



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**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 Y NIÑAS DE 4  
AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA “GERONIMUS COLLEGE”- HUARMY EN  
EL AÑO 2017.**

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

**AUTORA: BIGBAY NAHARAÌ BERROCAL FERNÁNDEZ**

**ASESORA: DRA. GRACIELA PÉREZ MORAN**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2018**

## **JURADO EVALUADOR**

*Pbro. Dr. Segundo Díaz Flores*

*Presidente*

*Mgr. Sofía Carhuanina Calahuala*

*Miembro*

*Dra. Lita Jiménez López*

*Miembro*

## **AGRADECIMIENTO**

Primero antes que nada dar gracias a Dios, y a mis padres por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía.

Agradecer a las docentes de la Institución Educativa “Geronimus College” a la doctora Mayeli Magallanes Perrigo, quien amablemente me permito realizar mi investigación en los ambientes de la Institución que ella sabiamente dirige.

Agradecer a mi asesora GracieLa Perez Moran, quien es una persona de comprobada entrega y entrañable labor, pues fue mi guía segura para poder llevar a cabo mi investigación.

## **DEDICATORIA**

Dedico esta investigación principalmente a Dios que me creo y me conoce tal y como soy, el me a dado la fortaleza para continuar cuando estuve a punto de caer, por ello se lo dedico con toda humildad que de mi corazón puede emanar.

Asi también a mi familia, a quienes les debo toda mi vida, les agradezco el cariño y su comprensión, a ellos que sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me han ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino.

## RESUMEN

Esta investigación está referida a la aplicación de los juego de roles bajo el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Geronimus Colleeen Huarmey en el año 2017. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del juego de roles bajo el enfoque socio-cognitivo utilizando títeres, mejora la expresión oral. Este estudio corresponde a una investigación cuantitativa con diseño pre experimental. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. La cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Esta investigación se trabajó con una población muestral de 19 estudiantes de 5 años de educación inicial. Para el procesamiento de datos se utilizó el estadístico de contraste la prueba de Wilcoxon en la cual se pudo apreciar el valor de  $P = ,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test. Con estos resultados se acepta la hipótesis planteada, que la aplicación de juego de roles basado en el enfoque socio-cognitivo utilizando títeres, mejora significativamente la expresión oral.

**Palabras clave: Juegos de roles, enfoque socio-cognitivo, expresión oral, área de comunicación.**

## ABSTRACT

This research relates to the application of the role play under the sociocognitive approach using puppets in the improvement of the oral expression in children of 4 years of the initial level of the educational institution Geronimus College, Huarmey in the year 2017. This research had as general objective to determine if implementations of the game of roles und the socio-cognitive approach using puppets, improving oral expression. This study corresponds to a quantitative research with pre-experimental design.

Employed for the data collection instrument and technique were observation and comparison list respectively. This was conducted to determine the influence of the dependent variable independent variable. This research is worked with a sample population of 15 students from 4 years of initial education. The Wilcoxon test was used for analysis of data processing the statistic of contrast. the Wilcoxon test in which you could appreciate the value of  $P = ,001 < 0,05$ , i.e. There is a significant difference in the level of achievement of learning in the area of communication obtained in the Pre Test and Post Test. With these results is accepted the hypothesis, that the application of role play based on the socio-cognitive approach using puppets, it significantly improves the oral

**Key words: Games roles, socio-cognitive approach, oral expression,communication área**

## Contenido

AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT .....	vi
Contenido .....	vii
Índice de Figuras .....	x
Índice de Tablas.....	xi
Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura .....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas .....	10
2.2.1 Didáctica.....	10
2.2.2 Estrategia didáctica.....	10
2.2.2.1 Modalidad de organización de la enseñanza .....	11
2.2.3. Juego de roles .....	11
2.2.3.1. Características del juego de roles .....	12
2.2.3.3. El juego de roles en la actitud del niño preescolar .....	13
2.2.4. El rol del maestro.....	14
2.2.4.1. Importancia del juego de roles en la edad preescolar .....	14
2.2.4.2. Finalidad del juego de roles.....	16
2.2.5. Enfoque metodológico del aprendizaje .....	17

2.2.5.1. Enfoque colaborativo.....	17
2.2.6. Recurso como soporte de aprendizaje .....	18
2.2.6.1. Títeres .....	18
2.2.6.2. Fundamentos del teatro de títeres .....	19
2.2.6.3. Confecciones y tipos de títeres .....	22
2.2.6.4. Los títeres y la pedagogía .....	25
2.2.6. Expresión Oral.....	26
2.2.6.1 La naturaleza de la adquisición de la expresión oral .....	27
IV. Metodología .....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	29
4.2. Población y muestra .....	30
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	30
4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.4.1. La observación.....	32
4.4.2. Lista de cotejo.....	32
4.5. Plan de análisis. ....	33
4.6. Matriz de consistencia .....	36
4.7. Principios éticos.....	37
V. Resultados.....	38
5.1. Resultados.....	38
5.2. Discusión de los resultados .....	43
VI. Conclusiones .....	47



RECOMENDACIONES .....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	49

## Índice de Figuras

<b>Figura 1.Resultado del pre test.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 2.Resumen de las trece sesiones .....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 3. Resultados obtenidos mediante el pos test .....</b>	<b>41</b>

## Índice de Tablas

Tabla 1. población muestral de los estudiantes .....	30
Tabla 2. Baremo de la variable expresión oral. ....	34
Tabla 3. Matriz de consistencia .....	36
Tabla 4. Resultados obtenidos mediante el pre test.....	38
Tabla 5. Resumen de las trece sesiones de aprendizaje.....	39
Tabla 6. Resultados obtenido mediante el pos test.....	41
Tabla 7. Prueba de rangos de Wilcoxon .....	42

## Introducción

En la actualidad nuestra sociedad vive una época de cambios en lo social, educativo, tecnológico, económico y político. Los estudiantes le hacen frente al acelerado avance tecnológico innovando en el conocimiento de los mismos.

En este contexto el autor manifiesta que:

“La educación no debe ser ajena a esos cambios se renueva constantemente y por esa necesidad, los docentes deben incorporar nuevas estrategias didácticas que involucren a los diversos actores en su labor pedagógica”(Díaz,1999).

Según Ramos (2013) la expresión oral representa una de las prioridades en la educación. Por tanto este es un aspecto muy importante en el desarrollo del niño. Se puede ver que hay deficiencias en su expresión oral, ya que algunos pequeños no pueden expresarse correctamente, les cuesta comunicarse con sus compañeros por lo tanto es importante en la escuela fortalecer la expresión oral a través de estrategias para que puedan expresar con facilidad sus pensamientos y emociones. El desarrollo de la expresión oral es muy importante en el niño es indispensable la más útil para que se puedan desenvolver en su vida.

Una respuesta a esta necesidad lo brinda el Ministerio de Educación (2008) al proponer en el Diseño Curricular Nacional El Ministerio de Educación mediante la estructuración básica, busca contrarrestar este problema que cada día nos aqueja y una de las áreas más importantes es la comunicación, donde los estudiantes sean capaces de expresarse eficientemente. Asimismo, en la expresión oral, se busca desarrollar las habilidades estudiantiles para escribir y comprender textos de manera coherentes

Y en la actualidad las rutas del aprendizaje (2013) por la Mejora de los

Aprendizajes, con el lema “Todos podemos aprender, nadie se queda atrás”, cuyo objetivo es promover que las escuelas ofrezcan a los estudiantes mejores oportunidades para aprender con un nuevo enfoque de enseñanza para orientaron precisión que enseñar y como se pueden facilitar los aprendizaje. En el nivel inicial se busca que el estudiante desarrollado las capacidades para qué puedan comprender y expresarse oralmente, comprender los textos que leen y que escriban sin errores. Así debería ser pero los estudiantes acceden a otros ciclos de la educación sin tener la mínima capacidad para expresarse oralmente. Por eso, la presente investigación se centrará específicamente en la Institución Educativa Geronimus College de la Ciudad de Huarmey, provincia Huarmey, Departamento de Ancash; ya que muestra casi la misma realidad que otros colegios del país.

Ante la situación problemática descrita se formula el siguiente enunciado del problema: ¿Cómo la aplicación del juego de roles bajo el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial Institución educativa Geronimus College 2017?

Para hacer posible el desarrollo de la investigación, se formuló el objetivo general como: Determinar si la aplicación del juego de roles bajo el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial Institución educativa Geronimus College 2017.

A la vez, alcanzar el objetivo general de la investigación, se trazaron objetivos específicos como:

Evaluar la expresión oral de los niños y niñas en el área de Comunicación a través de un pre-test.

Aplicar el uso de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres en las sesiones de clase.

Evaluar la expresión oral de los niños y niñas en el área de Comunicación a través de un pos-test.

En el desarrollo de la investigación, toma importancia en el campo del conocimiento por la propuesta metodológica; es decir en la utilización de los títeres como estrategia, en tal sentido que la investigación se justifica en tres grandes campos metodológico como:

Teórico: Aporta al conocimiento basándose en diversas disciplinas del aprendizaje, del mismo modo el conocimiento de las diversas teorías nos conlleva a conocer con mayor amplitud el comportamiento de los niños en su aprendizaje.

En el campo práctico, se debe considerar las actividades secuenciadas y de importancia con la finalidad de fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de la institución.

En el campo metodológico, considerar la sistematización de la investigación, esta investigación queda como referente para futuras investigaciones en querer tomar como precedente en las futuras investigaciones.

En cuanto a los resultados, se percibe que la práctica de la variable independiente ha generado interés y ha contribuido al desarrollo del nivel de la expresión oral con un 87% (ver tabla 6), esto demuestra que los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres ha mejorado la expresión oral en los niños y niñas de la institución educativa Geronimus College de Huarmey.

## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

Botero, (2011) «Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales», realizó una investigación para optar el grado de Doctoren Ingeniería Administrativa de la Universidad Nacional de Colombia– Medellín: Este trabajo analiza el diseño de un juego de rol que permita evaluar la competencia del liderazgo basado en el método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial. Conclusión: Las herramientas para la enseñanza mediante este juego son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa. Los problemas que se presentaron con el desarrollo del juego fueron que las personas a veces no estaban dispuestas a jugar, lo cual afecta el desarrollo del mismo ya que se puede volver un poco monótono

Figuroa, L., Ana y colaboradora.(2010),«El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar; Bogotá, Colombia». Realizaron una investigación para optar el grado de Doctoren Educación de la Universidad Nacional de Colombia: La investigación estudia el proceso de diseño, implementación y evaluación de un programa de medicación de juegos del roles dentro de las prácticas escolarizadas bajo un modelo de investigación cuasi experimental, llevado a

cabo con una muestra de niños de preescolar con edades comprendidas entre 4 y 5 años dentro de la comunidad educativa de la Institución Educativa Distrital Pablo VI de la localidad de Kennedy de la Ciudad de Bogotá, Colombia, con miras a establecer una caracterización exhaustiva del efecto que esta medicación tiene sobre las posibilidades descriptivas y comprensivas de la concordancia y la expresividad emocionales de esta muestra de estudiantes en particular. Este estudio propone un perfil de intervención educativa destinado a la búsqueda de instrumentos alternativos al interior del aula de clase preescolar que permitan brindar espacios de aparición y aumento de la capacidad expresiva de los estados emocionales de los estudiantes, para de esa forma sustentar un modelo de intervención pedagógica que; tomando en cuenta una exploración necesaria y a profundidad de las formas expresivas emocionales de la población escolarizada, pueda brindar elementos comprensivos que posibiliten una adecuación de las prácticas de aula de clase preescolar a las necesidades particulares propias del desarrollo emocional y de los recursos socializados de su expresividad. Como efecto global de la intervención se busca la investigación posterior en el aprovechamiento del juego de rol sobre emociones como herramienta pedagógica que pueda ser usada por otros docentes de diversos niveles.

Grande del Prado (2010). Las investigaciones realizadas en el ámbito de los juegos de rol y su influencia sobre las mentes de los jóvenes arrojan resultados positivos, es decir, no son peligrosos. El estudio realizado a 55 niños del Orfanato en Madrid. Se consideró talleres en donde se designaron roles a cada estudiante, en donde demostraron que las actividades que desempeñaban eran relevantes y cada niño desarrolla lo que más le gustaba, se iban intercambiando los roles en ellos. Así mismo, considera el autor que Los juegos de rol bien



planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad. (Pérez Reverte, 1994)

Para Tello, A. (2016); en su investigación científica titulada: El método icono-verbal en el desarrollo de la comunicación oral creativa en los niños de 5 años de edad: experiencia en los centros educativos del nivel inicial en el distrito de San Luis en Lima, Perú; cuyo objetivo general es proponer un Método Ícono-verbal que desarrolle la comunicación oral y creativa en los niños de educación infantil. Características del estudio de investigación: tipo experimental: cuasi experimental con un enfoque cuantitativo; población conformada por 320 niños y niñas de 5 años distribuidas en 32 centros de Educación Infantil pertenecen a la Unidad de Servicios Educativos N. 07 denominada: UGEL 07. Esta unidad de servicios educativos se encarga de albergar a las Instituciones Educativas Privadas y Estatales de la jurisdicción. Resultado: existe una mejora en la eficacia del programa (U-Mann-Whitney) ya que el pre-test arroja por cada niño un puntaje inferior, respecto al puntaje del post-test de los mismos niños, debido a que en la segunda entrevista se les aplico el método. Conclusión: queda demostrado que el método Icono-Verbal promueve significativamente el desarrollo de la comunicación oral-creativa.

Con referencia al autor, icónico verbal se refiere a las imágenes que percibe los niños, en donde imagina, relaciona y describe lo que observa, además los niños mediante la imagen descubre la parte abstracta, diferencian colores, figuras y desarrolla su capacidad de interpretar el mensaje y lo expresan

Según Gutiérrez, G. (2017), en su investigación científica titulada: Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Ni casita feliz, Lima-2016; cuyo objetivo general es determinar la influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, 2016. La investigación es de enfoque cuantitativa, tipo explicativo, diseño cuasi experimental con pre prueba y pos prueba; con una población de 45 niños de 3 años distribuidos en 2 salones. Resultado: la diferencia de medias de la pronunciación de sílabas complejas -r- entre los grupos control y experimental a nivel de posttest es de 2.00 a favor del grupo experimental lo cual demuestra la efectividad del módulo de títeres Becho. Conclusión: existe influencia significativa del módulo de títeres Becho en la reducción de los problemas de pronunciación de los niños de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, 2016, porque los datos de la estadística descriptiva evidencia una diferencia de medias de 4.95 a favor del grupo experimental y la estadística inferencial, mediante la prueba t de Student, indica que la diferencia entre promedios es significativa ( $p < 0.001$ ). influencia significativa del módulo de títeres Becho en la reducción de los problemas de pronunciación de los niños de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, 2016, porque los datos de la estadística descriptiva evidencia una diferencia de medias de 4.95 a favor del grupo experimental y la estadística.

De tal manera, que los títeres como recurso didáctico favorece el desarrollo de la expresión oral, así lo demuestra el autor en los resultados de su investigación.

Vega (2017). En su tesis consideró como objetivo determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas en el área de Comunicación de la Institución Educativa "Brillo Nuevo" N° 502 del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 33 niños, muestra de 29 niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de nivel inicial. Se aplicó una lista de cotejo de 20 ítems para medir la expresión oral y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Los resultados obtenidos son que, el logro satisfactorio de los niños y niñas de 3-5 años al aplicar el pre test se obtuvo un 72.4% del total de niños y después se aplicó el post test obteniendo un 96.6% de niños y niñas de 3-5 años del Centro Poblado Brillo Nuevo lograron ubicándose con un logro satisfactorio. Concluimos que, la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Ancon, H. (2017). En su trabajo de investigación: 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 4 años de la institución educativa inicial N° 377-b "Bena Jema" del distrito de Yarinacocha - Ucayali, 2017. Concluye que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejoró en alto porcentaje 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.

Quispe(2008), realizó una investigación, denominada “Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I. E. Javier Heraud el Tambo”, en Huancayo. El objetivo de estudio fue demostrar la influencia de las estrategias dinámicas, en base a juegos de roles, en la expresión oral en niños y niñas de la I. E. “Javier Heraud el Tambo”. Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que una gran mayoría de los niños y niñas tiene problemas de comunicación, desde el punto de vista oral. Esta dificultad consiste en que no pueden pronunciar con claridad las palabras, especialmente las denominadas trabadas, producto de un excesivo “mimo” de padres a hijos o de un “engreimiento” dañino porque les anulan a los niños la capacidad de desarrollar convenientemente su capacidad comunicativa. Para el desarrollo de la investigación, se contó con los grupos.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Didáctica**

Aguilar (2009) describe que la didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). (Cernuda, 2009)

Aguilar (2009). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano. Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico) (Aguilar, 2009)

### **2.2.2 Estrategia didáctica**

En cuanto a las estrategias didácticas, Santibañes (2008) citado por Caballero (2013) manifiesta que:

“Son un conjunto de modalidad de organización de la enseñanza basado en el enfoque metodológico del aprendizaje utilizando recurso como soporte de aprendizaje”(p.5).

Del mismo modo, según Cernuda (2009) manifiesta que:

La palabra estrategia, se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa; tiene como principal objetivo de facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos. La estrategia didáctica se basa en principios metodológicos como 10 señas de identidad de una actuación educativa concreta, es por eso que se dice que las estrategias didácticas son aquellas acciones que les caracterizan y permiten diferenciar otros tipos de actuaciones; depende del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza aprendizaje .(p.15)

#### ***2.2.2.1 La forma o modalidad de organización de la enseñanza***

Bejarano (2001) sostiene que en cuanto la forma de organizar el proceso de enseñanza empezando por la gestión del proceso, la manera de comunicarse con la finalidad de llegar a los objetivos planteados, siempre haciendo uso de medios o recursos para lograr las actividades curriculares.

#### **2.2.3. Juego de roles**

En la Revista electrónica LEF (2009) se describe que 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. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

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.

Gutiérrez (2014) en sus aportes teóricos relacionado al juego manifiesta que:

“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” (p.15)

### ***2.2.3.1. Características del juego de roles***

En los aportes de Rose (2011) citado por Pozo (2012) , detalla las características de los roles así como el :

El Carácter simbólico en donde las actividades se realizan con características simbólico; es decir tratar de explicar mediante acciones ecográficos. Del mismo modo, los argumentos como otra de las características consisten en desempeñar las acciones fundamentándose asumiendo un rol protagónico de las actividades.

Con respecto a los contenidos, viene hacer representado por las acciones que realizan los infantes asumiendo papeles protagónicos ya sea representando a una profesión, oficio, o cualquier otro oficio o profesión de esta manera también es necesario ir despertando su vocación, sus cualidades para llegar a concretar en grande sus afinidades.

En cuanto a los contenidos, esto está dado por las acciones en que se sustentan, esto se relaciona con los aprendizajes a desarrollar, por decir la expresividad, identificación, la motricidad o simplemente las acciones que desempeñan o funciones que toca realizar.

Con respecto a las interrelaciones, es una capacidad muy importante en los niños por lo que a través de las interrelaciones los niños o niñas empiezan a socializarse, se

interrelacionan con los demás con su contexto con las personas, con los amigos, se dice que primero se empieza en la casa a interrelacionarse con la familia, es ahí en donde se va adquiriendo la confianza y la socialización.

En otras de las características de las actividades, es necesario mencionar las acciones lúdicas, en donde reflejan las actividades realizadas por los infantes, en esta etapa o característica se refiere a las acciones o protagonismos que asume los niños, dentro lo más común esta la representación del Papa y a mama, un juego por representativo en ellos.

### ***2.2.3.3. Actitud del niño ante el juego de roles***

En el desarrollo del juego de roles por parte de los niños, estos relacionan o desarrollan actitudes en donde cada uno de ellos va tomando postura o carácter de acuerdo al papel a desarrollar así como: la empatía, la socialización, la tolerancia el respeto entre otras cualidades.

Del mismo modo, según Estevan (2006) citado en Huaranga(201) manifiesta que dentro de las relaciones lúdicas se destacan las relaciones de subordinación es en donde se evidencia la cualidad de respeto. Ellas se manifiestan, por ejemplo, entre "la maestra" y los "alumnos", entre el "jefe de brigada" y los "trabajadores", la "mamá" y los "hijos".

Es decir, son las relaciones entre roles principales y secundarios.

Las relaciones reales no forman parte de la situación imaginaria dentro del juego, pero pueden tener relación directa con el argumento.

Estas relaciones según Huaranga (2017) casi siempre se presentan al inicio del juego, cuando los niños se quieren poner de acuerdo para jugar; cuando están decidiendo qué



roles asumir cada uno. También se pueden manifestar una vez que ya están jugando: se llaman la atención, sugieren otra variante, rectifican una acción.

Este tipo de relaciones tiene una importante función, pues favorecen la continuidad del juego o pueden contribuir a modificarlo, a hacerlo más atractivo.

En la medida que los pequeños van aprendiendo los modos lúdicos de actuar, las relaciones van convirtiéndose en el contenido principal de su juego (M. Esteva.)

#### **2.2.4. El rol del maestro**

Según Peñarrieta, (2004). En este espacio de las actividades de roles, también el docente cumple una función muy importante como le amigo o amiga, el profesional, el técnico, la persona que imparte irradiación de alegría, es en esta etapa los docentes deben asumir su papel de facilitado o guía de las actividades.

Asi mismo, el autor Peñarrieta (2004) manifiesta que:

Los maestros deben de fomentar continuamente el juego de roles si se quiere que sus valores se realicen. El hecho de que los niños estén entretenidos no es razón para que le maestro se dedique a realizar trabajo de oficina o vaya al despacho del director. Es mejor prevenir que remediar. Cuando una clase funciona correctamente, el instante más apropiado para registra aquellas situaciones que alentarán al maestro en los momentos de desaliento. Además, las actividades se deben enriquecer y ampliar en cada oportunidad (P.18)

##### ***2.2.4.1. Importancia del juego de roles en la edad preescolar***

El juego es esencial para para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil. Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y para que se unan con otros niños.

Grande del Prado (2010) También manifiesta que es una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos. Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño a comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. A medida que los niños crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar en la sociedad.

El juego ocurre de manera espontánea desde que el niño es un bebé, cuando el bebé comienza a sonreír y la madre o el padre le sonrían, está jugando. El juego es dirigido por él y las recompensas vienen de sus emociones internas.

El juego es un mecanismo agradable y espontáneo que le ayuda a aprender habilidades sociales y motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo. Por eso la madre, el padre, la familia extendida y los cuidadores deben sacar tiempo para jugar con sus niños.

Los niños también aprenden jugando con otros.

Cuando los padres juegan con sus niños los prepara para que ellos jueguen con otros niños. A medida que los hijos crecen, los padres les proporcionan materiales, juguetes y Equipos deportivos para que puedan jugar con otros.

Es importante que los padres, las familias, los cuidadores y los niños sepan que el juego es importante a lo largo de toda la vida.

De tal manera que Boronat (2001) en sus aportes de investigación explica que los juegos motivan a los niños a desarrollar esa capacidad creativa, imaginativa libertad, comunicación de su mundo interno y con el espacio de su entorno social, de la misma manera al relacionarse genera vínculos de relación con los adultos, del mismo modo empieza a conocer el mundo que los rodea; mediante los juegos de roles se puede llegar reforzar los valores por lo que se va inculcando de manera sistemática a comprender las cosas y el valor del esfuerzo.

#### ***2.2.4.2. Finalidad del juego de roles***

Calero, (1999) citado por Ancon (2017) manifiesta la importancia de los juegos en el desarrollo de la interacción de los estudiantes, en donde toma importancia por su utilidad, por la forma de aplicar y la manera de hacer que el niño despierte esa inquietud significativa.

Tal es así que Ancon (2017) en su trabajo de investigación manifiesta que brinda la oportunidad de pensar, el niño empieza a planificar con independencia o libertad en donde se comprende que el juego de roles es una actividad colectiva y responsable.

También se dice que aumenta las posibilidades de expresión de los infantes dando la oportunidad de manifestarse sus sentimientos, emociones, expresa sus vivencias por intermedio de los gestos cuando son pequeños, en caso de los niños de 5 años empiezan a expresar sus pertenencias en las cosas, representan a los roles mediante la escenificación entre ellos o mediante actividades curriculares, de esta manera los niños y niñas empiezan a expresar sus propios medios o su lenguajes idiomático, algunos de los niños se manifiestan más extrovertidos; es decir se socializan con gran facilidad y para ello es necesario controlar sus manifestaciones, sus acciones por intermedio de un persona que sea tutora o los padres mismos.

Asimismo, como lo manifiesta Collage (2002) mediante los juegos favorece la socialización, se fomenta la unión, el trabajo en equipo, la cooperación entre sus compañeros, para este es necesario la participación de una persona guía para ir también perfeccionando ciertas habilidades demostrando su actitud su interés en querer desarrollarse como persona, como ser netamente social y para ello debe desarrollar competencias y cualidades de socialización.

Finalmente, es necesario que de manera progresiva los infantes deben de ir perfeccionando ciertas destrezas, emociones, de esta manera mediante las diversas actividades y mediante esta práctica que es objeto de estudio se puede ir conduciendo a la adquisición y mejora en las habilidades de los infantes con la finalidad de ir de a pocos a reforzar sus cualidades en este proceso del desarrollo personal.

### **2.2.5. Enfoque metodológico del aprendizaje**

Enfoque metodológico de aprendizaje se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase

#### ***2.2.5.1. Enfoque colaborativo***

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos.

En los aportes de Vigotsky citado por Aguilar (2009) manifiesta que el aprendizaje colaborativo se basa en supuestos epistemológicos diferentes y tiene su origen en el constructivismo social.

Vigosky recoge la esencia de los fundamentos filosóficos del aprendizaje colaborativo: “el aprendizaje colaborativo se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber.

Es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significados juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer. En vez de dar por supuesto que el saber existe en algún lugar de la realidad “exterior” y que espera ser descubierto mediante el esfuerzo humano, el aprendizaje colaborativo, en su definición más estricta, parte de la

base de que el saber se produce socialmente por consenso entre compañeros versados en la cuestión.

El saber es “algo que construyen las personas hablando entre ellas y poniéndose de acuerdo” (p.16).

### **2.2.6.Recurso como soporte de aprendizaje**

Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo (Moreno, 2002).

#### **2.2.6.1. Títeres**

Según Hildebrand (2004), al respecto manifiesta que los títeres son:

“Muñecos que pueden moverse mediante hilos (marionetas) por acción directa de dedos (títeres de guante o varilla) o por proyección de sombras sobre una pantalla” (p.18).

#### **Clasificación**

Se clasifico de acuerdo al artificio con que se maneja y el movimiento de los muñecos, según Papalia D. (2004) citado por Huaranga (2015) clasifica en:

Títere bocón: También llamado títere Muppet, es el que se hace con la mano doblada, formando la boca. El cuerpo de la figura no tiene otro movimiento que el del alcance de la muñeca, y generalmente se utiliza para escenificar monólogos o funciones de comedia. La mano forma la cabeza de la muñeca, y es la que maneja la apertura y el cierre de la boca.

Títere marioneta: Consiste en la manipulación de un muñeco articulado, utilizando hilos o un mando de madera que el manipulador sujeta y mueve con las manos.

Títere bunraku: Es un subtipo de marioneta que tomó definición propia. Es la manipulación de un muñeco muy similar en tamaño a un niño de diez años desde la sujeción de las extremidades y la cabeza con hilos, que le dan aspecto de movimientos naturales. El movimiento del típico bunraku requiere de la intervención de más de una persona; generalmente el maestro manipula la cabeza y una de las manos, mientras que los ayudantes las piernas y el brazo restante.

Títeres de sombras: Son figuras sin cuerpo, planas, formadas sobre una varilla que se colocan detrás de una pantalla semitransparente y que toman 'vida' con un foco de luz que genera un teatro de sombras. En el caso de que se apliquen también las manos se llamaría.

Títere de varilla: Es el que se manipula con un solo eje central, un palo que tiene punto de soporte en la base de la cabeza en el interior de la figura. El manipulador puede también utilizar su mano para darle movimiento a la mano del títere.

Títeres de ventriloquia: Es el arte de hablar sin mover los labios, provocando en el espectador la fantasía de que el sonido viene desde otra fuente externa. Desde un parlante, o desde un tercero que dan animosidad al títere o al muñeco, como si este fuese el que estuviese pronunciando el discurso. En realidad, el ventrílocuo lo que logra es hablar con los labios pegados, casi juntos, haciendo un esfuerzo superior con el estómago, para producir el sonido.

Títere dedo: Es el más pequeño de los títeres, y se corporiza en un solo dedo, que le otorga a la figura un solo movimiento, es decir el de las falanges.

#### ***2.2.6.2. Bases importantes del teatro de títeres***

El teatro siempre ha existido para poder dar diversión, esparcimiento a las personas, es un escenario en donde los diversos artistas expresan sus emociones, su trabajo, su arte y

profesionalismo, en el caso de los títeres de igual manera se ha realizado en diferentes escenarios tanto en el teatro, teatrines o lugares de esparcimiento.

Tal es así que las actividades mediante los títeres se requieren de la creatividad en donde los artistas al confeccionar lo realizan a los títeres representando o escenificando acciones que realizan los humanos, el desarrollo de los títeres es un arte que se viene difundiendo de hace muchos años incluso se cree que empezaron con la elaboración de muñecos representando al mal (hechicería) pero el arte de escenificar o representar a más de un personaje y aún más si este hacia reír se difundía para el entrenamiento de los niños y niñas.

De esta, Rose (1995) en su informe manifiesta que los títeres, como se había manifestado este arte se inicia en la edad primitiva, en esos tiempos los títeres representaban o eran utilizado para otras funciones, especialmente en las tribus en donde representaba a los espíritus malignos o ellos mantenía contacto con el mas allá, era considerado nexo entre lo real y lo enigmático, mediante los diversos actos rituales manifestaban su alegría su jolgorio en cuanto a sus posibles efectos que realizaba en la hechicería.

De esta manera, con el transcurso del tiempo la utilización de los títeres han pasado por diferentes etapas así de su utilización, era empleado por los mercaderes para entretener a las personas, era utilizado por las personas que realizaba actividades de circo en ello se utilizaba como marionetas, así de esta manera han llegado al espacio educativo en donde se ha dado una mejor fin; es decir con propósitos educativos para desarrollar la expresión oral, para socializar las actividades, para representar u hacer la función de juego de roles entre ellos y de esta manera hacer las actividades pedagógicas.

De esta manera, los títeres dentro del campo educativo hoy en día son considerados como recursos didácticos que ayudan a desarrollar el proceso tanto cognitivo en los estudiantes como la socialización, la integración, la comunicación entre otros aspectos, además se requiere de su presentación la persona que sea creativa, que asuma el papel de generar ese nexo entre los niños y los recursos en este caso los títeres, así como debe demostrar la funcionalidad de los recursos mucho depende de los que hace uso de este recurso.

Así mismo, Collage R. (2002). en parte de su informe manifiesta que antiguamente la sociedad primitiva encontraron una razón de representar a sus dioses o el estado de ánimo mediante los muñecos, muchas de las veces de los pueblos dominados (el pueblo) por su ignorancia para conversar su vida hacían creer dándole vida a los muñecos, todas maneras tenían que creerlo y hasta cierto punto adorarlos.

Sin embargo en la actualidad, con los nuevos descubrimientos y avances de la ciencia toda esta farsa ha sido desterrada y más bien su rumbo ha cambiado fundamentalmente a la aplicación educativa y recreativa, y; su práctica tanto en el niño como en el adulto los siguientes aspectos biológicos y fisiológicos, la habilidad manual y coordinación muscular, los órganos de fonación (voz), la correcta vocalización de las palabras, la mejor concepción de la vida.

En el aspecto psicológico: Con los aportes de la ciencia, de la tecnología ahora se evidencia que los títeres influye en el desarrollo emocional de las personas, especialmente en los niños o niñas con problemas de salud o que aqueja alguna enfermedad, los que se encuentra en proceso de rehabilitación, a los infantes para desarrollar las habilidades motrices, el lenguaje o emocionales, tal es así que los títeres cumplen una función de entrenamiento, motivadora, como se



fundamenta que hay muchos países que se aplican como medio psicoterapéutico y fisioterapéutico.

#### Fundamento ideológico

Así mismo, los títeres se dice que tiene un fundamento ideológico, pues de alguna u otra manera se ha visto vinculado de acuerdo a los espacios o ámbitos sociales como es la cultura, al ámbito político en representación o escenificación de personajes políticos, como también según Salazar (2000) citado por Figueroa, L., Ana y colaboradora.(2010) manifiesta que:

En su redacción, el autor manifiesta que los títeres siempre han tenido una evolución durante el tiempo, tiempos atrás los títeres eran considerado como algo malicioso o conjuro de los hechiceros, hoy en día en los pueblos andinos o de la selva de igual manera son considerados para otra función; es decir para hacer el maleficio, pero la población se ha desarrollado, la cultura ha evolucionado de tal manera que hoy en día los títeres son fabricados con otros fines tanto didáctico, como juguete incluso terapéuticos.(p.13)

Hoy en día, la aplicación de títeres en la formación educativa toma interés por la finalidad que los niños se sienten motivados o derrochan alegría al ver en el teatrín haciendo sus fascinaciones teatrales, tal es así que se emplea para desarrollar la expresión oral, para desarrollar el aspecto psicológico- emocional, o también para poder expresar aquellos niños o niñas que son muy serios o cohibidos por los maltratos psicológicos.

#### ***2.2.6.3. Confecciones y tipos de títeres***

En cuanto a la fabricación o elaboración de los títeres hay una gran variedad, hoy en día se puede encontrar una diversidad de títeres tanto en su confección y utilización.

En los trabajos o talleres de elaboración de títeres, tenemos a Aguilar (2009) en donde detalla en su investigación las clases de títeres en que se puede elaborar con mayor facilidad, tal es así que tenemos a:

Los tipos de títeres pueden ser:

- **Marioneta:** Se manipula desde arriba, moviendo los hilos que mueven las partes del muñeco articulado.

- **Guiñol:** Se manipula desde abajo, introduciendo la mano dentro del muñeco. Tiene una cabeza estática, y puede mover los brazos.

- **Títere de guante:** La mano se introduce en el títere como si fuera un guante, el pulgar mueve la mandíbula inferior y el resto de los dedos la mandíbula superior.

- **Títeres de hilos:** Son muñecos íntegros: con cabeza, tronco, brazos y piernas que son manipuladas desde arriba. Se mueven con hilos atados a cada parte de la figura, que se enganchan de dos palos articulados de madera.

A este tipo pertenecen los pupis de Sicilia que fueron declarados Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en mayo del 2001.

Títeres de sombras: Son siluetas de muñecos iluminadas por un foco en sus partes posteriores y proyectados en una pantalla. Son planas o tridimensionales, opacas o translúcidas, con movimiento de brazos, piernas y cabeza o fijas. Se mueven con varillas o hilos.

Los títeres de sombra del wayang kulit son planos y se realizan con cuero que después se pinta. Sus formas y colores tienen su significado específico, indican su carácter y

comportamiento. Así, los personajes con la nariz caída o los ojos rasgados son identificativos de personajes leales y nobles.

- Títeres de varilla inferior: con cabeza, cuerpo y brazos realizados en madera que acaban en una varilla. Se mueven por la varilla que se une con la cabeza y los brazos, por un sistema de listones articulados en su parte central. Existen otros modelos que son movidos con dos titiriteros con palos en las piernas y los brazos.

### **El lenguaje de las marionetas**

En el teatro de títeres es necesario descubrir las propiedades de comunicación únicas que posee:

- Interacción con el público. Es una característica esencial al estructurar la historia, se debe considerar en qué momentos la audiencia intervendrá activamente.

- Comicidad. Los títeres son cómicos y proporcionan situaciones exageradas que conservan cierta verosimilitud. Se debe evaluar el tipo de comicidad que se trabajará como: la repetición mecánica de algo; la comedia de las equivocaciones, la alteración de los valores (un personaje grande es más débil que otro de menor tamaño), etc. Pero las situaciones exageradas funcionan.

- Improvisación. A pesar de trabajar con un texto que se debe respetar, es frecuente que se den situaciones imprevistas.

Los niños sorprenden con comentarios o reacciones que provocan una respuesta improvisada, los titiriteros logran que cualquier situación inesperada se integre orgánicamente en la obra.

#### ***2.2.6.4. Los títeres y la pedagogía***

Del mismo modo, siguiendo al autor Aguilar (2009), también describe y manifiesta la importancia de los títeres en el acto pedagógico, tal es así que genera procesos cognitivos en los niños y niñas, teniendo en cuenta como:

##### **La percepción y la observación:**

Con respecto a este proceso, se dice que es un proceso mental que consiste en las impresiones que comunican los sentidos a esto se le llama percepciones sensoriales, así mismo se dice que la percepción es la intuición más definida con respecto a lo que posiblemente puede pasar, a la vez los objetos y fenómenos de la realidad se perciben, se intuye lo que puede suceder en adelante, es allí en donde se genera la hipotetización de las cosas.

En los niños y niñas, estas cualidades se manifiestan de manera que son imaginaciones o procesos mentales que se genera en ellos, por la razón que ellos aún no pueden comunicarse con facilidad y se encuentran en la facultad de intuir las cosas, de percibir hasta el calor maternal.

##### **La reflexión expresada en la atención:**

“la atención, es la concentración más o menos prolongada hacia un determinado objeto”, siguiendo esta premisa, en donde Aguilar (2009) manifiesta que la atención se diferencia de acuerdo al interés; es decir es la plena concentración en algo que llame la atención, a manera de redundancia sirve para cautivar el interés, llamar lo más importante de las cosas esto mediante la atención, desde el punto psicológico la atención es un proceso mental que trata de explicar o mantener este proceso con los demás.

Un procesos muy importante para que los niños se encuentren activos mucho depende de los docentes en incentivar o motivar que consiste en despertar el interés, la alegría y la socialización en los niños, ellos siempre necesitan de ese factor importante como es la motivación, y que decir mediante las actividades con los títeres se encuentran motivados en

saber conocer o interactuar con los títeres y para ello es importante como el docente debe presentarlo de manera organizada y motivadora.

Del mismo sentido, Aguilar (2009), establece:

“Los niños de edad pre escolar son muy inquietos y distraídos, que no pueden estar atentos más de cuatro a cinco minutos, por esta razón las actuaciones titerillos deben ser bien graduadas y dosificadas, sin mucho parlamento con mayor movimiento y cambio continuo de escenas” (p.31)

En definitiva, los títeres pueden aportar una serie de elementos positivos a la enseñanza/aprendizaje de convenciones, y sobre todo pueden ayudar al alumnado a aprender (no sólo en el contexto escolar, sino en la vida) y a expresar. Los títeres constituyen una forma creativa y expresiva del arte que se hace accesible al alumnado y que puede reforzar el proceso educativo en el aula: con este recurso enseñamos a estar abiertos al entorno, a vivir más intensamente y a expresar con las palabras y las acciones. En la consecución de estos objetivos educativos es de vital importancia el proceso, aunque al tratarse de actividades artísticas el producto final en forma de espectáculo también puede tenerse en cuenta; sin embargo, si focalizamos todo el interés en el producto final, será difícil que el alumnado interiorice el proceso (O'Hare, 2005b, 67).

#### **2.2.6. Expresión Oral**

Se considera la expresión oral como una habilidad comunicativa que conviene desarrollar desde perspectivas pragmáticas y educativas, a base de un carácter coloquial de la expresión, de esta manera se dice que es necesario desarrollar destrezas de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana y a la que por esta razón se considera como una facultad de expresar lo que se siente con claridad, coherencia y seguridad en lo que se piensa y se dice.

Del mismo modo, Castillo (2007) manifiesta que la comunicación oral representa para cualquier ser humano su modo esencial de interacción sociocultural.

A la vez manifiesta que:

Puede definirse como una actividad eminentemente humana de la que se vale para satisfacer sus necesidades cognitivas, afectivas y sociales, a partir de una serie de recursos verbales y no verbales (p.17).

Mediante la expresión oral, se tiene esa facultad de comprender a los demás y lo que está a su alrededor mediante la comunicación, esta comunicación será horizontal cuando se genere la comprensión, la oralidad, el fundamento en lo que se piensa y se expresa.

Por supuesto que se hace realidad gracias al uso de su facultad innata de expresión oral y de las habilidades lingüísticas y cognitivas con las que cuenta para conseguir los propósitos de interrelación y de orientación pertinente que le pueda brindar el docente en el aula.

#### ***2.2.6.1 Condición de la captación de la expresión oral***

Cuando los niños comienzan a hablar, pareciera que se limitan a aprender vocabulario, aunque sólo este aprendizaje es ya de una enorme complejidad. Aprenden palabras a una velocidad vertiginosa, unas diez palabras nuevas por día, sin que se les explique qué palabras deben aprender. En realidad, todos los seres humanos, en condiciones normales, sin hacer esfuerzos conscientes, casi sin darse cuenta, realizan la mayor hazaña intelectual del ser humano.

Investigadores como Pinker (1994) hablan del instinto del lenguaje, en el sentido de que la lengua oral crece en el niño del mismo modo que la araña sabe tejer su tela, sin que nadie le enseñe a hacerlo bien.

Las investigaciones de las últimas décadas han demostrado que hay ciertos conocimientos y disposiciones innatas que subyacen al uso del lenguaje, es decir que los niños o infantes una dotación específica de mecanismos perceptivos innatos, adaptados a las características del lenguaje humano, que lo prepara para el mundo lingüístico que le tocará en afrontar en sus diversos momentos y edades.

Existe una relación entre la señal hablada y los fonemas, unidades segmentales mínimas del habla, con valor distintivo y funcional, que corresponden a las consonantes y vocales de las lenguas.

Se trata de distinguir, en español por ejemplo, que lata, rata, pata, bata, mata, nata son segmentos de habla diferentes que corresponden a significados también diferentes. La señal hablada está constituida por un complejo de unidades acústicas, es decir, por segmentos breves, separados por pausas momentáneas o por picos de intensidad. Las bandas acústicas, o formantes de esos segmentos, varían según una serie de parámetros como la duración, la frecuencia, las relaciones temporales y la intensidad de energía acústica concentrada en ellas.

También varían las condiciones acústicas de la articulación según la aspiración y la fricación. Los resultados experimentales realizados por Eximas (1997) han confirmado la idea de que en la percepción del habla solemos captar categorías fonéticas discretas y no la variación continua de cada parámetro acústico: percibimos el habla categóricamente, a pesar de todas las variaciones individuales. Todos podemos percibir

la i de niño, como una categoría distintiva, sea que la canten, la digan en voz baja, en susurro, a gritos, un hombre viejo, o una madre angustiada

#### **IV. Metodología**

##### **4.1. Diseño de la investigación**

El nivel de la investigación se considero un nivel cuantitativo, la razón que cuantifica en valores y resultados la variable de estudio, asi mismo el tipo de investigación, según el manual de metodología de investigación se considera Descriptivo- explicativo, por la razón que describe y explica el comportamiento de la variable.

La investigación se consideró un diseño de investigación Pre experimental se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos.

Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable, se consideró el siguiente infografía.

**A ..... X ..... AI**

Donde:

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica (juego de Roles)

AI = Post test



## 4.2. Población y muestra

La población muestran, está conformada por 15 estudiantes de 4 años de educación inicial en el área de Comunicación de la Institución Educativa Geronimus College, del distrito de Huarmey. Por otro lado, el tipo de muestra fue un muestreo no probabilística; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

*Tabla 1. Población de los estudiantes*

<b>institución educativa publica</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Número de estudiantes</b>	
“Gerónimo College”	Niños de 4 años	Rojo	Varones 7	Mujeres 8
Total de estudiantes			15	

FUENTE: Ficha de matriculados para el año lectivo 2017.

### **Criterios de inclusión**

- ✓ Niños (as) cuyas edades tengan 4 años.
- ✓ Aquellos que estén presentes en todas las observaciones realizadas.
- ✓ Niños y niñas con asistencia diaria durante el desarrollo de la investigación.

### **Criterios de exclusión**

Son excluidos todos los niños y niñas con problemas de discapacidades diferentes, niños y niñas mayores y menores de 4 años.

## 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

### **Estrategias didácticas**

Santiváñez (2011), manifiesta que se debe partir del concepto que la estrategia didáctica como un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un

enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte (Blog;2011).

### **Expresión oral**

Es reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma verbal un tema, en términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral permite descubrir la estructura o la organización del tema.

<b>variables</b>	<b>Operacionalización de la variable</b>	<b>dimensiones</b>	<b>indicadores</b>
Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres	Conjunto de actividades que se realiza de manera planificada para lograr los objetivos.	Juego	Asigna roles mediante el juego con los títeres
		Enfoque	Trabajo en grupo. Socialización de las actividades.
		Materiales	Elaboración de títeres de tela.
Expresión oral	Facultad de poder expresarse con claridad, coherencia y precisión ante los demás, para ello es necesario cumplir procesos de ejercitación	Forma(Morfología , sintaxis)	Pronuncia fonemas correctamente. Repite frases Se expresa a partir de un estímulo
		Semántica(contenido)	Comprende y expresa palabras sencillas Identifica los colores. Conoce conceptos espaciales. Nombra cosas, sujetos y animales.
		Uso(Pragmática)	Narra acciones. Expresa sus ideas de manera espontánea.

## **4.4 Técnica è instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1. La observación**

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el uso de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Geronimus College”- Huarney, año 2017.

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la Institución Educativa “Geronimus College”, la que fue aplicada a los niños y niñas de 5 años y permitió observar la expresión oral en el área de Comunicación de los niños.

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

### **4.4.2. Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características

relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y elde habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se ha utilizado en la presente investigación tiene 20 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de la expresión oral en los niños de 5 años. Así mismo se dividieron en tres dimensiones, la dicción, estructura del mensaje y lenguaje no verbal. En cuanto a la dicción se propusieron 10 ítems las cuales estaba referido al volumen de voz, su entonación y el como se expresa ante sus compañeros; en cuanto a la estructura del mensaje se propusieron 5 ítems las cuales estaba referido al vocabulario que utiliza al expresarse con sus compañeros, al igual que utiliza frases relacionadas a su contexto y finalmente se propusieron 5 ítems las cuales estaba referida al lenguaje no verbal las cuales esta refería a los movimientos corporales y la gesticulación.

#### **4.5. Plan de análisis.**

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

En esta fase del estudio se pretende utilizar la Estadística Descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, los datos no son paramétricos, se utilizará la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis.

## Variable 2: Expresión oral

La expresión oral es el promedio que alcanza el alumno como resultado en explicar en forma verbal un tema, en términos claros y precisos, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema, y demostrando capacidades cognitivas, conceptuales y actitudinales.

*Tabla 2. Baremo de la variable expresión oral.*

Nivel Educativo Tipo de Calificación	Escala de Calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
EDUCACION INICIAL	3	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	2	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	1	C En Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

FUENTE: Diseño curricular nacional

## Prueba de Wilcoxon

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

#### 4.6. Matriz de consistencia

*Tabla 3. Matriz de consistencia*

Enunciado	objetivos	variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cómo la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la institución educativa “ Geronimus College- Huarmey en el año 2017?</p>	<p><b>Objetivo general</b>            Determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la institución educativa “ Geronimus College ” N° 1590 Huarmey en el año 2017</p> <p><b>Objetivo específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar la expresión oral de los niños y niñas en el área de Comunicación a través de un pre-test.</li> <li>- Aplicar el uso de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres en las sesiones de clase.</li> <li>- Evaluar la expresión oral de los niños y niñas en el área de Comunicación a través de un pos-test.</li> </ul>	<p>Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres</p> <hr/> <p>Expresión oral</p>	<p>La aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la institución educativa “ Geronimus College ” N° 1590 Huarmey en el año 2017</p>	<p>Tipo de investigación: Descriptiva-explicativa.            Nivel: Cuantitativo.            Diseño: Pre – experimntal (con un solo grupo)</p> <p>O1..... X .....O2</p> <p>Población y Muestra: 25 estudiantes</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel</p>

#### **4.7. Principios éticos**

La investigación lleva consigo pilares básicos de respeto a la persona humana. En nuestra investigación, por ejemplo se establecerá una relación intersubjetiva indirecta, entre el investigador y quienes han participado en un proceso de aprendizaje de los niños y niñas de la I.E. porque los que investigamos no hemos estado presente cuando se dieron las cosas, más por el contrario el que investiga se está involucrando en ese acontecer indirectamente a través de una fuente que es el expediente de aprendizaje.

Según Galeano, M, (2004), manifiesta que, la investigación implica una responsabilidad ética, sobre todo; porque el producto del estudio; es decir los resultados de nuestro trabajo pueden generar efectos muy sensibles en quienes participaron en la confección, elaboración o configuración del objeto de estudio.

**La confidencialidad** es la garantía de que la información personal será protegida para que no sea divulgada sin consentimiento de la persona. Dicha garantía se lleva a cabo por medio de un grupo de reglas que limitan el acceso a ésta información.

**El respeto** a la autonomía que exige que a quienes tienen la capacidad de considerar detenidamente el pro y el contra de sus decisiones se les debe tratar con el debido respeto por su capacidad de autodeterminación.

La protección de las personas con autonomía menoscabada o disminuida, que exige que quienes sean dependientes o vulnerables reciban resguardo contra el daño o el abuso.

Sujetos o grupos vulnerables se considera así a aquellos en los que es necesario proteger sus derechos porque están incapacitados para proporcionar un consentimiento totalmente informado o porque pueden sufrir efectos colaterales debido a sus condiciones particulares. (Pardinas, 1991).

## V. Resultados

### 5.1. Resultados

5.1.1. Evaluar la expresión oral a los niños y niñas de 4 años en el área de Comunicación a través de un pre-test.

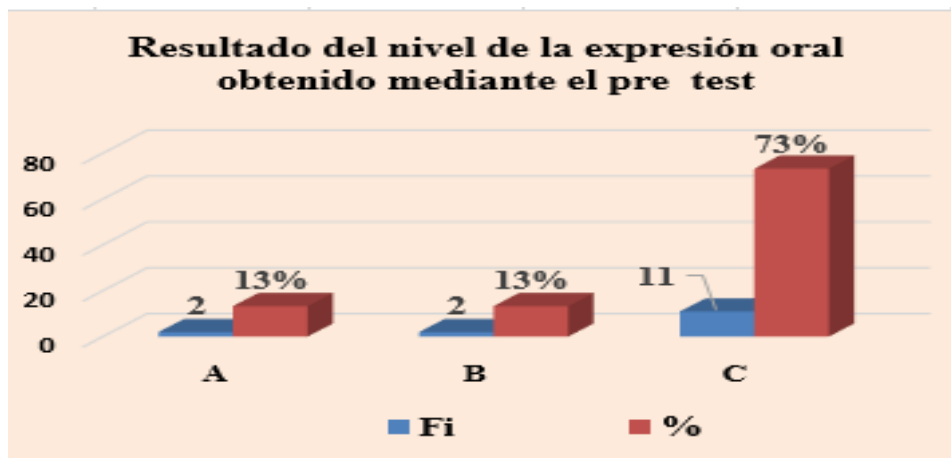
*Tabla 4. Resultados obtenidos mediante el pre test*

LOGROS APRENDIZAJE	DE	F1	%
A		2	13
B		2	13
C		11	73
TOTAL		15	100

Fuente lista de cotejo 2017

*Figura 1*

*Resultado del pre test*



En la tabla 4, figura 1, se observa que los estudiantes del nivel inicial tienen bajo su aprestamiento en la expresión oral, ya que el 73% de ellos ha obtenido una calificación inferior o igual a C es decir en el nivel de inicio, el 13 % han obtenido un nivel “A” y “B” respectivamente.

5.1.2. Aplicar del juego de roles utilizando títeres en los aprendizajes.

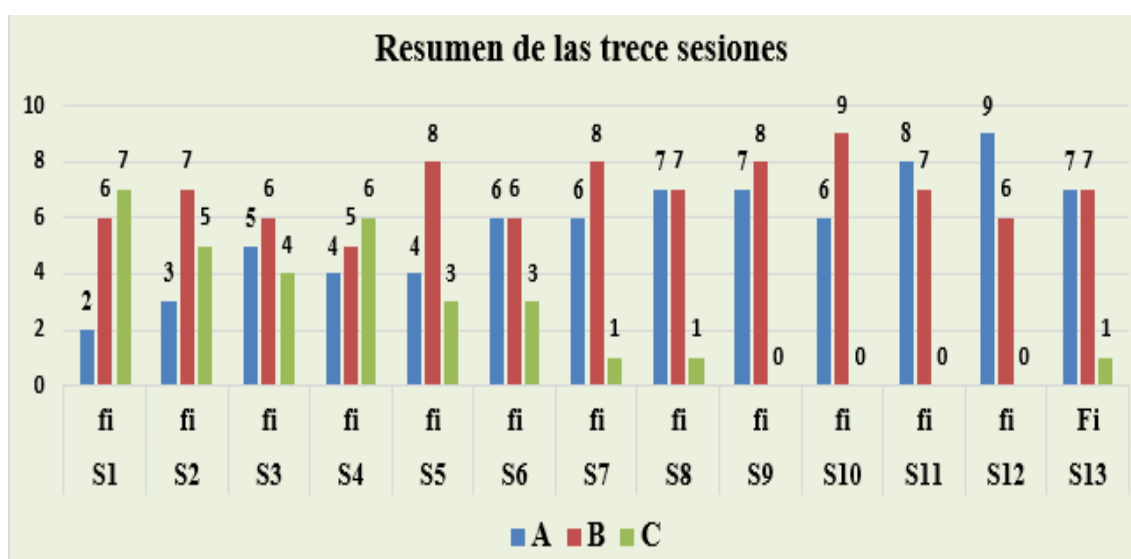


**Tabla 5.**

**Resumen de trece sesiones de aprendizaje**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13
	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	fi	Fi
<b>A</b>	2	3	5	4	4	6	6	7	7	6	8	9	7
<b>B</b>	6	7	6	5	8	6	8	7	8	9	7	6	7
<b>C</b>	7	5	4	6	3	3	1	1	0	0	0	0	1

**Figura 2. Resumen de las trece sesiones**



En la Tabla 5, Figura 2, los resultados de las trece sesiones fueron: en la sesión 01 se obtuvo: 2 estudiantes en el nivel “A”, 6 estudiantes en el nivel “B” y 7 estudiantes en el nivel “C”.

En la sesión 02 se obtuvo: 3 estudiantes en el nivel “A”, 7 estudiantes en el nivel “B” y 5 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 03 se obtuvo: 5 estudiantes en el nivel “A”, 6 estudiantes en el nivel “B” y 7 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 04 se obtuvo: 4 estudiantes en el nivel “A”, 5 estudiantes en el nivel “B” y 6 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 05 se obtuvo: 4 estudiantes en el nivel “A”, 8 estudiantes en el nivel “B” y 3 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 06 se obtuvo: 6 estudiantes en el nivel “A”, 6 estudiantes en el nivel “B” y 3 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 07 se obtuvo: 6 estudiantes en el nivel “A”, 8 estudiantes en el nivel “B” y 1 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 08 se obtuvo: 7 estudiantes en el nivel “A”, 7 estudiantes en el nivel “B” y 1 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 09 se obtuvo: 7 estudiantes en el nivel “A”, 8 estudiantes en el nivel “B” y 0 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 10 se obtuvo: 6 estudiantes en el nivel “A”, 9 estudiantes en el nivel “B” y 0 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 11 se obtuvo: 8 estudiantes en el nivel “A”, 7 estudiantes en el nivel “B” y 0 estudiantes en el nivel “C”,

En la sesión 12 se obtuvo: 9 estudiantes en el nivel “A”, 6 estudiantes en el nivel “B” y 0 estudiantes en el nivel “C”.

En la sesión 13 se obtuvo: 7 estudiantes en el nivel “A”, 7 estudiantes en el nivel “B” y 1 estudiantes en el nivel “C”.

**5.1.3. Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años en el área de Comunicación a través de un pos-test.**

Tabla 02: Nivel de desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de la institución Educativa Geronimus College. (Post test)

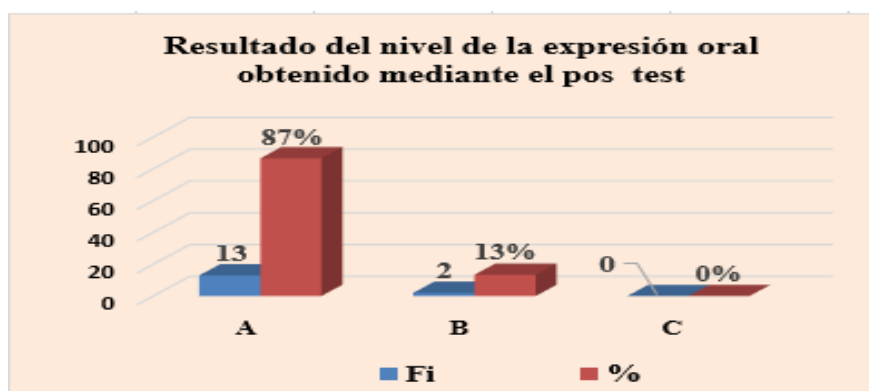
*Tabla 6. Resultados obtenido mediante el pos test*

LOGROS APRENDIZAJE	DE F1	%
A	13	87
B	2	13
C	0	0
TOTAL	15	100

Fuente  
cotejo

lista de  
2017

*Figura 3. Resultados obtenidos mediante el pos test*



En la tabla 6, figura 3, los resultados obtenidos fueron: el 87% obtuvieron un nivel “A”, el 13 % obtuvieron un nivel “B” y en el nivel “C” ningún estudiante.

**5.1.4. En relación a la hipótesis de la investigación: Juego de roles basado en el enfoque socio-cognitivo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de la institución educativa Geronimus College de Huarney en el año 2017.**

*Tabla 7. Prueba de rangos de Wilcoxon*

		N <sup>a</sup>	Rango Promedio	SUMA DE RANGOS
POSTEST	RANGOS NEGATIVOS	0%	,00	,00
PRETEST	RANGOS POSITIVOS	14%	7,50	105,00
	EMPATES	1%		
	TOTAL	15		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de contraste b

	POST TEST – PRE TEST
Z	3,448
SIG, ASINTOT (BILATERAL)	,001

Análisis de los resultados

#### A. CONCLUSIÓN

Con  $p < ,05$ ; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pre-test y pos-test, siendo mayores en el pos-test.

## **5.2. Discusión de los resultados**

Se presenta la discusión según los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

### **5.2.1. Evaluar la expresión oral a los niños y niñas de 4 años en el área de Comunicación a través de un pre-test.**

Al evaluar mediante el pre test, se obtuvieron los resultados según la tabla 4, figura 1, que el mayor porcentaje fue el 73% de los niños alcanzaron un nivel “C”; es decir los estudiantes del nivel inicial demostraron dificultades al momento de aplicar el instrumento lo cual motivo a evidenciar que para pronunciar o manifestar su inquietud a través del lenguaje entre pares existía débil comunicación.

Este desenlace son corroborados por Mayo (2014) quien sostiene que existe influencia de los juegos de roles en la expresión oral por cuanto a traves de diferentes ejercicios demostraron que los estudiantes mejoraron la expresión oral en niños y niñas, siendo más comunicativos e expresivos. A pesar que en su etapa inicial también presentaron dificultades lo cual hace predecir que si serán posible elevar esta capacidad .

### **5.2.2. Aplicación del juego de roles utilizando títeres en los aprendizajes.**

Al desarrollar las trece sesiones de aprendizaje de manera planificada se evidencia en la tabla 05 y figura 02 que los resultados obtenidos en las primeras sesiones se concentraban en un nivel “C” hasta la sesión 04, a partir de la sesión 05 hasta la sesión 10 se obtuvieron o concentraron los resultados en un nivel “B”, finalmente las últimas sesiones (sesión 11,12 y 13) los resultados se concentraron en el nivel “A”, prueba de esto que los juegos de roles como estrategia ha favorecido el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años.

Al respecto, Jiménez (2014).manifiesta que la expresión oral consiste en reproducir oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos, explicar en forma verbal un tema, la expresión oral es el medio más eficaz, perfecto y exclusivo que

dispone el ser humano para expresar sus conocimientos, además es el instrumento de comunicación más generalizado, asimismo el autor considera que el lenguaje cuando se estimula con acción externas es posible que el niños pronuncie palabras, frases y que al hablar. Este estímulo externo bien definido y hablado el léxico facilita al receptor la comprensión y concreción de los movimientos gestuales y movimiento fino de la boca, el cual ayuda expresarse con más exactitud, para ello es necesario la planificación de las actividades mediante las sesiones secuenciales o actividades programadas.

En el año 2005, Galleo G (2013) citado por Hoyos (2016) en donde realizó una investigación sobre el desarrollo de la expresión oral en educación infantil en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello se propuso como objetivo principal estimular la expresión del niño en clase, conseguir su participación y mejorar su comprensión oral y su conocimiento de la lengua, que son la base de la expresión oral, el estudio fue de tipo diagnóstico descriptivo se trabajó con una muestra de 20 niños de la edad de dos años, los resultados mostraron que tuvo un éxito para desarrollar el habla del niño y lograr una mejor expresión oral en los niños inicial.

Al respecto de los resultados, manifiesta que es necesario las estrategias, los recursos y el ambiente para desarrollar interés en los estudiantes o niños y generar la predisposición por aprender y desarrollar sus habilidades referentes a la expresión oral en el área de comunicación.

### **5.2.3. Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años en el área de Comunicación a través de un pos-test.**

La evaluación final mediante el pos test fue de un 87% de los niños y niñas quienes alcanzaron un nivel “A”; es decir han desarrollado y alcanzado el nivel de expresión oral en los niños y niñas de 4 años en el área de comunicación. Los resultados de este

objetivo son datos obtenidos de una lista de cotejo con la cual se midió el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Estos resultados se corroboran con la investigación realizada por Quispe (2008) realizó una investigación titulada “Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral. Llego a la conclusión que La aplicación de los juegos recreativos generan un aprendizaje significativo, mejorando la integración de otras áreas siendo de vital importancia en la educación básica regular.

Según García & Martínez (2010), la técnica juego de roles es una didáctica activa que genera un aprendizaje significativo y trascendente en los estudiantes, logrando que se involucren, comprometan y reflexionen sobre los roles que adoptan y la historia que representan. De esta forma se desarrolla el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la innovación y la creatividad en cada niño.

Para Cool (2012), el aprendizaje socio-cognitivo es construido paulatinamente mediante la apropiación de las herramientas y prácticas desarrolladas en el contexto social, que son puestas de manifiesto para los niños y andamiadas en las acciones significativas y en las palabras de los co-participantes en la actividad conjunta

Mígalo (2013) manifiesta que el títere es un elemento motivador y básico para el aprendizaje genera gran curiosidad y expectativa en el niño lo cual asegura que es posible que la expresión oral cambie de acuerdo al estímulo que recibe. Según lo expuesto se puede afirmar que la estrategia didáctica juego de roles permite que los niños y niñas de educación inicial desarrollen sus capacidades cognitivas, sociales y afectivas a fin de prepararles para la solución de problemas que se les presente en la vida diaria y en el contexto educativo donde se desarrollen.

En relación a la hipótesis de investigación:

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05. Después de aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de,001; el cual es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pretest con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haberse aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juego de roles bajo el enfoque colaborativo mejoró significativamente el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial de la institución educativa “Geronimus College” Huarmey del año 2017.



## **VI. Conclusiones**

Al finalizar la investigación, se concluye que:

Los niños y niñas se encontraron en un nivel “C”, así lo demostraron los resultados del pre test con un 73% de los estudiantes, ya que no eran motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias para lograr la capacidad de la expresión oral.

La aplicación de la estrategia didáctica juego de roles se realizó a través de 13 sesiones de aprendizaje en el área de comunicación, las cuales demostraron que los niños y niñas iban mejorando progresivamente sus logros de aprendizaje en cada sesión que se iba desarrollando. Los resultados de la aplicación de las sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la expresión oral en su tono de voz, entonación, fluidez, claridad, léxico, coherencia, movimientos corporales y gesticulación.

Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que el 87% de los niños y niñas alcanzaron un nivel “A”; es decir han alcanzado el nivel de la expresión oral. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los niños y niñas han demostrado tener un mejor nivel de la expresión oral después de haber aplicado la estrategia didáctica juego de roles.

## **RECOMENDACIONES**

Tomando en consideración los resultados obtenidos se recomienda a los docentes la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque constructivista utilizando títeres en el contexto aula, ya que su utilización adecuada genera expectativas en los estudiantes posibilitando de esta manera una mejora en el logro de aprendizaje en el área de comunicación, así mismo:

Se recomienda que los docentes debemos de fomentar la creatividad, la motivación y el interés de nuestro niños y niñas.

Elaborar recursos didácticos que ayude o facilite el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, ya que ellos se caracteriza por ser dinámicos, motivadores y despierta la curiosidad ante objetos que llame la atención.

Los títeres como recurso didáctico es necesario trabajar y de esa manera fomentar la importancia de los juegos de roles en cada uno de ellos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar E. (2009). 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 deChimbote – Perú.
- Ancon, H. (2017). 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 4 años de la institución educativa inicial N° 377-b “bena jema” del distrito de Yarinacocha - Ucayali, 2017. Recuperado de:<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044852>
- Bejarano, J. y Choque, I.(2009). 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; 2001.
- Bernardeta, R. Desarrollo físico y artístico. 3 ed. Colombia. Educación a distancia PROFDOA, facultad de educación y humanidades; 2004.
- Boronat, M. (2001). El juego en la edad preescolar. 2 ed. Habana. Pueblo y educación.
- Calero,P. (1999). Educar jugando, colección para educadores. 3 ed. Lima. San Marcos; 1999.
- Cernuda A.(2009) 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, &Williame C. (1994).La comunicación oral. 3 ed. Paris. Nathan.

Chiriboga B.(1993). Didáctica del español como segunda lengua. 3 ed. Ecuador. Abya – yala; 1993.

Díaz,B (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. 2 ed. México. Mcgraw-Hill.

Fernández, L. (2010).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. Recuperado de: <http://www.aprendemas.com/noticias/html/n1954-f15012007.htm>

Figuroa, L., Ana y colaboradora.(2010).El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar. (Tesis magíster). Universidad de Bogotá, Colombia.Recueperado de:[http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres\\_nj.pdf](http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres_nj.pdf)

Galeano,M.(2004). Responsabilidad ética en la Investigación. Recueperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/bio/v26n1/v26n1a03.pdf>

Gutierrez F. El lenguaje total. 3 ed. Argentina.Humanitas; 1979.

Gutiérrez, G. (2017). *Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima-2016*. Tesis de Pregrado para optar título de Licenciado en Educación en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú.

Grande del prado (2010). Los Juegos de roles en el aula. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>

Hildebrand V.(2004). Fundamentos de educación infantil en jardines de niños y primaria. 3 ed. México. Limusa.

Hughes J. (1988). Roleplaying. Healing and the construction of Symbolic Order. Australia. Nacional.

Jiménez, M. (2009). Expresión y comunicación. 3 ed. España. Editex.

Moreno, M.(2002). Aprendizaje a través del juego. 3 ed. Madrid. Aljibe.

Papalia, D. (2004). Psicología del desarrollo humano. 2 ed. México. Mc Graw Hill; 2004.

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; 2004.

Pozo J.(2009). Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo monereo, estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción. 4 ed. Barcelona. Domenech.

- 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. El juego proceso de desarrollo y socialización. 2da. Colombia. Yula; 1993.
- Pérez Reverte, A. (1994). Homo Ludens.El Semanal, 26 de junio de 1994. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Rose, B. (1995).Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural. 3 ed. Barcelona. Grao.
- Santibáñez R. Estrategia Didáctica. Recuperado de:<http://investigaeduca.blogspot.com/search?updatedmax=20101204t09%3a02%3a00-07%3a00&max-results=7>
- Tipos de títere.(s/f) Recuperado de.<http://www.tipos.co/tipos-de-titeres/#ixzz5J4kMqbq9>
- Vega, G (2017). Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de comunicación en la institución educativa n° 502 brillo nuevo del distrito de pebas, provincia mariscal ramón castilla, región loreto-2017.Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044854>
- Vigotsky La zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica de aula. 3 ed. Nueva York. Universidad de Cambridge; 1994.

## **Anexos**







## SESION DE APRENDIZAJE 01

### APRENDIZAJES ESPERADOS

Identifica estilos, géneros, técnicas y recursos para la realización de un montaje de títeres.

Expresa su punto de vista.

Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Explicación del curso y del proyecto.	<p>El profesor iniciara una conversación sobre el arte y la creatividad, se motivara a los alumnos para que todos participen y den su punto de vista.</p> <p><i>Preguntas para iniciar el dialogo:</i></p> <p>¿Qué talento artístico le gustaría tener? (cantar, actuar, pintar, escribir...)</p> <p>¿Qué talento sabes que tienes? Remarcar que todos tenemos talentos por descubrir.</p> <p>¿A que artistas admiras?</p> <p>¿Cuándo eres mas feliz?...</p> <p>*estas preguntas ayudaran a que los alumnos se sientan cómodos y se rompan las barreras que impiden tener libertad para opinar, crear y aprender divirtiéndose.</p>	15 min.	
Dinámica: agrupando al zoológico.	<p>El profesor pasara una cajita o bolsa oscura con papelitos, cada alumno tomara uno al azar.</p> <p>En cada papel estará escrito el nombre de un animal. El alumno no deberá comentar que le ha tocado, después de que todos sepan que animal tienen en su papel, el profesor indicara que al mismo tiempo emitan el sonido del animal que indica el papel, después, que imiten su movimiento y finalmente que se agrupen con quines están representando al mismo animal (el sonido y la representación no deberá parar hasta que todos estén agrupados.)</p> <p>Una vez agrupados y en silencio, el profesor indicara que los grupos formados serán los grupos de trabajo para el primer semestre.</p>	15 min.	Papelitos con los nombres de los animales, cajita o bolsa oscura.

Ideas básicas sobre los títeres	El profesor enseñara las ideas fundamentales sobre el teatro de títeres. (historia, estilos, usos)	10min.	
Explicación del trabajo para la siguiente clase.	Cada grupo traerá a la próxima clase una historia o mito peruano que quieran contar a través del teatro de títeres. (Darles la opción de preguntar a los profesores de comunicación, historia, etc.)	5 min.	

## EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>APRECIACIÓN ARTÍSTICA</b>	Identifica los diferentes estilos y géneros del teatro de títeres.	Ficha de observación.
<b>ACTITUDES</b>	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Libera sus miedos, se desinhibe aceptando el código del juego.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

### APRENDIZAJES ESPERADOS

Interpreta distintas historias narradas.

Identifica y valora las cualidades de una obra literaria.

Identifica las pautas básicas para la elaboración de un texto dramático. (Guión)

Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>MATERIALES</b>
Dinámica: Títeres humanos.	Ubicarse en parejas, para obtener un orden cada uno se designara un número (1 y 2). El numero 1 jugara con su “Títere” siguiendo la indicaciones del profesor. (el profesor pedirá que expresen sentimientos, emociones, circunstancias específicas)	10 min.	
Lectura de las historias.	Cada grupo leerá la historia seleccionada y explicara por que la quieren contar a través del teatro de títeres, los demás grupos darán su opinión sobre las historias narradas.	20 min.	
Pasos para crear un guión.	El profesor explicara los pasos básicos para la creación de un guión	10 min.	
Explicación del trabajo para la siguiente clase.	Cada grupo deberá traer un avance del guión (preguntas, personajes, modelo aristotélico, etc.) para ser terminado en la siguiente clase.	5min.	

## EVALUACIÓN

<b>CAPACIDADES FUNDAMENTALES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<b>APRECIACIÓN ARTÍSTICA</b>	Interpreta y expone un punto de vista a partir de los leído y escuchado.	Ficha de observación.
<b>ACTITUDES</b>	Perseverancia en la tarea: Presenta el trabajo encomendado.	
	Disposición cooperativa y democrática: Trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	
	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

### APRENDIZAJES ESPERADOS

Reconoce sus cualidades personales.

Emplea las técnicas enseñadas para la creación y elaboración de un texto dramático.

Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Dinámica: Iniciales de cualidades	Un alumno deberá decir su nombre y su apellido y con las primeras vocales o consonantes deberá decir una cualidad que posea. <i>(Ejemplo: Maria Álvarez / Metódica, Alegre)</i> El siguiente alumno hará lo mismo pero repetirá las cualidades del compañero anterior, el tercero repetirá las del primero y segundo, y así sucesivamente. <i>Los alumnos se colocaran en círculo para realizar esta dinámica.</i>	10min.	
Presentación del trabajo.	Cada grupo presentara el avance de su guión, y los compañeros de los otros grupo darán sus opiniones y sugerencias. El profesor guiara el dialogo y concluirá dando los puntos que deberán trabajar.	10 min.	
Elaboración del Guión.	Cada grupo trabajara por separado su guión y al finalizar la clase le entregara una copia al profesor.	20 min.	
Explicación del trabajo para la siguiente clase.	Presentaran el guión terminado. Cada grupo preparará un dibujo de cada personaje de su guión. (en el dibujo deberá detallarse todas las características que el se imagina en el personaje)	5 min.	

## EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Imagina y crea textos dramáticos.	Ficha de observación.
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Evalúa e incorpora sugerencias dadas por sus compañeros.	
	Interpreta y expone un punto de vista sobre el trabajo de sus compañeros.	
ACTITUDES	Identidad y autoestima: Se reconoce como un ser valioso. Expresa cualidades que posee.	
	Perseverancia en la tarea: Presenta el trabajo encomendado.	
	Solidaridad: valora y respeta el trabajo y el proceso de sus compañeros.	
	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

### APRENDIZAJES ESPERADOS

Observa estilos y géneros del teatro de títeres.

Identifica Técnicas y recursos para la realización de un montaje de títeres.

Expresa su punto de vista.

Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Visualización del video.	Se visualizara un video con distintos estilos y géneros del teatro de títeres.	10 min.	Video 01
Análisis del video	El profesor promoverá el análisis y debate con respecto al video. <i>Preguntas para iniciar el análisis y debate:</i> ¿Cuántos tipos de títeres vimos? ¿Cuál les gusto más? / ¿Por qué? ¿Qué otros estilos de títeres podríamos construir? ¿De que materiales son los teatros que vimos? ¿Qué otros materiales podríamos utilizar para construir nuestros teatros de títeres? ¿Qué tipos de historias podemos contar a través del teatro de títeres?	10 min.	
Explicación sobre tipos de títeres.	El profesor enseña las clases de títeres, materiales, etc.	10min.	
Coordinación y acuerdos grupales.	Cada grupo acordara que tipo de títere elaborara para su montaje, de acuerdo con las necesidades de la historia y los recursos con los que cuentan. Usarán como guía los dibujos realizados. El profesor indicara que materiales deberán traer a la siguiente clase.	10min.	
Explicación del trabajo para la siguiente clase.	Deberán avanzar con la elaboración de los títeres que serán terminados la siguiente clase.	5min.	



Elaboración de los títeres.	El profesor enseñara la técnica y los pasos a seguir para la elaboración de los títeres. (Breve explicación, se profundizará al momento del trabajo práctico.	15min.	
	Luego cada grupo trabajara por separado sus títeres. El profesor verificara que el proceso de construcción sea correcto.	30min.	
Elaboración de títeres	Trabajo por grupos. Culminación del proceso de construcción de los títeres.	20min.	
Dinámica: Presentación en sociedad.	Cada grupo deberá presentar a sus títeres, contándole a la clase todos los detalles sobre el personaje (nombre, sexo, edad, nacionalidad, gustos, carácter, etc.)	20min.	

## EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</b>	Imagina distintos estilos, formas y materiales para el trabajo con títeres.	Ficha de observación.
	Diseña y crea con originalidad títeres.	
	Emplea recursos de la comunidad para el diseño de títeres.	
	Explora y emplea nuevas alternativas para diseñar y crear títeres.	
<b>APRECIACIÓN ARTÍSTICA</b>	Interpreta y comenta lo observado.	
	Identifica los diferentes estilos y géneros del teatro de títeres.	
	Valora su trabajo y el trabajo de sus compañeros.	
<b>ACTITUDES</b>	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Perseverancia en la tarea: Presenta el trabajo encomendado.	
	Solidaridad: colabora con sus compañeros.	

	<p>Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.</p>	
	<p>Disfruta el proceso de creación.</p>	
	<p>Disposición cooperativa y democrática: Trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.</p>	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica los distintos estilos de teatrines para títeres.
- Aplica técnicas de artes visuales para elaborar diseños.
- Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Explicación de estilos del teatrín.	El profesor explicara y mostrara algunos diseños de tipos de teatrín para títeres y dará algunas opciones de materiales que se pueden utilizar.	20min.	
Elaboración del diseño del teatrín.	Los alumnos diseñaran el modelo del teatrín que construirán de acuerdo con las necesidades y posibilidades del grupo. Dependiendo del grupo el trabajo puede ser por individual o podrán construir un solo teatrín para presentar las distintas obras preparadas en el salón. El diseño deberá incluir medidas, materiales, colores, y se presentara al final de la clase y se expondrá al profesor y compañeros.	20min.	Hojas bond o Papelógrafos para
Tarea.	Los alumnos se organizaran para traer a la próxima clase los materiales necesarios para construir el teatrín diseñado.		

### EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Imagina distintos estilos, formas y materiales para construir un teatrín para títeres.	Ficha de observación.
	Diseña modelos de teatrines para títeres.	
	Emplea técnicas de artes visuales para elaborar diseños.	

<b>APRECIACIÓN ARTÍSTICA</b>	Identifica los materiales necesarios y factibles para la elaboración del teatrín para títeres.	
<b>ACTITUDES</b>	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	
	Disfruta el proceso de creación.	
	Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora teatrín para títeres.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Dinámica de trabajo en equipo: La maquina.	Un alumno saldrá al centro del salón y hará un sonido y un movimiento, a este se sumara otro alumno que tendrá que hacer también un sonido y movimiento pero que se relaciones con el del alumno anterior y así sucesivamente hasta formar una especie de maquina que trabaje en perfecta armonía. Cuando la maquina este completa el profesor indicara que aceleren o disminuyan la velocidad y finalmente que se apague la maquina. Esta dinámica sirve para que los alumnos experimenten lo que significa trabajar en equipo, trabajar para el otro y apuntar todos hacia un mismo fin, el profesor hará un pequeño análisis al terminar la dinámica para que los alumnos tomen conciencia de lo experimentado.	10min.	
Elaboración del teatrín.	Los alumnos se organizaran en grupos para empezar la construcción del teatrín para títeres. Al final de la clase presentaran el avance al profesor.	30min.	

### EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Elabora (construye) teatrín de títeres de acuerdo al diseño presentado.	Ficha de observación.
ACTITUDES	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	

	<p>Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.</p>	
	<p>Disfruta el proceso de creación.</p>	
	<p>Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.</p>	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora teatrín para títeres.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Elaboración del teatrín.	Los alumnos se organizarán en grupos para terminar la construcción del teatrín para títeres.	40min.	
Presentación del trabajo.	*si se han elaborado varios teatrines en el aula, al final de la clase se mostrarán los trabajos a modo de exposición.		

### EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Elabora (construye) teatrín de títeres de acuerdo al diseño presentado.	Ficha de observación.
ACTITUDES	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	
	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Disfruta el proceso de creación.	
	Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Conoce métodos de trabajo en producción y dirección.
- Reconoce la importancia de la escenografía y utilería dentro del montaje.
- Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Explicación del uso y elaboración de la escenografía y utilería.	El profesor explicara el tema y dará la pautas para que por hagan su desglose de escenografía y utilería.	10min.	
Preparación del desglose de escenografía y utilería	Por grupos preparan su desglose y prepararan la lista de materiales que utilizaran para elaborarlos.	30min.	
Tarea.	Cada grupo se organizara para traer a la próxima clase la utilería y escenografía.		

### EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Imagina distintos estilos, formas y materiales para elaborar la escenografía y utilería para su obra de teatro de títeres.	Ficha de observación.
	Prepara el desglose de escenografía y utilería.	
	Emplea técnicas de artes visuales para elaborar diseños.	
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Identifica los materiales necesarios y factibles para la elaboración de la escenografía y utilería para su obra de teatro de títeres.	
ACTITUDES	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	
	Disfruta el proceso de creación.	
	Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce la importancia de la música dentro del montaje.
- Organiza grupos de trabajo para cumplir una tarea.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Dinámica: Guiados por la música.	Los alumnos deberán estar echados sobre el suelo. El profesor pedirá que respiren lentamente para relajarse y empiecen a escuchar el silencio, luego pondrá distintos estilos musicales (salsa, rock, hip hop, gregoriana, barroca, etc.) empezando por los mas lentos y relajantes hasta llegar a los ritmos contemporáneos y luego de regreso a los mas tranquilos, mientras la música suena, el profesor les pedirá a los alumnos que identifiquen que sentimientos y sensaciones van sintiendo con cada ritmo y estilo musical que escuchan. Después de un momento en silencio, el profesor indicara que abran los ojos y se incorporen poco a poco. Cuando ya todos estén sentados el profesor pedirá a los chicos que describan la experiencia. ¿Cómo se sintieron? ¿ que estilo le gusto mas? ¿Qué sensaciones nuevas experimentaron? ¿Qué estilo los conmovió más? ¿Qué sintieron cuando sonaba el <i>regueton</i> o los cantos gregoriana? Etc. Luego del dialogo, el profesor marcara la función de la música en la comunicación, y explicara como se puede usar dentro de una obra de teatro de títeres.	25min.	
Musicalización de la obra.	Por grupos decidirán el tipo de música y los momentos en que esta intervendrá dentro de su obra de teatro de títeres.	15min.	
Tarea.	Cada grupo se organizara para traer a la próxima clase la música que usaran		

	en su obra.		
--	-------------	--	--

### EVALUACIÓN

<b>CAPACIDADES FUNDAMENTALES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</b>	Diseña la Musicalización de una obra de teatro.	Ficha de observación.
<b>APRECIACIÓN ARTÍSTICA</b>	Identifica estilos musicales y reconoce sus preferencias.	
<b>ACTITUDES</b>	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	
	Disfruta el proceso de creación.	
	Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce la importancia del proceso de ensayos en el montaje.
- Valora un trabajo que busca la perfección.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
Cronograma de ensayos	<p>El profesor y los alumnos elaboraran un cronograma de ensayos:</p> <p><b>Primera fecha:</b> Elección de los personajes.- el grupo decidirá que persona animara a cada personaje de la historia de acuerdo a las capacidades y características de cada participante del grupo.</p> <p>Elección del equipo técnico.- un grupo (2 o 3) se encargaran de hacer las coordinaciones técnicas y de producción como: sonido, efectos especiales, luces, presentación, difusión, elaboración de trípticos, etc. (dependiendo el caso).</p> <p><b>Segunda fecha:</b> Muestra del primer avance, puede ser la mitad de la obra. Los demás grupos deberán observar y criticar con el fin de que se aprecie el proceso de ensayos como un proceso de perfeccionamiento. Enfatizar que a mas ensayos tendrán un mejor resultado en cuanto la interpretación y la precisión de los elementos técnicos.</p> <p><b>Tercera fecha:</b> Muestra del segundo avance, lo ideal es que presenten toda la obra montada. Los demás grupos deberán observar y criticar con el fin de que se aprecie el proceso de ensayos como un proceso de perfeccionamiento. Enfatizar que a más ensayos tendrán un mejor resultado en cuanto la interpretación y la precisión de los elementos técnicos.</p> <p><b>Cuarta fecha:</b> Muestra de la obra terminada. Los demás grupos deberán observar y criticar con el fin de que se aprecie el proceso de ensayos como un proceso de perfeccionamiento. Enfatizar que a más ensayos tendrán</p>	El necesario para que muestren en todos los grupos .	

	<p>un mejor resultado en cuanto la interpretación y la precisión de los elementos técnicos.</p> <p><b>*Para inicial el proceso de ensayos deben estar listos todos los elementos antes trabajados: títeres, teatrín, sonido, etc.</b></p>		
--	---	--	--

### EVALUACIÓN

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Emplea el proceso de ensayos para perfeccionar su trabajo.	Ficha de observación.
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Valora el trabajo de sus compañeros	
	Interpreta y evalúa el avance su trabajo y el de sus compañeros.	
ACTITUDES	Concentración y atención: entiende las indicaciones del profesor, participa activamente de la clase.	
	Perseverancia en la tarea: presenta el trabajo encomendado.	
	Disfruta el proceso de creación.	
	Disposición cooperativa y democrática: trabaja en grupo, aporta críticas constructivas.	

## CONSTANCIA DE LA I.E.

### CONSTANCIA

El director(a) de la Institución Educativa Particular N° 1590 Geronimus's College, del distrito de Huarmey, Provincia Huarmey, Departamento de Ancash, hace constar que:

La (e)l Bachiller BIGBAY NAHARAÍ BERROCAL FERNÁNDEZ, identificado con D.N.I. N° 70576874, ha desarrollado su proyecto de investigación que tiene por título:

**“APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL EMFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “GERONIMUS’S COLLEGE” – HUARMEY – 2017”**

En nuestra institución con los niños de 4 años grado de nivel inicial a partir del 11 de Mayo al 25 de Mayo del 2017.

Se le expide la presente constancia para los fines que sea conveniente.

Huarmey, 30 de Mayo del 2017

  
.....  
LIT. GONZALEZ BERROCAL NAHARAÍ  
DIRECTOR DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1590  
HUARMEY  
.....  
Director(a) de la I.E. ....

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: BIGBAY NAHARAÍ BERROCAL FERNÁNDEZ

FORMACIÓN ACADÉMICA: BACHILLER EN EDUCACIÓN

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE CANTO Y TALENTOS DE MATEMATICA.

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL EMFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERONIMUS COLLEGE" – HUARMHEY - 2017

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Alicia Melgarejo Cornejo  
Profesora de 5 años



PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: BIGBAY NAHARAÍ BERROCAL FERNÁNDEZ

FORMACÓN ACADÉMICA: BACHILLER EN EDUCACIÓN

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE CANTO Y TALENTOS DE MATEMATICA.

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL EMFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERONIMUS COLLEGE" – HUARMEY - 2017

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Ivis Pastor Jacobo  
Docente de Niños  
de 5 años



PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: BIGBAY NAHARAÍ BERROCAL FERNÁNDEZ

FORMACIÓN ACADÉMICA: BACHILLER EN EDUCACIÓN

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE CANTO Y TALENTOS DE MATEMATICA.

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL EMFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERONIMUS COLLEGE" – HUARMEY - 2017

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Esmeralda Axica Tinoco  
Docente de Niños  
de 5 años





PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APellidos y Nombres: BIGBAY NAHARAI BERROCAL FERNÁNDEZ

Formación Académica: BACHILLER EN EDUCACIÓN

Cargo Actual: PROFESORA DE CANTO Y TALENTOS DE MATEMÁTICA.

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERONIMUS COLLEGE" – HUARMEY - 2017

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Jacky Felix Mendoza  
Profesora de 3 años



PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: BIGBAY NAHARAI BERROCAL FERNÁNDEZ

FORMACIÓN ACADÉMICA: BACHILLER EN EDUCACIÓN

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE CANTO Y TALENTOS DE MATEMATICA.

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACION DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL EMFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERONIMUS COLLEGE" – HUARMEY - 2017

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA:

*Heralia Margoth Cacha Rios*  
*Profesora de 4 años*



