



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**APLICACION DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES
UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA N° 1538 “NIÑO JESUS DE
PRAGA”- HUARMEY, EN EL AÑO 2016.**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br: GLADIS ELVIRA FLORES VERGARA

ASESORA

Dra. GRACIELA PÉREZ MORÁN

CHIMBOTE - PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR

Mgr. Andrés Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgr. Sofía Carhunina Calahuala
Miembro

Dra. Lita Jiménez López
Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica “ Los Ángeles de Chimbote “- ULADECH Católica, a sus autoridades y personal docente de la carrera de Educación Inicial, por haberme ayudado en la formación profesional y por darme la oportunidad de estudiar esta Licenciatura de Educación Inicial.

A la Dra. Graciela Pérez Moran, asesora de tesis, por su apoyo incondicional y hacer realidad un sueño más en mi vida.

A todas las personas que han formado parte de mi vida profesional, agradezco su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Gladis Elvira

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor a Dios por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por haberme permitido llegar hasta este punto de mi vida, para lograr mis objetivos, con su infinita bondad y amor.

A mi madre que con su gran amor, esfuerzo y sacrificio me guio por el sendero del bien y de la responsabilidad para que de esta manera alcanzar una profesión y ser una persona útil en la sociedad, a mi padre que mientras vivió fue un apoyo incondicional en mis estudios y estuvo atento de mis logros personales y profesionales, que desde el cielo es la estrella que ilumina mi camino, para que pueda culminar con mi objetivo personal.

A mi hijo que fue mi punto de apoyo moral y espiritual para seguir adelante y por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, gracias a ello culminar con éxito una etapa más de mi vida.

Gladis Elvira

Resumen

La investigación ha considerado como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres, para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Jesús de Praga”- Huarney 2016. Así mismo el tipo de investigación fue explicativa por la razón que tiene a explicar las causas y consecuencias de la situación problemática, el nivel es cuantitativo y el diseño de la investigación fue pre experimental, la razón que se aplicó un pre test , se aplicó la estrategia y se aplicó una prueba de salida o pos test a un solo grupo, en este caso a 25 niños de 5 años de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga de la sección de mis pequeños genios. Del mismo modo se utilizó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo, para reafirmar la hipótesis se aplicó la prueba de wilcoxon para hacer la comparación entre los dos resultados del pre y pos test.

Palabra clave: Juego de Roles – Títeres - Aprendizaje

Abstract

The research has considered as a general objective to determine the influence of the application of the role-playing program using puppets, to improve learning in the 5-year-old children of the Initial Educational Institution "Niño Jesús de Praga" - Huarmey 2016. type of research was explanatory for the reason it has to explain the causes and consequences of the problem situation, the level is quantitative and the design of the research was pre-experimental, the reason that a pre-test was applied, the strategy was applied and applied an exit test or post test to a single group, in this case 25 children of 5 years of the Educational Institution Child Jesus of Prague from the section of my little geniuses. In the same way, the observation was used as a technique and as an instrument the checklist, to confirm the hypothesis the Wilcoxon test was applied to make the comparison between the two results of the pre and post test.

Keyword: Role Playing - Puppets - Learning

Contenido

| | |
|--|-----|
| CARÁTULA..... | i |
| JURADO EVALUADOR..... | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| Resumen..... | v |
| Abstract..... | vi |
| Contenido..... | vii |
| I. Introducción..... | 1 |
| II. Revisión de literatura | 6 |
| 2.1. Antecedentes..... | 6 |
| 2.2. Teorías del Aprendizaje | 9 |
| 2.2.1. El Aprendizaje | 11 |
| 2.2.2. Tipos de Aprendizaje..... | 11 |
| 2.2.2.1. Aprendizaje Permanente..... | 11 |
| 2.2.2.2. Aprendizaje Aplicado..... | 12 |
| 2.2.2.3. Factores del aprendizaje | 13 |
| 2.2.2.4. Logro del Aprendizaje..... | 13 |
| 2.2.2.5. La comunicación con los niños | 14 |
| 2.2.2.6. Desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas | 15 |
| 2.3. Enfoques Metodológicos..... | 16 |
| 2.3.1. Enfoque socio cognitivo | 16 |

| | | |
|----------|---|----|
| 2.3.2. | El modelo del aprendizaje social –cognitivo | 16 |
| 2.4. | Recurso como soporte del Aprendizaje..... | 18 |
| 2.5. | Juegos de Roles | 20 |
| 2.5.1. | Generalidades de los Juegos de Roles | 22 |
| 2.5.3. | Conceptualización de los juegos de roles | 23 |
| 2.5.4. | Clases de los Juegos de Roles..... | 25 |
| 2.5.4.1. | Juegos de roles controlado..... | 25 |
| 2.5.4.2. | Juego de roles libre | 25 |
| 2.5.4.3. | Características de los Juegos de roles..... | 26 |
| 2.5.4.4. | Tipos de Juegos de roles..... | 26 |
| 2.5.4.5. | Finalidad del Juego de roles | 27 |
| 2.5.4.6. | Elementos de los juegos de roles..... | 28 |
| 2.5.4.7. | El Juego de roles en la actitud del niño pre escolar..... | 29 |
| 2.5.5. | Desarrollo de la creatividad mediante el juego de roles | 30 |
| 2.5.6. | Importancia del juego de roles en la edad pre escolar | 30 |
| 2.5.7. | Secuencia didáctica de los juegos..... ¡Error! Marcador no definido. | |
| 2.6. | Los títeres | 31 |
| 2.6.1. | Evolución de los títeres..... | 32 |
| 2.6.2. | Clasificación | 33 |
| 2.6.3. | La importancia del trabajo de títeres..... | 34 |
| 2.6.4. | El arte de los títeres y su forma de organización | 36 |

| | |
|--|----|
| 2.6.5. Los títeres en la enseñanza..... | 37 |
| 2.6.6. Importancia de los títeres en la educación | 37 |
| 2.7.7..Hipótesis | 39 |
| III. Metodología | 40 |
| 3.1. Diseño de la investigación | 40 |
| 3.2 Población y muestra..... | 40 |
| 3.2.1. Población | 40 |
| 3.2.2. Muestra | 41 |
| 3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores..... | 42 |
| Juego de Roles | 43 |
| 3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 43 |
| 3.3.3.1. Observación: | 44 |
| 3.3.3.2. Lista de Cotejo | 44 |
| 3.4. Plan de análisis..... | 45 |
| 3.5. Matriz de consistencia | 46 |
| 3.6. Principios éticos | 47 |
| IV. Resultados..... | 50 |
| 4.1 Resultados..... | 50 |
| 4.2 Análisis de resultados | 67 |
| V. Conclusiones Aspectos Complementarios..... | 73 |
| Referencias bibliográficas..... | 88 |

6. Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Población de estudiantes..... | 44 |
| Tabla 2. Muestra de estudiantes de 5 años..... | 44 |
| Tabla 3. Baremo de la variable logro de capacidades..... | 46 |
| Tabla 4. Matriz de consistencia | 46 |
| Tabla 5. Nivel de logro obtenido mediante el pre test | 50 |
| Tabla 6. Sesión 01: “Conociendo a los animales” | 51 |
| Tabla 7. Sesión 02: Conociendo las normas de convivencia..... | 52 |
| Tabla 8. Sesión 03: Nos divertimos haciendo collage | 53 |
| Tabla 9. Sesión 04: Jugando al gato y al ratón | 54 |
| Tabla 10. Sesión 05: Jesús Murió en la Cruz..... | 55 |
| Tabla 11. Sesión 06: Mi papito Trabajador | 56 |
| Tabla 12. Sesión 07: Dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche..... | 57 |
| Tabla 13. Sesión 08: Creando cuentos..... | 57 |
| Tabla 14. Sesión 09: La Familia | 58 |
| Tabla 15. Sesión 10: Llego la primavera | 59 |
| Tabla 16. Sesión 11: Actuación por el Día de la madre | 60 |
| Tabla 17. Sesión 12: La estrellita..... | 61 |
| Tabla 18. Sesión 13: Texto sobre los animales domésticos..... | 62 |
| Tabla 19. Sesión 14: Celebrando el día del niño | 63 |

| | |
|---|---------|
| Tabla 20. Sesión 15: Jugando a los aviadores | 64 |
| Tabla 21. Resultados del nivel de logro de los aprendizajes obtenido mediante el pos test..... | 65..... |

Índice de Figuras

| | |
|---|----|
| Figuras 1.. Nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación aplicado en el pre test..... | 60 |
| Figuras 2. Conociendo los animales | 61 |
| Figuras 3. Aplicación de juegos de roles para en el área de comunicación en los niños de 5 años | 62 |
| Figuras 4. Nos divertimos haciendo collage | 63 |
| Figuras 5. Jugando al gato y al ratón | 64 |
| Figuras 6. Jugando al gato y al ratón | 65 |
| Figuras 7. Mi papito Trabajador | 66 |
| Figuras 8. Dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche | 67 |
| Figuras 9. Creando cuentos..... | 68 |
| Figuras 10. La familia | 69 |
| Figuras 11. Llego la primavera | 70 |
| Figuras 12. Actuación por el día de la madre | 71 |
| Figuras 13. La estrellita | 72 |
| Figuras 14. Texto sobre los animales domésticos..... | 73 |
| Figuras 15. Celebrando el día del niño | 74 |

| | |
|---|----|
| Figuras 16.Jugando a los aviadores | 75 |
| Figuras 17.Logro de aprendizaje en el área de comunicación en el Post- test. | 76 |

I. Introducción

El nuevo sistema educativo requiere que las enseñanzas sean a través de los juegos como parte del aprestamiento en el desarrollo infantil de tres a cinco años , me refiero a la educación inicial donde el docente juega un rol muy importante en la aplicación y estudio de los juegos que garanticen un adecuado aprestamiento mediante el juego de roles en las diferentes áreas educativas, específicamente para niños y niñas de cinco año, que es materia de mi investigación aplicado en la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016. También es necesario mencionar que el juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general. Jugar es imitar, imaginar, es entrar en relación, pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, es luchar, esforzarse, jugar es divertirse.

Sin embargo, aunque todos sabemos o creemos saber qué es jugar, es muy difícil llegar a una definición de juego. Muchos son los autores que lo han intentado dar una definición fiable de juego, entre ellas puedo destacar la dada por García, H. (1998); “Juego es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria”, así como la que aportó Huizinga: Bruner, J. (1976): “actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”.

Colmenares, X. (2009); la titiritera alemana Traude, K. afirma: “no hay ninguna

otra forma de arte que acceda con tanta facilidad a los niños. El títere es más pequeño que los niños, de forma que éstos no sienten detrás la presencia de los adultos. El personaje le habla de tú a tú”.

Nuñez, M, & Vela, M. (2011); realizar actividades pedagógicas a través del títere permite que todos los niños, independientemente del contexto en el que vivan, encuentren espacios educativos enriquecidos, donde los niños aprenden con el juego, el arte, la creatividad, la imaginación y el movimiento, como medios fundamentales, no solo para la expresión oral sino para su desarrollo integral, influyendo en las relaciones de amistad con los otros niños, en el juego cooperativo, en la adopción de roles, en la resolución de conflictos y en sus juicios morales. Así entonces, el empleo del títere en la escuela infantil se convierte en una técnica expresiva muy importante, ya que la personalidad del títere adquiere características del intérprete; esto es, del niño que se comunica con los otros niños.

En el caso de la Institución Educativa de la muestra se presenta también esta problemática, es decir niños y niñas que no sienten el calor institucional como una forma de atracción a la institución educativa, ocasionando cierto ausentismo en las aulas, esto a su vez implica un problema académico que se evidencia con poco avance en el desarrollo de sus competencias académicas especialmente en caso particular el área de comunicación donde se percibe niños y niñas con pocas condiciones de liderazgo falta de psicoafectividad así como de autonomía en la toma de decisiones propias de su edad.

De una manera más específica considero que los juegos de roles mediante el uso

de títeres integra y contribuye en la vida de los niños el desarrollo de la personalidad. Lo antes expuesto lleva al enunciado del problema siguiente: ¿Cómo mejora el aprendizaje en los niños de 5 años aplicando el juego de roles utilizando títeres?

En el país y en forma concreta en nuestra región Ancash las niñas y niños no tienen las condiciones ni reciben los estímulos adecuados para estimular a temprana edad el desarrollo de las habilidades comunicativas; pues en el hogar, el trabajo de sobrevivencia diaria de los padres y la televisión, limita el ejercicio de la comunicación sobre todo de la expresión oral.

La escuela por su parte es una institución con muchas limitaciones donde no siempre el docente investiga ni innova su estilo de trabajo por tanto el desarrollo del área de comunicación Integral y demás disciplinas escolares no contribuyen eficientemente a desarrollar la expresión oral (Codemarín & Medina, 2007).

En la I.E N° 1538 “Niño Jesús de Praga”, los niños y niñas tienen dificultades en el aprendizaje del área de comunicación, por la poca práctica de los diferentes juegos educativos implicando que se reducen los niveles de aprendizajes, en beneficio de la escritura. En este contexto social local los padres de familia no ayudan a sus niños en su buen desenvolvimiento de sus hijos para mejorar el aprendizaje de sus hijos, pues recurren muchas veces al engreimiento utilizando palabras que no son las correctas y por ende empobrecen la mejora de aprendizaje de sus niños, también se puede observar que hay algunos niños introvertidos, tímidos, a los cuales les cuesta mucho más trabajo el poder comunicarse con sus compañeros y con las personas que lo rodean.

Por lo tanto dada la importancia del juego de roles debe integrarse en la vida de los niños y niñas como parte del desarrollo de su propia personalidad, que permita mejorar los niveles de expresión y comprensión oral al expresar ideas y emociones utilizando títeres. Lo antes expuesto lleva al enunciado del problema que es el siguiente:

Esta investigación se justifica en la principal razón que, fue observar las dificultades que tienen los educandos en la aplicación de juegos de roles para mejorar el estudio y el desarrollo de capacidad importante en la formación integral de los niños y niñas porque incluye la formación de su autonomía e independientes capaces de aprender a aprender y la preparación del niño en la escritura.

En lo práctico, la investigación tendrá un impacto directo en el contexto áulico como ya mencionamos anteriormente, la aplicación de este proyecto permitirá aplicar un conjunto de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en los niños, las mismas que ayudaran a impulsar experiencias de mejora de los aprendizajes escolares desde las instituciones educativas y que en definitiva contribuirán a sumar esfuerzos en la mejora de la calidad de la educación.

En consecuencia, se pretende contribuir con nuevos conocimientos acerca del adecuado uso de los juegos de roles utilizando títeres en el aprendizaje, como método que el docente utilizará en el aula con el propósito de obtener un progreso en la mejora en el aprendizaje, porque lo que se aspira lograr que los estudiantes aprendan a expresar con claridad y libertad lo que piensan, sienten y desean en su vida cotidiana y también se propende promover la vivencia de valores de

interacción y convivencia social .

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

El ministerio de Educación y Cultura (2012) del país de Ecuador manifiesta que el tema de la educación es un estudio de gran importancia en donde se debe estimular el crecimiento, la creatividad y la afectividad en los niños, así mismo contribuir en la formación de una sociedad más inclusiva, equitativa y solidaria.

Del mismo modo, en los aportes de Zabalza tomado de Pachano, M. (2016) manifiesta que los títeres aportan de alguna manera en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo al usar los títeres implica valorar a las personas de manera integral haciendo comprender en si el todo de su formación en el aspecto afectivo, del lenguaje, motriz, en la expresividad, en la sensibilidad, conocimientos, etc.

Quispe B (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 el grupo de estudio de la edad de 5 años, referido a una población de 25 niños/niñas, del mismo modo se basó en una metodología experimental en donde se encuentra las dos variables de causa- efecto, esta relación de variables demuestra que la variable independiente influye en la otra variable, es decir influye en la mejora del aprendizaje de los infantes entre ello la expresión oral mediante los juegos de roles.

Fernández, L (2005) explica “Las estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula”. Como principal conclusión, se extrae que el nivel de conocimiento y consciencia que los profesores presenta sobre los comportamientos comunicativos no verbales es inversamente proporcional al que presentan en relación a sus conductas verbales, es decir, que los docentes son más conscientes de las estrategias verbales que utiliza y de los efectos que desean provocar en su alumnos. Los resultados apuntan a que los profesores reconocen puntualmente muchos de los recursos lingüísticos que se utilizan para hacer más comprensible el conocimiento. Sin embargo, en otras ocasiones, no conocen en que momento de su enseñanza emplean recursos y la intencionalidad clara de sus efectos. “son los años de práctica docente los que les llevan a reutilizar algunos de sus intervenciones educativas”, explica la autora de la tesis”.

Aguilar, E (2010) desarrolló la investigación “Utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación, ante el instituto superior pedagógico público de Chimbote. La conclusión central, fue la siguiente: a) los resultados permitieron confirmar la hipótesis central, lográndose resultados positivos en los alumnos y alumnas de educación inicial en el área de comunicación; obteniendo ganancia pedagógica total de 53%, a favor del grupo experimental. Este resultado es producto de la aplicación de títeres como estrategia educativa, destinada a mejorar el proceso de socialización, así como el desarrollo de la capacidad creativa y de expresión. Las conclusiones específicas fueron: a) con la utilización de títeres, se estimula a los alumnos y alumnas el deseo de participar en forma individual y grupal, dando rienda suelta a su imaginación y fantasía, b) mediante la utilización de títeres, se logró incentivar el sentido de responsabilidad, cooperación y socialización, lo cual se refleja en las actividades generalmente desarrolladas en pequeños grupos de trabajo, c) la utilización de los títeres permite un nivel de desarrollo de socialización en los alumnos y alumnas, permitiéndoles intercambios de experiencias, opinar sobre hechos y sucesos.

Cernuda, A & Quintela, M (2003), sostiene que, en “Beneficio de los juegos de rol aplicados a la educación” es transformar en significativo una enseñanza, promoviendo a los estudiantes a través del juego de roles. Para ello deberán mantener un nexo mediante la comunicación, como elemento permanente en el juego de rol; desarrollando estrategias, tomando decisiones por parte de ellos los

niños y niñas. Se ha utilizado habitualmente los juegos de roles como herramientas de socialización, en el desarrollo surge diversas formas de interacción, colaboración y trabajo en equipo ya sea por las situaciones representadas o porque se necesita una actitud de consenso para el propio desarrollo del juego de roles. En conclusión los juegos de roles es una técnica pedagógica conocida y utilizada de diversas formas, no parece existir costumbre de aplicar los llamados juegos de rol. Sin embargo, se ha podido comprobar que es correctamente posible crear un juego de rol con tal temática. Además, se ha podido probar que el juego de rol construido es un producto utilizable en la práctica, y que resulta satisfactorio para jugadores habituales, exigentes, por tanto de rol, que tienen los niños hoy en día es muy importante para representar juegos que cada día se han ido perdiendo, la pasión que tienen, solo, los niños para realizar los juegos con ayuda de los títeres es mágico. De este modo, con referencia a las dimensiones educativas se ha proporcionado aportes teóricos y prácticos para poder contribuir al logro de los objetivos de esta manera contribuir al análisis, mejora y aportes de las actividades a desarrollar.

Bejarano, J & Choque, I y López J (2009), presentaron el estudio “Utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del distrito de Casma, 2001” ante el instituto superior pedagógico público de Chimbote. La investigación se realizó con una muestra de 388 alumnos de 5 años, de ambos sexos. La conclusión central de esta investigación, fue: a) la utilización de los títeres, como estrategia de trabajo con los alumnos y alumnas, demostró su efectividad porque favoreció el desarrollo de la socialización y de las capacidades

de expresión oral y de creatividad de los alumnos y alumnas, b) los alumnos y alumnas mejoraron la calidad de pronunciación significativamente, por efecto de la utilización de los títeres en el desarrollo de las actividades educativas, c) los alumnos y alumnas incrementaron su vocabulario, en un 41% debido a nuestra variable experimental.

2.2. Teorías del Aprendizaje

Con respecto a la evolución del aprendizaje, encontramos una diversidad de autores o estudiosos que aportaron al estudio del aprendizaje, en especial abordaremos los aportes de Antón, F. (s/f) en donde señala los casos teóricos de la:

Teoría Asociacionista E-R: en donde manifiesta que los infantes se deben acondicionar; es decir si lograron se debe gratificar a un regalo o premiación.

Teoría mediacionales (Teorías cognitivas): en este procesos teóricos tenemos a Kofka, Wertheheimer (Teoría de Gestal).

Así mismo, se dice que las respuestas emitida por los organismos, en la asociación o conexión de estas, respeto al estímulo, así mismo, se considera que la unidad de la conducta es el Estímulo – Respuesta.

Teorías Genéticas: Su principal propulsor fue Piaget, que consiste e fundar los análisis epistemológicos e observaciones empíricas y dar una explicación biológica del conocimiento.

Según en sus aportes de la psicología genética, Piaget ya no es ¿Qué es el conocimiento? O ¿o que conocemos?, ¿Cuál es el origen del conocimiento? más bien se preocupa de ¿cómo conocemos?, ¿Cuál es el origen del conocimiento?,

para ello manifiesta que el conocimiento atraviesa una serie de estadios o se construyen de manera progresiva, así mismo el sujeto toma de sí mismo se construye sus propios conocimientos.

El Enfoque histórico cultural:

Representado por Vigotsky, Considera que la aparición de la actividad socio cultural debe ser mediada, de manera que el empleo de herramientas arbitrarias y culturales es la que posibilitan el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Enfoque cognitivo: Representado por Ausubel, Dewey, es una corriente psicológica que privilegia los procesos internos como el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención en la formación de la actividad mental y la formación del conocimiento.

Se dice que el aprendizaje se aborda de manera interna, según Dewey quien se identificó con esta teoría conciba que el aprendizaje como una solución de problemas, así mismo manifiesta que en las escuelas se debe desarrollar los procesos del pensamiento del alumno y mejorar o prepararlos para resolver problemas.

2.2.1. El Aprendizaje

Correll, W. (2000). Para fraseando al autor con respecto al aprendizaje considera es posicionarse o apoderarse de algo, además manifiesta que:

"El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber (p.12).

Del mismo modo, Gonzales, V. (2001). Manifiesta que el aprendizaje:

Es concurrente, un procesos de adquirir el conocimiento que ayuda a enriquecerse y transforma las estructuras mentales de las personas de manera interna; esto ayuda a reforzar sus potencialidades del individuo y a esto se refuerza con el entorno social e interacción con su medio.

2.2.2. Tipos de Aprendizaje

2.2.2.1. Aprendizaje Permanente

La persona o ser humano desde que existe en la faz de la tierra está sometido a un aprendizaje concurrente según Gonzales, V. (2001), a esto sumamos las actividades formales que realiza para consolidar su desarrollo personal en donde en este proceso tiene que adquirir ciertas habilidades y destrezas para alcanzar sus objetivos.

En el desarrollo o construcción del aprendizaje se puede decir que el individuo aprende por necesidad y de acuerdo a una madurez suficiente y cronológica, una vez que el individuo represente los requisitos o está preparado para su desarrollo en el aspecto intelectual, personal y social.

2.2.2.2. Aprendizaje Aplicado

Con respecto al tipo de aprendizaje, Beltrán, J. (2000) se dice que el aprendizaje es necesario y primordial para ser aplicado o hacer uso dentro del contexto social en donde las personas deben de comprobar lo aprendido una serie de actitudes, valores ya actividades que desarrolla el sujeto.

Así mismo, se dice que desde la infancia las personas van formando sus conductas ya que desde el hogar los niños van adquiriendo y amoldando su conducta; es decir el proceso de aprendizaje se da de manera permanente desde que la persona nace

va reforzando de manera subjetiva y objetiva sus aprendizajes.

2.2.2.3.Consideraciones sobre los factores del aprendizaje

Parafraseando a Staton, E. (2000). Considera ciertos factores como:

Hay motivación cuando se sabe exactamente lo que se espera obtener, para ello es necesario definir los objetivos que se desean alcanzar.

Hay concentración cuando existe un enfoque total de atención, la potencia absoluta de la mente sobre el material que se está tratando de aprender.

Hay actitud porque existe la reacción que se tome ante una situación y del vigor con que se ponga a trabajar y pensar la mente. Se requiere de una actitud dinámica por parte del leer o escucha para obtener un grado máximo de aprendizaje.

Hay comprensión porque existe un propósito de penetrar en el significado de deducir, admitir ventajas o razones para aprender y adquirir el sentido de algo.

Existe una organización donde se reúne para formar una estructura completa. Es necesario una constante atención al leer o escuchar relacionando los detalles y organizándolos alrededor de la idea principal.

2.2.2.4.Logro del Aprendizaje

Según Miranda, M (2009). Cuando se habla o escribe del logro del aprendizaje, esto nos referimos en una nota numérica que obtiene un estudiante como resultado de una evaluación, de esta manera se mide el proceso de enseñanza aprendizaje; en todas sus capacidades.

Del mismo modo, Cárdenas (2010) manifiesta que el logro de aprendizaje hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, también superior y universitario. Así mismo, se dice que un estudiante con buen

desempeño o rendimiento académico es aquel que ha sido calificado con buenas calificaciones ya sea en sus actividades o exámenes durante el tiempo que estuvo en la institución y de esta manera ser promovido al ciclo superior.

Así mismo, Méndez (2009). Nos habla de logros cognoscitivo que implica los aprendizajes esperados en los estudiantes es decir el saber a alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben asimilar, su pensar, todo lo que deben conocer. En cuanto a los logros procedimentales se refieren a las habilidades que deben lograr los estudiantes, lo manipulativo, lo práctico, la actividad ejecutora del estudiante, lo conductual o comportamental, su habilidad de actuar, todo lo que deben saber hacer. En lo referente a los logros actitudinales, se refieren a la adquisición de valores morales y ciudadanos, capacidad de sentir, de convivir y el desarrollo afectivo motivacional de la personalidad.

2.2.2.5.La comunicación con los niños

Rutas del Aprendizaje (2010). En este apartado bibliográfico nos dice que los niños como sujeto social tiene aspiraciones y voluntad de comunicarse con los demás y el mundo que lo rodea; por se cumple con un rol natural y fundamental de socialización, siendo más amplio al espacio de su escuela.

2.2.2.6.Desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas

Con respecto a las competencias comunicativas y lingüísticas de los estudiantes, según Rutas del Aprendizaje (2010) manifiesta que deben ser aprendidas y son necesarias para saber relacionarse mediante las expresiones orales y verbales, de esta manera los niños deben de desarrollar sus habilidades tanto intrapersonales

como interpersonales y de esta manera entablar la comunicación entre ellos.

2.3.Enfoques Metodológicos

Para Piaget, (1987) se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase.

Por otro lado Martí (2003).Ofrece una explicación automática, coherente y unitaria del (¿cómo se aprende?, ¿cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿por qué se olvida lo aprendido? Y complementando las teorías del aprendizaje encontramos a “principios del aprendizaje”, ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que ese fundamentara la labor educativa.

En este sentido, si el docente desempeña su labor, fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su labor.

El enfoque metodológico del aprendizaje, viene a ser el procedimiento o proceso lógico, basado en concepciones teóricas que el docente aplica para que los estudiantes aprendan. Este enfoque está sustentado en modelos pedagógicos y en las diferentes teorías del aprendizaje (Red escolar, 2000).

2.3.1. Enfoque socio cognitivo

El enfoque socio cognitivo afirma que el conocimiento es situado, es decir, forma parte y es producto de la actividad, el contexto y la cultura, destacando la importancia de la mediación, la construcción conjunta de significados y los mecanismos de ayuda ajustada. El aprendizaje 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. Así, cuando las personas realizan una actividad conjunta, sus acciones, gestos y discurso, no sólo median la coordinación de la participación, sino que hacen públicas las actividades mentales implicadas, quedando así disponibles para su apropiación por parte de los participantes novatos. La característica implicación de los seres humanos en actividades conjuntas, mediadas por artefactos es, pues, crucial para el desarrollo de la cultura humana, a lo largo de toda su historia. El aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social de pertenencia. Los aprendices se apropian de las prácticas y artefactos culturales a través de la interacción con miembros más experimentados (Vargas, 2010).

2.3.2. El modelo del aprendizaje social –cognitivo

Este enfoque propone el desarrollo y multifacético de las capacidades e intereses del alumno/a. Tal desarrollo está influido por la sociedad por la colectividad, donde el trabajo productivo y la educación están íntimamente relacionados para garantizar a los alumnos /as no solo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico- técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones.

Una de las características fundamentales de este enfoque es que a través de los escenarios sociales se pueden propiciar oportunidades para que los niños y niñas trabajen en forma cooperativa y solucionen problemas que no podrían solucionarlos

solos.

- Los retos o problemas son tomados de la realidad.
- El tratamiento y búsqueda de la situación problemática se trabaja de manera integral.
- Proporciona la oportunidad de observar a los compañeros en acción. No para imitarlos, ni criticarlos sino para revelar los procesos ideológicos implícitos.
- En este enfoque se evalúa el potencial de aprendizaje que se vuelve real gracias a la enseñanza, a la interacción del alumno con aquellos que son más expertos que él. En esta perspectiva la evaluación no se desliga de la enseñanza sino que detecta el grado de ayuda que requiere el alumno de parte del maestro para resolver el problema por cuenta propia.

Desde una perspectiva social-constructivista. Se parte de la hipótesis de que el conocimiento y el aprendizaje constituyen una construcción fundamentalmente social. En el marco del enfoque de esta enseñanza. La evaluación. Auto-evaluación y evaluación tienen la función del motor en todo el proceso que se está produciendo la construcción de conocimientos (Vargas, 2010).

2.4. Recurso como soporte del Aprendizaje

Imideo, (1973) expone a los recursos como materiales que se han elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del estudiante siendo utilizados en el contexto áulico. Estos recursos didácticos desarrollan múltiples funciones: proporcionan información al alumno, son una guía para los aprendizajes, ayudan a organizar la información, ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas, despiertan la motivación e interés y nos permiten

evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento.

Se considera entonces que los Recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de alumnos que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas (Imideo,1973).

El hecho de asumir y diferenciar qué son los recursos didácticos con la especificidad del contexto de la atención a la diversidad, asociado al proceso de enseñanza - aprendizaje en los escolares con necesidades educativas especiales, significa el diseño y/o rediseño de los aspectos técnicos pedagógicos para la orientación, organización, programación, evaluación y selección de las situaciones del proceso de enseñanza - aprendizaje, a partir de la calidad y movimiento ascendente de las relaciones, objetivos, contenidos, métodos, medios, formas organizativas y la propia evaluación, del mejoramiento de la acción didáctica en su esencialidad comunicativa (Imideo, 1973).

La delimitación de lo que se entiende como recursos didácticos deja sentadas las bases para la movilización cognitiva, afectiva y vivencial de los escolares con necesidades educativas especiales, la orientación, la administración de las ayudas pedagógicas, y por tanto, el ajuste de la respuesta educativa (Imideo, 1973).

Esta visión de los recursos didácticos como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje hace singular su inserción

como herramienta cognitiva – conceptual, procedimental – metodológica y actitudinal – formativa valorativa; cuya eficiencia depende de la preparación del docente y de sus habilidades profesionales; el planteamiento de que cualifican la dinámica del proceso de enseñanza - aprendizaje desde las dimensiones formativa, individual, preventiva y correctiva – compensatoria (Imideo, 1973).

Los recursos didácticos cualifican de manera novedosa el proceso de enseñanza - aprendizaje, en su estructura, los recursos, pueden ser portadores de múltiples sistemas, como son: sistema de símbolos comunicativos, el sistema instruccional educativo, sistema afectivo individualizador, sistema valorativo y soporte material. (Imideo, 1973).

2.5. Juegos de Roles

2.5.1. Generalidades de los Juegos de Roles

En el presente trabajo de investigación, se describe sobre los juegos de rol, de modo que posteriormente, se pueda aportar en su papel en la educación como estrategia didáctica.

Inicialmente, se da una corta y clara definición del juego de rol, luego se describe brevemente su desarrollo histórico desde sus orígenes hasta la actualidad.

Por último se hace mención a los componentes básicos del juego de rol, para distinguir sus particularidades respecto de otros juegos.

Según Zapata & Cano (2010) de modo general, un juego de rol es una aventura que describe hechos reales o imaginarios y en la cual, un jugador interpreta un papel que no tiene que ver con su personalidad. Asumir el rol, es por lo tanto, caracterizar con las condiciones y reglas del juego, un personaje que ciñéndose a las reglas, pero con autonomía y espontaneidad, alcance el objetivo o reto que el

juego propone.

El fin último del juego es precisamente realizar la misión propuesta desde la interpretación de diferentes personajes.

Otra interpelación que se puede exponer sobre el juego de rol es considerarlo como una aventura virtual e imaginaria en la que cada participante representa un personaje y, de manera principalmente cooperativa, debe alcanzar una meta o bien, cumplir con unos propósitos que el mismo juego propone (Stafford, G.; Duna, W. & Willis, L., 1990).

Para tal efecto, los participantes imaginan un escenario (o disponen de un tablero y muñecos, piezas o cartas) en el que sus personajes interactúan o bien, realizan representaciones dramáticas conforme se desarrolla la aventura.

Una última concepción sobre el juego de rol que puede citarse, es la propuesta por Gross (1998) Autora que afirma que: “los juegos de rol están basados en técnicas de grupo en las que se asume o representa un papel y que están destinadas a permitir a los participantes el análisis de los tipos de relaciones personales dadas en una situación concreta”. (p. 29)

Según la “UNESCO1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzarlo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”

(p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego.

Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la UNESCO (1980) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” (p.19).

2.5.2. Desarrollo Histórico de los Juegos de roles

El desarrollo histórico de los juegos de rol, se abordó, aunque no a profundidad, desde los aportes de autores como Brell (1999), Giménez (2003), Sevillano 2008 y Zapata & Cano (2010), a partir de los cuales se describe resumidamente el recorrido por casi 50 años de la creación y popularización de los juegos de rol.

Desde inicios del siglo XX, los juegos de guerra fueron los pilares para la posterior creación de los juegos de rol, a mitad de este mismo siglo.

En los sesenta fue creado El Juego Kriegspiel (en alemán juego de guerra) es el primero que introduce unas marcas en un tablero y utilizar unos dados para determinar los elementos aleatorios de la batalla. (Sevillano, 2008, p.158).

Ya en 1966 con la publicación del libro “El señor de los anillos”, el público abrió sus expectativas a otros juegos diferentes a los de guerra. Esta novela de fantasía

épica medieval cambio el gusto y las expectativas de los fanáticos de los juegos. Este aporte literario, hizo que la idea de los juegos de rol fuera tomando forma, hasta que llegó la creación del juego de rol líder, pues aún continúa siendo el más popular: Dungeons and Dragons (traducción: Calabozos y Dragones). Un juego que se expandió en popularidad y que alcanza un número elevado de aficionados, hasta la actualidad. (Sevillano, 2008, p.159).

Posteriormente en la década de los ochenta, los juegos de rol se expandieron por el mundo, por lo tanto, tras el crecimiento de la demanda, la exigencia en la creación de juegos aumentó también.

En la década de los noventa, Rein Hagen en 1990, crea el juego más exitoso de la época: Vampiro: La Mascarada, mientras que a su vez se diseña la tercera edición de Dungeons & Dragon (Giménez, 2003).

En el año 2000, la tercera edición de Dungeons & Dragons, fue bastante aceptada, y de nuevo se convierte en el juego dominante, casi 30 años después de su creación y pareciera formarse un ciclo. (Brell, 1999)

El objetivo de hacer un recorrido histórico por la evolución y construcción de los juegos de rol, es evidenciar cómo se utiliza desde sus orígenes y qué fines tuvo.

Esto para observar cómo su impacto puede ser empleado como contexto y como estrategia de enseñanza y aprendizaje de cualquier tipo de conocimiento.

2.5.3. Conceptualización de los juegos de roles

Según Elkonin, (1984), el juego de roles, que surge en los límites de la edad temprana y la preescolar, se desarrolla intensamente y alcanza su nivel más alto en el final de la edad preescolar e inicios de la escolar.

El objetivo del juego es llegar hasta el final del relato, averiguando el misterio, liberando a la doncella cautiva, desenmascarando al traidor. (Giménez, 2003).

Resumiendo, los Juegos de Rol nos permiten cumplir ese sueño que todos hemos tenido alguna vez al asistir y ver alguna proyección de cine, hemos pensado: "Si yo fuera el protagonista no haría eso. Lo que yo haría es..." (Giménez, 2003)

El juego de rol es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde incluyen diferentes posturas que tienen que ser combinadas. (Whelpton, 1988)

El juego de rol se utiliza para trabajar las relaciones interpersonales, el comportamiento, los valores y las actitudes.

Permite que los estudiantes: Se den cuenta de lo que hacen, de cómo lo hacen y de las consecuencias de sus comportamientos. Prueben o experimenten nuevos comportamientos en un clima de riesgo limitado (no es una situación real). Aprendan a observar a las personas en una situación y a reflexionar sobre sus comportamientos y sobre sus efectos. Identifiquen formas diferentes de reaccionar ante unas situaciones seleccionadas. Aprendan a cambiar de opiniones y de actitudes. (Whelpton, 1988)

Peñarrieta, (2004) cuando se refiere a las actividades de juegos de roles considera como un tipo de modelo que se emplea como un nexo, lo cual implica que lo juegos de roles genera actividades lúdicas de juego de liberación de tensiones y muchas veces lúdico, es decir donde los niños interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego, en este caso se refiere al docente.

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

2.5.4. Clases de los Juegos de Roles.

2.5.4.1. Juegos de roles controlado

Según Calero, (1999) en su investigación determina que existe juego de roles basado en un dialogo del libro. Después de ensayar el dialogo, se pida a las distintas parejas de estudiantes que por turnos improvisen diálogos parecidos. También existe el juego de roles a modo de una entrevista basada en un texto; pida al niño y niña que acepte el rol de uno de los personajes del texto. Otros niños y niñas le hacen preguntas.

2.5.4.2. Juego de roles libre

2.5.4.3. Característica de los Juegos de roles

Según Cañeque, (1993) defiende que el jugar tiene un lugar y un tiempo, jugar es hacer y en él, y quizás sólo en él, los seres estamos en posesión de libertad que nos permite ser creadores.

Mediante el juego y apoyado sobre modelos de aprendizaje constructivistas y colaborativos, se suministra el soporte ideal para la asociación de los niños compartiendo roles, pensamientos y formas de expresión. El empleo de los juegos en nuestras aulas posibilita y motiva la obtención y alcance de los objetivos didácticos que se desean lograr, así como ofrecer a los alumnos el reto de analizar, intervenir y resolver los problemas que se les plantea. Si además agrupamos a nuestros alumnos en torno a dichos retos, conseguimos la resolución de conflictos

de forma colaborativa, propiciando la gestión, funcionamiento, organización, desarrollo e innovación desde una dimensión personal hacia la de equipo de trabajo.

2.5.4.4. Tipos de Juegos de roles

Rodríguez & Vásquez (2002), clasifican dos tipos de juego de roles: “los juegos de Tablero y los juegos de rol en vivo”. En el juego de tablero, se pueden emplear miniaturas, que con frecuencia son para representar a los personajes. Por otro lado, en el juego de rol en vivo, los estudiantes pueden disfrazarse si así lo quieren o necesitan para luego interpretar su papel.

Por tanto durante el desarrollo de los juegos de roles, se pueden usar varios materiales didácticos, por ejemplo dados, cartas, retos de piedra-papel-tijera, o cualquier otro. En la presente investigación, se utilizó el tipo de juego de rol en vivo, ya que el uso de materiales como máscaras, escenarios creados por el maestro prevalecieron durante el desarrollo de las actividades. Para efectos de la presente indagación los tipos de juegos de roles mencionados anteriormente ayudan al niño a mejorar su participación en clase, fortalecer su confianza en sí mismo y también aprender de una manera divertida, a su vez, con estos juegos el docente puede interactuar con sus estudiantes y motivar la comunicación entre ellos de una manera didáctica.

2.5.4.5. Finalidad del Juego de roles

Las finalidades que tienen los juegos de rol son las siguientes:

- a) Favorece la transformación e integración mediante la interacción, la cooperación con sus compañeros basándose en los valores y las buenas costumbres.
- b) Establece que el niño se exprese con su propio idioma, es decir con cierta propiedad en adicción y con el volumen, altura y velocidad adecuados a cada momento.
- c) La práctica constante de los juegos de roles puede conducirnos a la adquisición y mejora de ciertas habilidades personales e interpersonales en los niños.
- d) Da la ocasión de meditar, planificar con independencia ya que el juego de roles es una actividad colectiva.
- e) Mejora la habilidad de expresión del niño, dándole la oportunidad de emerger sus sentimientos, observaciones y sus vivencias por medio del gesto y la voz.
- f) Fortalece las aptitudes básicas de los niños como el saludo, expresan emociones de agrado y rechazo, afectividad con los padres y entornos.
(Unizor, 2007)

2.5.4.6.Elementos de los juegos de roles

Cuando se observa el desarrollo del juego de roles podemos precisar nítidamente que existen elementos que lo identifican, en dependencia del nivel de desarrollo que hayan alcanzado los participantes. Según Esteva (1993) estos elementos son:

- Los roles que asumen los niños y las niñas.
- Las acciones mediante las cuales desempeñan roles.

- Los objetos que utilizan en sus acciones.
- Las relaciones que tienen lugar entre los participantes del juego

Ahora bien, cuál de estos elementos puede considerarse como el ingrediente esencial. De acuerdo con nuestra concepción, esta parte es el ROL, el elemento que se puede que se puede considerar como elemento esencial es el ROL puesto que este determina las acciones a realizar por los niños en el juego y las relaciones que deben establecer. Es decir, mediante las acciones y las relaciones se manifiesta el rol. Las acciones y las relaciones mediante los roles permiten que el juego tenga un argumento. Por ello algunos autores les llaman juegos de roles o de argumentos.

Como puede expresar, en esta relación de elementos que componen el juego de roles, se observan elementos de otra índole, pues las acciones y relaciones, propias de la persona que el niño dice ser, se presentan como "reglas ocultas" en el rol asumido y que para su buen desempeño tiene que cumplir. Dichos elementos constituyen procesos internos, que no habíamos visto antes.

2.5.4.7. Juego de roles en la actitud del niño pre escolar

Se recomienda que dentro los juegos de roles, los infantes pueden aprender diversas acciones desde caminar de diversas formas como en los zapatos del otro, saltar en un pie, asumir los roles de actividades o profesiones, de esta manera es necesario asumir o ponerse en los pies del otro. (Papalia, 2004).

Así mismo, Papalia (2004), manifiesta que es necesario la socialización; es

decir mediante el juego de roles se genera la relación e interacción, así mismo es necesario la cooperación y relación entre los demás de su entorno.

Otro aspecto que se debe tener en cuenta es la tolerancia; es decir es necesario controlar, comprender y entender el mundo que lo rodea, es necesaria incentivar sus pequeños logros, sus experiencias, sus vivencias, siempre se debe incentivar y resaltar sus logros o experiencias.

2.5.5. Desarrollo de la creatividad mediante el juego de roles

Para Bernardeta, (2011) en la revista del maestro (2014), manifiesta las actividades asignadas a los estudiantes es como darle o asignarle una responsabilidad; es decir que los niños deben de asumir un papel o función en una pequeña obra de teatro en donde puede asumir papeles protagónicos como el doctor, el maestro o profesor, y esto se debe incentivar a participar en las actuaciones escolares con más confianza.

Con respecto a los docentes que trabajan con niños y niñas, deben ser innovadores, fomentar la creatividad, se dice que cuando una clase sale bien es prueba que el docente ha desarrollado estrategias adecuadas, es quien ha propiciado el aprendizaje de manera requerida, en tal sentido es necesario que los maestros sean los que identifican y trabajan adecuadamente el sentido de los aprendizajes con los estudiantes (Bernardeta, 2004).

2.5.6. Importancia del juego de roles en la edad pre escolar

Con respecto a los niños, sostiene Reyes & Raid, (1993) que cuando los niños recién nacen los infantes están que juegan constantemente, ellos van interactuando con los diversos juguetes, en donde al manipular les genera curiosidad, interés y además es muy llamativo por los colores y formas de estos juguetes.

Con respecto al juego de roles, según los autores manifiestan que es fundamental con la finalidad de propiciar el conocimiento de las actividades que las personas mayores realizan mediante los días cotidianos, manifiesta que desarrolla la creatividad, la comunicación, la expresión oral o capacidad de expresarse ante los demás, del mismo modo se recomienda que deben de aplicar estrategias dentro del aula como el teatro en donde los niños y niñas asumen roles protagónicos, así mismo los juegos entre ellos o mediante grupos otorgándoles responsabilidades y funciones a cada uno de ellos.

2.5.7. Secuencia didáctica de los juegos.

(Chacón,2007), considera que el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, de una manera adecuada con el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetir las

Así mismo plantea que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar

contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales.

Así mismo (Chacón 2007), plantea tres etapas; partiendo de la planificación donde el docente determinará las actividades a ejecutar y que juego de rol a trabajar. En base a este plan utilizará los medios y materiales donde los niños desarrollan el juego de rol y brindar sus materiales para su próxima organización de su lugar de juego.

Los títeres

2.5.8. Evolución de los títeres

En los aportes de Téllez (2015) manifiesta que la historia de los títeres es larga y compleja es decir ya existía personas que hacían títeres en la antigua Grecia y China, en donde las personas errantes o de teatro realizaban mímicas mediante diversos muñecos en el cual le daban vida, del mismo modo en Japón hay títeres al tamaño de persona en el cual se manipulan con cables.

2.5.9. Clasificación

Para Reyes & Raid (1993) clasifica a los títeres:

a) Títere de guante: El títere de guante consta de una cabeza de cualquier material y un camisón largo y se maneja desde abajo, calzando con los dedos como guante, sin embargo hay diversas formas de manejo de acuerdo a la comodidad y la experiencia del titiritero.

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

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

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

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

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

2.5.10. La importancia del trabajo de títeres

Es importante explicar que por intermedio de los títeres se asignara roles en cada uno de ellos para el desarrollo de las actividades. Mediante el arte de los títeres se asignara funciones y roles en donde se efectuara mediante el juego, esto es importante para el desarrollo del lenguaje simbólico de orden superior, los títeres se sirven de la creatividad, la imaginación y la fantasía.

Así mismo, la Psicología Sistémica, que comprende al ser humano de manera holística y en interacción con el ecosistema, integrando al individuo, la sociedad, la cultura y la naturaleza en su perspectiva compleja, guiando procesos de

bienestar que inciden en lo bio-psico-social y cultural, las aplicaciones de la Psicología Sistémica, tienen el objetivo de hallar los propios recursos para producir conciencia, autonomía y libertad.

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 tan solo 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 a los niños/as y que puede reforzar el proceso educativo: con este recurso enseñamos a estar abiertos al entorno, a vivir más intensamente y a expresar con las palabras y las acciones.

Bernardo (1962) arraiga los títeres en la parte más profunda del ser humano, a partir de que el arte de los muñecos está presente de forma universal desde los estadios más antiguos de la evolución, así mismo manifiesta que toma importancia por la razón que genera la creatividad, la motivación, el arte de expresar lo que se siente o percibe.

Bernardo critica con vehemencia el trabajo llevado a cabo con desconocimiento del títere como herramienta y del niño/a como elemento central del proceso educativo: este desconocimiento, que nace del desconocimiento de la técnica y del desprecio del niño/a como receptor y productor artístico, estaría en la base de la triste situación de los títeres en la educación.

La denuncia de la falta de formación por parte de los docentes será una constante a lo largo del tiempo y de los trabajos de los diversos especialistas en la materia. Finalmente, Bernardo critica un planteamiento del trabajo con títeres que no va más allá de los aspectos meramente constructivos del objeto teatral, y propone una formación para los docentes centrada en el sistema de representación y en los aspectos dramáticos (Bernardo, 1962: 39).

Miguel Ángel Zabalza, manifiesta que se entiende el trabajo con títeres como una de las posibilidades de actualizar y concretar la dramatización en el aula.

Así mismo, manifiesta que es una actividad en donde se implica toda la persona: emociones, destrezas motrices, lenguaje, expresividad, sensibilidad, conocimientos, etc.

Así mismo, mediante los títeres se puede caracterizar a personajes, profesiones, de esta manera toma importancia por la razón que los niños se ve representado acciones o personajes en ellos.

Además, pueden graduar la implicación del alumnado en el proceso, desde la simple representación a la construcción de la historia, de la escenografía y de los propios títeres, y también desde la simple narración de hechos o de situaciones al planteamiento teatral, respecto al cual se pretende que los niños/ as elaboren juicios y valoraciones críticas. Para este autor, las aportaciones formativas del trabajo con títeres son las siguientes (Zabalza, 2008).

2.5.11. El arte de los títeres y su forma de organización

El arte se manifiesta como cualidades que lo han hecho protagonista de aplicaciones en ámbitos educativos, psicológicos, antropológicos, rituales, lúdicos, etc., pero sobre todo y por lo que compete a este trabajo, aplicado en el trastorno y la enfermedad mental-social que devasta al propio ser y sus relaciones con el entorno, ante experiencias nefastas por el conflicto armado y pos conflicto. Los títeres tienen ciertas características viso-espaciales, de forma y contenido, también se diferencian por manejo, estructura, figuración, uso de recursos y extensiones.

El títere con sus diversas técnicas ha evolucionado creando nuevas formas, reflejando sus interacciones con las culturas y tradiciones a través de los siglos, simbolizando relaciones sistémicas de manera crítica y mordaz, desestructurando y participando del cambio en el tiempo y los espacios humanos.

El títere ha sido generador de conciencia, integrador y enriquecedor de la historia grupal y personal, no solo de quien lo ve como espectador sino de quien lo crea, como un ente propulsor de ideas proyectivas y propositivas.

Aunque sus posibilidades son muchas, Acuña (1998) los revisa y los clasifica, así: Por la forma: corpóreos y planos. Por lo que representan: objetos reales / objetos ideales / antropomorfos / zoomorfos. Por la forma de manipulación o manejo: directa con las manos o cuerpo / indirecta con varillas o hilos. Por la posición espacial del titiritero: títeres manejados desde arriba, desde abajo y al mismo nivel del manipulador.

Entre otras, las técnicas de títeres más utilizadas a nivel mundial son: Títere de guante, que como su nombre lo indica, se pone en la mano como un guante al tamaño de cada titiritero. Es una funda que compone el cuerpo del títere y de la que salen sus manos y en algunos casos los pies.

2.5.12. Los títeres en la enseñanza

Debo mencionar que Mejía (1987), afirma que es necesario fomentar desde niño el amor, la afectividad, los buenos hábitos, la solidaridad, el compañerismo entre otras bondades mediante los títeres, para ello las actividades y el trabajo con estos recursos deben estar planificados, estructurado y lo mejor de todo es debe estar sincronizado y articulado de acuerdo a sus aprendizajes a desarrollar.

Del mismo modo, mediante los títeres es necesario para desarrollar la expresión oral; es decir se utiliza con la finalidad de despertar la curiosidad y el interés entre los niños.

2.5.13. Importancia de los títeres en la educación

Dentro de ello tenemos a Ackerman, (2005) en donde resalta el aspecto oral del títere, la importancia de la palabra y sobre todo la capacidad del desarrollo de la imaginación, ya que la metáfora forma parte de la esencia. Esta autora destaca el interés de la interacción en cualquier ámbito educativo.

De esta manera, los títeres constituyen una herramienta educativa muy interesante; son los educadores quienes manifiestan esta experiencia.

Skulzin & Amado (2006) plantean que mediante el uso de títeres en la escuela los niños desarrollan capacidades: de expresión oral o escrita,

corporal y plástica.

2.2.7. Hipótesis

La aplicación del juego de roles utilizando títeres mejora significativamente el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

III. Metodología

Con respecto a la investigación es de tipo explicativa, ya que trata de explicar el comportamiento de las variables de estudio.

Así mismo, el nivel de investigación fue cuantitativo, se dice cuantitativo por la razón que mide la variable en datos estadísticos y expresos en porcentajes.

3.1. Diseño de la investigación

El diseño es pre experimental por cuanto utiliza un pre test y un post test.

GE O1 _____ X _____ O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O = niños de 5 años de la Institución Educativa Estatal N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey en el año 2016

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

O2 = Post-test al grupo

3.2 Población y muestra

3.2.1. Población

Está constituida por 66 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

Cuenta con 3 aulas del nivel Inicial de 05 años, dichas aulas cuentan con espacios adecuados a la cantidad de niños.

La muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 5 años edad.

Tabla 1.Población de estudiantes

| Edad | Sección | Sexo | | Total |
|--------|--------------------------|------|----|-------|
| | | H | M | |
| 5 años | Mi pequeño Genio | 10 | 13 | 23 |
| | Mi pequeño intelectuales | 14 | 9 | 23 |
| | Sol y Luna | 8 | 12 | 20 |
| Total | | 32 | 34 | 66 |

Fuente: Nomina de matrícula del año 2016

3.2.2. Muestra

Está conformada por 25 niños de 5 años de edad de la Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016, sección Mis Pequeños Genios.

Tabla 2. Muestra de estudiantes de 5 años

| Edad | Sección | Sexo | | Total |
|--------|------------------|------|----|-------|
| | | H | M | |
| 5 años | Mi pequeño genio | 12 | 13 | 25 |
| Total | | 25 | | |

Fuente: Registro SIAGIE de asistencia de los niños del aula de 5 años.

Criterios de inclusión

- Se trabajó con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución educativa estatal “N°1538 Niño Jesús de Praga” Huarmey año, 2016.
- Matriculados en 5 años de edad del aula “Mis pequeños genios”.
- Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión

- No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juego de Roles

Peñarrieta, (2004) 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.

Variable 2: Aprendizaje

Según Correll, W. (1999) .Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

Tabla 3. Baremo de la variable logro de capacidades

| Tipo de Calificación | Escala de calificación | | Descripción |
|----------------------|------------------------|---------------------|--|
| | Cuantitativa | Cualitativa | |
| | (16-20) | A Logro previsto | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. |
| | (11-15) | B En proceso | Cuando el estudiante está, en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere seguimiento durante un tiempo razonable para lograrlo. |
| | (0-10) | C En inicio | Cuando el estudiante está comenzando 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 (DCN)

3.3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.3.1. Observación:

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008). La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

3.3.3.2.- Lista de Cotejo

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede calificar, un puntaje, una nota o un concepto.

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008), consideran que la lista de cotejo actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo. La misma que se puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. Para muchos también es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes.

3.4 Plan de análisis

Iglesias, J. &.Sánchez, C. (2007). Una vez seleccionados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario encausarlos ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias, J. &.Sánchez, C. (2007). El procesamiento de datos, cualquiera que sea el procedimiento empleado para ello, no es más que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procedimiento, 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 estimar si la aplicación de los juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños de la muestra.

Luego de haber realizado el post test, se probó su nivel de aprendizaje, luego se diseñó y aplico el programa de juego de roles para mejorar en los niños de

la muestra el cual consiste en 15 sesiones de 45 minutos cada fecha cada sesión tomando en cuenta las Rutas de Aprendizaje y sus habilidades a desarrollar. Evaluando cada sesión con la lista de cotejo dicho instrumento de evolución consta de 5 capacidades cada uno dándole un rango de 4 puntos cada capacidad sumando 20 puntos, procesando así el un promedio final en cada sesión para luego ser cotejados con las notas de la evaluación del Post. Test.

3.5. Matriz de consistencia

| ENUNCIADO DEL PROBLEMA | OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN | HIPOTESIS | METODOLOGIA |
|---|--|---|---|
| <p>¿Cómo la Aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016”?</p> | <p>Objetivo general Determinar si la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>-Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga” mediante un pre test- Huarmey 2016</p> <p>-Diseñar y Aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016</p> <p>-Comparar los resultados del pre y pos test de la aplicación programa de juegos de roles utilizando títeres, en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”-Huarmey2016</p> | <p>La aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538“Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.</p> | <p>El tipo de investigación es explicativa. El nivel Cuantitativo. Diseño: Pre experimental Población: Esta constituida 66 niños de 5 años de edad de la I.E.I.N°1538 “Niño Jesús de Praga” Muestra: Está Conformado por constituida 25 niños de 5 años de edad de la I.E.I.N°1538 “Niño Jesús de Praga” sección “Mis Pequeños Genios” Técnicas e instrumentos: Lista de cotejo Plan de análisis: Se utilizara el excel y el software SPSS.</p> |

3.6 Principios éticos

Cualquier indagación científica con participación de investigación humana necesariamente involucra cuestiones éticas, pero casi siempre “resolver el problema ético es una parte integral de una largo y con frecuencia, altamente ambiguo rompecabezas que debe ser resuelto en el mismo proceso de la investigación” (Sieber, 2001: 13).

En este sentido, Huberman y Miles (1994) consideran que no es posible centrarse sólo en la calidad del conocimiento que se produce, como si la descripción de los hechos fuera lo más importante. Se debe siempre considerar la condición de acciones correctas e incorrectas como investigadores cualitativos, en relación con los sujetos cuyas vidas se están estudiando, con los colegas, y a quienes se responde en este trabajo. Es en la práctica cotidiana del investigador donde se presentan la mayor parte de los dilemas éticos que resolver, y es en ese momento donde más información y más apoyo debe tener el investigador de parte de la institución a la que pertenece. “Una perspectiva ética en las decisiones de la investigación involucra de manera inherente una tensión entre el juicio responsable y la aplicación rígida de las reglas (Smith, 2001: 3). Dos han sido las posturas que han sido objeto de discusión entre los filósofos dedicados a la ética y entre los investigadores, Velasco (2003) las describe como científicista y la otra anti científicista. Las concepciones científicistas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los seres humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005).

A esta tendencia Camps, (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan la ley moral desvinculada de la experiencia.

Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción.

IV. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

En esta parte se procedió a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: Juegos de roles utilizando títeres, sobre la variable dependiente: Aprendizaje.

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación un programa de juegos de roles utilizando títeres, para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

4.1 Resultados

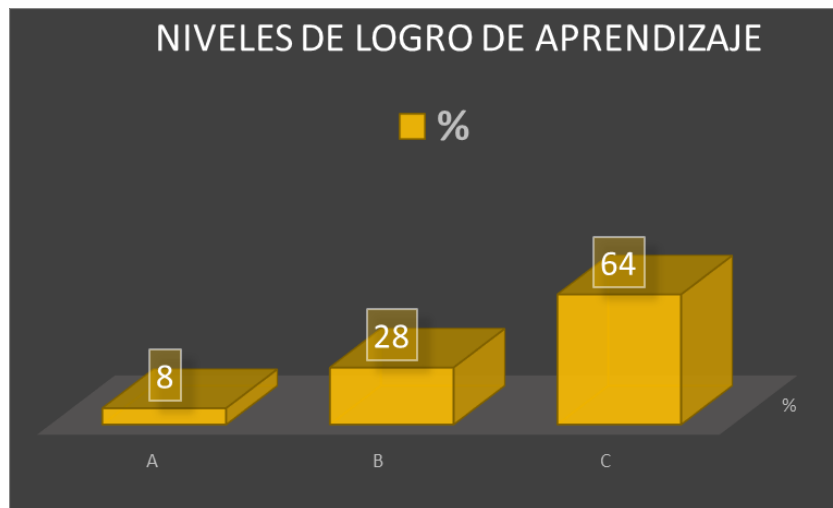
4.1.1.-Identificar el nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1538 “Niño Jesús de Praga” mediante un pre test- Huarmey 2016

Tabla 4. Nivel de logro obtenido mediante el pre test

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|------------|
| A | 2 | 8 |
| B | 7 | 28 |
| C | 16 | 64 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos – pre test.

Figura 1. Nivel de logro de aprendizaje aplicado en el pre test.



Fuente: Tabla 4 Lista de Cotejo.

En la Tabla 4 y Figura 1, se observa que el 8% de los niños (as) de la I.E.I. N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey, se encuentran en la Escala de Calificación A (logro previsto). El 28%, obtuvieron Escala de Calificación B (aprendizaje en proceso) mientras que de los niños alcanzaron un nivel de Escala de Calificación C, el 64 % (en inicio).

4.1.2. Diseñar y Aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016

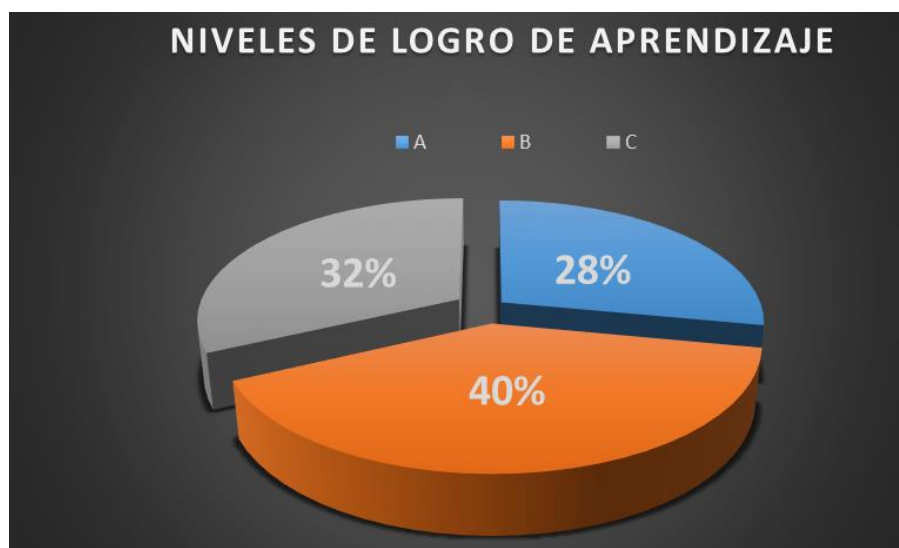
• Para dar cumplimiento al presente objetivo, se ha desarrollado 15 sesiones de aprendizaje en el aula de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”. Los resultados fueron los siguientes:

•
Tabla 5. Sesión 01: “Conociendo a los animales”

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 7 | 28 |
| B | 10 | 40 |
| C | 8 | 32 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figura 2. Conociendo los animales



Fuente: Tabla 5 Sesión de aprendizaje 1 -2016

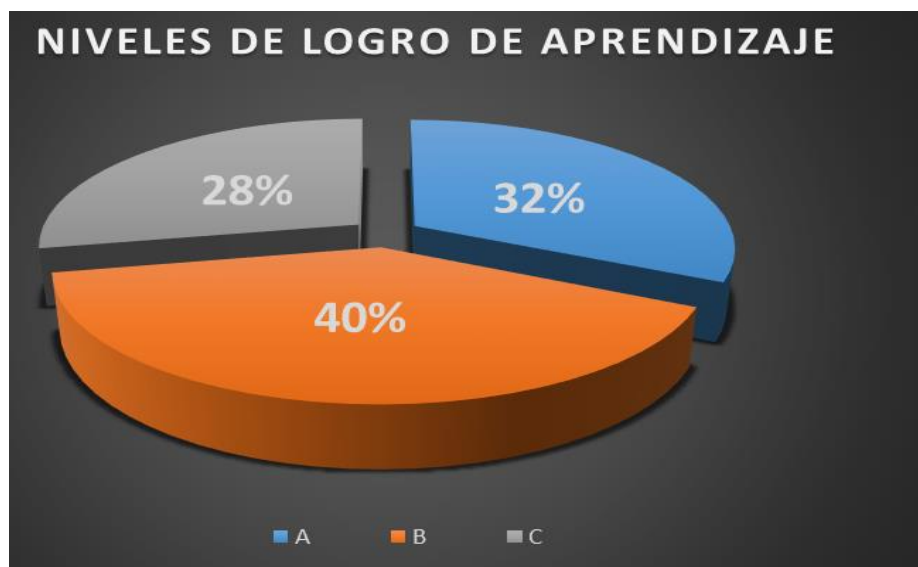
En la Tabla 5 y Figura 2, se puede observar que el 28% de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años evidencien el nivel A (logro previsto) el 40% se encuentran en el nivel B (aprendizaje en proceso), y el 32% se ubican en el nivel C (en inicio).

Tabla 6. Sesión 02: Conociendo las normas de convivencia

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|-------------------------------|----|-----|
| A | 8 | 32 |
| B | 10 | 40 |
| C | 7 | 28 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejo

Figuras 3. Aplicación de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años



Fuentes: Tabla 6 Sesión de aprendizaje 2 -2016

En la Tabla 6 y Figura 3, se observa que el 32% de los niños/as de la I.E.I. N° 1538

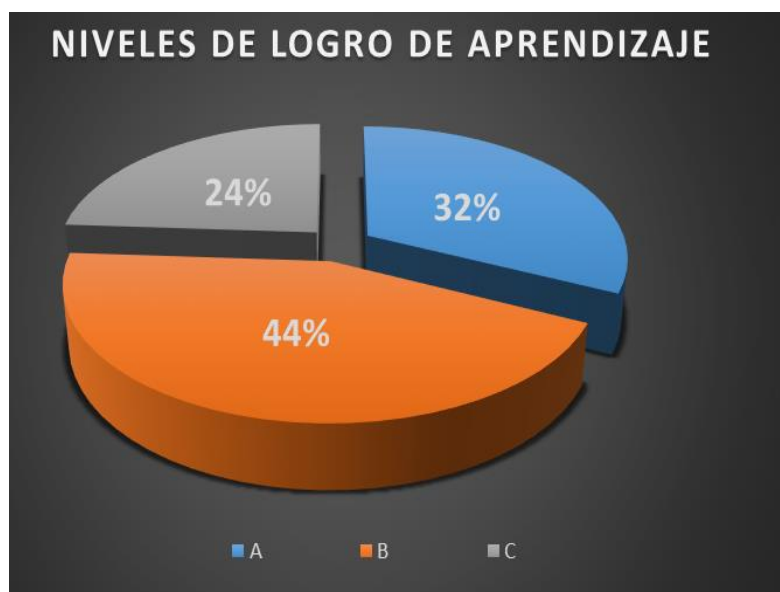
“Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, tienen Escala de Calificación A (logro previsto), el 40% obtuvieron una Escala de Calificación B (en proceso), mientras que el 28% de los niños/as evidencian un nivel C (en inicio) .

Tabla 7. Sesión 03: Nos divertimos haciendo collage

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 8 | 32 |
| B | 11 | 44 |
| C | 6 | 24 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figura 4. Nos divertimos haciendo collage



Fuente: Tabla 7 Sesión de aprendizaje 3 -2016

En la Tabla 7 y Figura 4, se observa que el 32% de los niños/as de la I.E. “Niño Jesús de Praga- Huarmey, tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto (A), el 44% de los niños un nivel de logro B (en proceso)

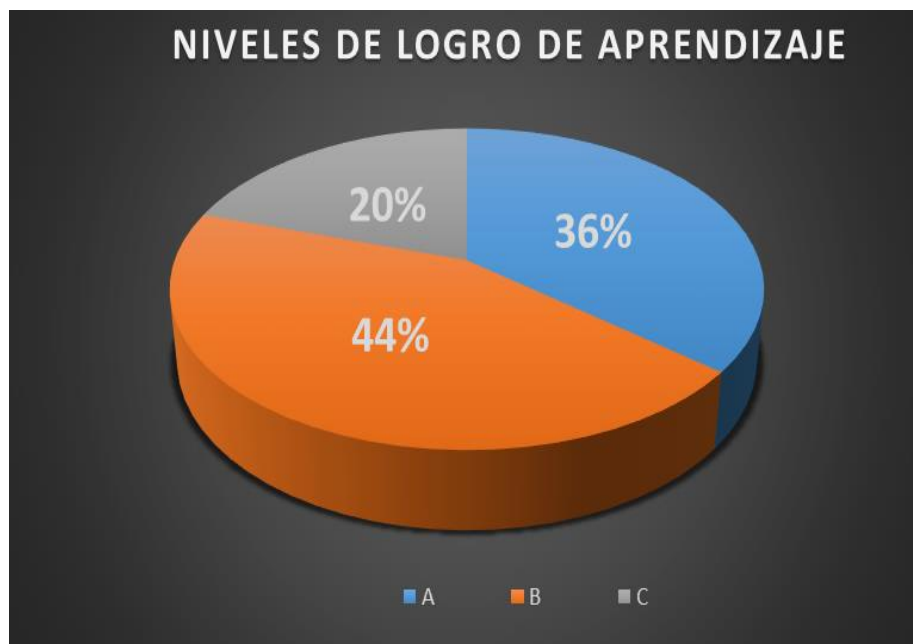
mientras que el 24%, en el nivel C (en inicio).

Tabla 8. Sesión 04: Jugando al gato y al ratón

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 9 | 36 |
| B | 11 | 44 |
| C | 5 | 20 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figura 5. Jugando al gato y al ratón



Fuente: Tabla 8 Sesión de aprendizaje 4 -2016

En la Tabla 8 y Figura 5, se observa que el 36% de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), el 44% de los niños de 5 años tienen un nivel de

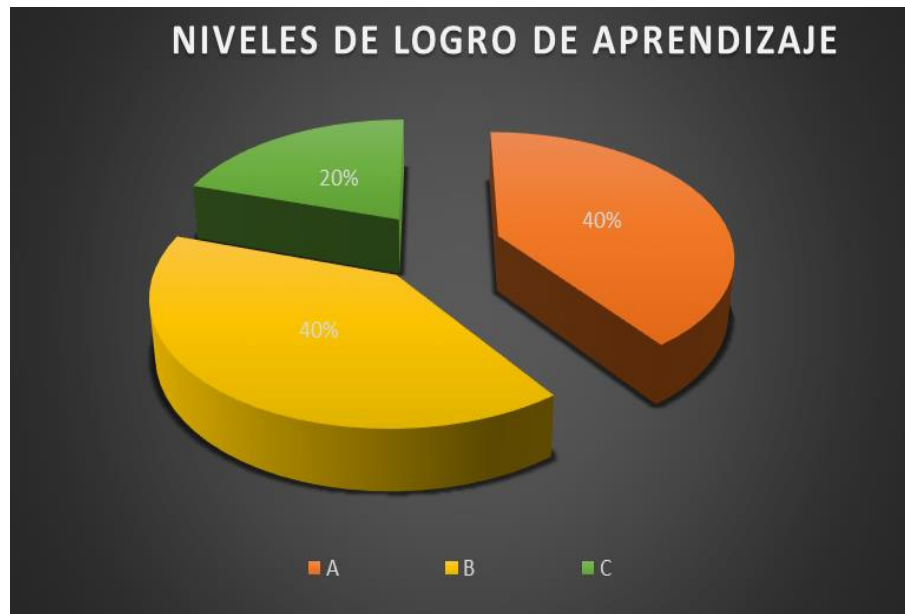
logro de aprendizaje en proceso (B) y el 20% de los niños (as) en el nivel (C) en inicio.

Tabla 9.Sesión 05: Jesús Murió en la Cruz

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 10 | 40 |
| B | 10 | 40 |
| C | 5 | 20 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figura 6. Jugando al gato y al ratón



Fuente: Tabla 9 Sesión de aprendizaje 5 -2016

En la Tabla 9 y Figura 6, se puede apreciar que el 40% de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años tienen un nivel de logro de

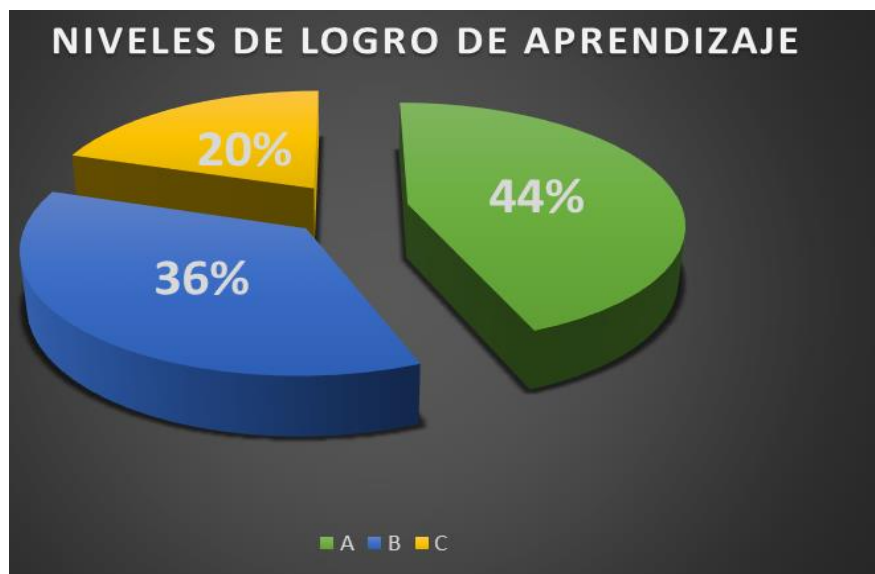
aprendizaje A (logro previsto), el 40% de los niños/as un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) y el 20% de los niños/as se ubican en un nivel de logro de aprendizaje C (en inicio).

Tabla 10. Sesión 06: Mi papito Trabajador

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 11 | 44 |
| B | 9 | 36 |
| C | 5 | 20 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figura 7. Mi papito Trabajador



Fuente: Tabla 10 Sesión de aprendizaje 6 -2016

En la Tabla 10 y Figura 7, se observa que el 44% de los de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, tienen un nivel de

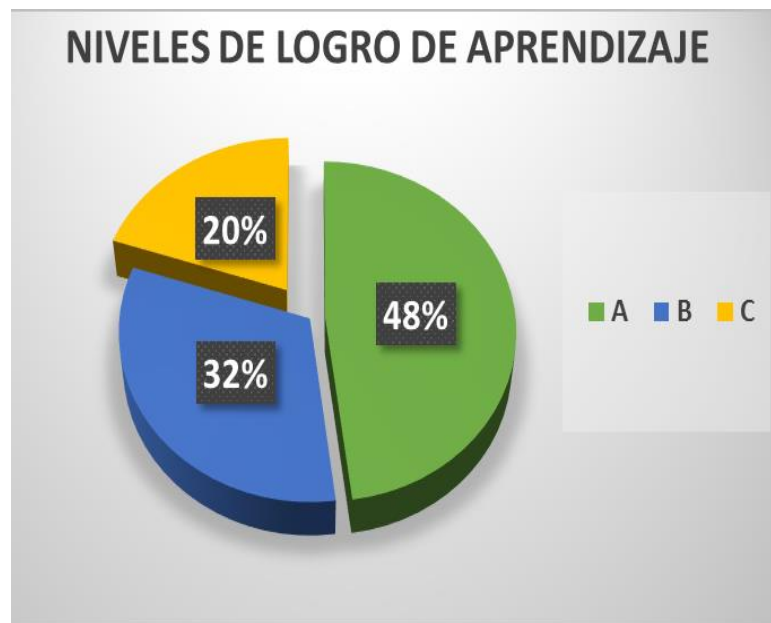
aprendizaje de logro previsto (A), el 36% de los niños de 5 años tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso (B) mientras que el 20% comprende el nivel de aprendizaje (C) en inicio.

Tabla 11. Sesión 07: Dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 12 | 48 |
| B | 8 | 32 |
| C | 5 | 20 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figura 8. Dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche



Fuente: Tabla 11 Sesión de aprendizaje 7 -2016

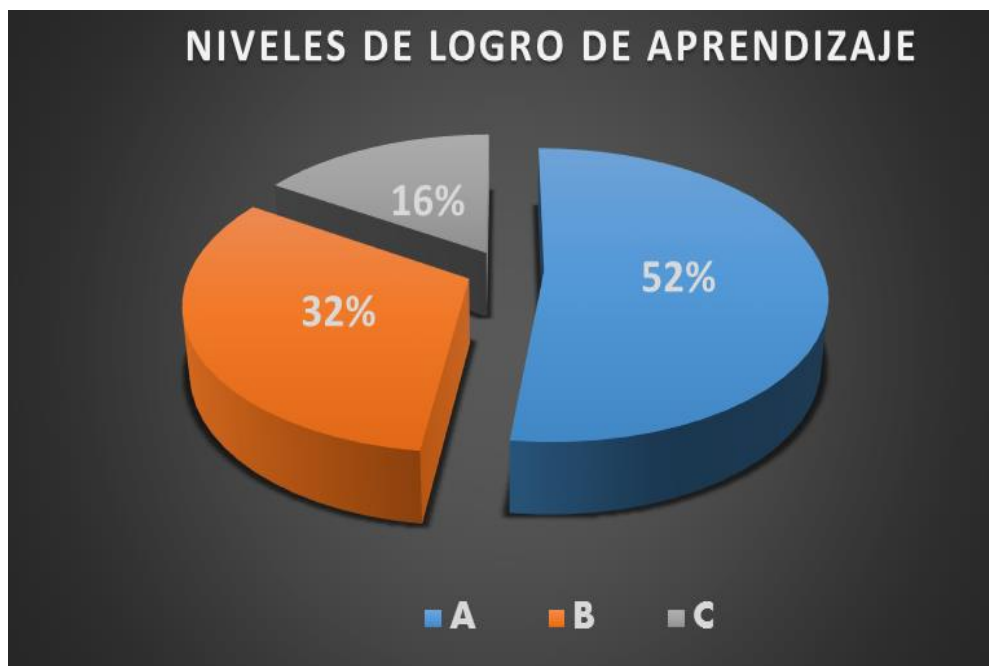
En la Tabla 11 y Figura 8, se puede observar que el 48% de los de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, tienen nivel A (logro

de aprendizaje previsto), 32% estudiantes un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) y el 20% en nivel C (en inicio).

Tabla 12.Sesión 08: Creando cuentos

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 13 | 52 |
| B | 8 | 32 |
| C | 4 | 16 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo
Figura 9.Creando cuentos



Fuente: Tabla 12 Sesión de aprendizaje 8 -2016

En la Tabla 12 y Figura 9, se observa que el 52% de los de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años tienen un nivel de logro de

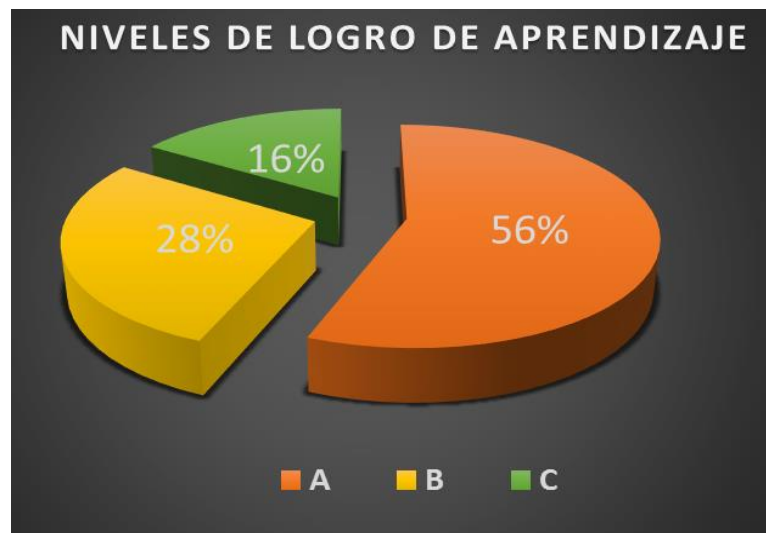
aprendizaje de logro previsto (A), mientras que el 32% de los niños un nivel de logro de aprendizaje en proceso (B) y un 16% en el nivel (C) en inicio.

Tabla 13.Sesión 09: La Familia

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 14 | 56 |
| B | 7 | 28 |
| C | 4 | 16 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de Cotejo

Figuras 10.La familia



Fuente: Tabla 13 Sesión de aprendizaje 9 -2016

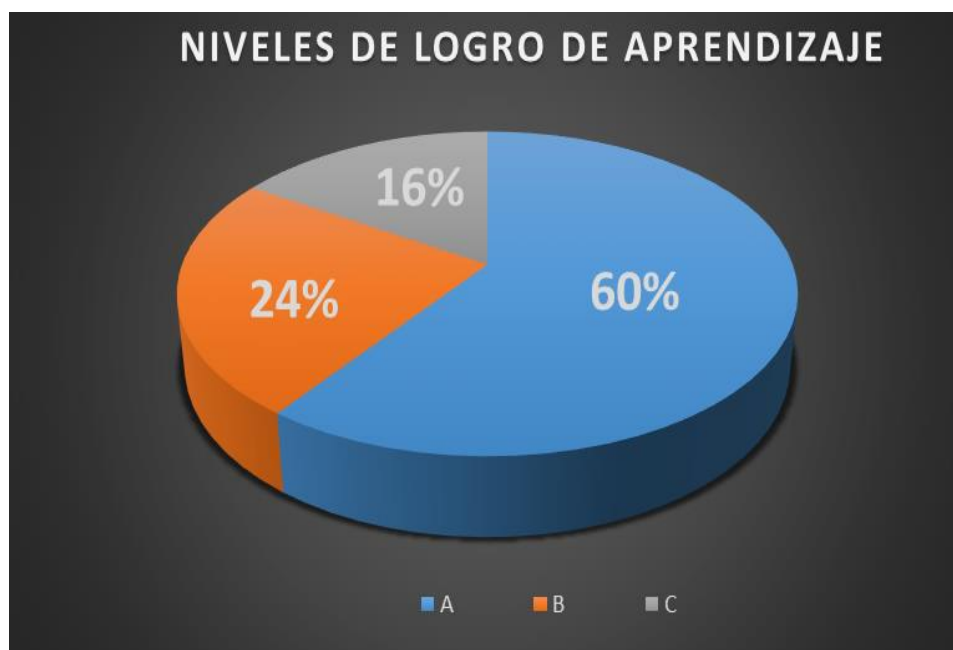
En la Tabla 13 y Figura 10, se aprecia que el 56% de los niños/as de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga-Huarmey, de 5 años, tienen un nivel de calificación A (logro de aprendizaje previsto), 28% los niños/as tienen un nivel de calificación B (logro de aprendizaje en proceso) y un 16% en el nivel de calificación C (en inicio).

Tabla 14.Sesión 10: Llego la primavera

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 15 | 60 |
| B | 6 | 24 |
| C | 4 | 16 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figuras 11.Llego la primavera



Fuente: Tabla 14 Sesión de aprendizaje 10 -2016

En la Tabla 14 y Figura 11, se puede apreciar que el 60% de los niños y niñas de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga-Huarmey de 5 años, tienen nivel de logro de aprendizaje A (logro

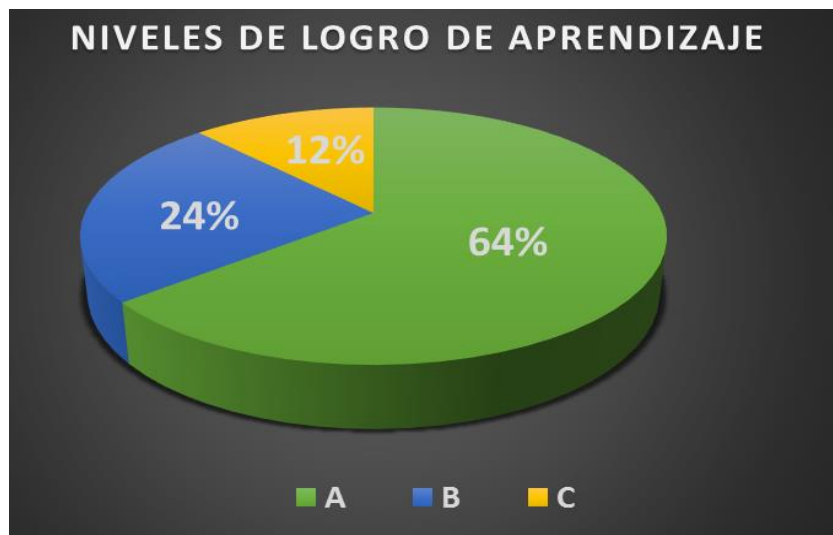
previsto), el 24% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 16% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C (en inicio).

Tabla 15.Sesión 11: Actuación por el Día de la madre

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 16 | 64 |
| B | 6 | 24 |
| C | 3 | 12 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figura 12. Actuación por el día de la madre



Fuente: Tabla 15 Sesión de aprendizaje 11 -2016

En la Tabla 15 y Figura 12, se puede apreciar que el 64% de los niños y niñas de los de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, su nivel de logro de aprendizaje A (logro previsto), el 24% de los

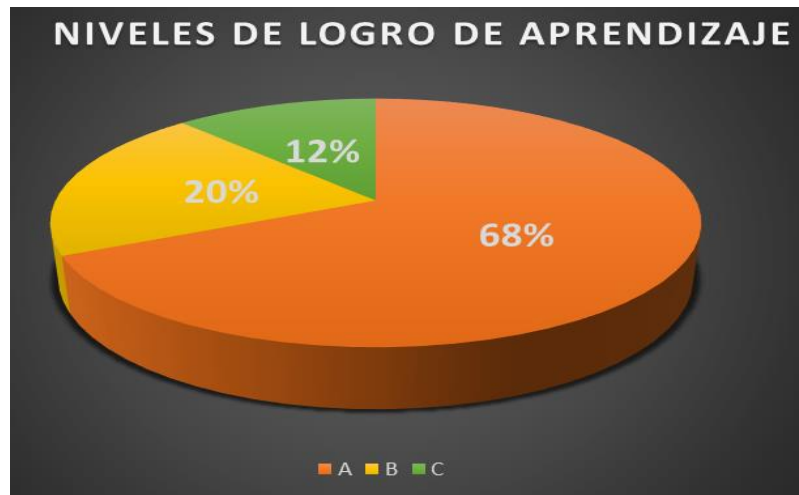
niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 12% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C (en inicio)

Tabla 16. Sesión 12: La estrellita

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 17 | 68 |
| B | 5 | 20 |
| C | 3 | 12 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figura 13. La estrellita



Fuente: Tabla 16 Sesión de aprendizaje 12 -2016

En la Tabla 16 y Figura 13, se puede apreciar que el 68% de los niños y niñas de los de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, su nivel de logro de aprendizaje A (logro previsto), el 20% de los

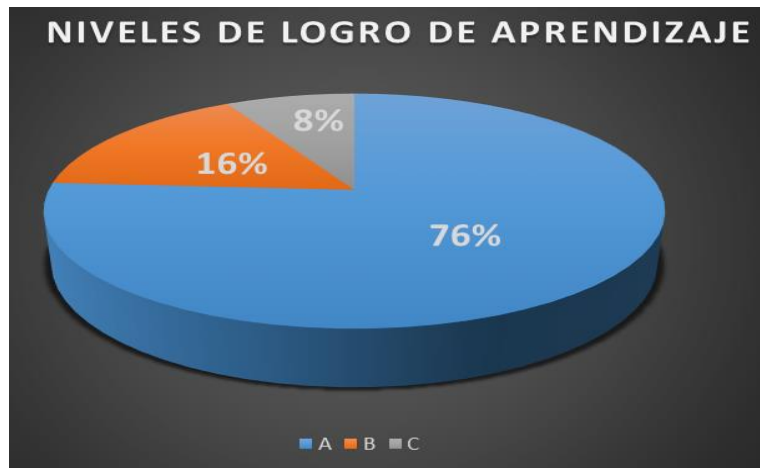
niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 12% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C (en inicio).

Tabla 17. Sesión 13: Texto sobre los animales domésticos

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 19 | 76 |
| B | 4 | 16 |
| C | 2 | 8 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figuras 14. Texto sobre los animales domésticos



Fuente: Tabla 17 Sesión de aprendizaje 13 -2016

En la Tabla 17 y Figura 14, se puede apreciar que el 76% de los niños y niñas de los de la I.E.I. N° 1538 “Niños Jesús de Praga- Huarmey, de 5 años, tienen un nivel de logro de aprendizaje A (logro previsto), el 16% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 8% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C

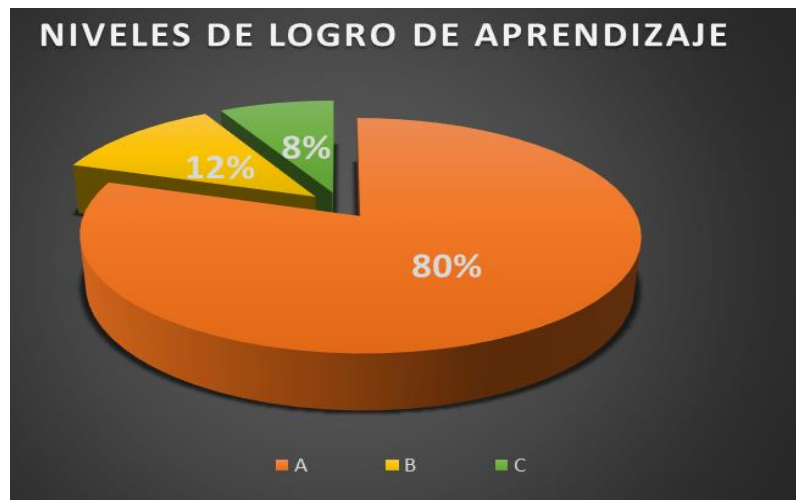
(en inicio).

Tabla 18. Sesión 14: Celebrando el día del niño

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 20 | 80 |
| B | 3 | 12 |
| C | 2 | 8 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figuras 15. Celebrando el día del niño



Fuente: Tabla 18 Sesión de aprendizaje 14 -2016

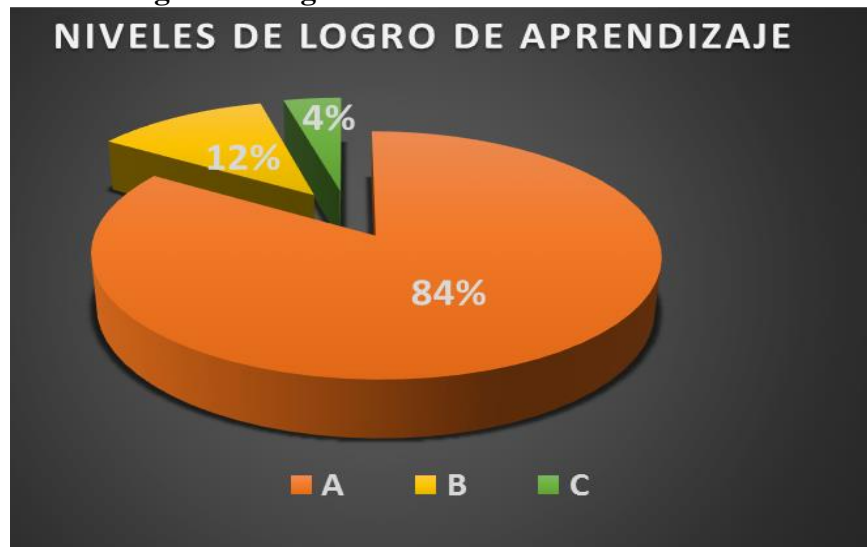
En la Tabla 18 y Figura 15, se puede apreciar que el 80% de los niños y niñas tienen un nivel de logro de aprendizaje A (logro previsto), el 12% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 8% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C (en inicio).

Tabla 19. Sesión 15: Jugando a los aviadores

| Nivel de Logro de Aprendizaje | fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 21 | 84 |
| B | 3 | 12 |
| C | 1 | 4 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos

Figura 16. Jugando a los aviadores



Fuente: Tabla 19 Sesión de aprendizaje 15 -2016

En la Tabla 19 y Figura 16, se puede apreciar que el 84% de los niños y niñas tienen un nivel de logro de aprendizaje A (logro previsto), el 12% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B (en proceso) mientras que el 4% se encuentra en el nivel de logro de aprendizaje C (en inicio).

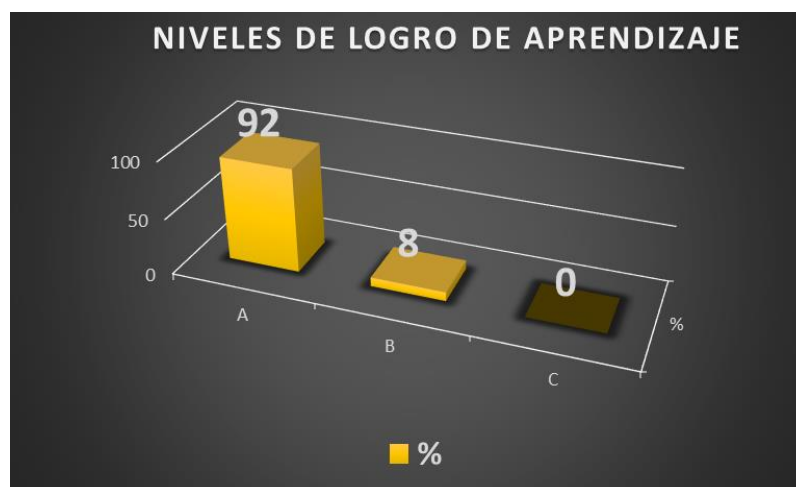
4.1.3.Comparar los resultados del pre y pos test de la aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres, en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”-Huarney2016

Tabla 20. Resultados del nivel de logro de los aprendizajes obtenido mediante el pos test.

| Nivel de Logro de Aprendizaje | Fi | % |
|--------------------------------------|-----------|----------|
| A | 23 | 92 |
| B | 2 | 8 |
| C | 0 | 0 |
| Total | 25 | 100 |

Fuente: Lista de cotejo – Post test.

Figura 17.Logro de aprendizaje en el Post- test.



Fuente: Tabla 20 Lista de cotejos – Post- test.

En la Tabla 20 y Figura 17 se observa que de los 25 estudiantes de la I.E.I.N° 1538 “Niño Jesús de Praga” de 5 años de edad ha obtenido el resultado del 92% ha obtenido una calificación de A.

Con estos resultados se puede decir que la Calificación de juegos de roles con títeres para la mejora del aprendizaje ha dado buenos resultados.

4.1.4. Contraste de hipótesis

A. Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538“Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba:

Tabla 15

Prueba de rango de wilcoxon

| | | Rangos | | |
|-----------|------------------|--------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| POSTEST – | Rangos negativos | 0a | ,00 | ,00 |
| PRETEST | Rangos positivos | 6b | 13,50 | 351,00 |
| | Empates | 0c | | |
| | Total | 25 | | |

Tabla 16

Estadísticos de contraste

| | POSTEST - PRETEST |
|-----------------------------|-------------------|
| Z | -4,604a |
| S sig. asintót. (bilateral) | ,000 |

A. B basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

CONCLUSIÓN

Con $p < 0,05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el Pretest y Posttest, siendo mayores resultados en el Posttest.

4.2 Análisis de resultados

En esta parte de la investigación se procedió a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente en las tablas y gráficos, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres mejora el aprendizaje en los niños y niñas de cinco años.

Por tal motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis planteada.

4.2.1 En relación al primer objetivo específico: Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga” mediante un pre test- Huardmey 2016

Al poner en práctica el instrumento de investigación, los resultados del pre-test evidenciaron que el 64.0 % de estudiantes tienen nivel de enseñanza en inicio C, el 28.0 %; obtuvieron nivel B, y un 8.0 % tienen un nivel de logro previsto A; es de acuerdo las

Rutas de Aprendizaje (2015), este nivel se muestra cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia problema para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

Tal como se puede señalar que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes, siendo corroborado por Godino, J. & Batanero, C. (2003), por lo cual se concluye que es de suma importancia que los docentes tengan una visión clara acerca al objeto de la enseñanza y como crear un espacio en el cual se genere actividades significativas a los estudiantes.

4.2.2 En relación al segundo objetivo: Diseñar y Aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016.

Después de haber ejecutado 15 sesiones de aprendizaje de educación inicial se obtuvo los siguientes resultados:

Se observa la sesión N° 01, 28% de estudiantes se encuentra en el nivel A, 40% se encuentran en el nivel B y 32 % se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

Del mismo modo, e la sesión N° 02, el 32 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 40% se encuentran en el nivel B y 28% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

En la sesión N° 03, el 32 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 40% se encuentran en el nivel B y 28% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

En la la sesión N° 04, el 36 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 44% se encuentran en el nivel B y 20% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

En la sesión N° 05, el 40 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 40% se encuentran en el nivel B y 20% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

En la sesión N° 06, el 44% de estudiantes se encuentra en el nivel A, 36% se encuentran en el nivel B y 20% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

Se observa la sesión N° 07, el 48 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 32% se encuentran en el nivel B y 20% se encuentran en el nivel C del logro de aprendizaje.

En la sesión N° 08, el 52% de estudiantes se encuentra en el nivel A, 32% se encuentran en el nivel B y 10% se encuentran en el nivel C del logro de aprendizaje.

En la sesión N° 09, el 56 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 28% se encuentran en el nivel B y 16% se encuentran en el nivel C del logro del aprendizaje.

En la sesión N° 10, el 60% de estudiantes se encuentra en el nivel A, 24% se encuentran en el nivel B y 16% se encuentran en el nivel C del logro para mejorar el aprendizaje.

En la sesión N° 11, el 64 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 24% se encuentran en el nivel B y 12% se encuentran en el nivel C del logro mejorando el aprendizaje .

En la sesión N° 12, el 68 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 20% se encuentran en el nivel B y 12% se encuentran en el nivel C del logro mejorando el aprendizaje.

Se observa la sesión N° 13, el 76 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 16% se encuentran en el nivel B y 8% se encuentran en el nivel C del logro de aprendizaje.

En la sesión N° 14, el 80 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 12% se encuentran en el nivel B y 8% se encuentran en el nivel C del logro del logro de aprendizaje.

En la sesión N° 15, el 84 % de estudiantes se encuentra en el nivel A, 12% se encuentran en el nivel B y 4% se encuentran en el nivel C del logro del logro de aprendizaje.

Entonces se puede determinar que la aplicación programa, mejora el aprendizaje de los estudiantes de cinco años de Educación inicial, Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”, Huarmey en el año 2016.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por Ramírez (2014) en su tesis titulada “Juego de roles bajo el enfoque socio cognitivo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Mi Perú Las Palmas Nuevo Chimbote en el año 2013”, quien demostró que con la aplicación de la estrategia juego de roles el 78% de los niños de 5 mejoraron su expresión oral ubicando en la escala de calificación de aprendizaje “A” lo que implica que el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Así mismo, en la investigación realizado por Oltra (2013) manifiesta que en el campo de

la educación inicial los títeres es una alternativa viable en generar estimulación ya sea en lo verbal, visualización y que genera un mensaje y proceso afectivo orientado al niño a comprender y asumir conductas afectivas ir formando su propio comportamiento y asumiendo un proceso formativo.

Machado, Santos & Hermann (2013) defienden los juegos de rol como una vía lícita de aprendizaje, y da cuenta de un paralelo de comparación de la enseñanza a partir de los juegos de rol en contraposición con la escuela tradicional.

En esta comparación se resalta principalmente que los juegos de rol convierten la actividad formal en actividad lúdica, el aprendizaje se da de manera voluntaria, la motivación no tiene que ser externa, se pueden proponer los contenidos de manera globalizada y no fraccionados, el juego de rol promueve la investigación, favorece la lectura, la interacción entre los compañeros, potencia el dialogo y el trabajo colectivo.

Además, fortalece la formación en valores, la autonomía y autoafirmación personal, entre otras.

El anterior listado de razones a favor del juego de rol como estrategia de intervención en el aula, es una invitación abierta para repensar la enseñanza y facilitar los mecanismos de aprendizaje; además es claro que la educación debe estar en la vanguardia del innovaciones tecnológicas, y los juegos de rol, pueden ser una posibilidad si se abordan desde los dispositivos tecnológicos y desde la relación con otras ciencias. Los juegos narrativos surgen como una posibilidad hacia esta vía.

En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable.

Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

4.2.3 En semejanza al tercer objetivo específico: Comparar los resultados del pre y post test de la aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres, para mejorar aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”-Huarmey2016

La Comparación de resultados del Pre-test y post-test de la estrategias didácticas en los niños/niñas de la muestra, A manera de Pre-test se observó que la minoría de los niños demostraron un 8 % tiene un nivel de aprendizaje A; mientras que el Post-test, los resultados fueron diferente demostraron, que el 92 % tienen un nivel de logro, previsto, es decir A, y un 28% del pre-test, se encuentra en el nivel de aprendizaje en proceso, es decir B; mientras que el 8% del post-test del nivel aprendizaje se encuentra en proceso, es decir un B, y un 64% en el pre-test se encuentra en el nivel de aprendizaje en inicio , es decir C, mientras que el 0% del post- test tiene un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Da a entender que si hubo mejoramiento en la aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres para mejorar el de aprendizaje, de estudiantes de 05 años de Educación Inicial, de la Institución Educativa Inicial N°1538 “Niño Jesús de Praga”,

Huarmey en el año 2016, los resultados obtenidos en el Post test.

Cabe mencionar que para Parrota, (2008) el juego de roles consiste en que dos o más personas, representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico.

Al explicar el enfoque de aprendizaje utilizado, es necesario resaltar su vital importancia en los resultados obtenidos que muestran una mejora significativa del 100% en el nivel de logro aprendizaje de los niños (as), esto demuestra que el buen uso del programa de juego de roles utilizando títeres de permite que los niños y niñas desarrollen su creatividad, su habla, imaginando y construyendo sus propios muñecos a través de los juegos de roles y formen su personalidad y mejoren su aprendizaje en el área de comunicación.

4.3.4. Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Post Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $t = -0.5 < 1.761$ es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el pre-test y post –test.

V. Conclusiones Aspectos Complementarios

Al culminar esta investigación que corresponde a la aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres, mejora aprendizaje, de los estudiantes de la muestra.; se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los resultados de la aplicación del pre test a los estudiantes de la muestra demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debe a la falta de aplicación del programa de los juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje.

Se logró conocer el aprendizaje en los niños (as), verificando que el 64.0% tienen un nivel de aprendizaje C (Inicio) y un 28.0 % obtuvieron B (Proceso) y un 8.0 % obtuvieron A (Logro Previsto).

2. Durante las 15 sesiones se aplicaron los juegos de roles utilizando títeres, lo cual

demonstró que el niño y niña fueron mejorando paulatinamente en el aprendizaje y los niños asumieron sus roles y aprendían entre todos y expresaban oralmente lo que sentían y lo que deseaban realizar, aprendieron a respetarse, a ser participativos, a trabajar en grupos.

3. Por razón, la aplicación de un Programa de juegos de roles se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 92.0 % en el nivel de Logro Previsto. Y un 13.3 % obtuvieron B (En proceso).

Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Post Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

Recomendaciones

1. Los docentes deben fomentar el uso de los títeres en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y comprensión; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia cualquier área en los niños, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje y en el logro de capacidades.
2. Para los docentes se requiere brindar a los niños mayor estimulación, motivación con juegos y la utilización de títeres, en todas las áreas del saber ya que es muy importante en la vida de un niño, desarrollar sus habilidades su imaginación y su comprensión, ya que al ser utilizados adecuadamente, se obtienen resultados satisfactorios en logro del aprendizaje de los niños.

VI.- Referencias bibliográficas

- Aguilar, E. (2010). *Utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación integral*. Tesis presentado y publicado por el Instituto Superior Pedagógico Público Chimbote – Perú;
- Angoloti, C. (1984). *Cómics, títeres y teatro de sombras*. 3ed. España. La torre; 1990.
- Atoyac, C. (2001). *Taller de títeres*. 4 ed. México. Árbol.
- Bejarano, J., Choque I. & López J. (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.
- Bernardeta, R. (2004) *Desarrollo físico y artístico*. 3 ed. Colombia. Educación a distancia PROFDOA, facultad de educación y humanidades.
- Boronat, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. 2 ed. Habana. Pueblo y educación;
- Bruner, J. (1976). *Aprendizaje por Descubrimiento*. **México DF. Editorial Trillas S.A.**
- Calero, P. (1999). *Educación jugando, colección para educadores*. 3ra ed. Lima. San Marcos.
- Canales, F de Alvarado E, Pineda E. (1998) *Metodología de la Investigación: Manual para el desarrollo de Personal de Salud*. México
- Camps, (2003). *La investigación científica desde las escuelas y la ética*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/luzdayeniss/investigacion-en-el-aula-2>
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida*. 3ra ed. Buenos aires. El ateneo
- Cernuda, A. & Quintela M. (2011), *Beneficio de los juegos de roles aplicados a la*

educación”

- Colmenares, X. (2009), *La Lúdica en el Aprendizaje de las Matemáticas*. Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte.
- Correll, W. (1999) “*El aprender*”. *Barcelona*: Herder.
- Chacón, P. (2008) *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental. Libertador. Disponible en Chadwick, M. (1998). *Juegos de razonamiento lógico*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Chiriboga, B. (1993). *Didáctica del español como segunda lengua*. Ecuador.
- Díaz de Rada, V. (2001). *Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación comercial Madrid*: ESIC Editorial.
- Elkonin, D. (1984). *Psicología del juego*. *La Habana*, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva, M. (1993). *¿Quieres jugar conmigo? Folleto Colección ICCP*. *La Habana*, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández, L. (1995.) *Que describe las estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula*. Tesis presentado y publicado por el Instituto superior pedagógico público de Chimbote – Perú; Disponible en:<http://www.aprendemas.com/noticias/html/n1954-f15012007.htm>.
- Giménez, P. (2003). *Los juegos de Rol: hacia una propuesta pedagógica*. Primeras noticias. *Revista de literatura* (195), 81-84.

- Huberman & Miles (1994). *Ética en la investigación educativa*. Recuperado de:
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/m02p33%20(1).pdf
- Imideo, G. (1973) *Hacia una didáctica general dinámica*, Edit. Kapelusz. Buenos Aires.
- Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008). *Taller de Metodología de la investigación*, Bogotá.
- Machado S. R.; Santos Coqueiro V. & Hermann, W. (Enero 2013). Os desafios de se ensinar matemática por meio de jogos de interpretação de personagemem sextos anos do ensino fundamental de uma escola da rede pública. En Revista NUPEM, Campo Mourão, 5, (8), 197 -204.
- Mejía, G. (1987). *Literatura para niños preescolares. Universidad estatal a distancia*. Costa Rica.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas*?. Lima, Perú: Metrocolor S.A.
- Moreno, M. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. 3ra ed. Madrid. Aljibe
- Núñez, M. & Vela, M. (2011). *El teatrino como herramienta didáctica para el desarrollo de la expresión oral, en los niños del grado transición, de la Institución Educativa Juan Bautista Migani*.
- Oltra, M. (2011). *Los títeres: una herramienta para la escuela del siglo XXI*: Valencia-España: Universidad de Valencia.
- Pachano, M. (2016). *El uso de los títeres como estrategia metodológica para la adaptación inicial al centro infantil de los niños de 2 a 3 años de edad*. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/5568/1/UDLA->

EC-TLEP-2016-11.pdf.

Papalia, D. (2004) *Psicología del desarrollo humano*. 2 ed. México. McGraw Hill.

Parrota, Ricardo. *El rol del juego de rol*. Acanalado. Madrid, España. 2000. p. 34-36

Peñarrieta, R. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. (3ªed.) Bolivia. Blue.

Piaget, J. (2006). *Seis Estudios de Psicología*. México: Editorial Planeta.

Quispe, B. (2011). *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, Huancayo*.

Reyes, N & Raid M. (1999). *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2da ed. Paraguay. Berlady.

Rodríguez, M.&Vasquez M. *El juego de roles y el enfoque comunicativo*. Edamex. México. 2002. p. 67.

Rutas del Aprendizaje (2010). *Al desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas*.

Téllez (2015). Los títeres como estrategia didáctica para fortalecer el lenguaje oral en los niños de educación pre escolar. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/31240.pdf>

Unizar, (2007)[Sede web] Ecuador: *Universidad pontificia comillas*; [actualizado 20 noviembre 2011; citado 20 noviembre 2011]. Disponible en: <http://www.unizar.es/ice/rec-info/cursos19/1.02.pdf>

Whelpton, T. (1988). *Práctica de juego de roles*. Londres: Logman

Vargas, C. (2007). *El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral. En los niños – niñas de educación inicial, en el distrito de Otuzco - 2007*. Tesis presentada por el instituto superior pedagógico “Nuestra Señora de la Asunción Otuzco.

ANEXOS

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

SOLICITO: Permiso Para Aplicar Instrumento de Evaluación

**SEÑORA : LICENCIADA DIGNA CHAVEZ CANO
DIRECTORA I.E.I.N°1538 "NIÑO JESUS DE PRAGA"**

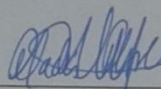
Yo, GLADIS ELVIRA FLORES VERGARA, identificada con DNI N°08569662, con domicilio en la Avenida Inca Garcilaso de la Vega N°360-Huarmey ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que cursando la carrera profesional de Educación Inicial en la Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, **SOLICITO** a Ud. permiso para aplicar el **"PROGRAMA DE JUEGO ROLES UTILIZANDO TÍTERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN"** en la sección de 05 años "Mis pequeños Genios", así obtener datos complementarios para informe de tesis.

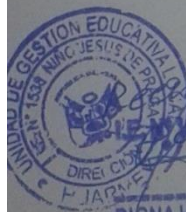
POR LO EXPUESTO

Ruego acceder a mi solicitud.

Huarmey mayo del 2017



GLADIS ELVIRA FLORES VERGARA
DNI N°08569662



**DIGNA HERMELINDA CHAVEZ CANO
DIPECTORA**

LISTA DE COTEJO

| ITEMS | | Presta atención al escuchar el cuento | Dice lo que entendió del texto | Pronuncia adecuadamente las palabras | Expresa sentimientos con espontaneidad | Utiliza expresiones corporales al hablar | PUNTAJE |
|-------|---------|---------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|--|--|----------|
| N° | NOMBRES | Ítems 1 | Itms 2 | Itms 3 | Ítem 4 | Itms 5 | |
| 01 | | B | C | B | B | B | B |
| 02 | | C | B | B | B | A | B |
| 03 | | C | B | B | A | B | B |
| 04 | | C | C | C | C | C | C |
| 05 | | B | B | B | B | C | B |
| 06 | | C | C | B | C | C | C |
| 07 | | C | C | C | B | B | C |
| 08 | | C | C | C | C | C | C |
| 09 | | B | C | B | C | C | C |
| 10 | | B | C | C | C | C | C |
| 11 | | C | C | C | C | C | C |
| 12 | | B | B | A | A | A | A |
| 13 | | C | C | C | C | C | C |
| 14 | | B | C | C | C | C | C |
| 15 | | C | C | C | C | C | B |
| 16 | | C | C | C | C | C | C |
| 17 | | B | B | C | B | B | B |
| 18 | | B | C | C | C | C | C |
| 19 | | C | C | C | C | C | C |
| 20 | | B | A | A | B | A | A |
| 21 | | C | C | C | C | C | C |
| 22 | | C | C | C | C | C | C |
| 23 | | C | C | B | B | B | B |
| 24 | | C | C | C | C | C | C |
| 25 | | C | C | C | C | C | C |

| NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE | FF | % |
|-------------------------------|-----------|------------|
| A | 2 | 8 |
| B | 7 | 28 |
| C | 16 | 64 |
| TOTAL | 25 | 100 |

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga” :
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Tema : CONOCIENDO A LOS ANIMALES
- 1.7. Fecha : 02/05/2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AR EA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|----------|---|--|---|-------------------------------|
| | | | 5 años | |
| CO M. | 1 Comprende textos orales 2. .se expresa oralmente | 1.1 Escucha activamente diversos textos 1.3 Infiere el significado de los textos orales 2.2 expresa con claridad sus ideas 2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos | 1.1.2 Presta atención activamente dando señales verbales y no verbales según el texto oral. 1.3.3. Dice de que trata un texto escuchado. 2.31. pronuncia con claridad de tal manera que el oyente le entienda 2.3.2 se apoya en gestos y movimientos al decir algo | - Lista de Cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|---|------------|
| Inicio | Actividades permanentes Juegos de sectores Hacen uso de los SS.HH La maestra, narra el cuento Conociendo los animales, se pregunta ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes intervienen en el cuento? ¿Te identificas con el personaje del cuento? | | 45 minutos |
| Desarrollo | La docente explica el tema “Los cuentos infantiles”, utilizando como referencia lo más frecuente que le cuentan sus padres. Los niños y niñas se agrupan en un círculo en donde la docente les entrega títeres, donde deberán escoger el cuento que mas les gusto a través de los juegos de roles. -La docente les explicara lo que tendrá que hacer, el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos. -Los niños y niñas de manera individual, deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres. La maestra les entrega hojas para colorear el cuento que les conto. | -Cuento Conociendo a los animales. -Plumones -Colores -Títeres | |
| Cierre | Evaluación: Exponen sus trabajos. Metacognición: ¿Cómo quedo ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que mas te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? | | |



LISTA DE COTEJO

| 1 | | Presta atención al escuchar el cuento | | Dice lo que entendió del texto | | Pronuncia adecuadamente las palabras | | Expresa sentimientos con espontaneidad | | Utiliza expresiones corporales al hablar | | PUNTAJE |
|----|--------------|---------------------------------------|--|--------------------------------|--|--------------------------------------|--|--|--|--|--|---------|
| N° | NOMBRES | Ítems 1 | | Ítems 2 | | Ítems 3 | | Ítem 4 | | Ítem 5 | | |
| 01 | ESTUDIANTE 1 | A | | A | | A | | A | | A | | A |
| 02 | | A | | A | | A | | A | | A | | A |
| 03 | | C | | C | | C | | B | | A | | C |
| 04 | | A | | A | | A | | A | | A | | A |
| 05 | | C | | C | | B | | B | | B | | B |
| 06 | | C | | C | | B | | C | | C | | C |
| 07 | | C | | C | | B | | B | | B | | B |
| 08 | | C | | C | | C | | C | | C | | C |
| 09 | | B | | C | | B | | C | | C | | C |
| 10 | | B | | C | | C | | C | | C | | C |
| 11 | | C | | C | | C | | C | | C | | C |
| 12 | | A | | B | | A | | B | | A | | A |
| 13 | | C | | C | | C | | C | | C | | C |
| 14 | | B | | C | | C | | C | | C | | C |
| 15 | | A | | A | | A | | A | | A | | A |
| 16 | | | | B | | B | | B | | B | | B |
| 17 | | C | | B | | B | | B | | B | | B |
| 18 | | B | | A | | A | | A | | A | | A |
| 19 | | B | | B | | B | | B | | B | | B |
| 20 | | B | | C | | B | | B | | B | | B |
| 21 | | C | | C | | C | | C | | C | | C |
| 22 | | B | | B | | B | | B | | B | | B |
| 23 | | B | | B | | B | | B | | B | | B |
| 24 | | C | | C | | C | | C | | C | | C |
| 25 | | A | | B | | B | | A | | A | | A |

| | | |
|---|----|--|
| A | 7 | |
| B | 10 | |
| C | 8 | |

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : CONOCIENDO LAS NORMAS DE CONVIVENCIA
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 03/05/2016

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES .

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|---|---|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 1. Comprende textos orales 2. Se expresa oralmente | 1.1. Escucha activamente diversos textos orales 2.4. Interactúa Colaborativamente manteniendo el hilo temático | 1.1.1. Usa normas culturales que permiten la comunicación oral 2.4.3 Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla y cotidiana. | - Lista de Cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|---|----------------------------------|------------|
| Inicio | <p>Juegos de sectores</p> <p>Motivación: Se dramatiza y se muestra dos títeres discutiendo.</p> <p>Se pregunta: ¿Qué paso con los títeres? ¿Qué estaban haciendo? ¿Por qué discutían? ¿Será correcto discutir?</p> | - Títeres | 45 minutos |
| Desarrollo | <p>-La docente propone a los niños conocer las normas de convivencia con ayuda de los títeres, terminando la explicación desarrollan el tema por grupos, y la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer y se aplica una norma por grupo, empleando el juego de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo dramatizan una de las normas de convivencia.</p> | - Títeres -Carteles con norma | |
| Cierre | <p>¿Cómo se sintieron durante la dramatización? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Están contentos con lo que hicimos? ¿Para que sirven las normas? ¿Qué pasan si no cumplimos las normas?</p> | | |



SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : NOS DIVERTIMOS HACIENDO COLLAGE
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. FECHA : 04-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|--|---|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. | 5.1. Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. | 5.1.2 Manipula títeres realizando diversas voces y movimientos y creando historias en parejas o en grupos. 5.23 Utiliza intencionalmente algunas materiales y herramientas | - Lista de cotejo |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | previniendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, moldear, estampar. Construir y hacer collage etc. | |
|--|--|--|--|--|

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|--|------------|
| Inicio | Realizamos la dinámica con títeres “Cuando un cristiano baila”, se pregunta ¿Qué hemos movido? ¿Que títere movió el cuerpo? ¿Cómo es nuestro cuerpo? ¿Les gustaría dibujar su cuerpo? ¿Cómo lo haríamos? | - Canción -Títeres | 45 minutos |
| Desarrollo | La docente invita a un niño y a una niña dibujar en un papelote, dibujar la silueta de un niño y una niña. Al terminar los niños y niñas visten las siluetas dibujadas. Se invita a los niños y niñas a dibujar las partes del cuerpo que falta en el papelote. Se realiza collage en el cartel de la unidad “Mi cuerpo es maravilloso” Colocan su trabajo en el papelote. | - Papelote - Plumón -Papel lustre -Ficha -Goma -Tijera. | |
| Cierre | Evaluación: Exponen sus trabajos. Metacognición: ¿Cómo quedo? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Todos habrán participado? | | |



Construye
- ¿QUÉ PARTES DE LA CARA LES FALTAN A ESTAS FIGURAS HUMANAS? COMPLETALAS Y UBICA
LOS RECORTABLES EN LAS PARTES CORRESPONDIENTES. LA FIGURA Y LAS PRENDAS QUE TE
DORREN PEGALAS EN OTRA HOJA, Y DISEÑÁSELAS A UN AMIGO O AMIGA.



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : JUGANDO AL GATO Y AL RATON
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 05-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTO S DE EVALUACION |
|------|---------------------------|--|--|-----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 1.Comprende textos orales | 1.1.Escucha activamente diversos textos orales | 1.4.1. Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado. | - Lista de Cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|---|------------------------|------------|
| Inicio | <p>Juegos de sectores</p> <p>Motivación:</p> <p>Se dramatiza con dos títeres un gato y un ratón</p> <p>El ratón le teme al gato y se esconde de el, el gato tiene muchas ganas de comérselo, porque el ratón se come todo el queso de la casa.....</p> <p>Se pregunta:</p> <p>¿Quiénes son los personajes de la historia? ¿Qué estaban haciendo? ¿Por qué el ratón le tiene miedo al gato?</p> <p>¿Qué comen los gatos? ¿Que come el ratón? ¿Les gusta o le disgusta el gato?</p> <p>¿Cómo es el gato? ¿Será el gato un animal peligroso?</p> | - Títeres | 45 minutos |
| Desarrollo | <p>-La docente Explica el juego de roles, en grupo del gato y el ratón Los niños se sientan en el suelo formando un círculo, el niño que será el ratón se quitara el zapato e ira saltando con una pierna alrededor del círculo. Luego se pone el zapato discretamente detrás de otro niño, que se convierte así en un gato, una vez que el gato se da cuenta de que tiene el zapato, tiene que cogerlo y perseguir al ratón, solo sobre una pierna, el ratón tratara de ocupar el lugar del gato en un círculo, si lo consigue, el gato se convierte en el nuevo ratón, pero si el gato captura al ratón el ratón repite la ronda.</p> | -Juego | |
| Cierre | ¿Cómo se sintieron durante el juego | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | del gato y el ratón? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo se sintieron? | | |
|--|---|--|--|



SESION DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Área : Comunicación
- 1.5. Tema : JESUS MURIO EN LA CRUZ
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 08-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| ARE A | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|----------|-----------------------------|---|---|-------------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM | 1. Comprende textos orales. | 1.1 Escucha activamente diversos textos orales. | 1.1.2. Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el | -Lista de cotejo |

| | | | | |
|--|-------------------------|--|---|--|
| | | | texto oral. | |
| | 2. Se expresa oralmente | 2.3 Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda. | |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|------------------------|--------|
| Inicio | Actividades permanentes Juegos de sectores Hacen uso de los SS.HH. Presentamos la imagen de Jesús crucificado Entonamos la canción. Mira lo que hizo mi Jesús (bis) El me libero muriendo en la cruz Mira lo que hizo mi Jesús El enemigo ya vencido está (bis) Jesús lo venció muriendo en la cruz El enemigo ya vencido está Caminando por el mundo voy (bis) De prueba en prueba, victoria tras victoria Caminando por el mundo voy. | - Lamina - Canción | |
| Desarrollo | Dialogamos ¿Qué hizo Jesús? ¿Cómo?, ¿Quién es el enemigo? ¿Qué haremos con el enemigo? Dramatizan la canción con títeres “Mira lo que hizo Jesús”. Se lavan las manos para comer sus alimentos. Sacan sus loncheras Agradecemos a Dios y comen sus alimentos Salen al patio y juegan libremente Escuchamos la historia de la pasión y muerte | - Títeres | |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| | de Jesús con la dramatización con títeres. Dialogamos, lo que escuchamos del relato de la historia, ¿quienes eran los enemigos de Jesús? | | |
| Cierre | Entregamos recuerdos de semana santa Nos despedimos cantando. “Mi Dios está vivo, él no está muerto Lo siento en mis manos, lo siento en mis pies, Lo siento en mi alma y en mi ser. Nos alistamos para la salida | -Corospum -Silicona -Palitos -Baja lengua -Tijera. | |



SESION DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : MI PAPITO TRABAJADOR
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 09-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|-------------------------------|--|--|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM | 3. Comprende textos escritos. | 3.2 Recupera información de diverso textos. | 3.2.1 Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras. | -Lista de cotejo |
| | 2. Se expresa oralmente | 2.3 Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda. | |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|---------------|---|---|--------|
| Inicio | <p>Entonamos la canción: “Papito”: A ti papito te quiero cantar, una melodía con emoción que diga así, que lindo es bonito y cariñoso es mi papá.</p> <p>-Luego les mostramos una lámina con imágenes de un bombero, policía, doctor, abogado, profesor, vendedor, jardinero, taxista, van observando cada imagen y los niños mencionan quienes son: Preguntamos: ¿Que han observado en la lámina? ¿Quiénes son? ¿Qué hacen? ¿el papa trabaja? ¿En que trabaja? ¿Por qué debe trabajar?</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Lamina - Canción | |

| | | | |
|-------------------|--|--|--|
| Desarrollo | <p>La profesora presenta el tema, “Mi papito trabajador”. Se realiza juego de roles, con una dinámica con títeres: Todos los niños empiezan a caminar libremente por el aula y escogen un títere al compás de la pandereta, cada niño se identificara con el títere donde trabaja su papá y así cada niño(a) va respondiendo luego: la docente escribirá en un papelote lo que cada niño va mencionando una vez que terminamos leemos lo que se escribió en el papelote luego dramatizamos algunos trabajos con los títeres, lo que realiza papá.</p> <p>-pintan a su papá y decoran en su hoja de aplicación la palabra papá.</p> | <p>- Títeres</p> <p>Dinámica Papelote plumones Hoja de trabajo</p> | |
| Cierre | <p>-Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Para qué? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Nos alistamos para la salida</p> | | |



SESION DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : Dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche

1.6. Duración : 45 minutos

1.8. FECHA : 10-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| ARE A | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|----------|---|---|--|-------------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM | 5. Se expresa con creatividad a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes | 5.1. Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. | 5.1.1 Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas escenarios en personajes, historias diversas, transmitiendo en ellos sus emociones, percepciones y pensamientos. | -Lista de Cotejo. |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|---------------|---|------------------------------------|--------|
| Inicio | Actividades permanentes Juegos de sectores Entonamos la canción de la creación. Se incentiva a los niños y niñas a que digan que otros elementos ha creado Dios y seguimos cantando. Preguntamos: ¿Uds conocen al creador donde esta? ¿Porquéhabra creado tantas cosas? ¿Tendrá poder? ¿Sabes cuantos días a demorado | - Lamina de cosas creadas por Dios | |

| | | | |
|-------------------|---|---|--|
| | Dios en crear el mundo? | | |
| Desarrollo | <p>Se narra la creación del mundo con ayuda de los títeres, cuanto demoro en crear la luz, la tierra, el sol, los animales, plantas, hombre y mujer.</p> <p>A través de los títeres representa al hombre y a la mujer, el sol, los animales, con juego de roles.</p> <p>Luego saldremos a dar una vuelta y ellos irán comentando sobre lo que observan y quien las ha creado.</p> <p>Haremos una representación y los niños saldrán, a hablar y darán sus opiniones, la docente les dará las indicaciones necesarias como mover los títeres.</p> <p>La maestra les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen pinten la creación de Dios.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Títeres -Hoja de trabajo -Colores | |
| Cierre | <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad?</p> | | |



SESION DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : Creando cuentos
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 11-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|---|--|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 4. Produce textos escritos | 4.2 Planifica la producción de diversos textos escritos. | 4.2.1. Menciona con ayuda del adulto el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir. | - Lista de cotejo. |
| | 5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos | 5.1. Comunica ideas de sentimientos a | 4.3.3 Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local. 5.1.2 Manipula títeres realizando diversas | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | través de producciones artísticas en diversos lenguajes. | voces y movimientos creando historias en pareja o en grupos. | |
|--|--|--|--|--|

III.- DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|---|--|------------|
| Inicio | <p>Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento utilizando un títere.</p> <p>Luego pregunta: ¿Qué nos dice el cuento? ¿Qué será? ¿Sera difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podemos utilizar?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> | <p>-Títeres -Pizarra -Plumones</p> | 45 minutos |
| Desarrollo | <p>La docente presenta el tema celebrando “Creando cuentos”</p> <p>-Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la docente elaboran su cuento.</p> <p>La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el como moverá sus títeres el personaje que ellos propusieron.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo. Se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado realizando diferentes voces. Concluyendo entre todos intercambian ideas.</p> <p>-En grupo dibujan el encabezado del cuento que ellos crearon.</p> <p>La docente entrega las hojas de aplicación donde los niños y niñas dibujara y pintaran sus personaje del cuento.</p> <p>-Los niños exponen su trabajo</p> | <p>-títeres.</p> <p>-Cuentos -Hojas bond -Lápiz -Colores.</p> | |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| Cierre | ¿Les gusto el cuento creado por ustedes? ¿Cómo se sintieron? | | |
|---------------|--|--|--|



SESION DE APRENDIZAJES N °09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Área que se integra : Personal Social
- 1.6. Tema : La familia
- 1.7. Duración : 45 minutos
- 1.8. Fecha : 12-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| ARE A | COMPETENCI A | | INDICADOR | INSTRUMEN TOS DE EVALUACIO N |
|----------|--------------------------------|-------------------------------------|---|--|
| | | | 5 años | |
| COM. | 1. Se expresa oralmente | 2.2. Expresa con claridad sus ideas | 2.2.2. Utiliza vocabulario de uso frecuente. 2.3.1Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda. | - Lista de cotejo. |
| P.S. | 1. Afirma su | | 1.1.6. Expresa las rutinas y costumbres | |

| | | | | |
|--|------------------|--|--|--|
| | identidad | | que mantiene con su familia y como se siente como miembro de ella. | |
|--|------------------|--|--|--|

III.- DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|---|------------------------|
| Inicio | <p>Se inicia la clase con un títere el cual representa la familia. Luego se pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos integran la familia? ¿Quiénes conforman Tú familia? ¿Cuáles son los nombres de tu mamá y papá? Para recoger los saberes previos la docente pregunta: ¿La familia es importante? ¿Respetas a tus padres? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. Se presenta el tema de la clase.</p> | <p>-Títeres -Pizarra -Plumones</p> | 15 minutos |
| Desarrollo | <p>-La docente comienza a explicar el tema “La familia”, utilizando como referencia los miembros de su hogar. -Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su familia uno de los integrantes para personalizarlo a través de los juegos de roles. -La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y él como moverán sus títeres. -Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron. -Concluyendo entre todos los grupos,</p> | <p>-títeres. -Hojas bond -Lápiz -Colores.</p> | <p>25 10</p> |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| | <p>intercambian ideas.</p> <p>-Los niños y niñas deberán mencionar su familia y los integrantes que lo conforman</p> <p>-dibujaran la familia que actuaron en su grupo.</p> <p>-Los niños exponen su trabajo</p> | | |
| Cierre | <p>¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto actuar?</p> <p>En casa hablaran con sus padres de la familia.</p> | | |



pekedibujos.com

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.7. Tema : Llego la primavera
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.8. Fecha : 15-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|---|--|---|----------------------------|
| | | | 3 años | |
| COM | 5. Se expresa con claridad a través de diversos lenguajes artísticos. | 5.2. Utiliza técnicas y procesos de los diferentes lenguajes artísticos. | 5.2.3. Relaciona algunos materiales con su posible uso, los elige y utiliza | Escala valorativa |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | intuitivamente con libertad al pintar. | |
|--|--|--|--|--|

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|--|--------|
| Inicio | <p>Con dos títeres de paleta la docente hace un dialogo pequeño para los niños, mostrando a un títere con vestimenta del invierno y otro de la primavera.</p> <p>Luego dialogamos ¿Quiénes nos visitaron? ¿Cómo estaban vestidos? ¿En qué estación estamos ahora? ¿Cuál va a iniciarse?</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Títeres -Patio -Lámina -Goma -Ficha -Crepe | |
| Desarrollo | <p>Salimos al patio y realizamos juego de roles con los títeres un grupo de verano, otro de invierno y observamos los árboles y plantas ¿Cómo están? ¿Cómo estaban antes? ¿Por qué?</p> <p>En el aula la profesora comenta que durante el año suceden 4 estaciones: primavera, verano, otoño e invierno.</p> <p>En unos días se iniciara la primavera.</p> <p>Hoy día vamos a conocer lo que pasa en la primavera.</p> <p>Se les presenta una lámina para que observen y describen como se ponen los campos cuando llega la primavera.</p> <p>¿Cómo llega el clima en primavera? ¿Qué tipo de ropa usamos? ¿Qué pasa con las plantas y árboles?</p> <p>Confrontación de los saberes previos con el</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|--|--|
| | nuevo aprendizaje: ¿En qué estación salen muchas flores y los arboles se ponen verdes? Se les entrega una ficha de trabajo para que decoren las flores con bolitas de papel. | | |
| Cierre | Evaluación: Observan su trabajo terminado y se autoevalúan. | | |



SESION DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : PARTICIPANDO EN LA ACTUACION DEL DIA DE LA MADRE
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. FECHA : 16-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|--|---|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| | 6. Percibe y aprecia las producciones artísticas | 6.1. Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artísticas culturales. | 6.1.1. Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de | -Lista de Cotejo. |

| | | | | |
|--|--|--|-------------|--|
| | | | su entorno. | |
|--|--|--|-------------|--|

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|---|---|--------|
| Inicio | <p>Presentamos una caja sorpresa conteniendo diferentes figuras.</p> <p>Invitamos a los niños a sacar figuras como: Corazones, flores, rosas etc.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué son? ¿Para que sirve? ¿Dónde los podemos hacer? ¿Uds. lo pueden pintar igual que las figuras?</p> | - Canción. | |
| Desarrollo | <p>La maestra, explica que todas las profesoras han preparado a sus niños para que actúen por el día de la madre, que es importante que los niños permanezcan sentados para mirar la actuación, sin hacer bulla para que las mamitas se sientan felices.</p> <p>Pintan en homenaje al día de la madre.</p> <p>Se ubican en el patio central de manera ordenada.</p> <p>Disfruten de la actuación aplaudiendo a sus compañeros que participan.</p> <p>La docente participa con los niños en la actuación con los títeres</p> <p>Participan del compartir con mamá.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Cd -radio -Micrófono -Vestimenta -Títeres | |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| Cierre | Dialogamos: ¿Les gusta la actuación? ¿Por qué? | | |
|---------------|--|--|--|



SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

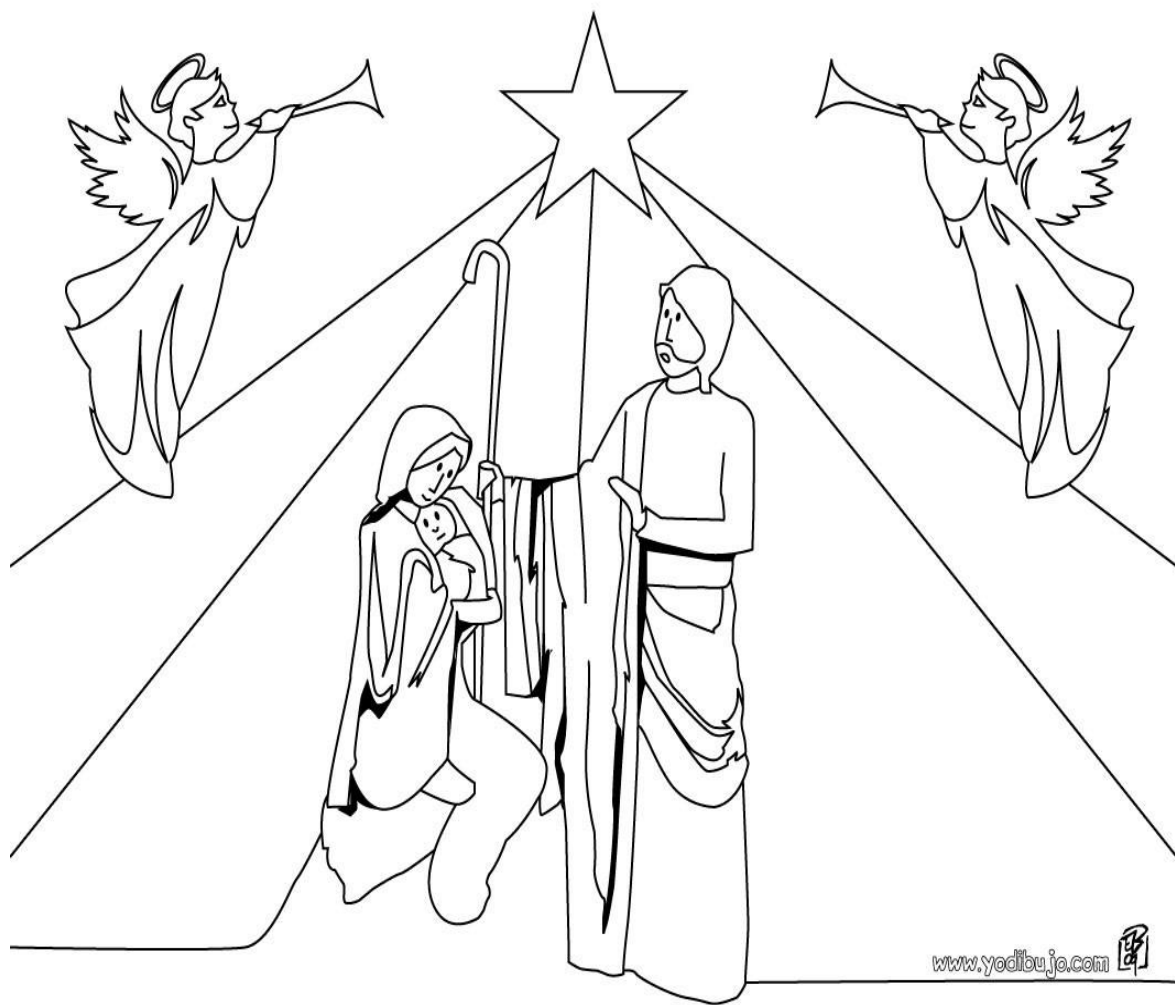
- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : LA ESTRELLITA
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 17-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|-------------------------|--------------------------------------|--|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 2. Se expresa oralmente | 2.2. Expresa con claridad sus ideas. | 2.2.2.Utiliza vocabulario de uso frecuente 2.31. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda. | - Lista de Cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|------------------------|------------|
| Inicio | Realizamos la dinámica con un títere el cual representa la estrella, se pregunta ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos títeres vieron en la historia? ¿Quiénes conforman el relato? ¿Quiénes son los personajes? | -Títeres | 45 minutos |
| Desarrollo | La docente explica el tema “La estrellita de Belén”, utilizando como referencia las estrellas que están en el cielo. Los niños y niñas se agrupan en un círculo en donde la docente les entrega títeres, donde deberán escoger su grupo y escoger su personaje de uno de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles. Intercambian ideas y mencionan su personaje, colorean la estrella de Belén. | -Hojas bond | |
| Cierre | Evaluación: Exponen sus trabajos. Metacognición: ¿Cómo quedo ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? | | |



SESION DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : LEEMOS TEXTOS RELACIONADO SOBRE LOS

ANIMALES

- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 18-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

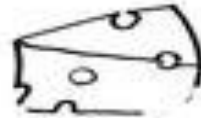
| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|-------------------------------|---|--|----------------------------|
| | | | 3 años | |
| COM. | 3. Comprende textos escritos. | 3.4. Infiere el significado de los textos escritos. | 3.4.1. Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes, siluetas | Lista de cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|--------------------------------|--|--------------------------------|--------|
| Inicio | Presentamos títeres con siluetas de los derivados de la vaca, cubierto con papel transparente para que los niños adivinen de qué se trata la figura, así sucesivamente hasta presentar todo, luego preguntamos ¿cómo se llama cada uno de ellos? ¿Qué nos da? ¿Para qué sirve? ¿Quiénes lo consumen? ¿Cómo cuidamos a la vaca? | -caja de sorpresa -Títeres | |
| Desarrollo | -La docente explica que la vaca es un animal que nos proporciona muchos beneficios para nuestra vida y que de la leche podemos hacer yogurt, queso, mantequilla y de su cuero carteras, correas y zapatos y de sus cuernos se elaboran peines y adornos. Los niños dictan todo lo que nos brinda la vaca. La docente plasma en un papelote y juegan a marcar las sílabas con palmadas y golpes en la mesa. Se entrega ficha de aplicación en hojas grafica los derivados de la vaca luego lo pintan, recortan y pegan en su pecho, se ubican alrededor del circulo y escuchamos la canción de la vaca gloria. Bailan al compás de las siluetas de tietres y de la vaca gloria. | -Libro -Papelote -Plumón | |
| Cierre | ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué nos da la vaca? ¿Qué les gusto más? ¿Qué dificultades tuvieron? | | |
| TAREA O TRABAJO EN CASA | | | |



DERIVADOS DE LA VACA



SESION DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Area : Comunicación
- 1.5. Tema : CELEBRANDO EL DIA DEL NIÑO
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 19-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|--|--|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. | 5.3. Explora y experimenta con materiales y lo elementos de los diversos lenguajes del arte utilizando sus sentidos y su cuerpo. | 5.3.6. Baila libremente con o sin elementos, explorando distintos movimientos y recorridos en distintas direcciones en distintas posiciones y en variados niveles con variadas melodías y ritmos musicales. | - Lista de cotejo. |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|--|--|------------|
| Inicio | <p>Cantan una canción con títeres “TODOS LOS NIÑOS DEL MUNDO”.</p> <p>Dialogan sobre la canción y sobre los niños del jardín.</p> <p>Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se llama tu jardín? ¿Quiénes asisten al jardín? ¿Qué hacen los niños en el jardín? ¿Qué se les debe dar a los niños?</p> | <p>- Canción</p> <p>-Títeres</p> | 45 minutos |
| Desarrollo | <p>La docente presenta el tema celebrando el día del NIÑO.</p> <p>-Antes de iniciar la ceremonia, los niños en la hoja de aplicación dibujan a niños jugando.</p> <p>-Celebramos el día del niño con un merecido homenaje con diversas actividades con la participación de los niños.</p> <p>-Salen al patio el show infantil con títeres y payasos que lo divertirán.</p> <p>-Degustan de un compartir por el día del NIÑO.</p> | <p>- Colores</p> <p>- Plumones</p> <p>-Palitos de helados</p> <p>-títeres.</p> | |
| Cierre | <p>¿Que hemos hecho hoy niños? ¿De que hemos hablado? ¿Cómo se sintieron al bailar? ¿Les gusto la fiesta, el compartir que hicieron? ¿Les parece interesante el trabajo de hoy?</p> | | |



SESION DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nino Jesús de Praga”
- 1.2. Responsable : Gladis Elvira FLORES VERGARA
- 1.3. Grado/Sección : 05 años “Mis Pequeños Genios”
- 1.4. Área : Comunicación
- 1.5. Tema : JUGUEMOS A LOS AVIADORES
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Fecha : 22-05-2017

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------|---|--|---|----------------------------|
| | | | 5 años | |
| COM. | 6.Percibe y aprecia las producciones artísticas | 6.1.Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales | 6.1.2. Identifica los rasgos y los modos en que han sido representados los personajes de una dramatización u otra acción dramática. | - Lista de Cotejo |

DESARROLLO DE LA SESION

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS DE MATERIALES | TIEMPO |
|-------------------|---|------------------------|--------|
| Inicio | <p>-Iniciamos la actividad con ayuda de títeres dramatizamos la narración de un aviador.</p> <p>-Dialogamos sobre la narración ¿Qué dice la narración? ¿Quiénes conversaban? ¿Qué había sucedido? ¿Qué le pidió que dibujara el principito al piloto? ¿Sabía dibujar el piloto?</p> | - Títeres | |
| Desarrollo | <p>-La docente comenta la importancia de los aviones, ya que las personas viajan a distintos países, utilizan este medio para transportarse, que un piloto conduce estos aviones y es una persona muy importante.</p> <p>-Los aeropuertos son importantes pues es el lugar donde aterrizan los aviones.</p> <p>-Dialogamos sobre la importancia del piloto y los medios de transporte aéreo.</p> <p>Elaboran sus aviones de papel lo pintan, adornan para representar y jugar a los aviadores.</p> <p>-Le brindaremos el material y explicaremos como lo harán.</p> <p>-Se agrupan para el juego de roles y por medio de los materiales elaborados los niños y niñas representaran a los aviadores, pasajeros y aeromozas que ayudan a que las personas viajen a otros países.</p> <p>Entonamos la canción A pulgarcito. A Pulgarcito le invitaron (2) A dar un vue, vue, vue, vuelo en un avión (2) Y cuando estaba muy arriba (bis) La gasoli, li, li, li, Lina se acabo (bis) Ole, ole, ole</p> <p>Luego repiten frase por frase, al finalizar Entonan en forma individual, realizan un concurso en pequeños grupos.</p> <p>-Le brindaremos el material y explicaremos como lo harán.</p> | | |
| Cierre | <p>Al finalizar exponen sus producciones</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué hemos aprendido?</p> | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | ¿Todos habrán participado? ¿Les agrado la sesión? | | |
|--|---|--|--|



LISTA DE COTEJO-POST TEST

| ITEMS | | Presta atención al escuchar el cuento | Dice lo que entendió del texto | Pronuncia adecuadamente las palabras | Expresa sentimientos con espontaneidad | Utiliza expresiones corporales al hablar | PUNTAJE |
|-------|--|---------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|--|--|---------|
| N° | | Ítems 1 | Ítems 2 | Ítems 3 | Ítems 4 | Ítems 5 | |
| 01 | | B | A | A | A | A | A |
| 02 | | B | A | A | A | A | A |
| 03 | | B | A | A | A | A | A |
| 04 | | B | A | A | A | A | A |
| 05 | | B | A | A | A | A | A |
| 06 | | A | B | A | A | A | A |
| 07 | | A | A | A | A | A | A |
| 08 | | A | B | A | A | A | A |
| 09 | | B | A | A | A | A | A |
| 10 | | B | A | A | A | A | A |
| 11 | | B | A | A | A | A | A |
| 12 | | A | A | A | A | A | A |
| 13 | | A | A | A | A | A | A |
| 14 | | B | B | B | B | A | A |
| 15 | | B | A | A | A | A | A |
| 16 | | B | A | A | A | A | A |
| 17 | | A | A | A | A | A | A |
| 18 | | A | A | A | A | A | A |
| 19 | | A | B | A | A | A | A |
| 20 | | B | B | B | B | B | B |
| 21 | | B | A | A | A | A | A |
| 22 | | A | A | A | A | A | A |
| 23 | | B | B | B | B | A | B |
| 24 | | A | B | A | A | A | A |
| 25 | | A | A | A | A | A | A |

| | | |
|---|----|--|
| A | 23 | |
| B | 2 | |
| C | 0 | |

PLANTILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACION PARA QUE LUEGO DE UN BUEN ANALISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACION SEGUN LOS CRITERIOS SENALADOS CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: GLADIS ELVIRA FLORES VERGARA

FORMACION ACADERICA:

CARGO ACTUAL: ESTUDIANTE DE EDUCACION INICIAL

TITULO DE LA TESIS: "APLICACION DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 1538 "NIÑO JESUS DE PRAGA" -HUARMEY"

| N° | 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 de estudio | ✓ | | |
| 3 | La estructura del instrumento es adecuado | ✓ | | |
| 4 | Los items del instrumento responde a la operacionalización de la variable | ✓ | | |
| 5 | La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento | ✓ | | |
| 6 | Los items son claros y entendibles | ✓ | | |
| 7 | El número de items es adecuado para su aplicación | ✓ | | |

OBSERVACIONES:

FIRMA:

KENY DEL CASTILLO COCHACHIN

D.N.I. N° 32135454

LICENCIADA DE EDUCACION INICIAL.

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACION PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANALISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACION SEGUN LOS CRITERIOS: SEÑALADOS CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: GLADIS ELVIRA FLORES VERGARA

FORMACION ACADEMICA:

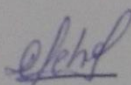
CARGO ACTUAL: ESTUDIANTE DE EDUCACION INICIAL

TITULO DE LA TESIS : "APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES UTILIZANDO TITERES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 1538 "NIÑO JESUS DE PRAGA"-HUARMEY"

| N° | 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 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:


32121259.
Lic. Digna Hermelinda
Chavez Cano.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

V.I. Programa Juegos de roles.; Juego de Roles

Peñarrieta (2004). 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.

V.D: Aprendizaje. Según Correll, W. (1999) .Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad.

| VARIABLES | DIMENSION | INDICADORES | TECNICAS E INSTRUMENTOS |
|--|--|--|---|
| VARIABLE INDEPENDIENTE Programa de Juego de roles | Planificación | Elabora estrategias basadas en problemas de su entorno social. Determina actividades para el trabajo de juego de roles. | Observación Lista de cotejo |
| | Ejecución | Analiza, comprende y resuelve situaciones de su entorno social través de trabajos en equipo. Ejecuta y explica procedimientos necesarios para la realización de juego de roles. | |
| | Evaluación | Evalúa situaciones de aprendizajes en el área de comunicación en los niños. | |
| VARIABLE DEPENDIENTE Mejorar el aprendizaje | Manipulación de títeres | .El docente utiliza el títere teniendo en cuenta su propósito. El docente evalúa los movimientos de los niños al manipularlo. El docente otorga una responsabilidad a cada miembro del grupo | Lista de cotejo Pre test y Post test Evaluación crea situaciones para comprobar si hay aprendizaje |
| | Movimientos corporales y Fluidez (gesticulación) | Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente. Emociones y estado de ánimo. -Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado. | |

EVIDENCIAS

