: El juego de roles no mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativo, dado que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales (Hernández et.al., 2019).

Asimismo, fue de nivel explicativo, debido a que se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de la hipótesis (Hernández et al, 2019).

El estudio perteneció a un diseño de investigación pre – experimental con pre y post test con un solo grupo, debido a que se cuenta con un solo grupo; a este se le aplicará un cuestionario de pre test y post test con la finalidad de establecer el nivel de significancia de los resultados.

Según Del Castillo y Olivares (2019) se produce una investigación pre-experimental cuando se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento.

Este resultado estadístico nos permitió comprobar o refutar la hipótesis de investigación.

El diagrama representativo es el siguiente:

Para el desarrollo de la investigación se utilizó el diseño

G: Ox-----P-----Oy

Donde:

M = Muestra de la investigación. Niños cinco años de Callería.

Ox = Observación de la variable juego de roles

P = Programa experimental

Oy = Observación de la variable mejora de aprendizaje en comunicación

3.2 Población y muestra

3.2.1. Población

Según Escobar, et al., (2019) La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica comúnla cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. Para este caso en particular, lo constituyeron todos los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

Tabla 1

Población de niños matriculados en el periodo lectivo 2021

Edad	Sexo		Total
5 años	15	15	30
4 años	16	16	32
3 años	14	14	28
Total	45	45	90

Fuente. Nómina de matrícula, 2021

3.3.2. Muestra

La muestra poblacional con la que se trabajó estuvo constituida por un total de 30 estudiantes, entre niños y niñas de cinco años Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

Tabla 2

Muestra de estudiantes

Población	Sexo	f₁	%
Niños y niñas de cinco años de edad de la ciudad de Callería- Ucayali, 2021	F	15	50,0
	M	15	50,0
Total		30	100%

Fuente. Nómina de matrícula, 2021

4.3.3. Técnica de muestreo:

Se utilizó un tipo de muestreo no probabilístico, el cual se define como la elección de los elementos que no dependen de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra (Escobar, et al 2019).

Criterios de inclusión y exclusión:

Inclusión

- Estudiantes que están matriculados en el año 2021.
- Estudiantes cuyos padres aceptaron participar del estudio.

Exclusión

- Estudiantes que tienen menos o más de 5 años de edad.
- Estudiantes que tienen problemas específicos de aprendizaje.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Los juegos de roles son estrategias pedagógicas que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. (Peñarrieta & Faysse, 2020)

Variable dependiente: El área de comunicación, según el MINEDU (2021) Competencia que promueve y facilita que el niño desarrolle y pueda vincular las siguientes competencias: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Tabla 3

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA O VALORACIÓN
V1: Juego de roles	Los juegos de roles se midieron a través de la planificación, ejecución y evaluación.	Planificación	Planifica actividades necesarias	Escala ordinal	Inicio
		Ejecución	Elaboración de sesiones de materiales		Proceso
			Designar roles a los niños de manera individual Asumir roles con responsabilidad Dirige los juegos de roles propuestos		Logro esperado Logro destacado
V2: Aprendizaje en el área de comunicación	El aprendizaje del área de comunicación se midió a través de la expresión y comprensión oral, comprensión de textos, producción de textos y expresión y apreciación corporal.	Expresión y comprensión oral	Evalúe inicialmente los juegos aplicados		
			Ejecute retroalimentación Evalúe finalmente la ejecución del juego de roles. Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos. Narra hechos inmediatos, pregunta y		

	responde atendiendo a sus intereses y deseos con personas que conoce.
Comprensión de textos	Relatan con sus propias palabras un cuento, mencionando algunas situaciones, o personajes y escenas que les llamó la atención.
Producción de textos	Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo (trazo libre) para representar sus vivencias.

Fuente: Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de la técnica de la observación. La cual es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Además, González (2019) considera que la observación: Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información. Ríos (2019) menciona que, se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

3.4.2. Instrumento

El instrumento a utilizar fue la lista de cotejo. Según Ríos (2019) aporta que la lista de cotejo es un instrumento de investigación que se utiliza para anotar las observaciones del comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Para evaluar la expresión oral de los niños se utilizó una ficha de observación del desarrollo de la expresión oral para niños de 3 a 5 años. El instrumento tiene medición ordinal y un peso de 1 a 3 en las valoraciones otorgadas por cada capacidad evaluada para favorecer el análisis estadístico, con la distribución de frecuencias.

Su forma de administración es Individual, contiene 18 ítems, que evalúan tres dimensiones: Nivel fonológico (6 ítems), nivel semántico (6 ítems) y nivel sintáctico (6 ítems), con una escala de valoración que consigna las categorías: Siempre (3 puntos), a veces (2 puntos) y nunca (1 punto).

Validez del instrumento

La validez del instrumento se dio por la aprobación de 3 expertos los cuales validaron dicho instrumento teniendo en cuenta lo que se quiere lograr. El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones (Hernández et al., 2019)

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Orbe García Enith	Aplicable
Díaz Torres Betzabeth	Aplicable
Mayora Diaz Marissa	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Confiabilidad

Para la confiabilidad del instrumento se utilizó una prueba piloto y se aplicó la prueba estadística de KR-20 richardson para muestras emparejadas, en tal sentido, la confiabilidad estuvo referido al grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. La confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados (Hernández et al., 2019).

El criterio de confiabilidad del instrumento, produce valores que oscilan entre uno y cero. El resultado de la prueba piloto de KR-20 fue de 0,80. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores.

Tabla 5

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

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

- Se hace una visita presenta una solicitud a la directora de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021, para que se pueda aplicar el instrumento y la intervención estratégica.
- Se aplicó la ficha de observación a los 30 alumnos de la muestra de estudio seleccionada.
- Se procedió a la intervención con la estrategia de juego de roles, a través de sesiones de aprendizaje con los niños.
- Terminada la intervención, se evaluará con un pos test a los niños para medir el desarrollo de su aprendizaje en comunicación.

Los datos obtenidos de la evaluación en el pre test y pos test fueron tabulados con el programa Excel 2010, y la estadística inferencial se hará con el software SPSS V24 para

presentar los resultados mediante tablas de frecuencia y de figuras de representación porcentual de la evaluación de cada dimensión de la variable.

La estadística permitió comprobar las hipótesis, general y específicas, así como para medir la relación entre variable

4.8. Principios éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH católica, de fecha 13 de enero del 2021:

Protección a las personas: En el entorno de una investigación, se realizan labores con personas, que se constituyen en informantes o participantes. En este sentido sea de guardar la confidencialidad de la información que se proporciona, así como de su identidad y el respeto a sus opiniones.

Libre participación y derecho a estar informado: La participación de los informantes será bajo la aceptación libre de los involucrados o seleccionados en la muestra, además de tener el permiso de los padres de familia, por tratarse de menores de edad, de la directora y docente de la institución educativa, quienes han de ser informados permanentemente de los alcances y avances de la investigación.

Beneficencia y no maleficencia: El estudio de producción de textos en los niños ha de conllevar identificar sus niveles de desarrollo, con ello poder colaborar con la institución y padres de familia para que aquellos niños que presenten deficiencias se logre su nivelación a un desarrollo normal, así como se procura no infringir ningún daño intencionadamente, a los niños o padres de familia en el manejo de la información.

Justicia: El investigador deberá desarrollar principios fundamentales y universales de ética para así desempeñar una buena conducta, siendo favorable para tomar decisiones que sean necesarias y una buena orientación, durante la observación que está realizando para así diferenciar la igualdad y justicia, obteniendo resultados favorables, que les admite a los concurrentes, en el desarrollo durante la fase de la investigación.

Integridad científica: Se ha de priorizar los principios del ejercicio profesional del docente, para lo cual se ha de desarrollar una conducta transparente en el recojo y manejo de la información, respeto a la dignidad de la persona, a su integridad emocional, a sus costumbres y tradiciones.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Identificar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

Tabla 6

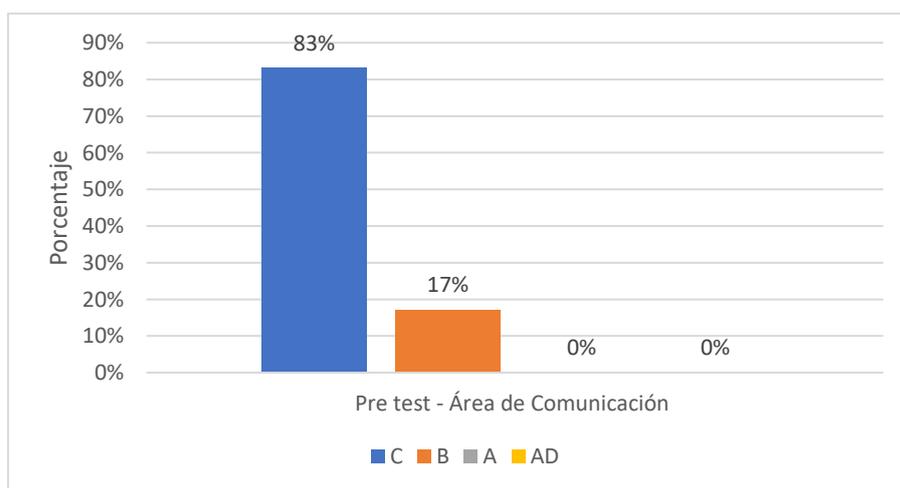
Aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños

Niveles de Aprendizaje	fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	5	17%
C	25	83%
Total	30	100%

Fuente: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 1

Aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños



Fuente: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Interpretación: En la tabla 6 y figura 1 respecto al nivel de aprendizaje en el área de comunicación en el pre test se puede visualizar que el 83% se encuentra en el nivel C, mientras que solo el 17% se encuentra en el nivel B. Por lo que se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad para realizar una adecuada expresión y comprensión de textos, producirlas y tener una adecuada apreciación corporal de estos, dificultando sus aprendizajes.

Aplicar el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021

Tabla 7

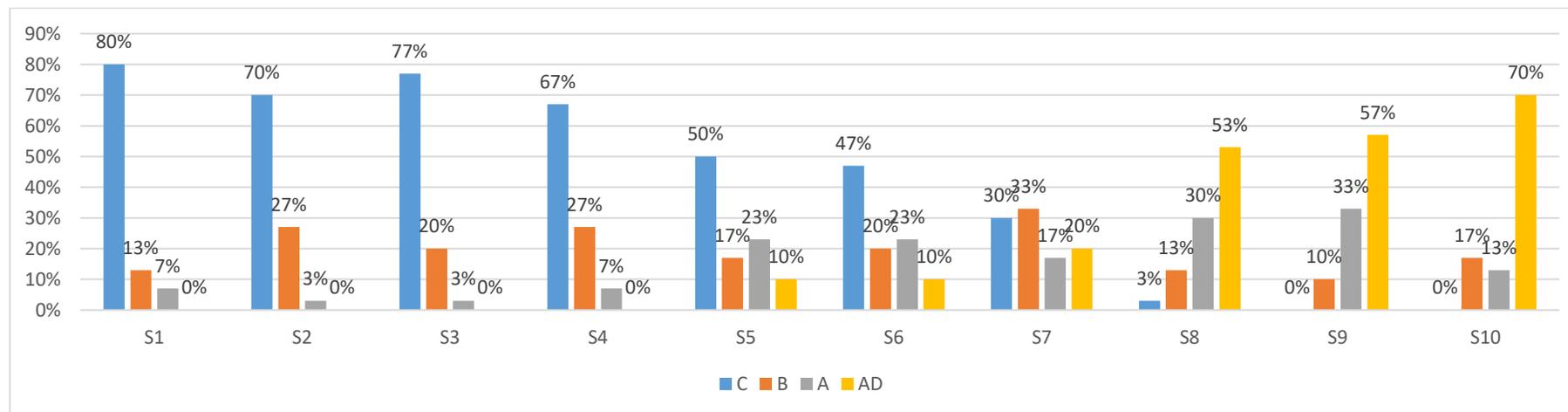
La aplicación de juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños

Niveles de aprendizaje	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%	S8	%	S9	%	S10	%
AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	10%	3	10%	6	20%	16	53%	17	57%	21	70%
A	2	7%	1	3%	1	3%	2	7%	7	23%	7	23%	5	17%	9	30%	10	33%	4	13%
B	4	13%	8	27%	6	20%	8	27%	5	17%	6	20%	10	33%	4	13%	3	10%	5	17%
C	24	80%	21	70%	23	77%	20	67%	15	50%	14	47%	9	30%	1	3%	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	93%	30	100%

Fuente: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 2

La aplicación de juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños



Fuente: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas, que AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Interpretación: En la tabla 7 y figura 2 respecto a la aplicación de los juegos de roles en mejora del aprendizaje del área de comunicación se pudo evidenciar que, en las S1, S2, S3, S4, S5 el 80% fue el nivel de inicio que la mayoría se ha encontrado, posteriormente en las sesiones S7, S8, S9, S10 el 70% alcanzó el promedio del nivel logro destacado. Por lo tanto, se concluye que el juego de roles ha permitido desarrollar su pensamiento crítico, del mismo modo sus habilidades analíticas que permiten fortalecer su aprendizaje comunicativo. Evaluar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños de cinco años.

Tabla 08

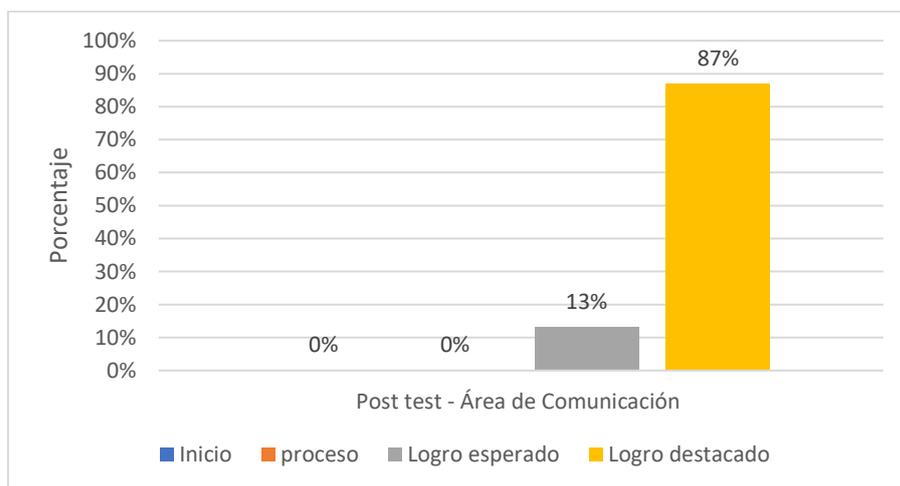
Aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños

Niveles	Fi	%
AD	26	87%
A	4	13%
B	0	0%
C	0	0%
Total	30	100%

Fuente: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 3

Aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños



Fuente: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas donde AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Interpretación: En la tabla 8 y figura 3 respecto al nivel del aprendizaje en el área de comunicación del post test se pudo visualizar que el 87% alcanzo el nivel de logro destacado mientras que solo el 13% pudo obtener el nivel de logro esperado. Por lo tanto, esto permite concluir que la mayoría de niños alcanzo mejora si expresión y comprensión de textos, producirlas y tener una adecuada apreciación corporal de estos, mejorando ahora sus aprendizajes.

Comparar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del pre y post test en

niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

Tabla 09

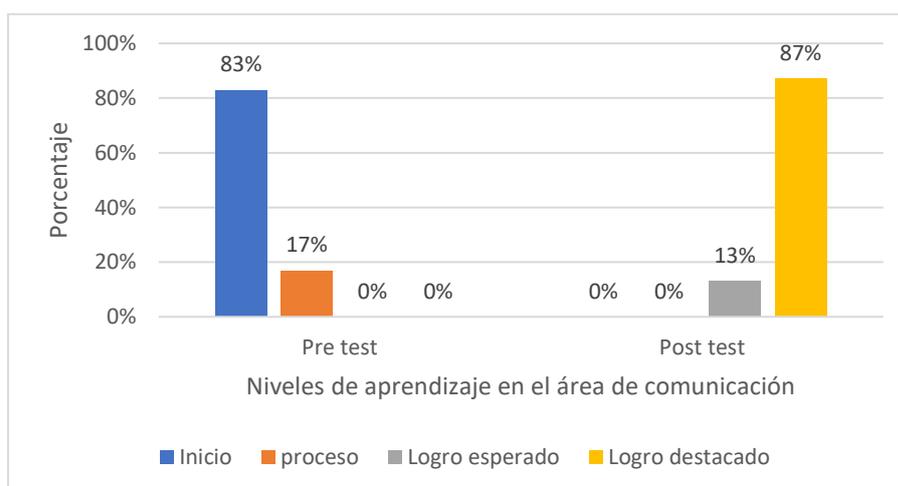
Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre y post test

Niveles de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
AD	0	0%	26	87%
A	0	0%	4	13%
B	5	17%	0	0%
C	25	83%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 4

Nivel de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre y post test



Fuente: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas donde AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Interpretación: En la tabla 9 y figura 4 respecto al nivel de aprendizaje en el área de comunicación en el pre test se puede visualizar que el 83% se encuentra en el nivel de inicio, frente a esta realidad, se aplicó sesiones basadas en los juegos roles, demostrando su eficacia en el aprendizaje del área de comunicación, siendo esta de 87% en nivel de logro destacado. Por lo que se concluye que la mayoría de niños ya no presentan dificultad para expresar y

comprender de textos, producirlos y tener una adecuada apreciación corporal de estos, dificultando sus aprendizajes.

4.1.2. Prueba de hipótesis

H_a: Juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

H₀: Juego de roles no mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

a) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

∅ Si el nivel de significancia $P > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

∅ Si el nivel de significancia $P \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

b) Prueba estadística a aplicar

Se empleó la prueba T- Student

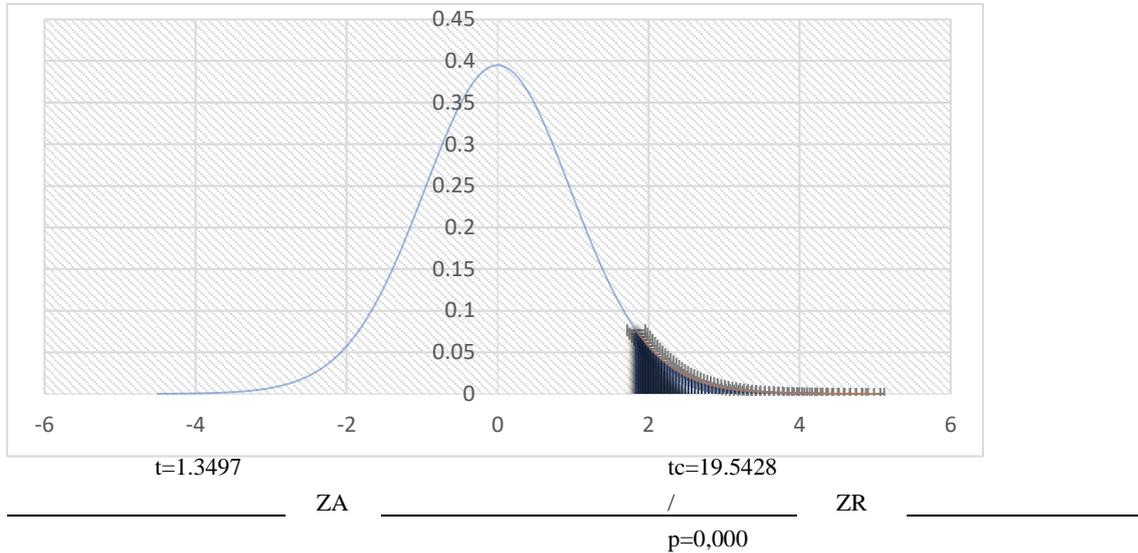
Tabla 10

Resultado de la prueba T- Student del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños

Formulación de hipótesis	Prueba T Student para una muestra				
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
H ₀ : $\mu_{\text{pos}} = \mu_{\text{pre test}}$	$t_c = 19.5428$	$T = 1.3497$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza
H ₁ : $\mu_{\text{pos}} \neq \mu_{\text{post test}}$					H ₀

Figura 5

Resultado de la prueba T- Student del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños



c) Conclusión y decisión

Lo que se puede apreciar en la tabla 10 y figura 5 en relación a la comprobación de la hipótesis que se ha planteado, se observa luego de haber realizado la validación respectiva con la prueba T- Student la cual permitió obtener el nivel de significancia experimental cuyo valor fue $p=0,000$ por lo que del mismo modo se pudo alcanzar el nivel de significancia el cual estuvo establecido fue $\alpha = 0,05$ para lo cual el nivel de confianza fue del 95%. Todo esto hace concluir que el valor del $t_c=19.5428$ es mayor al de $T= 1.3497$, todo esto hace indicar que el primero rechaza la hipótesis nula, lo que por ende se acepta la hipótesis alterna la cual se toma la decisión que el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

DISCUSIÓN

Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021. Los resultados fueron que el 90% pudo alcanzar el nivel de logro destacado, mientras que el 7% obtuvo el nivel de logro esperado y solo el 3% se encuentra en el nivel de proceso. Donde se evidencia que los juegos de roles son una herramienta pedagógica importante porque han construido conceptos de la realidad que les rodea sobre el aprendizaje de comunicación.

Estos resultados guardan relación con Cárdenas (2021) quien presentó los resultados que revelan que el 80% alcanzó el nivel de logrado mientras que el 20% se encuentra en proceso, razón por la cual es que los niños comprenden, entienden y saber interpretar las lecturas de manera adecuada y correcta que mejora su aprendizaje activo. Hallazgos que permiten reflexionar con los nuestros, debido a que también se observó que a través de los juegos roles los niños de cinco años lograron mejorar su aprendizaje en el área de comunicación, a un 90% en logro destacado.

De acuerdo a Peñarrieta & Faysse, (2020) los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico.

Por ello es importante comprender que el juego de roles es una estrategia básica y fundamental para poder desarrollar y mejorar en el aprendizaje en el área de comunicación ya que permite desarrollar la capacidad de comprender y expresarse con claridad mientras realiza la actividad va aprendiendo y relacionándose mejor.

Identificar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021. Los resultados fueron que el 83% se encuentra en el nivel de inicio

mientras que solo el 17% se encuentra en el nivel de proceso. De esta manera la gran mayoría de niños presentan dificultad en la fluidez y precisión para poder pronunciar algunas palabras por lo que su vocabulario no es variado y la entonación no es la adecuada.

Estos resultados guardan relación con Terrones (2020) los resultados indican que respecto a la expresión oral en el pre test la mayoría de niños y niñas se encontraban en la escala de inicio con 81,82% y en proceso con 18,18% y estos resultados evidencian claramente que los niños presentan dificultades en la expresión oral, por lo tanto, esto permite concluir que existe un alto índice de falta de capacidad para poder expresarse y manejar una comunicación fluida entre los niños. Hallazgos relevantes encontrados por el autor, que nos permiten inferir con los nuestros debido a que los menores evaluados en su área de comunicación tuvieron un nivel inicio a un 83%, mostrando falencias, para una comunicación coherente, escucha activa, leer y escribir acorde a su edad.

A todo lo mencionado es necesario precisar que muchos niños tienen dificultades de poder expresarse del mismo modo en el habla y su lenguaje, en ese sentido es necesario que se impulse su desarrollo lector de los niños.

En el área de comunicación se desarrolla la expresión oral el cual va orientar una comunicación verbal o no verbal y actúa de acuerdo a las circunstancias o casos que se presenten.

Aplicar el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.

Los resultados fueron que se pudo evidenciar que, en las S1, S2, S3, S4, S5 el 80% fue el nivel de inicio que la mayoría se ha encontrado, posteriormente en las sesiones S7, S8, S9, S10 el 70% alcanzo el promedio del nivel logro destacado. Por lo tanto, se concluye que el juego de roles ha permitido desarrollar su pensamiento crítico, del mismo modo sus habilidades analíticas que permiten fortalecer su aprendizaje comunicativo.

Estos resultados guardan relación con Jacobo (2019) donde sus resultados evidenciaron que al haber aplicado los juegos roles la mayoría el 75% de niños alcanzo un nivel logrado mientras que solo el 15% pudo alcanzar el nivel de proceso razón por la cual el desarrollo en la expresión oral, permite que el niño pueda desarrollar temas de acuerdo al interés, explorando diferentes procedimientos. Datos importantes, porque nuestros evaluados, dentro de la aplicación de las sesiones de juegos roles, se permitió ver que llegaron a un nivel de logro destacado a un 70%, mostrando así mejoras en su aprendizaje en el área de comunicación.

La aplicación del juego de roles desempeña una función importante dentro del aprendizaje comunicativo de los niños ya que les permite socializar e interactuar de manera más directa entre compañeros, desarrollando sus habilidades expresivas para entenderse y comprenderse.

Por su parte, Zarzar (2020), dice que la expresión oral, es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales.

Evaluar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali, 2021. Los resultados fueron que el 87% alcanzo el nivel de logro destacado mientras que solo el 13% pudo obtener el nivel de logro esperado. Por lo tanto, la gran mayoría de niños alcanzo la fluidez verbal, precisión para hablar, uso adecuado del vocabulario, la expresión gestual y espontaneidad que permite expresar sus emociones.

Estos resultados guardan relación con Ancón (2019) los resultados indican que respecto a la comunicación oral en el post test luego de la aplicación del juego de roles se evidencia que la mayoría de niños se encuentran en la escala de logro con un 77,27 % y en la escala logro destacado el 13,64% y en la escala en proceso y también el 9,9 %, pues se

demuestra que hubo una mejora sustancial en la comunicación oral. Resultados que nos permiten respaldar que los juegos roles permiten esta mejora, en el aprendizaje del área de comunicación, porque estos niños llegaron a un nivel de logro destacado con un 87%.

Por lo consecuente, queda evidenciado la función que cumple el juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños, ya que son estos juegos que les permite conocer, explorar y descubrir nuevas formas de comunicación sin limitaciones.

Para Vygotsky (1981) la etapa infantil constituye un eslabón explicativo elemental para el comportamiento adulto. Busca en el pasado la aparición de los comportamientos actuales.

V. CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones

Se determinó que el juego de roles mejora los aprendizajes en el área de comunicación en niños de cinco años por cuanto se percibe que la mayoría de estudiantes alcanzo el nivel de logro destacado. Demostrado que los niños han logrado alcanzar las competencias del área de comunicación.

Se identificó el nivel del aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños de cinco años alcanzaron la mayoría el nivel de inicio. Siendo lo más relevante el haber observado dificultad en la fluidez y precisión para poder pronunciar algunas palabras por lo que su vocabulario no es variado y la entonación no es la adecuada.

Se aplicó el juego de roles en la mejora del aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años quedando evidenciado que las sesiones los niños llegaron a obtener un nivel de logro destacado. Por lo tanto, los niños demostraron un elevado nivel de aprendizaje en el área de comunicación, desarrollando así la habilidad de comunicarse de manera clara y coherente, área de comunicación.

Se evaluó el nivel del aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños de cinco años quedando en evidencia que la mayoría de niños alcanzo el nivel de logro destacado. Por lo tanto, es importante reconocer que los niños llegaron a manifestar una comunicación fluida, precisión para hablar, uso adecuado del vocabulario, dentro su aprendizaje en el área de comunicación

VI. RECOMENDACIONES

Al director, establezca dentro de sus planes curriculares, la utilización de estrategias didácticas innovadoras para que los docentes de nivel inicial mejoren el nivel aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas.

A los docentes, implementar la estrategia juego de roles en los niños y niñas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación, teniendo en cuenta el estilo y ritmos de aprendizaje de los mismos.

A los padres de familia, realizar actividades familiares donde se incluya el uso de los juegos de roles para que el estudiante pueda desarrollar sus competencias comunicativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ancón, H. (2019) Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 377-B Bena Jema del distrito de Yarinacocha, Ucayali, 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4246>
- Andaluz, L. (2019) Género y educación: escuela, educación no formal, familia y medios de Comunicación. Editorial. PIKINSON. 1990. <https://books.google.com.pe/books?id=QoVjEAAAQBAJ&pg=PA219&dq=libros+d e+comunicacion+integral+en+la+escuela+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjT-t6ilKf8AhUTIrkGHYEgCFEQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=libros%20de%20comunicacion%20integral%20en%20la%20escuela%20pdf&f=false>
- Butcher, N. (2021) Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). Editorial FRANCIA UNEC. Ed. 4. <https://books.google.com.pe/books?id=11UoDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq= materiales+did% C3% A1 cticos+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ah UKEwjN6sbfyJL8AhVAGrkGHRCzCfwQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>
- Cárdenas, R (2021) Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8217188.pdf>
- Comas, O. Garaigordobil, M. Garzón, M. Hernández, T. Marrón, J. & Pubill, G. (2019) El juego como estrategia didáctica. Editorial Laborario Educativo. Venezuela. 2008. 1ª Ed. 2008. <https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&dq= juegos+didacticos+conceptos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwilyjsJE0JP8A hVNiJUCHXDJBqEQuwV6BAgEEAk#v=onepage&q&f=false>

- Del Castillo, C., & Olivares, S. (2019). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Patria. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074381498.pdf>
- ECE (2019) Evaluación Censal de Estudiantes 2019. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/10/Informe-Nacional-ECE-2019.pdf>
- Eguren, M. (2021) Recursos desarticulados: el uso de textos en la escuela pública. Colección Mínima. IEP Instituto de estudios peruanos. Lima Perú 2011. https://books.google.com.pe/books?id=Zods0TYf4nUC&printsec=frontcover&dq=libros+de+comunicacion+integral+en+la+escuela+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEw_jT-t6ilKf8AhUTIrkGHYEgCFEQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false
- Escobar, A., Rodríguez, M., & Ramos, B. (2019). Metodología de la investigación científica (Vol. 15). 3Ciencias. https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2019/02/MIC_breve.pdf
- Fernández, T. (2020) Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°424 Jesús María del distrito de Manantay-Ucayali, 2020. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28220>
- González, H. (2019). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Ecoe ediciones. https://www.sijufor.org/uploads/1/2/0/5/120589378/metodologia_de_la_investigacion_propuesta_anteproyecto_y_proyecto.pdf?fbclid=IwAR0hrerUV8TeqDNMLMiOK8QmMVxXGvo9I62yIChXr4gI4ZgS5jDjpnFhSFw
- González, J. (2020) Tractatus ludorum: una antropológica del juego. Editorial Anthropos. 2da Ed. Barcelona 1993. 270. https://books.google.com.pe/books?id=s_fYmszPn0kC&printsec=frontcover&dq=ju

egos+de+roles+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiQjcHdj8AhWZJrkGHT
A7AVsQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false

Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M (2019) Metodología de la investigación. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Jacobo, P. (2019) Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la I.E.P. Amauta Excellent, Trujillo - 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24725>

Lomas, C. & Osoro, A. (2019) El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua. Editorial Casa del Libro, Paidós. Barcelona. Buenos Aires. México. Ed. 1. <https://books.google.com.pe/books?id=rYpku4KbeZQC&printsec=frontcover&dq=enfoque+del+area+de+comunicaci%C3%B3n+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiu1YSdlaf8AhVVBbkGHTpJDEkQuwV6BAgGEAg#v=onepage&q&f=false>

López, M. (2019) Manual de técnicas grafoplásticas y grafomotricidad. Universidad Mariano de Gálvez de Guatemala. Competencias de Habilidades Comunicativas. Tomo III. <https://es.calameo.com/read/004685587edad70ef5ccc>

Martínez, C. (2019) El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17768/El%20juego%20de%20roles%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20producci%C3%B3n%20oral%20en%20ingl%C3%A9s%20como%20lengu.pdf?sequence=1>

Martín-Santana, J. Reinares-Lara, E. Reinares-Lara, P. & Samino-García, R. (2019) Gestión De La Comunicación: Un Enfoque Integral. Madrid 2019. Business Marketing School.

https://books.google.com.pe/books?id=pEGuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+de+comunicacion+integral+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Melgarejo, M. (2019) Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159 – Huandoval - Pallasca, 2019.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34966>

Mercè, M. & Basté, E. & Blanch, S. (2019) El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro. Primera Edición. 2019.
https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibllbvpZP8AhWSILkGHRO5A_QQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q&f=false

MINEDU (2021) Rutas del aprendizaje. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes. II ciclo. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>

MINEDUC (2019) Memorias del 2º Coloquio de Estudios de Juego de Rol. División de ciencias de la comunicación. UNIVERSIDAD DE ORIENTE.
http://dccd.cua.uam.mx/libros/memorias/juegos_de_rol2019.pdf

Navarro, V. (2022) El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Editorial INDE Publicaciones. Primera edición 2002. ed. 1.
<https://books.google.com.pe/books?id=NI9USFWBI4C&printsec=frontcover&dq=juegos+de+roles+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiQjcHdjf8AhWZJrkGHTA7AVsQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q&f=false>

- Núñez, C. (2020) *Creatividad: El Aura del Futuro*. Editorial SBN. Argentina, 2015.
https://books.google.com.pe/books?id=E-vWDQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+de+comunicacion+integral+en+la+escuela+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Peñarrieta, R. & Faysse, N. (2020) *Pautas Generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Editorial ETREUS impresores. Cochabamba Bolivia.
<https://assets.publishing.service.gov.uk/media/57a08c1fed915d622c001139/R8324-Libro3.pdf>
- Piaget, J (1987) *Psicología del niño*. Editorial MORATA. 17ª Ed. 1987.
https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGdKIC&printsec=frontcover&dq=Piaget,+1978+libro+los+juegos+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwia-Z6qw5P8AhVYLLkGHRwyCTcQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false
- PISA (2019). *La competencia lectora en el marco de PISA 2019*.
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/11/Marco-teorico-Pisa-2019.pdf>
- Quintanar, L. Lázaro, E. Del Carmen, L. & Solovieva, Y. (2019) *Propuesta para el uso del juego de roles y la mejora de la comunicación en la Institución Preescolar*.
<https://seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/29914>
- Quintas, A. (2020) *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Editorial UNE. 1ª Ed.
<https://books.google.com.pe/books?id=LBnLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+como+educacion+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjtnsqHqpP8AhXWqZUCHdmXChAQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false>

- Ríos, R. (2019). Metodología para la investigación y redacción. Málaga, España: Editorial: Servicios Académicos Intercontinentales SL. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/1662.pdf>
- Terrones, J. (2020) Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del VI ciclo del nivel de secundaria de la I.E. 82543 Pampas de Chepate. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16269>
- Tuncar, M. (2019) Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 Niño Dios de Yarinacocha - Ucayali, 2019. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13255?show=full>
- UNICEF (2020) La primera infancia importa para cada niño. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) septiembre de 2020. https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Visconti, C. & Fernández, G. (2017) Operaciones básicas de comunicación. Ideas propias Editorial S.L.U. Ed. 1. 2017. https://books.google.com.pe/books?id=vCnhDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+de+comunicacion+integral+en+la+escuela+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Vygotsky, L. (1981). Pensamiento y lenguaje. Madrid. Paídos. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Zarzar, C. (2020) Descripción y Comunicación. Programa UDG por competencias. Grupo Editorial PATRIA. Programas actualizados desde 2015. Primera Edición 2020. <https://books.google.com.pe/books?id=3ZotEAAAQBAJ&pg=PR9&dq=enfoque+de+l+area+de+comunicaci%C3%B3n+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwIU1YSD>

laf8AhVVbkgHTpJDEkQuwV6BAgKEAc#v=onepage&q=enfoque%20del%20ar
ea%20de%20comunicaci%C3%B3n%20libro%20pdf&f=false

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera la aplicación de los juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021?</p>	<p>Objetivo general -Determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p> <p>Objetivos específicos Identificar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el pre test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p> <p>Aplicar el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021</p> <p>Evaluar la mejora de aprendizaje en el área de comunicación mediante el post test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p> <p>Comparar la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p>	<p>Hipótesis general H1: Juego de roles si mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p> <p>H0: Juego de roles no mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°443 del Distrito de Callería-Ucayali,2021.</p>	<p>Tipo de estudio: Investigación cuantitativa, (Blaxer, 2019)</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo. Fidias (2012)</p> <p>Diseño de investigación: El diseño es pre experimental según Hernández (2012) y la fórmula es la que sigue: Población y muestra: Población: 90 niños de 3, 4 y 5 años Muestra: 30 niños de cinco años de la ciudad de Callería.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnicas - Observación</p> <p>Instrumentos: - Lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis: Tabulación de datos con Excel 2010 Procesamiento estadístico descriptiva e inferencial: prueba de Pearson para ver la relación con SPSS V24</p>

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo para medir el aprendizaje en el área de comunicación

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E:

CÓDIGO:

EDAD:

ÍTEMS		PUNTAJE	
		SI	NO
Dimensión 1: Expresión y comprensión oral			
1	Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones.		
2	Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos.		
3	Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseos con personas que conoce.		
Dimensión 2: Comprensión de textos			
4	Relatan con sus propias palabras un cuento.		
5	Menciona algunas situaciones del cuento.		
6	Menciona personajes y escenas que les llamó la atención.		
Dimensión: Producción de textos			
7	Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo		
8	Realiza diversos movimientos. control postural		
9	Mantiene Equilibrio y seguridad física		

LEYENDA: 1: SI 0: NO

Anexo 03: Validación de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): ORBE GARCIA ENITH
- 1.2. Grado Académico: DOCTORA
- 1.3. Profesión: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL
- 1.4. Institución donde labora: I.E.I 232 NIÑO JESUS
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6. Denominación del instrumento: Juego de roles y el aprendizaje en el área de comunicación
- 1.7. Autor del instrumento: Acosta Pérez, María del Carmen
- 1.8. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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: Expresión y comprensión oral							
1. Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones	x		x		x		
2. Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos.	x		x		x		
3. Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseos con personas que conoce.	x		x		x		
Dimensión 2: Comprensión de textos							
4. Relatan con sus propias palabras un cuento.	x		x		x		
5. Menciona algunas situaciones	x		x		x		
6. Menciona personajes y escenas que les llamó la atención.	x		x		x		
Dimensión 3: Producción de textos							
7. Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo	x		x		x		
8. Realiza diversos movimientos. control postural	x		x		x		
9. Equilibrio y seguridad física	x		x		x		

Elaboración propia:



Apellidos y Nombres del Experto
DNI N°: 0005654

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

- 3.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** DÍAZ TORRES BETZABETH
- 3.2. **Grado Académico:** DOCTORADO
- 3.3. **Profesión:** DOCTORADO EN EDUCACION INICIAL
- 3.4. **Institución donde labora:** I.E.I 232 NIÑO JESÚS
- 3.5. **Cargo que desempeña:** DOCENTE
- 3.6. **Denominación del instrumento:** Juego de roles y el aprendizaje en el área de comunicación
- 3.7. **Autor del instrumento:** Acosta Pérez, María del Carmen
- 3.8. **Carrera:** Educación inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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: EXPRESION Y COMPRENSION ORAL							
10. Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones	x		x		x		
11. Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos.	x		x		x		
12. Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseos con personas que conoce.	x		x		x		
Dimensión 2: COMPRENSION DE TEXTOS							
13. Relatan con sus propias palabras un cuento.	x		x		x		
14. Menciona algunas situaciones	x		x		x		
15. Menciona personajes y escenas que les llamó la atención.	x		x		x		
Dimensión 3: PRODUCCION DE TEXTOS							
16. Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo	x		x		x		
17. Realiza diversos movimientos. control postural	x		x		x		
18. Equilibrio y seguridad física	x		x		x		

Elaboración propia:



Apellidos y Nombres del Experto
DNI N°: 00982552

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

- 5.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** MAYORA DIAZ MARISSA
- 5.2. **Grado Académico:** MAGISTER
- 5.3. **Profesión:** MAGISTER EN EDUCACION INICIAL
- 5.4. **Institución donde labora:** I.E.I 232 NIÑO JESUS
- 5.5. **Cargo que desempeña:** DOCENTE
- 5.6. **Denominación del instrumento:** Juego de roles y el aprendizaje en el área de comunicación
- 5.7. **Autor del instrumento:** Acosta Pérez, María del Carmen
- 5.8. **Carrera:** Educación inicial

VI. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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: EXPRESION Y COMPRENSION ORAL							
19. Escucha con atención cuando se le relatan cuentos o narraciones	x		x		x		
20. Responde a indicaciones simples, dialogando con sus pares y adultos en intervalos de tiempo cortos.	x		x		x		
21. Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseos con personas que conoce.	x		x		x		
Dimensión 2: COMPRENSION DE TEXTOS							
22. Relatan con sus propias palabras un cuento.	x		x		x		
23. Menciona algunas situaciones	x		x		x		
24. Menciona personajes y escenas que les llamó la atención.	x		x		x		
Dimensión 3: PRODUCCION DE TEXTOS							
25. Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo	x		x		x		
26. Realiza diversos movimientos. control postural	x		x		x		
27. Mantiene Equilibrio y seguridad física	x		x		x		

Elaboración propia:



Apellidos y Nombres del Experto
DNI N°: 45088434

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

CODIGO	Aprendizaje en el área de comunicación										TOTAL
	Expresion y comprension oral			Comprension de textos			Produccion de textos			TOTAL	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9		
1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
4	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6	
7	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
8	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4	
9	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
10	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
12	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3	
13	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3	
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	
15	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3	
TOTALES	8	8	8	9	5	10	10	10	8		
p	0.5	0.5	0.53	0.6	0.33	0.67	0.667	0.667	0.5333		
q	0.5	0.5	0.47	0.4	0.67	0.33	0.333	0.333	0.4667		
p*q	0.2	0.2	0.25	0.24	0.22	0.22	0.222	0.222	0.2489		

Σ	2.1244444
σ ²	7.5288889
k	9
kr20	0.8075561

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de 0,824 siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUDER – RICHARDSON (KR20)
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:
 Si = 1
 No = 0

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

 Coeficiente de Correlación Magnitud
 0,70 a 1,00 Muy fuerte
 0,50 a 0,69 Sustancial
 0,30 a 0,49 Moderada
 0,10 a 0,29 Baja
 0,01 a 0,09 Despreciable
 A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

sto Accesibilidad: es necesario investigar

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1}\right) * \left(1 - \frac{\sum p.q}{Vt}\right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- Sp.q = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p

En la siguiente confiabilidad se utilizó la prueba de Kr-20 Richardson para instrumentos dicotómico. El cual se obtuvo un resultado de 0,807 siendo este un dato aceptable y confiable para ser aplicable a la muestra de estudio.

Anexo 05: Carta de recojo de información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chimbote, 02 de agosto del 2022

OFICIO N° 147 - 2022-CF-ULADECH CATOLICA

Sra. Mg. Susana Rosario Vargas de Moreno
I.E. Cuna Jardín N° 443 Hospital Regional
Presente

Asunto: Solicito autorización para desarrollo de proyecto de investigación, del estudiante de la ULADECH Católica.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted, para hacerle llegar el cordial saludo de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote" - Filial Pucallpa:

Deseo poner en su conocimiento que un aspecto importante en la formación profesional de nuestros estudiantes comprende a la realización de su proyecto de investigación; por ello acudo a su representada para solicitarle se sirva autorizar a la estudiante, **ACOSTA PEREZ MARIA DEL CARMEN**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, para que realice la aplicación de instrumentos de investigación y recolección de información para el desarrollo de su proyecto de investigación denominado "Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 443 Hospital Regional del Distrito de Calleria Ucayali, 2021", durante el presente año.

Agradeciéndole por su apoyo y aporte en la formación académica de los jóvenes, me suscribo de Usted.

Atentamente;

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
DE CHIMBOTE

Dra. Gisela Bónitas Pacherras
COORDINADORA DE FILIALES A NIVEL NACIONAL



Sra. Mg. Susana Rosario Vargas de Moreno
C.M. N° 1000102779
DIRECTORA

Anexo 06: Consentimientos informados

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

Título del estudio:
.....
.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
.....
.....

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 7: Bases de datos

1											
2		Aprendizaje en el área de comunicación - PRE TEST									
3	CODIGO	Expresion y comprensión oral			Comprension de textos			Produccion de textos			TOTAL
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
5	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4
6	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	4	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3
9	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6
11	7	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
12	8	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4
13	9	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
14	10	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6
15	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	12	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3
17	13	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3
18	14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
19	15	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3
20											
21											
22											
23											

CODIGO	Aprendizaje en el área de comunicación - POST TEST									
	Expresion y comprension			Comprension de textos			Produccion de textos			TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
7	0	1	0	1	1	1	0	0	0	4
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
13	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
15	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7

PRE TEST

POST TEST



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
- 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
- 1.3.-GRADO/ EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
- 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
- 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
- 1.6 Nombre de la Sesión: LA FAMILIA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

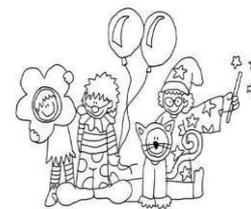
Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados. Se presentará a los niños y niñas una canción de la familia, en seguida con la participación de los niños y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

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Pronuncia con claridad y fluidez	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: EL PASTORCITO MENTIROSO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/0 grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	Utiliza diversos volúmenes de su voz en las conversaciones.	Escala valorativa

III.SECUENCIA METODOLÓGICA

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

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación		Explora de manera individual y/0 grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.		Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	
		Si	No	Si	No		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali

1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL

1.3.-GRADO/EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez

1.6 Nombre de la Sesión: CUMPLIENDO EL ROL DEL DOCTOR



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS <ul style="list-style-type: none">● Explora y experimenta los lenguajes del arte● Socializa sus procesos y proyectos	<ul style="list-style-type: none">● Explora de manera individual y/0 grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Emplea un vocabulario al interactuar asumiendo el rol del doctor	

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados	Canción

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Emplea un vocabulario al interactuar asumiendo el rol del doctor	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre del taller: YO SOY UN PERIODISTA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	<p style="text-align: center;">YO SOY UN PERIODISTA MOMENTOS PLANIFICACION</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 style="text-align: center;">¿Qué materiales observamos? ¿Quiénes utilizan estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p>	Micrófonos Cámaras
Desarrollo	Exploración del	Los niños y niñas exploran los materiales y se organizan en grupos eligiendo a sus personajes al	

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

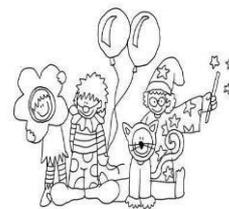
Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: LA GALLINITA ROJA



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

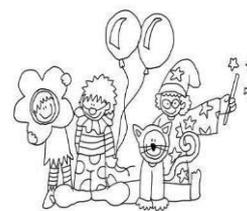
Momentos	FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y dialogan sobre el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Les mostrare a los niños y niña un cofre sorpresa, en el cual se encuentra imágenes del cuento de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

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		se apoya en gestos para manifestar sus ideas	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

**SESIÓN DE APRENDIZAJE
DATOS INFORMATIVOS**



- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: **LA PASION DE CRISTO**
 II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

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

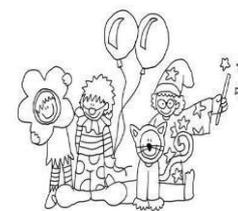
	materi al	Los niños y niñas realizan su respectiva preparación de la voz, adecuando sus palabras de acuerdo a la intención.	
	Ejecuci ón	Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares con sus vestimentas y empiezan a realizar el juego de roles de la pasión de cristo tomando en cuenta el video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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Describe lo que observa en su entorno	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

SESION DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE
DATOS INFORMATIVOS



- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/ EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: **Jugando en la tiendita**
 II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa oralmente • Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Estructura el contenido de acuerdo con su propósito, interactuando en la tiendita.	Utiliza las nuevas palabras aprendidas en otras escenificaciones de juego de roles	Escala valorativa

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

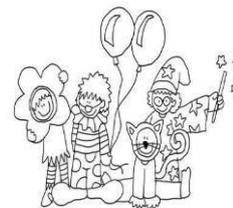
Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en la cual contendrá los productos de la tiendita y se realizará las siguientes preguntas. ¿Qué habrá dentro de la caja? Con la ayuda de los niños y niñas descubrimos lo que se encuentra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

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

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Aprende nuevas palabras durante la escenificación de juego de roles	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

**SESIÓN DE APRENDIZAJE
DATOS INFORMATIVOS**



- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: **Jugando a ser soldaditos**
 II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

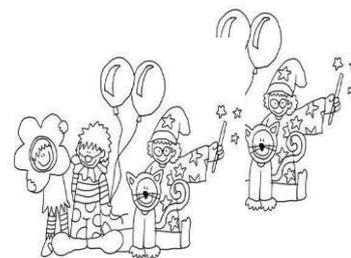
Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asam blea o Inicio	Se presentará a los niños y niñas una caja sorpresa en el cual contendrá el vestuario de los soldaditos, también se presentará una canción de marcha el soldado y se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Qué canción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

	mate rial		
	Ejecu ción	Los niños y niñas se desplazan marchando ordenadamente adoptando diversos estilos que son peculiares de un soldado, el recorrido se hace dentro del patio de la institución.	
Cierre	Expre sivid ad	¿Qué rol cumplieron? ¿Les gusto asumir el rol del soldadito?	

Lista de cotejo

N°	Estudiante	Evaluación	
		Adopta diversos estilos peculiares de acuerdo al personaje	
		Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

SESION DE APRENDIZAJE
SESIÓN DE APRENDIZAJE
DATOS INFORMATIVOS



- 1.1.- I.E.: N°443 – Ucayali
 1.2.-SECCIÓN: RAYITOS DE SOL
 1.3.-GRADO/EDAD: 5 AÑOS N.º DE NIÑOS: 30
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-ESTUDIANTE: María del Carmen Acosta Pérez
 1.6 Nombre de la Sesión: **Jugando en el auto de papá**
 II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Mom entos	FASE S	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Asamblea o Inicio	<p>Se presentará a los niños y niñas una canción icono verbal del auto de papa, se hará un previo canto y enseguida cantaremos conjuntamente con los niños y niñas.</p> <p>Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué personajes hay en la canción? ¿les gustaría pasear en el auto de papa? ¿A qué personajes necesitamos para el juego? Previamente marcaremos el camino o la pista por donde el auto de papá se transportará con el respectivo semáforo.</p> <p>En asamblea los niños y niñas se organizan y a través de una dinámica elegimos a los personajes para realizar el juego y</p>	canción auto semáforo
Desarrollo	Exposición	Los niños y niñas se desplazan libremente por el camino donde recorrerá el auto de papa y reconocerán la ubicación y las señales del semáforo.	

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

Lista de cotejo

Evaluación		Respetar las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	
N°	Estudiante	Si	No
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			