

PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE TRUJILLO, 2016.

PROGRAM OF ROLL GAMES TO IMPROVE LEARNING IN THE COMMUNICATION AREA IN CHILDREN OF 5 YEARS OF AGE OF THE EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF THE PROVINCE OF TRUJILLO, 2016

Amaya Saucedo Rosas Amadeo ¹

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general demostrar si la aplicación del programa de juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las instituciones educativas de la provincia de Trujillo, 2016. Esta investigación corresponde a una investigación pre-experimental el instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico $t = -14.056 < 1.796$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el pre test y post test. por lo tanto, se concluye que el programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las instituciones educativas de la provincia de Trujillo, 2016

Palabras clave: juego de roles, enfoque colaborativo, expresión oral, títeres.

ABSTRACT

The general objective of the research was to demonstrate whether the application of the role-play program improves learning in the area of communication in 5-year-old children of educational institutions in the province of Trujillo, 2016. This research corresponds to an investigation Pre-experimental instrument and technique used for the data collection were the observation and the checklist respectively. The didactic strategy was applied during 12 learning sessions. for the test of the hypothesis, the $t = -14,056 < 1.796$ statistic was used, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement in the pre-test and post-test. therefore, it is concluded that the program of role plays to improve learning in the area of communication in children of 5 years of age of educational institutions of the province of Trujillo, 2016

Key words: role play, collaborative approach, oral expression, puppets.

¹ Docente de Universidad Católica de Chimbote, sede Trujillo Email: amayasauceda@hotmail.com

Introducción

Actualmente uno de los grandes problemas que enfrentan las instituciones Educativas de Educación Inicial en nuestro país es lograr que los niños aprendan significativamente, con los cambios del sistema educativo emprendidos en estos últimos años. En este sentido la expresión oral es y ha sido siempre de gran importancia para los individuos. La comunicación por sobre otras demuestra que es entonces una de las capacidades del hombre más importantes y útiles para la convivencia en sociedad. La comunicación oral requiere la emisión y la recepción de mensajes, destaquemos en primer lugar la importancia de desarrollar las habilidades de escucha, que requieren concentración, retención y toma de decisiones. Los niños y las niñas no siempre saben lo que tienen que escuchar ni cómo han de hacerlo, porque se ven sometidos a infinidad de sonidos. Charles, R. & Williams, C. (2001).

En los documentos oficiales que orientan la política educativa en el Perú siempre se ha declarado y ha enfatizado la necesidad de “mejorar la calidad de la educación” como una de las finalidades a considerar; sin embargo hay una distancia muy marcada entre las buenas intenciones declaradas por las políticas educativas oficiales y la práctica pedagógica que se diseña y desarrolla desde las Instituciones Educativas. En relación a lo anterior, por ejemplo, en la última propuesta curricular del Ministerio de Educación se destaca que el currículum busca la formación de estudiantes críticos, creativos, responsables y solidarios, que sepan cuestionar lo que es necesario, conocedores y conscientes de la realidad, de las potencialidades y de los problemas de la misma, de modo que contribuyan con la construcción de una sociedad más equitativa; sin embargo, en el trabajo que hacen los profesores desde las aulas siguen predominando “prácticas rutinarias y mecánicas que imposibilitan el logro de las competencias que requieren los estudiantes”. Es perceptible, por tanto, una incompatibilidad entre las políticas educativas públicas y el quehacer cotidiano de los profesores. Sin embargo, no se ha considerado el desarrollo didáctico de los profesores, es aquí donde radica el problema, en las aulas; pues los profesores asumen la planificación y ejecución curricular y la conducción de los procesos de enseñanza y aprendizaje sin tomar en cuenta los fundamentos teóricos y las perspectivas metodológicas que proponen los enfoques pedagógicos actuales.

En lo local la práctica de la expresión oral en el área de Comunicación en diversas situaciones y contextos, se manifiesta verbal y no verbal, comienza a tener intencionalidad en los intercambios comunicativos; niños y niñas se van haciendo más activos (as), bajo la influencia cultural de su entorno, su vocabulario aumenta y su dominio avanza considerablemente. Hacen sus primeras relaciones de palabras, sonidos, nombres, estructurando de esta manera su lenguaje; por lo que se sostiene el lenguaje del niño y la niña es aprendido en un contexto social y cultural a través de las relaciones con adultos y niños(as). A su vez Los juegos de roles se usa frecuentemente en las situaciones de aprendizaje y se le pide a los estudiantes que asuman el rol apropiado, el cual es esencial que el estudiante sea capaz de desempeñar el rol del individuo elegido de forma apropiada, el juego de roles, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario. Los juegos de roles tiene por finalidad, despertar el interés, motiva la participación espontánea de los(as) niños(as) y, por su propia informalidad y actualidad, se mantiene la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. La representación escénica provoca una vivencia común a todos/as los niños(as) y después de ella es posible discutir mejor el problema con cierto conocimiento generalizado, puesto que todos han participado de un planteo común. Hughes J. (2000).

El juego de roles, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario. Los juegos de roles tiene por finalidad, despertar el interés, se motiva la participación espontánea de los(as) niños(as) y, por su propia informalidad y actualidad, se mantiene la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. La representación escénica provoca una vivencia común a todos/as los niños(as) y después de ella es posible discutir mejor el problema con cierto conocimiento generalizado, puesto que todos han participado de un planteo común. Quispe, B. (2008).

Otra de las grandes dificultades que se observan dentro del aula de clase, es que no desarrollan la kinésica, porque no expresan gestos en sus caras, de alegría, tristeza, angustia, sorpresa, etc. Además no utilizan otras partes del cuerpo para comunicarse, ni emplean los espacios para desenvolverse en una comunicación fluida con sus compañeros, es decir se quedan como inmóviles cuando se les concede la palabra, ya que en algunas ocasiones son cohibidos por las docentes. Lo anterior se evidencia porque desde su contexto familiar, escolar y social se desconoce la importancia de implementar prácticas comunicativas donde se le permita a niños y niñas exponer y argumentar sus ideas, explicar situaciones vividas, formular preguntas, solucionar problemas, debatir ideas con pares y adultos acerca de los diferentes contenidos y temas de la vida familiar escolar y/o extraescolar. También se observa que dentro del aula de clases la lectoescritura que la expresión oral, porque los docentes no desarrollan el eje de producción oral, no se desarrollan actividades donde se les permita a los niños y niñas enriquecer las competencias comunicativas de hablar y escuchar, como: promover con los alumnos la lectura para mejorar la expresión oral, contar situaciones de su vida cotidiana, socializar problemas de su contexto, propiciar debates, comentarios, dudas y respuestas, propiciar el juego de roles, crear situaciones donde los niños describan personas, objetos y lugares en forma detallada, describir láminas, cuentos ilustrados y tiras cómicas. En el caso de la Institución Educativa de la muestra se presenta también esta problemática, es decir niños y niñas que no sienten el calor institucional como una forma de atracción a la institución educativa, ocasionando cierto ausentismo en las aulas, esto a su vez implica un problema académico que se evidencia con poco avance en el desarrollo de sus competencias académicas especialmente en caso particular el área de comunicación donde se percibe niños y niñas con pocas condiciones de liderazgo falta de psicoafectividad así como de autonomía en la toma de decisiones propias de su edad.

Es en este sentido, se busca señalar que los juegos de roles se integra en la vida de los niños(as) para que desarrolle su propia personalidad, utilizando títeres. Lo antes expuesto lleva al enunciado del problema que es el siguiente: ¿Cómo influye la aplicación del Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016?

Para lo cual se formuló como objetivo general determinar la influencia la aplicación del Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

Conocer la expresión oral en el área de Comunicación a través de un pre-test

Diseñar y aplicar el Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

Comparar los resultados de la aplicación del Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

La presente investigación se demostró la influencia de la aplicación del Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

En lo práctico, la investigación a generado expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los estudiantes en el área de personal social.

En consecuencia la presente investigación es relevante para los futuros docentes ya que deben ser capaces de crear ambientes favorables en los que los niños y niñas desarrollen su psicomotricidad fina utilizando material didáctico y favoreciendo su proceso de aprendizaje

Los beneficiarios de este trabajo son los niños/as porque a ellos va dirigido este trabajo, los padres de familia también estarán dentro de los favorecidos porque son quienes velan por el desarrollo y bienestar de sus niños/as y por último las maestras porque les será de gran ayuda hacer uso del material didáctico adecuado para un aprendizaje significativo en los niños/as. La implicancia práctica de esta investigación se basa en el conocimiento de diferentes actividades plásticas, aportando a las estrategias didácticas utilizadas por la docente, de manera que se motive a los estudiantes.

Por otro lado en el aspecto teórico se obtendrán contenidos, que permita la aplicación de actividades plásticas basados en un enfoque colaborativo para desarrollar la habilidad motriz fina utilizando material didáctico.

En lo metodológico, la elaboración de este proyecto de investigación permitirá comprobar si las actividades plásticas basado en un enfoque colaborativo utilizando material didáctico permiten el desarrollo de la habilidad motriz fina en el área de personal social. Por lo tanto el presente proyecto de investigación es de valiosa importancia porque permitirá desarrollar numerosas actividades plásticas por medio de técnicas interesantes que estimulen y desarrollen la expresión oral a través de títeres..

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativo, ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas. El nivel de investigación es explicativo porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. 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, estableciéndose una línea de base, tal como se muestra .

GE O1 _____ X _____ 02

Dónde: GE= Grupo Experimental

O = los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación.

O2 = Post-test al grupo

Tipo de investigación, es cuantitativo ya que se cuantifica o mide numéricamente las variables.

Nivel, explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos.

RESULTADOS

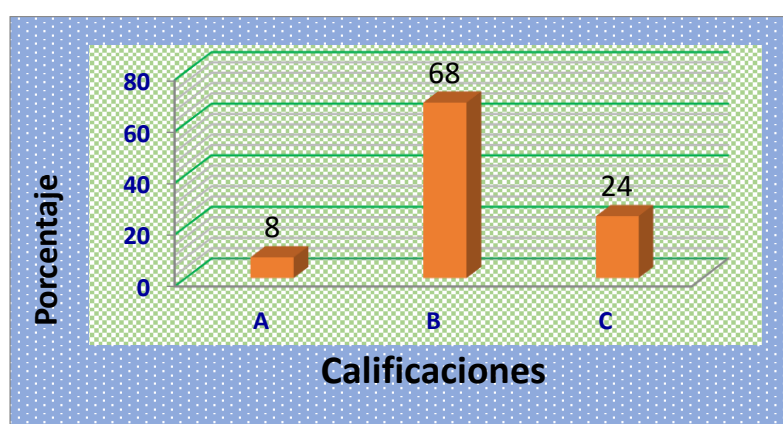
4.1. Evaluar el Aprendizaje en el Área de Comunicación a través de un pre-test.

Tabla N°01: Distribución del nivel de Aprendizaje en el Área de Comunicación De los niños de la muestra

Nivel de logro de Aprendizaje	fi	%
A	10	8
B	85	68
C	30	24
Total	125	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N°01: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje de Comunicación de los niños de la muestra.



Fuente: Tabla N°01

En la tabla 01 y en el gráfico 1, se observa que el 8% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de logro previsto, es decir A; Un 68% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 24% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio.

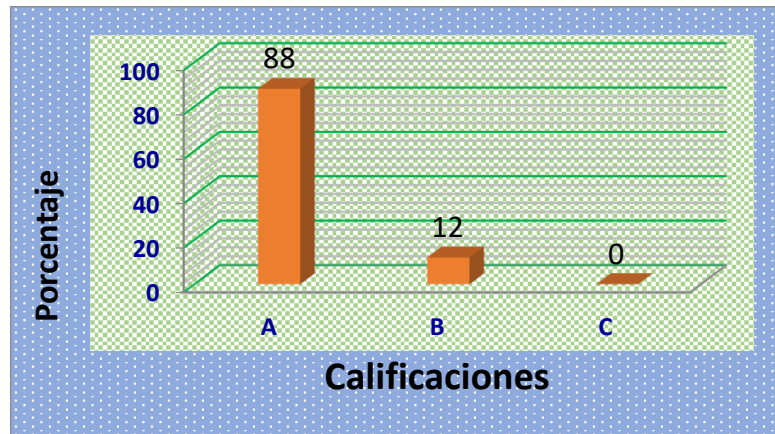
4.2 Evaluar el logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación a través de un pos-test.

Tabla N°2 Distribución del Nivel de logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación de los niños de la muestra

Nivel de logro de Aprendizaje	fi	%
A	110	88
B	15	12
C	0	0
Total	125	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N°14 Distribución Porcentual del Nivel de logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación de los niños de la muestra.



Fuente: Tabla N°2

En la tabla 19 y en el gráfico 14, se observa que el 88% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 12% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0% se encuentra en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Análisis de resultados

La discusión de la presente investigación estará organizada en tres partes, primero están los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post-teste respectivamente, para finalizar se tendrá a la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos.

1. Respecto al objetivo específico Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que el 8% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 68% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 24% tiene un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; debido a la falta de uso de las estrategias didácticas y la falta de interés de los niños en desarrollar las habilidades meta cognitivas. De acuerdo Rutas del Aprendizaje. (2009), Este nivel se presenta cuando los niños están empezando a desarrollar los aprendizajes previsto o se evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes

Sole, I. (2000). Es la interacción con el lector y el texto es el fundamento de la comprensión, pues a través de ella el lector relaciona la información que el proceso de elaborar el significado relacionado las ideas relevantes del texto con las ideas del lector. Gran parte de los fallos de la comprensión provienen de no tomar conciencia sobre si se entiende o no la lectura; el hecho de “darse cuenta” de que se entiende algo fundamental para poder superar esta limitación, los malos lectores no evalúan su propia comprensión mientras que los buenos lectores si lo hacen. Es por ello que el cuento es de gran ayuda para leer y comprender.

Este resultado se relaciona con la investigación realizada por Delgado, A. (2009). Realizo una investigación sobre “Comparación de la comprensión lectora en los alumnos de 1 grado de primaria de centros educativos estatales y no estatales de Lima Metropolitana” y como objetivos tiene de estudiar, analizar y comprar los niveles de desarrollo de la comprensión lectora por sexo grado de primaria. El diseño que se utilizó fue descriptivo comparativo, utilizando materiales y método del Muestreo por conglomerados en dos etapas, con probabilidades proporcionales al tamaño; la muestra estuvo constituida por 780 participantes de cada grado escolar, de las siete UGEL de Lima Metropolitana. El resultado fue que se ha encontrado que los tres instrumentos son válidos y confiables. En 1° grado no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre los alumnos de colegios estatales y no

estatales, tampoco se encontraron diferencias por sexo. En primero grado se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre los alumnos de centros educativos estatales y no estatales. Considerando la variable sexo se encontró que existen diferencias significativas solo en los alumnos de colegio estatales, siendo los varones quien en obtienen puntuación as elevadas que las mujeres. En sexto grado, se observaron diferencias significativas entre los alumnos de centros educativos estatales y no estatales, y también se encontraron diferencias significativas al considerar la variable sexo, a favor las niñas.

El trabajo de los estudiantes en grupo permite la competencia entre los estudiantes y la evolución del conocimiento se hace más positivo sobre todo en las comparaciones .Utilizando didáctica y el cuento, los niños tienen mayor posibilidad demostrar su comprensión.

Con respecto a los docentes no emplean materiales educativos ni estrategias didácticas adecuadas para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación, Institución Educativa n° 81608 “San José” del Distrito la Esperanza-Trujillo en el año académico 2014.

2. Respecto al segundo objetivo:

Luego al aplicar el instrumento de investigación la lista de cotejos a manera de post-test, los resultados demostraron que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los niños evidencian el logro de aprendizaje en inicio, demostraron incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 12 % tiene un nivel de logro en aprendizaje B, es decir un logro en proceso; da a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 88% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje A, da entender que si hubo mejoramiento.

Los resultados obtenidos en el post-test corroboran Mora, G.(2000),El Cuento es siempre una especie de corte transversal efectuando en la realidad. Así mismo cabe mencionar a Fortún,E. (2002).Los Cuentos han sido utilizados desde tiempo atrás, como una herramienta didáctica. Tiene la facilidad de aportarles a los niños un lenguaje que no solo será amplio y diferente en cada versión sino también en el encontrada infinidad de significados a reconocer en el que tendrá contacto con las diferentes reglas ortográficas. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando el cuento.

González, N. (2008). En su estudio: “Aplicación de un Programa de estrategias para la comprensión lectora de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación” (Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú), realiza dos pruebas. La primera prueba de pre-test se identificaron los gustos, hábitos lectores y también las deficiencias en el proceso lector; la segunda prueba de post-test se determinaron los efectos del programa a aplicar. Los resultados de la primera prueba evidenciaron que un 65% de los encuestados no superan el nivel básico de comprensión lectora, es decir, los lectores no son capaces de deducir el tema central del texto o inferir el significado de palabras a partir del contexto. Finalmente después de la aplicación del programa este porcentaje de lectores sube su nivel de comprensión lectora, pero sólo al nivel básico. De esta forma, se concluye que existe una necesidad en desarrollar estrategias cognitivas y meta cognitivas que permitan al estudiante emplear con autonomía sus conocimientos previos y evaluar su proceso lector.

3. Respecto al tercer objetivo específico:

La Comparación de resultados del Pre-test y post-test de la estrategias didácticas en los estudiantes de la muestra, A manera de Pre-test se observó que la minoría de los niños demostraron un 8 % tiene un nivel de aprendizaje A ; mientras que el Post-test los resultados fueron diferentes demostraron que el 88 % tienen un nivel de logro previsto , es decir A, y un 68% del pre-test se encuentra en el nivel de aprendizaje en proceso ,es decir B ; mientras que el 12% del post-test del nivel aprendizaje se encuentra en proceso, es decir un B, y un 24% en el pre-test se encuentra en el nivel de aprendizaje en inicio , es decir C, mientras que el 0% del post- test tiene un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Da a entender que si hubo mejoramiento.

Cabe mencionar a Mendoza,A.(2003),quien considera. Es un proceso que se construye y desarrolla gracias a los aportes y por el conocimiento del lector previamente, es decir, “el oyente o lector participa

activamente en el construcción o reconstrucción del significado intencionado por el hablante autor, poniendo en juego una serie de procesos mentales. A partir de ellos la comprensión lectora se produce, gracias a la interacción que posee el lector con el texto bajo un contexto determinado.

En lo referido al enfoque de aprendizaje utilizado, es necesario resaltar su vital importancia en los resultados obtenidos que muestran una mejora significativa del 100% en el nivel de logro aprendizaje permite que el estudiante relacione sus conocimientos previos de una manera sustancial con los nuevos conocimientos, el cual es defendido por Ausubel, D. y Novak, K. (1990), quien plantea que la esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, si no sustancial con lo que el alumno ya sabe; señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento.

4. Respecto a la hipótesis de la investigación:

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la expresión oral en el área de comunicación, la cual se puede apreciar que según

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $t = -5.957 < 1.761$.

Lo descrito se relaciona con los resultados, Yaringaño, J. (2009). Realizó una investigación sobre “Relación entre la memoria auditiva inmediata y la comprensión lectora, en alumnos de quinto y sexto de primaria de Lima y Huarochiri”. Los sujetos fueron seleccionados según el criterio no probabilístico intencional, conformado por 228 alumnos de instituciones educativas estatales de los Distritos de San Juan de Lurigancho y San Mateo, de quinto y sexto grado de primaria y de ambos sexos, que fueron evaluados con el Test de Memoria Auditiva Inmediata y la Prueba de Complejidad Lingüística Progresiva. La aplicación de los instrumentos se realizó en forma colectiva. Los resultados indicaron una correlación moderada entre la comprensión lectora y la memoria auditiva inmediata. El análisis comparativo señaló diferencias estadísticas significativas en memoria auditiva inmediata por el lugar donde viven y el grado de estudio; así como en comprensión lectora según el grado de estudio. Por el contrario no se observaron diferencias significativas en Memoria Auditiva Inmediata y en Comprensión Lectora según el género.

Finalmente después de la aplicación del programa este porcentaje de lectores sube su nivel de comprensión lectora, pero sólo al nivel básico. De esta forma, se concluye que existe una necesidad en desarrollar estrategias cognitivas y meta cognitiva que permitan al estudiante emplear con autonomía sus conocimientos previstos y evaluar su proceso lector.

La aplicación de un aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la expresión oral en el área de comunicación permite una mejora en el aprendizaje, es importante señalar que para que esto se lleve a cabo también influye.

V Conclusiones

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la expresión oral en el área de comunicación, de los de los niños de la muestra.; se llegó a las siguientes conclusiones:

1. la aplicación n de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la expresión oral en el área de comunicación de los niños de la muestra, evaluados a través de un pre-test, fue que el 24% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 68% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y sólo un 8% obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto.

2. Luego de aplicar el programa de estrategias didácticas a través de un post test, cuyos resultados fueron que el 88% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto, da a entender que los niños lograron desarrollar los juegos de roles; mientras que el 12% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje B. es decir en proceso y 0 % de los niños tienen un nivel de aprendizaje C, es decir en Inicio, da entender que si hubo mejoramiento.

3. La aplicación de juegos de roles dio como resultados del Pre-test y post-test de la estrategias didácticas en los estudiantes de la muestra fueron , de un 8 % en el pre- test mientras que el 88 % en el post- test del nivel de logro previsto , es decir A, un 68% en el pre-test mientras que el 12% del nivel en proceso, es decir un B, y 24% en el pre-test mientras que el 0% un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.
4. Se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $t = -5.957 < 1.761$, es decir, la aplicación del Programa de juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas de la Provincia de Trujillo, 2016.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aparici R & García A. (2011) *Recurso Didáctico*. [Sede web]. [Citado noviembre 12]. Disponible en: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Ana Campos. (2009) *La investigación titulada hablar en clase, aprender lengua de la universidad Cesar Vallejo en Trujillo*,
- Atoyac C. (2001) *Taller de títeres*. 4 ed. México. Árbol;
- Angoloti C. (1994) *Cómics, títeres y teatro de sombras*. 3 ed. España. La torre; 1990
- Álvarez S. (2002) *La expresión oral*. 2 ed. España. Libresa
- Campbell D. (2005) *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. 4 ed. Argentina. Sampieri;
- Cañete M. (2010) *Elementos básicos del lenguaje Invcn y Exprncs* [revista digital]. [citado 30 jun. 2012]; 26 (1): 1-11. Disponible en:http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/MARIA_DEL_MAR_CANETE_PULIDO_01.pdf
- Castañeda P. (2000) *Lenguaje verbal- del niño*. 4 ed. Lima. La UNMSM;.
- Calero P. (1999). *Educación jugando*, colección para educadores. 3 ed. Lima. San Marcos;
- Caneque, M. (2003) *Juego y vida*. 3 ed. Buenos aires. El ateneo;.
- Aguilar E. (2004) *Utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación integral*. Tesis presentado y publicado por el Instituto Superior Pedagógico Público Chimbote – Perú;
- Cea D, Ancona M. (2001) *Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de investigación social*. 4ed. Madrid. Simedio
- Cernuda A. Quintela M. (2003). *Un juego de rol para la enseñanza* [Trabajo para optar el título en educación].Bogotá: Universidad de Oviedo;
- Collage R. (2002). *El juego espontaneo – vehículo de aprendizaje y comunicación*. 4 ed. Madrid. Nancea;
- Charles R, William C. (1994.) *La comunicación oral*. 3 ed. Paris. Nathan;
- Barkley García J. (2008) *Técnicas del aprendizaje colaborativo*. Ministerio de educación y ciencia., ediciones Morata, Madrid

- Bejarano J Choque I López J. (2001) *Utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del distrito de Casma – 2001*. Chimbote – Perú: Tesis presentado y publicado por el instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote;
- Bernardeta R. (2004) *Desarrollo físico y artístico*. 3 ed. Colombia. Educación a distancia PROFDOA, facultad de educación y humanidades;
- Billaut J. (1982) *El niño/a descubre su lengua materna, juegos para la enseñanza del lenguaje*. 4 ed. Buenos Aires. Cincel;
- Blair D. (2001) *La educación de la voz los Libros del Mirasol*. 3 ed. Buenos Aires. Edir;.
- Bigas M, Camps A, Miliam M. (2004) *Juegos del lenguaje*. 3 ed. Barcelona. Teide;.
- Boronat M. (2001) *El juego en la edad preescolar*. 2 ed. Habana. Pueblo y educación;
- Díaz B (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. 2 ed. México. McGraw-Hill;
- Eggen H & Kauchak I. (2001) *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. 4 ed. Brasil. Fondo de cultura económica;.
- Fernández L. (2005.) *Que describe las estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula*. Tesis presentado y publicado por el Instituto superior pedagógico público de Chimbote – Perú; Disponible en:<http://www.aprendemas.com/noticias/html/n1954-f15012007.htm>
- García A. (2000). *La docencia en la enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia*. La comunicación didáctica. Máster en Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia. 3 ed. Madrid. UNED;
- Gálvez Vásquez J. (1992) *Métodos y técnicas de aprendizaje*. 2ed. Cajamarca.Perú.
- Guisamde C. (2006) *Tratamiento de datos*. 3 ed. España. Díaz de Santos;
- Gutiérrez A. 1988 *importancia de la comunicación oral* México.
- Hernández SR & Fernández CC. (1998) *Metodología de la investigación*.3 ed. México. McGraw Hill;
- Hinostroza A.(2000). *El maestro y los títeres*. 3 ed. Ayacucho. Bendezu;
- Hughes J. Roleplaying. 2000 *Healing and the construction of Symbolic Order*. Australia.
- Jiménez M. (2009) *Expresión y comunicación*. 3 ed. España. Editex;.
- Johnson M, (1992) *Cooperative learning increasing*. 3 ed. Washington. College Faculty, ERIC Digest;
- Lafourcade P. (1994). *La clasificación del profesor de enseñanza media*. 3 ed. Argentina. Litoral; LEF Argentina. (2008) [Sede web]. Buenos aires; *Psicopedagogía*; 2008 [actualizado 20 octubre 2011; citado 20 octubre 2011]. Disponible en:<http://www.psicopedagogia.com/definicion/didáctica>
- MSc. Belkis Pentón (2012) [página en internet]. Cuba: *Sos educativa tu ayuda pedagógica* [actualizado 08 Jul; citado 09 Dic 2011]. Disponible en: <http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40-motricidad-fina-en-la-etapa-infantil>
- Malca. D (1995). *Títeres* 1ed.Madrid.España.
- Moreno M. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. 3 ed. Madrid. Aljibe
- Monfort M & Juárez A. (2000). *El niño que habla*. 3 ed. Madrid. CEPE;.
- Organización de estados iberoamericanos para la educación ciencia y la cultura. (2000) *Educación inicial en el siglo XXI*. Cubrs.Cfrnca.Ibrmna
- Papalia D. (2004) *Psicología del desarrollo humano*. 2 ed. México. Mc Graw Hill

- Peñarrieta R. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. 3 ed. Bolivia. Blue; Piaget J. (1987). *La formación del símbolo en el niño*. 3 ed. México. Fondo de cultura;
- Pozo J. (1993). *Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo monereo, estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción*. 4 ed. Barcelona. Domenech
- Pons B. (2000) *losTíteres*. 4 ed. Rusia. Bielo;
- Quispe B. (2008.) *estrategia dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral* [sede web]. Perú: Universidad de Santiago;
- Reyes N & Raid M. (1993) *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2da. Colombia. Yula;
- Reyes N & Raid M. (1999) *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2 ed. Paraguay. Berlady;
- Rose B. (1995.) *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. 3 ed.Barcelona. Grao;
- Sánchez B.(1990.)*Lenguaje oral*. 3 ed. Buenos Aires. Kapelusz;
- Santibáñez R. (2010). *Estrategia didáctica*. Chimbote. ULADECH;
- Santillana J. (2005) *Expresión oral y escrita*.3ed.Lima-Perú.
- Salomon G. (1992) What does the design of effective CSCL require and how do we study its effects? SIGCUE Outlook, Special Issue on CSCL; 21(3):
- Santibáñez R. (2011) *Estrategia Didáctica*. [Blog] [Citado noviembre 12]Disponible en:<http://investigaeduca.blogspot.com/search?Updatedax=20101204t09%3a02%3a00-07%3a00&max-results=7>
- Torres V, (2001) *editor. Grupos virtuales de aprendizaje colaborativo*. Segundo Congreso Virtual "Integración sin Barreras en el Siglo XXI", realizado entre el 1 el 30 Nov.. Organizado por Red de Integración Especial (Red Especial Web)Disponible en URL: <http://www.redespecialWEB.org/>
- Unizor. (2007)[Sede web] Ecuador: Universidad pontificia comillas; [actualizado 20 noviembre 2011; citado 20 noviembre 2011].Disponible en: <http://www.unizar.es/ice/rec-info/curso19/1.02.pdf>
- Vargas C, (2007) *Una de sus investigaciones que favorecen la estrategia metodológica que se va a implementar en el proyecto se titula: "El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas de educación inicial, en el distrito de Otuzco -2007 tesis presentada por el instituto superior pedagógico "Nuestra Señora de la Asunción Otuzco"*
- Vasquez J & Johnson J. (1993) The impact of cooperative learning on the performance and retention of US Navy Air Traffic Controller Trainees. *The Journal of Social Psychology*.; 133 (6): 769-783.
- Vallon H. (2003) *La evolución psicológica del niño/a*. 3 ed. Buenos Aires. Psiqué;
- Vigotsky (1994) *La zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica de aula*. 3 ed. Nueva York. Universidad de Cambridge;

