



MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

*dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica  
pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017*

### **Trabajo de Investigación Acción:**

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.N° 346  
PICHUGÀN, CHIGUIRIP, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

Yuliza Ydrogo Sanchez

**Asesor:**

M.Cs. Eber Amelec Deza Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by  
YULIZA YDROGO SANCHEZ  
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial  
dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica  
pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017*

### Trabajo de Investigación Acción:

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.Nº 346  
PICHUGÀN, CHIGUIRIP, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

### Por:

Yuliza Ydrogo Sanchez

### Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Iván Alejandro León Castro  
Presidente

Dra. María Rosa Reaño Tirado  
Secretario

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar  
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

Este trabajo lo dedico a Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerza para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban enseñándome a encarar sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento

A mi madre MARIA JESUS SANCHEZ DIAZ, por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles. A mi hija ALEXA FERNANDA BRAVO YDROGO, que es una estrellita en mi camino quien me inspirará para la conclusión de este informe. A ellas se las agradezco desde el fondo de mi corazón

*YULIZA*

## **AGRADECIMIENTOS**

A dios por brindarme esfuerzo, valor y voluntad para concluir dicho trabajo.

Agradecemos a la Universidad Nacional de Cajamarca y de igual manera a los profesores del equipo de monitoreo y acompañamiento pedagógico: a los profesores de investigación Virgilio Gómez Vargas y Eber Amelec Deza Vargas y a la profesora acompañante Gloria Aidé Velásquez Spelucín ; de manera muy especial al Director de la Unidad de Gestión Educativa Local Chota , quien nos adjudicó las plazas vacantes del nivel inicial para poder desarrollar nuestras prácticas pedagógica organizadas por el Ministerio de Educación y así obtener un título de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

## ÍNDICE GENERAL

	Págs.
Agradecimientos	v
Índice general	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen y palabras clave	x
Abstract	xi
Introducción	1
<b>I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>2</b>
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	2
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	2
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	3
<b>II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>III. SUSTENTO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
3.1. Marco teórico	7
3.1.1. Desarrollo del lenguaje	7
3.1.2. Enfoque de la competencia comunicativa en expresión oral	9
3.1.3. El análisis transaccional y la teoría del juego	14
3.2. Marco Conceptual	22
3.2.1. Enfoque comunicativo textual	22
3.2.2. Expresión oral	22
3.2.3. Estrategia didáctica	22
3.2.4. Juego de roles	23
3.2.5. El juego de roles como estrategia comunicativa	27
<b>IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>31</b>
4.1. Tipo de investigación	31
4.2. Objetivos	31
4.2.1. Objetivos del proceso de Investigación Acción	32
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	32

4.3. Hipótesis de acción	32
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	32
4.5. Población y muestra	32
4.5.1. Población	32
4.5.2. Muestra	33
4.6. Instrumentos	33
4.6.1. Instrumentos de enseñanza	33
4.6.2. Instrumentos de aprendizaje	33
<b>V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN</b>	<b>34</b>
5.1. Matriz del plan de acción	34
5.2. Matriz de evaluación	36
5.2.1. De la acciones	36
5.2.2. De los resultados	36
<b>VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	<b>37</b>
6.1. Presentación de los resultados y tratamiento de la información	37
6.2. Triangulación	42
6.3. Lecciones aprendidas	43
<b>7. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	<b>44</b>
7.1. Matriz de difusión	44
CONCLUSIONES	45
SUGERENCIAS	46
REFERENCIAS	47
ANEXOS	49
Matriz de análisis categorial	58
Matriz de consistencia	60
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica	61
Instrumento 1	65
Instrumento 2	66
Evidencias fotográficas	71

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla N° 01 Aplicación de la estrategia de la investigación acción	38
Tabla N° 02 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	40
Tabla N° 03 Procesamiento del nivel del logro	41

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	<b>Pág.</b>
<b>GRÁFICO N°01</b> Análisis de las sesiones de aprendizaje	37
<b>GRÁFICO N°03</b> Análisis de los diarios reflexivos	42

## RESUMEN

La presente investigación responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo mejoró mi práctica pedagógica mediante la aplicación de estrategias innovadoras para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 346 del centro poblado Pichugàn, distrito de Chiguirip, provincia Chota, 2016?

En todo el trabajo de investigación, se planteó una propuesta pedagógica fundamentada en determinar la estrategia de juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugán – Chiguirip – Chota. 2016, el mismo que llegó a cumplir con el objetivo propuesto.

La hipótesis que orientó la investigación expresa que mi práctica pedagógica mejora significativamente a través del juego de roles, durante la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje innovadoras para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.

El estudio se fundamenta en los aportes de teorías y los enfoques que fundamentan el empleo de la teoría de Piaget sobre la adquisición del lenguaje y Vigostky, por otro lado el enfoque comunicativo textual. En lo referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación – acción de la práctica pedagógica. Para la recolección de los datos, se utilizaron instrumentos como diarios de campo, diarios reflexivos, fichas de autoevaluación de la práctica pedagógica, listas de cotejo de entrada y salida, guías de observación, y es una investigación puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La muestra estuvo conformada por la práctica pedagógica en un total de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora. Toda la investigación se sintetiza de la formulación de la hipótesis planteada y el cumplimiento del objetivo general y específicos en donde se afirma que la estrategia de juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral, es decir se observa que los niños de cuatro años manifiestan expresiones con soltura y coherencia tomando como referencia un vocabulario fluido propio de su edad, manifestada en el texto educativo.

**Palabras claves:** juego de roles – estrategia – expresión oral.

## **ABSTRAC**

In the pedagogical processes of early childhood education the implementation of various innovative strategies for development of children is required. Therefore, in this research is answer the following question: What should I apply methodological strategies to improve my oral expression of students from 4 years of 346 I.E.I.N° Pichugàn, Chiguirip, Chota, 2016? The general objective of the pedagogical proposal was raised: Apply methodological strategies to better oral expression in children 4 years of IEIN° 346 Pichugàn, Chiguirip province Chota, 2016. The hypothesis that guided research district states that the implementation of methodological strategy role-play during the implementation of innovative learning sessions, will develop the oral expression in children 4 years of IEIN° 346 Pichugàn. The study is based on the contributions of theories and approaches that support the use of role play as a strategy to develop capacities in children. With regard to the methodology, is study is part of research - action pedagogical practice. For data collection, instruments and field diaries, reflective journals, self-assessment forms of pedagogical practices, checklists and out, observation guidelines were used, and is applied as an action plan was applied to through the execution of ten training sessions in order to verify the results of reconstruction. The sample consisted of teaching practice in a total of ten sessions learning the innovative pedagogical proposal. The results allow to confirm the hypothesis, as the systematic application of the methodological strategy helps significantly in development of oral expression in children of 4 years.

Keywords: role playing - communication - competition - oral expression.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “El Juego de Roles como estrategia para mejorar la expresión oral”, para llevar a cabo una investigación – acción, teniendo en cuenta el desarrollo de la expresión oral mediante el juego de roles en el aula de educación inicial.

La investigación acción utilizó estrategias diseñadas para solucionar problemas prácticos con apoyo de la activa colaboración de los actores educativos como son la docente y los niños y niñas, fue un proceso indagatorio que permitió implementar acciones e investigarlas al mismo tiempo, la problemática sobre la cual recayó la acción pedagógica y reflexiva de mi practica pedagógica fue la expresión oral siendo sumamente débil en los niños y niñas. Luego, busque información teórica sobre aprendizajes por estrategias, juego de roles, expresión oral, enfoque comunicativo, sin dejar de lado la propia experiencia pedagógica. Con ella planteo una alternativa de solución, la propuesta fue aplicación de la estrategia juego de roles para mejorar la expresión oral, el objetivo de la investigación acción, coherente con el problema, fue el mejorar la expresión oral en los niños y niñas de la I.E.I.Nº 346 Pichugàn, mediante la aplicación de la estrategia juego de roles, incluyendo el concepto clave que es la reflexión.

Participaron en esta experiencia una docente de educación primaria, la población de los niños y niñas de 4 años.

En este sentido, es muy importante el rol del docente como agente mediador, orientador y provocador de formas de comunicar y expresarse oralmente durante las actividades comunicativas. Finalmente, el informe concluye con las reflexiones y lecciones aprendidas. El presente informe está organizado por apartados, distribuidos de la siguiente manera: el Capítulo: I encontramos fundamentación del problema, Capítulo II justificación de la investigación, Capítulo III sustento teórico, capítulo IV metodología de la investigación, Capítulo V plan de acción y de evaluación, capítulo VI discusión de los resultados, capítulo VII Difusión de los resultados, así como también se encuentra las conclusiones, sugerencia, referencias, anexos, matriz de análisis categorial, sesiones de aprendizaje, instrumento 1, instrumento 2, instrumento 3, evidencias fotografías y la matriz de consistencia.

## **I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1. CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

A nivel de aula en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N<sup>a</sup> 346 se constatan las siguientes características:

- ✓ Uso inadecuado de los tiempos en las prácticas, por parte de la docente.
- ✓ Aplicación de escasas estrategias para promover la expresión oral por razones de cultura, de familia, de experiencias previas. Es decir realizaba mi clase sin darles oportunidad de expresarse o mostrando estrategias que les permita expresarse oralmente y cuando pedía la participación de los niños se intimidaban y lloraban o muchas veces optaban por no salir a participar.
- ✓ Deficiencias en el uso de estrategias motivacionales para mejorar la expresión oral en los niños y niñas.
- ✓ Las actividades programadas no se llegan a cumplir por razones de tiempo.
- ✓ Niños poco expresivos para expresar sus emociones y vivencias al momento de solicitarle su participación en clase. Algunos niños se callaban otros lloraban y muchos mostraban enojo.

### **1.2. CARACTERIZACIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL**

El Centro Poblado Pichugàn pertenece al distrito de Chiguirip provincia Chota región Cajamarca, se encuentra ubicada al sur de la provincia de Chota, a una distancia aproximada de 20 Km de la capital de distrito; y a una altura aproximada de 2 600 msnm, con un clima frío. Se constituye una zona turística donde encontramos la gruta del tragadero, el tragadero del Chilac, la piedra Shora y 500 hectáreas reforestadas por los pobladores de la zona y 300 áreas libres para su reforestación. Tiene una población de 420 habitantes aproximadamente. La comunidad está conformada por personas muy sociables y bondadosas, dedicadas a la agricultura y a la ganadería, lo cual es el sustento para las familias. Así mismo la comunidad están organizadas en rondas campesinas de varones y de mujeres para protegerse de robos, problemas familiares que se puedan suscitar, prestando también apoyo a otras comunidades en cuestión de seguridad pública.

Casi el 100% de los padres de familia tienen un grado de instrucción de primaria incompleta, lo que les dificulta enormemente en la educación de sus hijos, especialmente con sus niños del nivel inicial.

Tienen como tradición celebrar los pararaico, corte de pelos, el pediche, las cosechas, los bautizos, bota lutos, y también su fiesta ronderil. Entre sus platos típicos tenemos: cuy con papa, el sancocho o levanta muertos, los tamales con su anís, tortillas con miel y queso o buñuelos. El centro poblado, cuenta con una trocha carrozable el cual permite la comunicación con la Provincia de Cutervo, distrito de Sòcota (Cutervo) el Distrito de Tacabamba, y con otras comunidades vecinas, al cual recurren con sus productos para la venta.

### **1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA GUÍA**

A nivel mundial, los procesos formativos que se desarrollan en nivel inicial reciben diferentes tipos de atención en la educación que se ofrecen los diferentes gobiernos en el mundo. Para los países desarrollados la educación en el nivel inicial es la base fundamental para el desarrollo futuro de la persona, por eso es que los docentes que tienen la responsabilidad de conducir los aprendizajes en este nivel cuentan con una visión de que la expresión oral es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad y es responsabilidad del Nivel Inicial desarrollarlo en los estudiantes para que puedan insertarse y enfrentarse a la realidad del mundo actual de manera creativa y crítica. Los gobiernos de países como Finlandia, Canadá; invierten montos significativos para atender la educación en el nivel inicial. (López y Vallejo, p.63).

En América Latina, a partir de la constatación de las limitaciones en la atención de la educación inicial, en los últimos años se realizan esfuerzos para incrementar la inversión, por mejorar la calidad del servicio educativo en este nivel, se empiezan a aplicar políticas educativas para fortalecer el desarrollo de la educación inicial, se realizan esfuerzos para que la formación docente en la especialidad de Inicial sea de nivel universitario como ocurre en los países que tienen buenos resultados en las pruebas de calidad, se busca incorporar el uso de las Tecnologías de la Información, se promueve el ejercicio docente en una

Institución Educativa, se mejoran las condiciones económicas de los docentes, se realizan grandes esfuerzos para que los programas de capacitación incorporen al mayor número de docentes, se promueven nuevas prácticas en la gestión educativa.

A nivel nacional se ha realizado el trabajo de investigación acción mediante el laboratorio pedagógico HoPe a través del cual se han obtenido los siguientes resultados:

En función de la concepción de aula silenciosa como garantía de aprendizaje, en las interacciones pedagógicas analizadas por las docentes del Laboratorio Pedagógico HoPe, se observó que la docente monopoliza la palabra; haciendo múltiples esfuerzos, como se suele decir, para llegar al alumno. Los niños y las niñas escuchan más tiempo del que intervienen para hablar; el análisis de esta situación lleva a pensar que una ligera inclinación de Asociación Civil Fundación HoPe Holanda Perú la balanza, en la que el niño hable más y la docente escuche más podría impactar de manera positiva en la expresión oral. En las aulas se ha verificado que el tiempo de monopolio de la palabra en una sesión de clase bordea un estimado de 80% para la profesora y un 20% distribuido entre sus niños y niñas.

Nuestra Institución Educativa Inicial N° 346 Pichugàn no es ajena a esta problemática, ya que los niños y niñas de 4 años de edad también tienen serias dificultades para expresarse oralmente, ante esta situación surge en nosotros la inquietud de formular y responder la siguiente pregunta: ¿Cómo mejoró mi práctica pedagógica mediante la aplicación de la estrategia juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 346 del centro poblado Pichugàn, distrito de Chiguirip, provincia Chota, 2016?

## II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En mi práctica pedagógica, el desarrollo de la expresión oral en mi institución educativa y en general, constituye un problema común, puesto que por un lado se le dedica muy escaso tiempo al desarrollo de esta competencia comunicativa y por otro, se utilizan estrategias inadecuadas carentes de un soporte teórico validado; lo hacemos los docentes a nuestra manera en función a nuestras teorías implícitas, por lo que se hace necesario abordar este problema a partir del conocimiento cabal de esta competencia que oriente el verdadero propósito educativo; si sobre todo, tenemos en cuenta estas consideraciones:

Cada niño adquiere la lengua materna en un contexto geográfico, histórico, social y cultural determinado, que genera grandes diferencias lingüísticas: desde la diversidad de lenguas a la multiplicidad de códigos específicos de cada grupo social, profesional o generacional. El artículo pretende dar a conocer la experiencia adquirida en la labor educativa en los ambientes del Nivel Inicial de Educación Básica Regular, que lleva a la reflexión de la experiencia práctica a un enfoque teórico, para generar a futuro personas que sean pertinentes para hablar y escuchar.

Los niños y niñas en edad infantil tienen en su gran mayoría deficiencias en su expresión oral, y las experiencias comunicativas en su contexto familiar, escolar y social van a generar riqueza o pobreza en su desenvolvimiento personal.

El lenguaje nos dice Vygotsky, es un instrumento imprescindible para el desarrollo social y cognitivo del niño, establece que el pensamiento es “habla sin sonido”, donde la palabra da la posibilidad de operar mentalmente los objetos, y cuenta con un significado específico para cada contexto situacional y se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de estímulos.

La finalidad del presente trabajo es mejorar mi práctica pedagógica docente a través de la aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral ya que son parte de las herramientas didácticas que tienen los docentes para contribuir al desarrollo de las capacidades de los niños (as) durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, donde desarrollan sus habilidades comunicativas, promoviendo la creatividad y la vivencia de los niños y niñas.

### III. SUSTENTO TEÓRICO

#### 3.1. MARCO TEÓRICO

##### 3.1.1. Desarrollo del lenguaje.

Los estudios del cerebro de los niños en desarrollo, aunque menos comunes, han proporcionado conocimientos importantes sobre el desarrollo de las funciones del lenguaje. Con frecuencia los estudios comparan a niños que se están desarrollando normalmente con niños que muestran dificultades para aprender en la escuela. Los investigadores a menudo miden los *potenciales relacionados con eventos* (o *potenciales evocados*), que son cambios en las ondas cerebrales que ocurren cuando los individuos anticipan o participan en diversas tareas (Halliday, 1998; citado por Schunk, 2012, p. 55).

Las diferencias encontradas en los potenciales relacionados con eventos distinguen de forma confiable a los niños promedio de los que están por arriba y por debajo del promedio (Molfese *et al.*, 2006; citado por Schunk, 2012, p. 55). Los niños que se están desarrollando normalmente muestran una extensa activación cortical, bilateral y anterior (frontal), y una acentuada activación en las áreas del lenguaje y el habla del hemisferio izquierdo. En contraste con el mantenimiento de la lectura, al parecer, el desarrollo de la lectura también depende de la activación anterior, quizás en ambos lados del cerebro (Vellutino y Denckla, 1996; citado por Schunk, 2012, p. 55). Otros estudios demuestran que los niños en desarrollo que sufren anomalías en el hemisferio izquierdo aparentemente las compensan, hasta cierto grado, aprendiendo a leer utilizando el hemisferio derecho. Tal vez el hemisferio derecho sea capaz de sustentar y mantener un nivel adecuado de lectura, aunque al parecer es fundamental que esta transición ocurra antes del desarrollo del lenguaje. La suposición de que las funciones del lenguaje podrían ser suplidas por el hemisferio derecho no se cumpliría cuando el daño en el hemisferio izquierdo ocurriera en la edad adulta. Un periodo

crucial en el desarrollo del lenguaje parece ser el que va desde el nacimiento hasta los cinco años. Durante este tiempo el cerebro de los niños desarrolla la mayoría de sus capacidades para el lenguaje. Entre los 19 y los 31 meses de edad ocurre un rápido incremento en el vocabulario (Jensen, 2005; citado por Schunk, 2012, p. 55). El desarrollo de estas capacidades de lenguaje mejora cuando los niños viven en ambientes ricos en lenguaje, donde los padres y las demás personas hablan con ellos. Este periodo fundamental para el desarrollo del lenguaje se traslapa con el periodo crucial del desarrollo auditivo entre el nacimiento y los dos años de edad.

Además de este periodo crítico, al parecer el desarrollo del lenguaje forma parte de un proceso natural programado. Hemos visto cómo los sistemas auditivo y visual desarrollan capacidades para proporcionar información que ayuda al desarrollo del lenguaje. Tal vez, en el desarrollo de lenguaje, ocurra un proceso paralelo para la capacidad de percibir *fonemas*, que son las unidades más pequeñas de los sonidos del habla (por ejemplo, los sonidos de la “b” y la “p” en “beso” y “peso”). Los niños aprenden o adquieren fonemas cuando están expuestos a ellos en su entorno; si no hay fonemas en su ambiente, los infantes no los adquieren. Por consiguiente, es probable que exista un periodo crucial en el que se forman conexiones sinápticas de manera adecuada, pero sólo si el ambiente proporciona los estímulos. En resumen, quizás el cerebro de los niños esté “preparado” (“preconectado”) para aprender varios aspectos del lenguaje en diferentes momentos, según su nivel de desarrollo cerebral (National Research Council, 2000; citado por Schunk, 2012, p. 56).

Algo importante para la educación consiste en que la instrucción puede ayudar a facilitar el desarrollo del lenguaje. Diferentes áreas del cerebro deben trabajar en conjunto para aprender el lenguaje, como las áreas involucradas en la vista, la audición, el habla y el pensamiento (Byrnes, 2001; National Research Council, 2000; citado por Schunk, 2012, p. 55). La adquisición y el uso de lenguaje es una actividad

coordinada: las personas escuchan hablar a otras y leen textos, piensan en lo que escucharon y en lo que leyeron, y componen oraciones para escribir o para hablar. Esta actividad coordinada implica que el desarrollo del lenguaje podría beneficiarse de una instrucción que coordine estas funciones, es decir, de experiencias que involucren la visión, la audición, el habla y el pensamiento.

En resumen, en el desarrollo del lenguaje de niños normales participan diferentes áreas del cerebro, aunque las contribuciones del hemisferio izquierdo suelen ser mayores que las del hemisferio derecho. Con el tiempo, el hemisferio izquierdo asume en gran medida las funciones del lenguaje. En particular, al parecer la habilidad para leer requiere el control del hemisferio izquierdo. Sin embargo, se requieren más investigaciones para entender plenamente la relación que existe entre las funciones del cerebro, el desarrollo de lenguaje y la habilidad para leer. (Schunk, 2012, p. 56)

### **3.1.2. Enfoque de la competencia comunicativa en expresión oral**

Ser buenos comunicadores en expresión oral, desde la perspectiva de emisores o de receptores, consiste en haber desarrollado una competencia que suponga un dominio de las habilidades comunicativas del lenguaje integrado oral. La expresión oral resulta compleja de valorar, pero todos entendemos que esta es bastante más que interpretar los sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos y regulados por una gramática más o menos compleja; y es más, bastante más, que emitir una serie de sonidos acústicos de la misma índole. (Ramírez, 2002)

#### **A) Desarrollo de la expresión oral**

En el desarrollo de la expresión oral se considera lo siguiente (Ministerio de Educación, 2001):

**a) La semántica.**

Está relacionada con el significado de las palabras e implica el desarrollo de la clasificación de las palabras en categorías que le permite, después, utilizarlas adecuadamente.

Para enriquecer el vocabulario, es importante que diseñemos y ejecutemos actividades para los niños y las niñas que incluyan el conocer y usar palabras nuevas

**La fonética**

El desarrollo fonológico es la capacidad de discriminar los fonemas que forman parte de nuestro lenguaje. A los cuatro años el niño ya está logrando un ajuste morfo fonológico que es la necesidad de modificar la raíz de la palabra al conjugar los verbos (durmiendo en vez de durmiendo). A los cinco años ya comienzan a tener un conocimiento consciente de la fonología que le va a ser de utilidad para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Para promover el desarrollo fonológico en los niños es bueno diseñar y ejecutar actividades en las que puedan:

- Diferenciar el sonido del silencio.
- Identificar los diferentes sonidos de la naturaleza.
- Identificar las voces de sus compañeros y compañeras.
- Diferenciar la voz de un adulto y la de un niño/a.
- Reconocer los sonidos en palabras que empiezan igual, terminan igual, etc.

**b) La sintaxis.**

El desarrollo de la sintaxis es la emisión de las palabras en un orden establecido. En este contexto, la gramática establece las leyes de acuerdo a las cuales hay que combinar las palabras en una oración. Los niños y las niñas van identificando las reglas gramaticales en

el lenguaje que escuchan y tratan de expresarse de acuerdo con ellas.

## **B) Características de la expresión oral**

**Según Gonzales (2002, p. 9)** Las principales características de la expresión oral son: coherencia, fluidez, dicción, volumen y tono.

### **a) Coherencia.**

Las ideas que expresamos oralmente deben tener una secuencia lógica, es indispensable interrelacionarlas y conectarlas debidamente. No se puede abordar un tema mientras que el anterior no se haya concluido y exteriorizado con claridad. Los comentarios fuera de tema distraen y hacen perder la coherencia. Una persona habla coherentemente cuando va desarrollando la expresión de sus ideas en cadenas, unidas por un hilo conductor.

### **b) Fluidez**

Fluir es brotar de manera espontánea, natural y continua; hablar con fluidez es expresarse con facilidad. Cada palabra tiene su origen en la anterior y dará como resultado otra que surgirá espontáneamente. Las palabras se irán apoyando unas a otras reforzándose, complementándose, agrandándose. La fluidez hace bella y precisa la expresión oral. La fluidez demuestra conocimiento y dominio de la lengua.

### **c) Dicción**

Para la expresión oral la dicción significa pronunciar claramente. Las palabras deben entenderse sin ninguna duda. Cada fonema debe ser captado por el oído con precisión.

La dicción obliga a articular debidamente; de tal manera que los que escuchan no sean obligados a hacer inútiles esfuerzos para comprender.

La falta de buena dicción entorpecerá la captación de lo que se diga. La dicción hace clara y entendible la expresión oral, permite que el mensaje llegue a los oídos receptivos.

#### **d) Volumen**

La voz tiene una fuerza al ser emitida. El volumen es la intensidad de la voz al escucharse. Un bajo volumen no permite percibir la voz. Un volumen demasiado fuerte molesta, además de que en ocasiones distorsiona las palabras.

El volumen adecuado se siente al expresarse oralmente, se comprueba tanto por nuestros oídos, como por el rostro y las actitudes de los que nos escuchan. El volumen debe controlarse aumentarse o disminuirse de acuerdo con la intención que se le quiera dar a lo que se dice, y a la manera como se espera sea recibido.

El volumen de voz se controla mediante la respiración y la impostación de la voz, esto es, apoyar a los sonidos con el diafragma y no con la garganta. Aspirar profundamente antes de la emisión de voz es necesario. De esta manera el sonido tendrá buen volumen y una mejor nitidez.

#### **e) Tono**

En los instrumentos musicales hay algunos sonidos graves como el cello y otros agudos como el violín. La voz humana registra diversos timbres graves como el bajo y agudos como el soprano. La voz masculina tiende a lo grave, la voz femenina a lo agudo debido a la conformación de la laringe. Las vibraciones que la voz produce y que son originadas por las vocales deben emitir un tono adecuado al momento de la expresión oral.

Escuchar a un orador con un tono muy grave o agudo es desagradable al oído. Es conveniente moderarlo, hasta lograr el tono debido. Modular la voz completa el proceso y garantiza la inflexión de la voz y por lo tanto la aceptación y hasta el gusto de quien lo escucha.

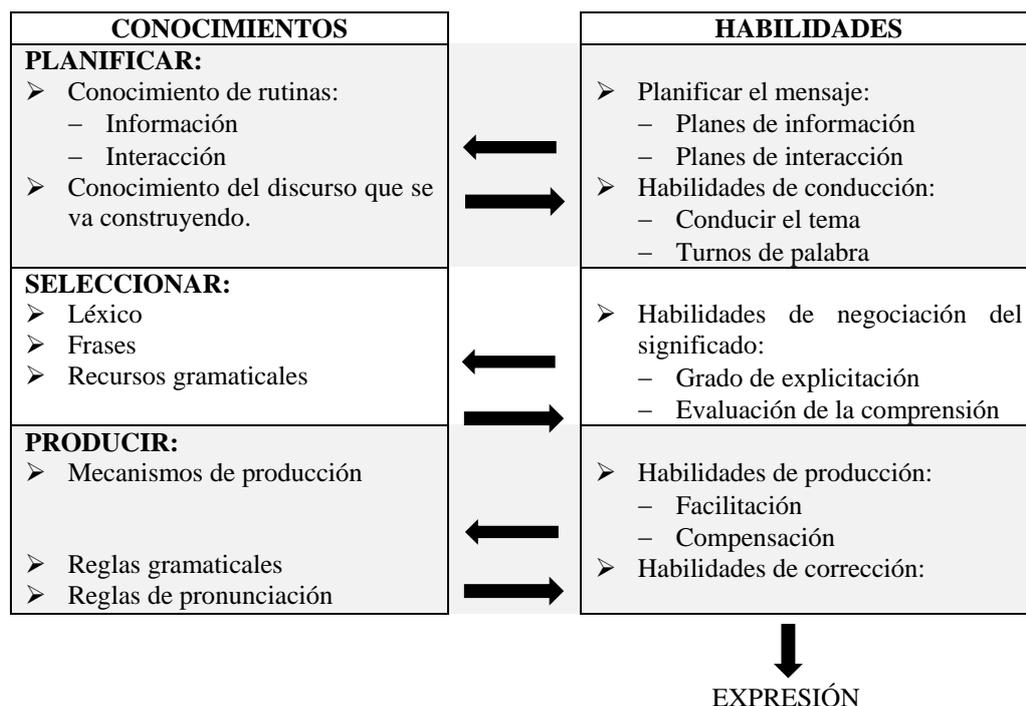
### C) Modelo teórico de expresión oral.

Pocos trabajos ofrecen un modelo esquemático del proceso de expresión oral, la investigación es aún incipiente, pero a pesar de todo, Bygate (1987), citado por Cassany, Luna y Sanz (1998, p. 142), presenta un esquema interesante y suficiente para nuestros propósitos. Es importante saber que se centra principalmente en las situaciones de comunicación poligestionadas.

Este autor distingue entre conocimientos y habilidades de la expresión oral. Los primeros son informaciones que conocemos, que tenemos memorizadas: incluyen el dominio del sistema de la lengua (gramática, léxico, morfosintaxis, etc.), pero también otros aspectos relacionados con la cultura (estructura de las comunicaciones, modelos culturales, etc.). Las segundas hacen referencia a los comportamientos que mantenemos en los actos de expresión: las habilidades de adaptarse al tema, de adecuar el lenguaje y muchas otras.

A continuación presentamos el esquema:

#### Modelo de Expresión oral



### **3.1.3. El Análisis Transaccional y la Teoría de los Juegos**

Desde la terapia Humanista, Eric Berne (2010) desarrolló un sistema de psicoterapia que denominó Análisis Transaccional y que tiene también numerosas influencias provenientes de la psicología dinámica y el psicoanálisis, paradigma en el que define tres estados del Yo en su obra que se manifiestan en patrones de conducta específicos para cada uno de ellos. La persona se ubica en uno de estos estados u otro y esto afectará a su forma de sentir, de pensar y de actuar; presentando cada persona una tendencia a ubicarse predominantemente dentro de uno de ellos. Dichos estados son los siguientes:

- Padre: el sujeto actúa, piensa y siente basándose en la interiorización que ha llevado de las figuras de autoridad relevantes en su infancia (padres, profesores, etc.)
- Adulto: la persona se basa en su propia experiencia y capacidad adquirida a lo largo de la vida, modulando su propio comportamiento.
- Niño: tal y como lo hacía el sujeto a lo largo de su infancia, actúa con cierta intensidad e inestabilidad emocional, centrándose en lo inmediato y comportándose a veces de forma impulsiva.

En las transacciones o comunicaciones que establecen las personas, a menudo se observa que uno está situado en uno de los estados del yo y el otro le responde desde otro. Los estados pueden ser los mismos en el interlocutor y en el receptor, o variar y ser cruzados o incluso incluir mensajes ocultos, dificultando la comunicación y la relación entre los individuos.

Las aplicaciones han sido muy numerosas a lo largo de los años, sobre todo en el entorno humanista, laboral y de autoayuda. Su utilización en psicoterapia e incluso en la educación es muy amplia dado que permite categorizar relaciones y a partir de dicha organización promover cambios de conducta y pensamiento. El empleo de este sistema busca crear en el sujeto una personalidad integradora, abandonando el guión que adquirimos en la

infancia y que ya no resulta beneficioso para nuestra vida adulta. En el desarrollo de la Teoría de los Juegos, Berne se centra en un tipo de transacciones que él denomina ulteriores repetitivas y que llevan implícitas en sí mismas el desarrollo de rencores entre los participantes debidos a los mensajes ocultos en los que predominan sentimientos de culpa, incompetencia, pena o miedo. Son este tipo de juegos y roles los que a menudo podemos observar en las familias con patrones de comunicación negativos y de los cuales hablaremos a continuación.

Definición El juego de roles (role-play) definido de manera simple es actuar. Actuar como un personaje que usted inventa o que se selecciona de una serie de personajes existentes. El ejemplo más obvio de juego de roles es visto en la televisión o en el cine, donde el actor desempeña el papel de un personaje determinado. Otra área donde el juego de roles se usa frecuentemente es en el entrenamiento y las situaciones de aprendizaje. En ese caso se pide a los estudiantes que asuman el rol apropiado y ellos van a ser evaluados por su reacción ante una situación hipotética. En estas circunstancias es esencial que el estudiante sea capaz de desempeñar el rol del individuo elegido de forma apropiada. Por ejemplo a una estudiante de enfermería, a un bombero o a un estudiante de medicina se le pide que participe de una situación de catástrofe. A diferencia de un examen en papel, se le pide al estudiante que reaccione y pueda ser testado en una situación mucho más parecida a las que va a encontrar en el futuro de su carrera. Un beneficio adicional consiste en que las víctimas habitualmente son otros estudiantes que son evaluados por su capacidad para representar los síntomas de su afección, puesto que representar los síntomas de forma adecuada requiere un conocimiento en profundidad. Independientemente del género, la actuación está limitada por las características de un personaje y de un escenario. Quién desempeña el rol actúa de la forma en que cree que su personaje debería actuar. Con frecuencia esto tiene poco (o nada) que ver con su propia forma de actuar.

En algunos casos, al igual que en los ensayos de una obra, el actor va a recibir retroalimentación de cuán correctamente fue capaz de desempeñar su rol (como en el caso de la enfermera en el escenario de trauma). La atmósfera o escenario del juego es definido antes de que comience el juego por el director del juego. Una buena definición es importante para que los jugadores sepan si pueden participar o no. Una vez en el escenario, los jugadores son libres de crear la atmósfera elaborando su personaje dentro de los límites establecidos. Práctica El juego de roles es un género extremadamente amplio, que abarca desde situaciones de entrenamiento (como los estudiantes o enfermeras) a video juegos competitivos. Por ello las reglas que regulan los juegos de rol no pueden ser fácilmente definidas (ni deben serlo). A pesar de ello, estas son tres reglas básicas que generalmente aplican en todas las situaciones de juego de roles. ·Reglas conocidas: todos los juegos y situaciones deben tener reglas y parámetros claramente definidos que los participantes deben seguir. Definir las reglas adecuadas es responsabilidad del organizador y es el primer paso importante para crear un juego de roles exitoso. Estas reglas pueden ser tan simples como definir el tiempo y el lugar del juego (campaña inglesa del siglo XII) a extremadamente complejas tales como calificar el daño resultante de un ataque. Lo importante aquí es que usted, como jugador sepa las restricciones definidas antes de comenzar a jugar. Escuchar al moderador/director: cuando se trata de un estudiante que está siendo evaluado es su desempeño por su profesor en el juego de roles, es probable que sea muy fácil de moderar. Cuando el juego de roles es por recreación a veces es menos sencillo, aunque no debería ser así. Es importante que el moderador tenga el control de las reglas y modificar el juego a medida que va transcurriendo. Un buen moderador va a saber cuanta “moderación” es suficiente y no va a pasar ese límite. Los juegos sin embargo, tienden a desarrollarse en nuevos escenarios donde ocurren cosas que no se anticiparon inicialmente, y para que el juego siga desarrollándose de buena forma el director necesita desempeñar un rol directo y a veces debe cambiar las reglas. ·Sea amable: si bien esto puede que no sea necesario decirlo, siempre es necesario tratar a los otros jugadores con respeto. Excepto que la falta de respeto sea algo que forma parte del guión.

El punto es que debe tratarse al otro jugador de la forma que le gustaría que lo trataran a uno mismo. Observadores: Es frecuente que en el juego de roles se designen observadores externos que evalúen el desempeño de los roles de acuerdo a variables predefinidas. En el juego que haremos se podría evaluar, por ejemplo: forma de iniciar la relación, capacidad para colocarse en el lugar del otro, desarrollo de la consulta, lenguaje corporal, modo de formular recomendaciones, estilo de negociación, entre otras. Apartir de esto se puede resaltar los aspectos destacados así como las oportunidades de mejora detectadas. Esto, junto a la auto-evaluación de los participantes suele ser umamente enriquecedor. Fuente: [www.roleplay.org](http://www.roleplay.org) Beneficios del juego de roles En la educación El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los elementos que suele ser origen del fracaso escolar. Aporte a determinadas actitudes Al desarrollo de la empatía y la tolerancia; mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de otro y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio. Ala socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos. A la potenciación de habilidades no

explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad. Al encuentro de intereses y gustos personales. A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias.

Esto es importante para crear en el individuo una conciencia más amplia de sus actos. A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador. A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo. A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje. Fuente: <http://es.wikipedia.org> Juego de Roles El juego de roles es una técnica mucho más utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental. Los capacitadores no siempre tienen que lograr que los principiantes se centren en su experiencia pasada; pueden ayudarles a construir experiencias en situaciones desarrolladas en los talleres. Una buena forma de hacer eso es a través del juego de roles.

El juego de roles requiere que unos participantes se pongan en el lugar de otras personas. Por un rato, ellos suspenden su identidad real y toman otro papel. Por esta razón, el juego de roles es una herramienta particularmente útil para desarrollar empatía y para llegar a comprender los puntos de vista de las personas. Es igualmente un medio adecuado para que las personas practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria. Hay muchos caminos para conducir el juego de roles en un taller, los cuales van desde una completa improvisación hasta una actuación de acuerdo con un pequeño guión. Algunas veces todos los participantes pueden participar desempeñando roles similares. Alternativamente, un juego de roles puede significar que todos los participantes desempeñen papeles distintos. El propósito del

ejercicio debe determinar el acercamiento más apropiado. Ejemplos de Juego de Roles Destrezas comunicativas.

Se puede conducir una sesión de entrenamiento sobre habilidades comunicativas. Divida a todos sus participantes en parejas y le da instrucciones a cada pareja para que un participante actúe como padre y el otro como un hijo adolescente rebelde. Puede guiarlos hasta ahí y permitir que los participantes actúen libremente y con espontaneidad en cualquier situación que se les venga a la mente. O puede guiarlos un poco más, por ejemplo, describiendo una situación donde el adolescente insista que quiere salir con unos amigos y el padre no lo aprueba. En un juego de roles como este, no querrá que los participantes aprendan el "mal" comportamiento del adolescente, pero alguien debe jugar este rol, con el fin de darle al padre la oportunidad de practicar sus habilidades de comunicación. Es muy útil interrumpir a las parejas después de unos minutos y hacer que los participantes cambien de roles. También puede ser una buena idea formar grupos de tres (en lugar de parejas) y tener un participante que observe y comente el comportamiento de los que están desempeñando los roles. Roles Individuales. Al final de un taller sobre educación electoral, se puede planear una elección ficticia en la cual todos los participantes jueguen un papel diferente.

Todos reciben un cartón no solo con las instrucciones que les explican el rol que tienen que desempeñar, sino también cómo lo deben hacer (por ejemplo un funcionario electoral perezoso que no chequea la identidad de los votantes o que no ingresa correctamente a los electores en la lista, o un votante ebrio que perturba la fila.) Después de que todos los participantes han leído y entendido las instrucciones, usted puede dejar que el juego comience. Hay espacio para una actuación espontánea, pero usted ha estructurado los roles cuidadosamente para asegurarse que la elección ficticia tenga un determinado curso. Olvidar los roles Después de jugar un papel, es muy importante que los participantes se despojen de éste. Algunas veces es suficiente agradecer a las personas por entrar en el espíritu del ejercicio y después invitarlos a retornar

a sus puestos normales y retomar su identidad real. No obstante, particularmente cuando las personas han desarrollado su papel con gran seriedad y cuando las situaciones han estado muy intensas, puede ser necesario despojarse a los participantes de sus roles con mayor cuidado. Pídale a las personas que se quiten los disfraces que vienen utilizando, y que se den la mano con sus compañeros (padres y adolescentes), que realicen un ejercicio de relajación y que asuman que el ejercicio se terminó. Esta actividad es importante para evitar que un participante se apegue a un rol particular (el paso de "identificación".)

Los comentarios de los observadores pueden ser particularmente útiles aquí. Luego anime a las personas a analizar lo sucedido. Posteriormente concluya cuales fueron las lecciones aprendidas y que deben aplicarse en situaciones reales similares. Reflexión Habiendo creado una experiencia común para los participantes de un taller, es muy importante asegurarse que el ciclo de aprendizaje se ha completado. La experiencia por si misma no es suficiente. Se debe proporcionar el tiempo suficiente para reflexionar acerca del papel jugado. En primer lugar, los participantes deben recordar las actividades que llevó a cabo en el papel que le tocó jugar (la etapa de "identificación"). Los comentarios vertidos por observadores pueden ser de mucha utilidad en este punto. Fomentar la auto-crítica en la gente que participó en el ejercicio para analizar lo sucedido. Posteriormente hay que estudiar las lecciones aprendidas que pueden ser aplicadas en situaciones reales de la vida cotidiana. Cosas para recordar cuando se desarrollan juegos de roles Construya con cuidado el escenario antes de que empiece el juego. Las instrucciones en un juego como este pueden ser bastante complejas. Es importante que todos los participantes comprendan lo que está sucediendo, de lo contrario la experiencia puede generar confusiones. Si es necesario, escriba en un papel las características del escenario donde se llevará a cabo el juego de roles, o proporciónale a los participantes unas tarjetas con las instrucciones. No permita que el juego se prolongue por mucho tiempo. Recuerde que las personas están actuando y que esta situación puede volverse forzada si usted pierde la noción del tiempo.

En el caso de un juego de roles elaborado con partes múltiples diseñadas para ilustrar numerosos propósitos, puede ser útil usar la técnica de "pare y arranque". Pare el ejercicio después de unos minutos, discuta lo sucedido, y luego resuma la acción. Si es necesario, usted puede parar y reiniciar varias veces. Anime a los participantes a actuar como si todo fuera real, evitando los estereotipos. Un juego de roles requiere una dosis significativa de sensibilidad, pues las personas intentan entrar en la mente y en las experiencias de otros. Los estereotipos tienden a confirmar los prejuicios, dificultando el aprendizaje. El punto no es desbordarse en actuación, sino lograr una visión del mundo desde un punto de vista distinto. Como entrenador, siempre este atento y abierto a la forma como se desarrolla el juego. Ayude a los participantes en su reflexión sobre la experiencia (observando lo que sucedió y formulando preguntas), pero permita que las personas expongan sus puntos de vista.

## **3.2. MARCO CONCEPTUAL**

### **3.2.1. Enfoque comunicativo textual**

El área de comunicación se sustenta en un enfoque comunicativo textual. Énfasis en la construcción del sentido de los mensajes que se comunican cuando se habla, lee y escribe desde el inicio. Es comunicativo porque se considera la función fundamental del lenguaje que es expresar, decir lo que siente, lo que piensa, lo que se hace. Es también saber escuchar en suma, es saber cómo usar la comunicación para ordenar el pensamiento, para expresar el mundo interno, para anticipar decisiones y acciones y para relacionarse en sociedad. Y es textual porque, uno de los usos del lenguaje, es la expresión tanto oral como escrita. (DCN. 2009, p. 137)

### **3.2.2. Expresión oral**

La expresión oral por, definición, forma parte de las funciones productiva y receptiva del lenguaje. Es la interacción, el intercambio del diálogo, la emisión (producción) y la comprensión de enunciados.

La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escucha para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo, hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez, y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente (Cassany, Luna y Sanz, 1998, p. 134)

### **3.2.3. Estrategia didáctica**

Según Velasco y Mosquera (s.f, p. 3) “La estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y las actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. [...] Las estrategias didácticas apuntan a

fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo”.

#### **3.2.4. Juego de roles**

Según Condemarín, Galdámez y Medina (1997, p. 19) es conveniente realizar desde la etapa preescolar diversos juegos de roles, que consisten en caracterizaciones o imitaciones de personas u objetos.

El juego de roles es la actividad por la cual se extrae la esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas (Elkonin, 1980). El juego de roles proporciona una atmósfera en donde los niños pueden aprender a resolver problemas. Posteriormente, cuando los niños se enfrentan a problemas más complejos en el mundo real, el aprendizaje que adquirieron durante el juego les proporciona grandes beneficios (Bruner, 1991). El juego es una proyección del mundo interior, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo (Bruner, 1984).

#### **3.2.5. El juego de roles como estrategia comunicativa**

##### **A) Juegos de rol**

A medio camino entre el drama y la escenificación, el juego de rol permite introducir en el aula cualquier tipo de situación comunicativa, y no necesita la preparación y la complejidad de la escenificación. En líneas generales, el juego de rol: (Cassany, Luna y Sanz, 1998, p. 157)

- Define a grandes rasgos la situación comunicativa (contexto, participantes, objetivos, etc.), pero no determina ni fija el lenguaje que se debe usar.
- El alumno asume un rol o un papel (profesión, edad, intereses, actitud, etc.), que puede diferir de su personalidad y que ha sido establecido anteriormente por otra persona.

- Se realiza de una manera espontánea y con una cierta improvisación. Los alumnos escogen lo que dicen y cómo reaccionan.
- No es necesario que se realice ninguna escenificación final.
- Pueden haber complementos: fotos, dibujos, documentos, etc.

Los juegos de rol pueden plantear cualquier situación comunicativa, tratan todo tipo de temas y pueden tener tantos participantes como sea conveniente. Las ventajas de la estrategia residen en que los alumnos se implican en cuerpo y alma, que es muy rentable lingüísticamente (los alumnos “actúan” el 100% del tiempo) y que ofrece oportunidades verosímiles de usar la lengua. Entre los inconvenientes, algunos profesores destacan que se plantean problemas organizativos (cada grupo necesita espacio, requiere mucho tiempo, se hace demasiado ruido) y que, a veces, los alumnos no se sienten cómodos con el rol que les ha tocado, si es muy distinto de su manera de ser. (Cassany, Luna y Sanz, 1998, p. 157)

## **B) Importancia del juego de roles**

Al representar diferentes roles los niños desarrollan su lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás. De igual manera, al adaptar estas actividades a diferentes contextos, los alumnos amplían su repertorio de registros de habla y de posibles formas de comunicación. (Condemaráin, Galdames y Medina, 1997: p. 19)

## **C) Características del Juego de Roles**

El juego de rol consiste en una dramatización es un tipo de dramatización creativa pues aquí los estudiantes no han de ceñirse a un papel diseñado por un guion sino que han de perfilar las respuestas que crean más oportunas para cada caso.

- a) El juego de rol permite tener una visión diferente de las situaciones, ya que se debe ocupar el lugar de la otra persona que pueda tener un planteamiento distinto al nuestro. Asumir esta posición diferente a la nuestra puede ayudarnos a ser más tolerantes, más comprensivos con las ideas de los demás.
  
- b) La realización de la técnica del juego de rol es altamente participativa, ya que posibilita el que por grupos puedan intervenir todos los miembros del grupo – clase, debiendo ser la función del profesor de moderador y agilizar el debate.
  
- c) Una vez finalizado el juego se debe liberar el rol y permitir que cada uno de los participantes manifieste sus propias ideas sobre el tema tratado, aunque estas muchas veces, sean totalmente opuestas al papel o rol que le ha tocado desempeñar. En consecuencia podemos pensar que el juego de rol puede ser una herramienta útil para que nuestros estudiantes se expresen y puedan actuar ante diferentes situaciones.

#### **D) Etapas del juego de roles**

Las principales etapas del juego de roles son tres:

##### **a) Preparación de los roles y escenario.**

Es muy importante que todos los participantes (actores y observadores) entiendan la situación que debe representarse y el objetivo que se busca con la representación. También es importante aclarar "los términos en los que se desarrollará el juego, la situación que reflejará y los actores que estarán involucrados en él. Este trabajo de delimitación del problema es colectivo, ya que lo tienen que llevar a cabo todos los miembros del grupo, los cuales, libremente, pueden hacer todo tipo de sugerencias y aportar datos que ayuden a configurar la situación" (Doménech y Gálvez, 1996, p. 37).

## **b) Proceso de actuación**

Sólo cuando ya todos los escogidos para interpretar los roles saben cuál y cómo tienen que desarrollar su papel y cuando está preparado el escenario, se pone en marcha y se desarrolla el juego de roles. En esta fase deben tenerse en consideración dos aspectos importantes.

Por una parte, el éxito del juego de roles se basa en el supuesto de que los actores defiendan su opinión durante el juego. Eso significa que, cuando por ejemplo un actor/participante deba hacer el papel de presidente de una compañía, de una organización..., tendrá que actuar tal como lo haría un presidente. Igual tiene que pasar con el resto de los papeles que se desarrollan en el juego de roles.

Por otra parte, el juego se basa en la improvisación y en la espontaneidad a la hora de interpretar los papeles.

## **c) Análisis del proceso**

Es necesario que los actores y las actrices puedan expresarse y opinar sobre su actuación –cómo han desarrollado su rol y cómo lo han experimentado–; los observadores comentarán, siempre de forma constructiva, "incidentes" de la actuación y "errores" de los roles.

En este periodo de discusión posterior a la presentación es particularmente interesante dado a que, mediante los diferentes comentarios y explicaciones referentes a la dramatización, la situación global representada podrá ser analizada minuciosa y será mejor comprendida. (Fabra, 1992).

### 3.2.6. El juego de roles como estrategia comunicativa

#### E) Juegos de rol

A medio camino entre el drama y la escenificación, el juego de rol permite introducir en el aula cualquier tipo de situación comunicativa, y no necesita la preparación y la complejidad de la escenificación. En líneas generales, el juego de rol: (Cassany, Luna y Sanz, 1998, p. 157)

- Define a grandes rasgos la situación comunicativa (contexto, participantes, objetivos, etc.), pero no determina ni fija el lenguaje que se debe usar.
- El alumno asume un rol o un papel (profesión, edad, intereses, actitud, etc.), que puede diferir de su personalidad y que ha sido establecido anteriormente por otra persona.
- Se realiza de una manera espontánea y con una cierta improvisación. Los alumnos escogen lo que dicen y cómo reaccionan.
- No es necesario que se realice ninguna escenificación final.
- Pueden haber complementos: fotos, dibujos, documentos, etc.

Los juegos de rol pueden plantear cualquier situación comunicativa, tratan todo tipo de temas y pueden tener tantos participantes como sea conveniente. Las ventajas de la estrategia residen en que los alumnos se implican en cuerpo y alma, que es muy rentable lingüísticamente (los alumnos “actúan” el 100% del tiempo) y que ofrece oportunidades verosímiles de usar la lengua. Entre los inconvenientes, algunos profesores destacan que se plantean problemas organizativos (cada grupo necesita espacio, requiere mucho tiempo, se hace demasiado ruido) y que, a veces, los alumnos no se sienten cómodos con el rol que les ha tocado, si es muy distinto de su manera de ser. (Cassany, Luna y Sanz, 1998, p. 157)

## **F) Importancia del juego de roles**

Al representar diferentes roles los niños desarrollan su lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás. De igual manera, al adaptar estas actividades a diferentes contextos, los alumnos amplían su repertorio de registros de habla y de posibles formas de comunicación. (Condemarín, Galdames y Medina, 1997: p. 19)

## **G) Características del Juego de Roles**

El juego de rol consiste en una dramatización es un tipo de dramatización creativa pues aquí los estudiantes no han de ceñirse a un papel diseñado por un guion sino que han de perfilar las respuestas que crean más oportunas para cada caso.

- d) El juego de rol permite tener una visión diferente de las situaciones, ya que se debe ocupar el lugar de la otra persona que pueda tener un planteamiento distinto al nuestro. Asumir esta posición diferente a la nuestra puede ayudarnos a ser más tolerantes, más comprensivos con las ideas de los demás.
- e) La realización de la técnica del juego de rol es altamente participativa, ya que posibilita el que por grupos puedan intervenir todos los miembros del grupo – clase, debiendo ser la función del profesor de moderador y agilizar el debate.
- f) Una vez finalizado el juego se debe liberar el rol y permitir que cada uno de los participantes manifieste sus propias ideas sobre el tema tratado, aunque estas muchas veces, sean totalmente

opuestas al papel o rol que le ha tocado desempeñar. En consecuencia podemos pensar que el juego de rol puede ser una herramienta útil para que nuestros estudiantes se expresen y puedan actuar ante diferentes situaciones.

## **H) Etapas del juego de roles**

Las principales etapas del juego de roles son tres:

### **d) Preparación de los roles y escenario.**

Es muy importante que todos los participantes (actores y observadores) entiendan la situación que debe representarse y el objetivo que se busca con la representación. También es importante aclarar "los términos en los que se desarrollará el juego, la situación que reflejará y los actores que estarán involucrados en él. Este trabajo de delimitación del problema es colectivo, ya que lo tienen que llevar a cabo todos los miembros del grupo, los cuales, libremente, pueden hacer todo tipo de sugerencias y aportar datos que ayuden a configurar la situación" (Doménech y Gálvez, 1996, p. 37).

### **e) Proceso de actuación**

Sólo cuando ya todos los escogidos para interpretar los roles saben cuál y cómo tienen que desarrollar su papel y cuando está preparado el escenario, se pone en marcha y se desarrolla el juego de roles. En esta fase deben tenerse en consideración dos aspectos importantes.

Por una parte, el éxito del juego de roles se basa en el supuesto de que los actores defiendan su opinión durante el juego. Eso

significa que, cuando por ejemplo un actor/participante deba hacer el papel de presidente de una compañía, de una organización..., tendrá que actuar tal como lo haría un presidente. Igual tiene que pasar con el resto de los papeles que se desarrollan en el juego de roles.

Por otra parte, el juego se basa en la improvisación y en la espontaneidad a la hora de interpretar los papeles.

#### **f) Análisis del proceso**

Es necesario que los actores y las actrices puedan expresarse y opinar sobre su actuación –cómo han desarrollado su rol y cómo lo han experimentado–; los observadores comentarán, siempre de forma constructiva, "incidentes" de la actuación y "errores" de los roles.

En este periodo de discusión posterior a la presentación es particularmente interesante dado a que, mediante los diferentes comentarios y explicaciones referentes a la dramatización, la situación global representada podrá ser analizada minuciosa y será mejor comprendida. (Fabra, 1992).

## IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1 TIPO DE INVESTIGACION

La investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. A través de un proceso de la reflexión hemos detectado y priorizado la problemática pedagógica de nuestra aula para luego diseñar una propuesta pedagógica innovadora que nos permita dar solución a dicha situación problemática y por ende mejora nuestra práctica pedagógica.

### 4.2 OBJETIVOS

#### 4.2.1 OBJETIVOS DEL PROCESO DE LA INVESTIGACION ACCION.

##### A. OBJETIVO GENERAL.

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada **con la aplicación de estrategias Juego de Roles para el desarrollo de la expresión oral en el área de comunicación**, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autor reflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn, distrito Chiguirip, provincia Chota, 2016.

##### B. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- ❖ Deconstruir mi practica pedagógica en lo referente al uso de la estrategia Juego de roles, a través de procesos autoreflexivos.
- ❖ Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la estrategia Juego de roles en el área de Comunicación.
- ❖ Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- ❖ Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

## **4.2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **A. OBJETIVO GENERAL**

Aplicar la estrategia juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn, distrito Chiguirip, provincia Chota, 2016.

### **B. OBJETIVO ESPECÍFICO.**

Fortalecer la práctica pedagógica relacionada con el conocimiento teórico práctico al juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 346 Pichugàn.

Identificar las estrategias de juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 346 Pichugàn.

Evaluar la estrategias de juegos de roles y su aplicación en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 346 Pichugàn.

## **4.3 HIPÓTESIS DE ACCIÓN.**

Mi practica pedagógica mejora significativamente a través de la aplicación de la estrategia juego de roles utilizada como estrategia didáctica, durante la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje innovadoras para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.

## **4.4 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA INNOVADORA.**

Estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I.N° 346 Centro Poblado Pichugàn.

## **4.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.**

**4.5.1. POBLACIÓN.** Está constituida por mi practica pedagógica la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el segundo ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizaron 20 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica y

todos los estudiantes de la población (19 niños y niñas) y la docente responsable de aula.

**4.5.2. MUESTRA.** Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones en la deconstrucción registrado en el diario de campo y 10 sesiones en la reconstrucción registrados en los diarios reflexivos, la muestra también implica a los 9 niños y a la docente del aula pedagógica.

## **4.6 INSTRUMENTOS.**

### **4.6.1. Instrumentos de enseñanza.**

**Diario reflexivo.** Este instrumento sirve para reflexionar personalmente sobre cómo estamos desarrollando nuestras clases.

### **4.6.2. Instrumentos de aprendizaje.**

a) **Lista de cotejo de entrada.** La Lista de Cotejo de entrada es un instrumento de evaluación que nos permite conocer con que conocimientos ingresan los niños y niñas de la I.E.I.N° 346 y los resultados nos van a permitir una adecuada toma de decisiones. Es un instrumento que permite identificar comportamiento como respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

b) **Lista de cotejo de salida.**

Este instrumento es aplicado directamente por la docente a los niños y niñas de la I.E.I.N° 346 el cual nos permitirá recoger información adecuada para la propuesta innovadora.

## V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.

### 5.1 MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN.

<b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN:</b>													
Mi practica pedagógica mejora significativamente a través del juego de roles, durante la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje innovadoras para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias metodológicas para mejorar el juego de roles (durante el desarrollo de las sesiones innovadoras).	Docente participante (investigador)		x										
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN</b>													
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y fichas.	x	x									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje. Textos del MED. Guías metodológicas	x	x									
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Fichas de evaluación.	x	x									

4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Fichas de evaluación.	X	X													
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente. Acompañante.	Estrategias y materiales educativos.		X	X	X	X										
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fichas.	X														
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante.	Fichas.															
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.			X	X	X	X										
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Matrices. Cuadros.				X	X										
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Anillado.								X	X						
11. Revisión y ajuste del informe final, entrega final	Docente participante	Diapositivas. Papelografo.															X
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y comunidad.																	X
13. Sustentación y defensa del informe de investigación.	Informe Empastados Diapositivas.																

## 5.2.MATRIZ DE EVALUACIÓN.

La aplicación de estrategias basadas en el Juego de Roles, durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, permitirá que mis niños y niñas de 4 años de edad, mejoren sus habilidades de expresión oral.

### 5.1.1 DE LAS ACCIONES.

<b>Acción</b>	<b>Indicadores de proceso.</b>	<b>Fuentes de verificación.</b>
La aplicación de la estrategia juego de roles, durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje innovadoras.	- 100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa e innovadora revisadas, aprobadas.	- Sesiones - Lista de cotejo de validación. - Diarios reflexivos de campo - Fotos (con acompañante) - Imágenes.
ACTIVIDADES. Comunicación de los resultados a la familia, director y comunidad educativa. Acta de comunicación de resultados de la propuesta pedagógica innovadora aplicada en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.	80% de participación de los padres. 100% de participación del director, acompañante pedagogía, los responsables del proyecto de la segunda especialidad.	- Acta - Fotos.

### 5.1.2 DE LOS RESULTADOS.

<b>Resultados</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Fuentes de verificación</b>
Mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años I.E.I.N° 346 Pichugàn.	- Expresa con fluidez y coherencia. - Su pronunciación es correcta. - Utiliza el tono de voz adecuado. - El volumen de voz es adecuado para el auditor.	- Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo. - Ficha de evaluación de estrategia. - Fotos - Trabajos de los niños

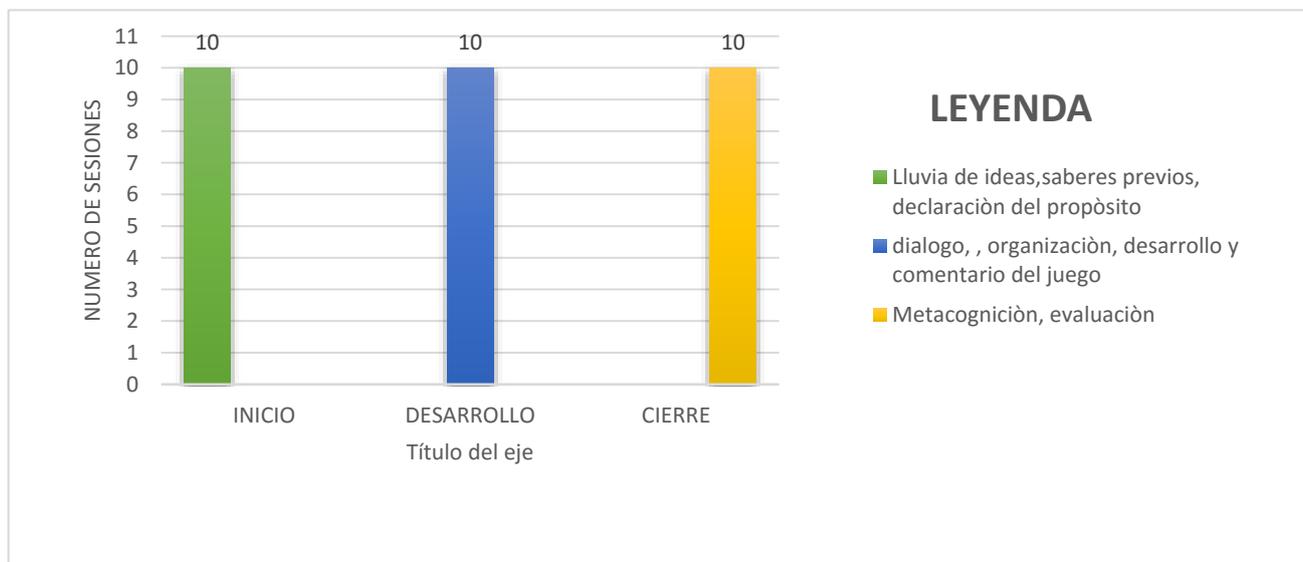
## 6. DISCUSION DE LOS RESULTADOS

### 6.2. Presentación de los resultados y tratamiento de la información

#### 6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje

Gráfico N° 01

Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones desarrolladas.



FUENTE: MATRIZ N° 01 Analisis de las sesiones de aprendizaje.

#### INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN.

**Interpretación.** En el gráfico N° 1 nos muestra que en las 10 sesiones de aprendizaje en el primer momento pedagógico (inicio) se ha desarrollado las siguientes estrategias: estrategia de lluvia de ideas, saberes previos y declaración del propósito; así mismo en el segundo momento pedagógico (desarrollo) predomina en las 10 sesiones se desarrolló el diálogo, la organización, el desarrollo y comentario del juego y en el tercer momento pedagógico (cierre) se observa que en las 10 sesiones de aprendizaje predomina la evaluación y meta cognición.

**Discusión:** En las 10 sesiones de aprendizaje hemos propiciado el diálogo y el desarrollo del juego porque facilita la expresión oral en comunicación donde los estudiantes y la profesora vamos adquiriendo y mejorando la expresión oral mediante el juego. Según Vygotsky analiza, que a medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

### 6.1.2. Aplicación de estrategias de investigación acción

TABLA N° 01

Número de ítems desarrollados en cada sesión de aprendizaje, según la estrategia aplicada.

Resultados de la aplicación de la estrategia de la investigación acción.

Sesión	Ítems de aplicación de la estrategia juego de roles			
	(frecuencia fi)		Porcentaje (%)	
	si	no	Si	no
1	10	0	100	0
2	10	0	100	0
3	10	0	100	0
4	10	0	100	0
5	10	0	10	0
6	10	0	10	0
7	10	0	100	0
8	10	0	100	0
9	10	0	100	0
10	10	0	100	0

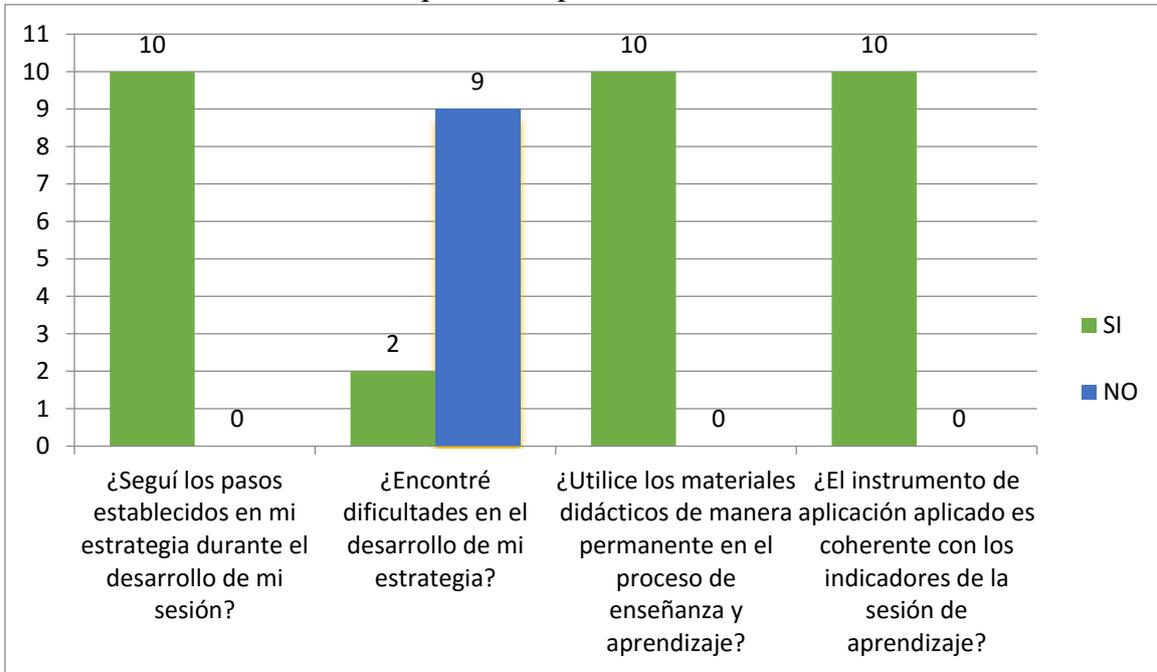
Fuente: matriz 02 Aplicación de la estrategia de investigación acción

**DISCUSIÓN:** La estrategia ha sido desarrollada cumpliendo determinados ítems que orientaron la aplicación en cada sesión de aprendizaje con la finalidad de lograr los aprendizajes previstos. Los ítems que se encuentra están respaldadas por la propuesta de ELKONIN, el juego de roles influye sobre todo el ambiente directo en que se desenvuelve el niño, las relaciones humanas y las relaciones entre personas, y todo ello constituye el contenido del juego. El juego de roles no surge de manera espontánea, sino como resultado del desarrollo de la acción, y está influido por factores educacionales y socio morales.

### 6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

GRÁFICO N° 02

Número de sesiones en los que se cumplieron de los diarios reflexivos.



FUENTE: Matriz 03 Análisis de los diarios reflexivos.

#### INTERPRETAIÓN:

En el gráfico N° 02 observamos que en 8 sesiones no se presentaron dificultades en la aplicación de la estrategia y en 2 sesiones de aprendizaje si se ha tenido dificultades porque los estudiantes no se lograban socializar porque era inicio de año escolar y en las 10 sesiones se ha cumplido con los ítems de todas las preguntas.

**DISCUCIÓN:** En las 10 sesiones aplicadas se ha cumplido con todos los ítems, estos a su vez están orientados a la aplicación de la estrategia de aprendizaje y se hizo con la finalidad de lograr aprendizajes esperados de los estudiantes. Los ítems se encuentran respaldados por la propuesta de Elkonin, se proponen distintas acciones de juego de roles que implican la realización del rol a nivel objetal, representativo-simbólico y verbal. En este proceso siempre se incluye el inicio de la actividad voluntaria y la regulación verbal porque durante el juego siempre es permitido y prohibido hacer algo

#### 6.1.4. Procesamiento de las informaciones de entrada y salida.

TABLA N° 02

Resultados de aprendizajes de la prueba de entrada y de salida según número de estudiantes.

PRUEBAS	FRECUENCIA		PORCENTAJES (%)	
	SI	NO	SI	NO
ENTRADA	0	9	0	100
SALIDA	9	0	100	0

FUENTE: Matriz N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.

**INTERPRETACIÓN:** En esta tabla se observa que durante la realización de la prueba de entrada en los 9 estudiantes no lograron desarrollar los ítems aplicados que viene hacer el 100 % de logro; a diferencia que en la prueba de salida los 9 estudiantes lograron desarrollar correctamente los ítems seleccionados en la prueba, que se obtiene el 100% de logro como era de esperarse para la mejora de la aplicación de la estrategia juego de roles.

**DISCUSIÓN:** En este grafico observamos que la estrategia aplicada en el desarrollo de las 10 sesiones ha dado los resultados esperados, esto está respaldado por la teoría constructivista del juego, según Vygotsky analiza, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.

La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "juego dramático" el mundo adulto.

En esta fase se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

### 6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

**TABLA N° 03**

**Logros de aprendizajes en cada sesión, según número de los estudiantes**

N° DE SESIÓN	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI	NO
1	6	3	67%	33
2	7	2	78%	22
3	8	1	89%	11
4	9	0	100.00%	0
5	9	0	100.00%	0
6	9	0	100.00%	0
7	9	0	100.00%	0
8	9	0	100.00%	0
9	9	0	100.00%	0
10	9	0	100.00%	0

**FUENTE:** Matriz N° 5: Procesamiento del nivel del logro.

**INTERPRETACIÓN:** En la tabla N° 3 observamos que los 9 estudiantes en las 8 sesiones lograron al 100% expresarse oralmente mediante el juego de roles para mejorar su expresión oral y 2 sesiones se observe que los aprendizajes fueron logrados en un % 78, no se logró en su totalidad por ser al inicio de año escolar donde los niños no se socializaban.

**DISCUSIÓN:** en las 10 sesiones de aprendizaje desarrolladas se observa los logros de aprendizaje de los estudiantes, cumpliendo con todos los procesos pedagógicos en el área de comunicación. Las sesiones se encuentran respaldadas por el enfoque comunicativo textual porque se considera la función fundamental del lenguaje que es expresar, decir lo que siente, lo que piensa, lo que se hace. Es también saber escuchar en suma, es saber cómo usar la comunicación para ordenar el pensamiento, para expresar el mundo interno, para anticipar decisiones y acciones y para relacionarse en sociedad. Y es textual porque, uno de los usos del lenguaje, es la expresión tanto oral como escrita. (DCN. 2009, p. 137).

### 6.3. TRIANGULACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA.

DIARIO REFLEXIVO		FICHA DE EVALUACIÓN Y DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMENTARIO
P1	P2		
En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje he seguido los pasos establecidos	En el desarrollo de mis 10 sesiones no he tenido dificultad con la estrategia aplicada.	En 10 sesiones de aprendizaje se ha cumplido con los ítems previstos para el desarrollo de la estrategia juego de roles.	He desarrollado la estrategia juego de roles sin dificultad, dando cumplimiento a los pasos establecidos, sobre todo y a los ítems que se ha considerado para la evaluación de la misma.

### TRIANGULACIÓN SOBRE LOS LOGROS DE APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

Lista de cotejo de entrada	Lista de cotejo de evaluación de los aprendizajes	Lista de cotejo de salida	Comentario
En la lista de cotejo de entrada todos los estudiantes no lograron desarrollar los ítems aplicados esto quiere decir que el % 100 obtuvieron un calificativo <b>NO</b>	A través de la aplicación de la lista de cotejo de evaluación he observado que los aprendizajes de mis estudiantes iban avanzando sin dificultad durante el desarrollo de las 10 sesiones.	En la lista de cotejo de salida todos los estudiantes si lograron desarrollar los ítems aplicados que quiere decir que el % 100 obtuvieron calificativo <b>SI</b>	Todos los estudiantes lograron los aprendizajes previstos, de manera significativa aplicando la estrategia juego de roles

#### **6.4. LECCIONES APRENDIDAS**

- He aprendido con la estrategia aplicada que los estudiantes desarrollan mejor la expresión oral.
- Investigando desde el aula he podido a mejorar mi práctica pedagógica y he logrado un aprendizaje significativo en mis estudiantes.
- Con la estrategia juego de roles los estudiantes desarrollan mejor la expresión oral.
- La aplicación de la estrategia juego de roles ha permitido que mis estudiantes mejoren la expresión oral y esto se ve reflejada cuando los ves interactuar con sus compañeros o con otras personas de la comunidad.
- Como docente de Educación Primaria desempeñando mi practica pedagógica en educación inicial he aprendido a mejorar la expresión oral con la estrategia juego de roles y he rescatado las costumbres de la comunidad con dicha estrategia.

## VI. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 6.1. Matriz de difusión.

<b>Acciones realizadas</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Familia</b>	<b>Institución educativa</b>	<b>Comunidad</b>
Elaborando el diagnóstico a través de los diarios de campo y la reflexión de mi práctica pedagógica. Mediante la aplicación de la propuesta innovadora de la investigación acción.	Informando a los estudiantes sus logros alcanzados.	Informar en reunión general lo que aprendieron sus hijos a través de la aplicación de la estrategia juego de roles.	Informar a las profesoras y padres asociados a la institución educativa los logros alcanzados con los estudiantes	Informar a las autoridades del centro poblado: Señores padres de familia les informamos que los estudiantes desarrollan mejor la expresión oral mediante el juego de roles y rescatando las costumbres y tradiciones de la comunidad.

## CONCLUSIONES

- Mi practica pedagógica mejoró significativamente mediante la aplicación de los juegos de roles como estrategia metodológica innovadora para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 4 años la I.E.I.N° 346 Pichugán.
- La deconstrucción de mi practica pedagógica mejoró significativamente a través de los procesos auto reflexivos referente al uso pertinente de la estrategia juego de roles.
- El marco teórico fue estructurado de manera coherente en lo relacionado a la aplicación del juego de roles como estrategia innovadora en el área de comunicación.
- La reconstrucción de mi práctica pedagógica se realizó de manera coherente mediante el diseño y aplicación del plan de acción como enfoque estructural el cual respondió de manera eficaz al problema de investigación.
- La comparación de los resultados de la evaluación de entrada y salida de la investigación nos demuestra que después del desarrollo del plan de acción (10 sesiones) los estudiantes mejoraron, del 76% de estudiantes que antes de la experiencia estaban en el nivel de inicio en la expresión oral, después de la experiencia, disminuyó al 100%. Pues este aprendizaje alcanzo su nivel de logrado.

## **SUGERENCIAS**

- ❖ A la directora de la institución educativa inicial N° 346 sugerir Incluir en el PEI un plan de capacitación uso de la estrategia juego de roles para la mejora de la expresión oral.
- ❖ Al director de la Unidad Educativa Local Chota, implemente un plan de capacitación del uso de estrategias expresión oral dirigida a los docentes del nivel inicial de la provincia de chota.
- ❖ Ala facultad de educación de la Universidad Nacional Cajamarca, implemente un plan de capacitación de la estrategia juego de roles para mejorar la expresión oral, dirigida a docentes y estudiantes de nivel inicial de la región Cajamarca.
- ❖ Que los docentes seamos consistentes del rol de educador para lograr el desarrollo la expresión oral, sería conveniente que aplique el juego de roles como estrategia didáctica que se ha validado en esta investigación acción adecuándolo a la realidad, por tal motivo a los estudiantes para lograr niveles altos literal e inferencial de la expresión oral y poder lograr aprendizajes significativos.
- ❖ El juego de roles debe ser difundida y trabajada en todas la áreas y competencias porque construye un medio afectivo que atrae la atención y desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Berne Erick (2010). *Teoría Transaccional del juego*. 1º edición Uruguay. Ediciones Vicens Vives.
- Cassany, D.; Luna, M. y Sanz, G. (1998). *Enseñar Lengua*. 4ª. Ed. Barcelona: GRAÓ.
- Condemarín, M.; Galdames, V. y Medina, A. (1997). *Taller de Lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Chile: Dolmen Ediciones S.A.
- Ministerio de Educación (2014). *Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica Regular - PELA” 2014-2016*.
- Ministerio de Educación (2013). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes de Segundo Grado 2012*. Lima.
- Ministerio de Educación (2013). *Rutas de Aprendizaje fascículo 1, Desarrollo de la Comunicación II Ciclo*. Lima.
- Ministerio de Educación (2013). *Rutas del aprendizaje. Comunicarse oralmente y por escrito con distintos interlocutores y en distintos escenarios*. Lima.
- Ministerio de Educación (2008). *Diseño Curricular Nacional de EBR*. Lima - Perú.
- Ministerio de Educación (2003). *Propuesta nueva docencia en el Perú*. Lima: Edit. Fimart S.A.C
- Piaget, J. (1923). *Le langage et le pensée chez l’enfant*. Neuchatel: Delachaux-Nestlé. [Trad. Cast., *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Barcelona: Paidós,1987).
- Piaget, J. (1946). *La formation du symbole chez l’enfant*. Neuchatel: Delachaux-Nestlé. [Trad. Cast., *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica, 1961.
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel

Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. 6a. ed. México: Pearson.

Velazco, M. y Mosquera. (s.f.). Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. PAIEP. Consultado el 30 de enero de 2017, en:  
[http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias\\_didacticas\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf)

Vigotsky, L. S. (1973). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la vida escolar*. En Luria, Leontiev y Vigotski . Psicología y Pedagogía. España.

## ANEXOS 01 MATRICES

### MATRIZ N° 01

#### ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

**Título de la investigación:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn, Chiguirip, Chota, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO  ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
<b>SESIÓN N° 1 JUGAMOS A SER RONDEROS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante el dialogo.</li> <li>• Recojo de saberes previos a través de lluvia de ideas.</li> <li>• Generación de conflicto cognitivo a través de interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	Juego de roles: Jugamos a ser Ronderos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del juego.</li> <li>• Representación del juego.</li> <li>• Comentan sus ideas sobre el juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición a través de preguntas.</li> <li>• Evaluación a través del dibujo</li> </ul>
<b>SESIÓN N° 2 EL BAUTIZO.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación a través del dialogo.</li> <li>• Recojo de saberes previos a través de lluvia de ideas.</li> <li>• Conflicto cognitivo con interrogantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del juego “El bautizo”.</li> <li>• Realizan el juego del bautizo.</li> <li>• Comentan sobre la representación del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición a través de preguntas.</li> <li>• Evaluación mediante el dibujo.</li> </ul>
<b>SESIÓN N° 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante dialogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: somos vendedores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición a través de interrogantes.</li> </ul>

<p><b>SOMOS VENDEDORES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recojo de saberes previos mediante la lluvia de ideas.</li> <li>• Conflicto cognitivo mediante interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo.</li> <li>• Organización del juego.</li> <li>• Desarrollo de la dramatización.</li> <li>• Comentario sobre el juego.</li> </ul>	
<p><b>SESIÓN N° 4 EL PEDICHE.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación: se da mediante un dialogo y el comentario.</li> <li>• Recojo de saberes previos mediante lluvia de ideas.</li> <li>• Generación del conflicto cognitivo mediante interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: el pediche.</li> <li>• Organización del juego.</li> <li>• Desarrollo del juego.</li> <li>• Comentario sobre el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición mediante interrogantes.</li> <li>• Evaluación mediante un dibujo.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN N° 5 EL PARARAICO.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante el dialogo y comentario.</li> <li>• Recojo de saberes previos lluvia de ideas.</li> <li>• Generación del conflicto mediante interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: Pararaico.</li> <li>• Escuchamos un relato.</li> <li>• Dialogamos.</li> <li>• Organizamos el juego.</li> <li>• Desarrollamos el juego.</li> <li>• Comentamos sobre el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metagognicion mediante interrogantes.</li> <li>• Evaluación.</li> <li>• Comentario sobre el juego.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN N° 6</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante el dialogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles corte pelo o landaruto:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metagognicion mediante interrogantes.</li> </ul>

<p><b>“EL CORTE PELO O LANDARUTO”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recojo de saberes previos mediante lluvia de ideas.</li> <li>• Generación del conflicto mediante palabras desconocidas.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogan sobre la costumbre del corte pelo o landaruto.</li> <li>• Organizan del juego.</li> <li>• Desarrollan el juego.</li> <li>• Comentan sobre el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentario sobre el juego.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN N° 7 NUESTRA FAENAS COMUNALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante un dialogo sobre lo observado.</li> <li>• Recojo de saberes previos mediante lluvia de ideas.</li> <li>• Generación del conflicto cognitivo mediante interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: nuestras faenas comunales.</li> <li>• Dialogamos sobre el relato escuchado.</li> <li>• Organizamos el juego.</li> <li>• Desarrollamos el juego.</li> <li>• Comentamos sobre el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición mediante preguntas</li> <li>• Evaluación mediante un dialogo.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN N° 8 LA SIEMBRA DE ALVERJA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante el dialogo sobre la siembra.</li> <li>• Recojo de saberes previos mediante interrogantes.</li> <li>• Conflicto cognitivo mediante actividades desconocidas.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: la siembra de alverja.</li> <li>• Dialogamos sobre la siembra.</li> <li>• Organizamos el juego.</li> <li>• Desarrollamos el juego comentamos sobre el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición mediante interrogantes.</li> <li>• Evaluación mediante un dialogo.</li> </ul>
<p><b>SESIÓN N° 9 “NUESTRA FIESTA COMUNAL”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación sobre las actividades de la comunidad.</li> <li>• Recojo de saberes previos con lluvia de ideas.</li> <li>• Conflicto cognitivo mediante interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: nuestra fiesta comunal.</li> <li>• Dialogo sobre lo investigado.</li> <li>• Organizamos el juego.</li> <li>• Desarrollamos el juego.</li> <li>• Comentamos como y que nos faltó sobre el juego desarrollado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición mediante interrogantes.</li> <li>• Evaluación mediante un dialogo.</li> </ul>

<p><b>SESIÓN N° 10</b>  <b>“LA COSECHA DE PAPA”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación mediante un dialogo sobre los productos de la zona.</li> <li>• Saberes previos mediante lluvia de ideas.</li> <li>• Conflicto cognitivo con interrogantes.</li> <li>• Declaración del propósito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles: la cosecha.</li> <li>• Observación de cómo se realiza la cosecha.</li> <li>• Dialogo sobre lo observado.</li> <li>• Organización del juego.</li> <li>• Desarrollo del juego.</li> <li>• Comentario del juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición mediante interrogantes.</li> <li>• Evaluación mediante un dialogo.</li> </ul>
<p><b>SISTEMATIZACIÓN</b>  <b>(estrategia que más predomina)</b></p>	<p>En 10 sesiones predomina la lluvia de ideas las interrogantes y declaración del problema.</p>	<p>En la 10 sesiones realizadas predomina, el dialogo, la organización, desarrollo del juego, comentario sobre el juego de roles.</p>	<p>En las 10 sesiones se ha desarrollado la meta cognición y evaluación.</p>

**MATRIZ N° 02**

**APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN.**

**Título de la investigación:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn, Chiguirip, Chota, 2016.

Sesión	Estrategia juego de roles.									total	
	Indicadores									Si %	No %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
Si	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
No	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Si %	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
No %	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

**MATRIZ N° 03**

**ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS**

**Título de la investigación:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 346 Pichugàn, distrito Chiguirip, provincia Chota, 2016.

<b>SESIONES</b>	<b>PREGUNTA 1</b> ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	<b>PREGUNTA 2</b> ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	<b>PREGUNTA 3</b> ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	<b>PREGUNTA 4</b> ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	<b>PREGUNTA 5</b> ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
<b>1</b>	Sí. Metodología de acuerdo a los procesos pedagógicos.	Si. Dificultad para socializarse y no tenían la noción de la clase que estaba realizando.	Si Utilice materiales pertinentes Si logre los aprendizajes.	Si Indicadores de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la propuesta innovadora	Realizar dinámicas. Salidas al campo.
<b>2</b>	Si Porque la sesión estuvo platicada con anticipación y de acuerdo a los proceso pedagógicos.	No. Les gustó mucho la clase. Los aprendizajes fueron significativos.	Si Materiales pertinentes Aprendizajes significativos en los niños (as)	Si Indicadores coherentes con la sesión de aprendizaje.	Preveer los materiales caso suceda algunos cambios.
<b>3</b>	Sí Seguí secuencia metodológica de acuerdo a los procesos pedagógicos.	No. Algunos contratiempos con la visita de un visitante de programa junto.	Si Materiales pertinentes durante toda la sesión de aprendizaje.	Si Indicadores seleccionados de acuerdo a la sesión de aprendizaje y a la propuesta innovadora	Más dialogo para que se nos facilite el trabajo.
<b>4</b>	Si Seguí secuencia metodológica de acuerdo a los procesos pedagógicos.	No A los niños les gusto el juego de rol que estaban realizando. Logre aprendizajes significativos.	Si Utilice material de la zona. Logre los aprendizajes de los niños (as)	Si Indicadores seleccionados y coherentes con la sesión de aprendizaje.	Trabajar más las normas para cada uno realizar y cumplir con nuestro papel en el juego

5	Si Metodología adecuada y acorde con los procesos pedagógicos.	No A los niños les gusto participar de la clase Los aprendizajes fueron significativos.	Si Utilice materiales pertinentes a la sesión. Los aprendizajes fueron significativos.	Si Los indicadores están seleccionados de acuerdo a la sesión de aprendizaje y edad de los niños.	Realizar dinámicas para la selección de los personajes.
6	Si Seguí la secuencia metodológica de acuerdo a los procesos pedagógicos.	No Se observe la satisfacción de los niños al concluir la actividad. Logre aprendizajes significativos.	Si El uso de vestimenta adecuada para desarrollar dicha actividad. Trabajaron con mucha curiosidad.	Si Los indicadores son coherentes con la sesión de aprendizaje.	Realizar dinámicas para la selección de los personajes
7	Si Seguí todos los pasos de la sesión con todos los procesos pedagógicos.	Si Los niños no querían compartir los materiales.	Si Utilice estrategias adecuadas. Aprendieron a expresarse oralmente.	Si Indicadores seleccionados de acuerdo a la sesión.	Dialogar con los niños que aprendan a compartir los materiales.
8	Si Desarrolle todos los procesos pedagógicos según el tiempo establecido.	No A los niños les gusto la clase. Logre aprendizajes significativos.	Si El uso de vestimenta adecuada durante el desarrollo de la actividad.	Si Indicadores coherentes con la sesión. Aplicación de la propuesta muy importante.	Dialogar con los niños para que aprendan a respetar el orden de participación en los juegos.
9	Si Seguí los pasos de la sesión de aprendizaje de acuerdo a los procesos pedagógicos.	No A los niños les gusto la clase. Trabajaron con mucho entusiasmo.	Si Utilice material y vestimenta adecuada para el desarrollo de la actividad	Si Los indicadores pertinentes a la sesión de aprendizaje.	Dialogar con los niños sobre el cumplimiento de las normas de convivencia.
10	Si Seguí todos los pasos de mi sesión de acuerdo a los procesos pedagógicos desarrollado con juego de roles.	No A los niños les gustó la actividad Logre aprendizajes significativos.	Si Utilizase vestimenta y productos de la zona.	Si Indicadores coherentes con la sesión de clase.	Tener cuidado con los productos que se está utilizando.
<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	<b><u>SÍ: 10 - NO: 0</u></b> (Seguí los pasos de la sesión con los procesos pedagógicos)	<b><u>SÍ: 08 - NO: 02</u></b> (les gusto la clase, logre aprendizajes significativos)	<b><u>SÍ: 10 - NO: 0</u></b> (utilice material en el juego de roles)	<b><u>SÍ: 10 - NO: 0</u></b> (indicadores coherentes con las actividades)	

### MATRIZ N° 04

#### PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA.

**Título de la investigación:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 346 Pichugàn, distrito Chiguirip, provincia Chota, 2016.

Competencia	se expresa oralmente														Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida				
Capacidades	Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático														
Indicador	Desarrolla sus ideas entorno a temas de su interés		Utiliza vocabulario de uso frecuente		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo		Responde preguntas en forma pertinente		Interviene para aportar en torno al tema de conversación		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas		entrada		salida		entrada		salida		
N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida									SI
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
2	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
3	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
4	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
9	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
															0	NO	9	0	0	100%	100%	0	
Total frecuencia total	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9									
total porcentaje	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%									

## MATRIZ N° 05

### PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIONES.

**Título de la investigación:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 346 Pichugàn, distrito Chiguirip, provincia Chota, 2016.

Competencia	se expresa oralmente																Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes	
Capacidades	Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático											
Indicador	Desarrolla sus ideas entorno a temas de su interés		Utiliza vocabulario de uso frecuente		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo		Responde preguntas en forma pertinente		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana.		interviene para aportar en torno al tema de conversacion		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidiana					
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje					
Sesión	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	6	3															6	3	67%	33
2			7	2													7	2	78	22
3					8	1											8	1	89	11
4							9	0									9	0	100	0
5									9	0							9	0	100	0
6											9	0					9	0	100	0
7													9	0			9	0	100	0
8															9	0	9	0	100	0
9											9	0					9	0	100	0
10															9	0	9	0	100	0
Frecuencia	6	3	7	2	8	1	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0				
Porcentaje	100%	33%	78%	22%	89%	11%	100%	0	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100	0%				

Leyenda: P = Proceso L = Logrado

**MATRIZ DE ANALISIS CATEGORIAL.**

<b>CATEGORÍA</b>	<b>SUB CATEGORÍA</b>	<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>	<b>TEORÍAS IMPLÍCITAS</b>
Rutinas	Asistencia	Estudiantes controlan la asistencia de sus compañeros	Estudiantes que no asisten puntualmente a la institución educativa.	Realizo diariamente las actividades de rutina fortaleciendo las conductas sociales, pertinentes y el desarrollo moral en los niños (as); pero estas teniendo dificultades en algunas de ellas porque todos los niños y niñas no se encuentran con los mismos intereses y motivación todos los días.
	Saludo	Demuestro afecto con todos los estudiantes.		
	Oración	Fortalecimiento de la Fe.	Existencia de otras sectas religiosas.	
	canciones	Seleccionar canciones de acorde al interés de los niños y a las actividades programadas.	Inadecuada entonación de canciones.	
	Normas de convivencia.	Clima institucional con buenas prácticas de valores.	Hogares con malos hábitos de convivencia.	
Motivación	Diálogo	Expresión de ideas espontáneas.	Escaso desarrollo de la expresión oral	Estas actividades son muy importantes porque mantienen motivados a todos los estudiantes ya que estas facilitan el aprendizaje significativo; al participar ellos mismos construyen sus propios aprendizajes.
Medios y materiales didácticos	Material Impreso	Preparación de material de acorde a las necesidades y edad de los estudiantes.	Escasa expresión de los estudiantes, lo que implica la aplicación de una inadecuada estrategia de aprendizaje	El material usado en mis sesiones de aprendizaje permite facilitar la enseñanza – aprendizaje con los

	Material estructurado.	Nos permite apoyar el aprendizaje de los niños y niñas.	Poco conocimiento para utilizar adecuadamente algunas estrategias para mejora la expresión oral.	estudiantes, pero se debe dar correcto el buen uso de estrategias.
	Material no estructurado.	Contar con una diversidad de materiales existentes en la zona.		
	Organizan su información		Escaso conocimiento teórico práctico para la elaboración de los organizadores cognitivos	
Estrategias Juego de roles.				Considero que la metodología aplicada favorecerá el interés de los niños y niñas fomentando el dialogo y la participación activa; Pero aún tengo escaso conocimiento de cómo aplicar estrategias adecuadas para mejora la expresión oral.
	Organización del equipo.	Los estudiantes comparten su aprendizaje e ideas desarrollan un buen trabajo.	Escasos conocimientos para fomentar el dialogo con los niños y niñas.	
	Participación.	Clima de confianza.	Niños y niñas tímidos para expresar oralmente sus ideas, sentimientos y emociones.	
Meta cognición	•Preguntas abiertas.		Los niños tienen dificultad para expresarse oralmente.	
<b>VACÍOS DE LA PRACTICA PEDAGÓGICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poca utilización de algunas estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de comunicación.</li> <li>• Enseñar de manera didáctica y permanente la expresión oral.</li> <li>• Poca enseñanza sobre expresión oral para que los niños puedan expresarse mejor.</li> <li>• Elaborar instrumentos para registrar los logros y dificultades presentados en los niños y niñas.</li> </ul>			

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Qué estrategias debo aplicar para mejora la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la IEL.N°346 Pichugàn distrito de Chiguirip – Chota, 2016?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estrategias metodológicas para mejor la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.</li> </ul> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICO S:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar la estrategia juego de roles para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 346 Pichugàn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de estrategias metodológicas de juego de roles, permitirá mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias metodológicas que favorecen la expresión oral:</li> <li>• Juego de roles:</li> <li>• Expresión oral</li> <li>- Definición</li> <li>- Cualidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestran pertinencia con la edad de los niños</li> <li>- Favorecen el desarrollo de la expresión oral.</li> <li>- Se expresa con fluidez y coherencia.</li> <li>- Su pronunciación es correcta.</li> <li>- Utiliza el tono de voz adecuado.</li> <li>- El volumen de voz es apropiado para el auditor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios reflexivos o de campo.</li> <li>- Sesiones de aprendizaje</li> <li>- Evidencias</li> <li>- Prueba de inicio</li> <li>- Prueba de salida</li> <li>- Lista de cotejo</li> </ul>

## ANEXO 02 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 346 Pichugàn - Chiguirip  
 1.2. EDAD :4 años  
 1.3. DOCENTE :Yuliza Ydrogo Sánchez  
 1.4. FECHA :30/03/16

#### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles en el mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn Distrito Chiguirip-Chota, 2016.  
 2.2. **SESIÓN:** N° 01  
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “JUGAMOS A SER RONDEROS”  
 2.4. **DURACIÓN:** 60 minutos

**III. PRODUCTO:** Cuentan los servicios que prestan los Ronderos en su comunidad.

#### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Juego de roles: dramatización.	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana.

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Salimos al patio para dialogar sobre algunos hechos que ocurren en la comunidad y que ponen en riesgo nuestra integridad física: robos, asaltos, maltrato familiar y otros.</li> <li>❖ Los niños comentan a quienes acuden en la comunidad para denunciar los que cometen los robos, asaltos, etc.</li> <li>❖ Mediante lluvia de ideas responden a las preguntas:</li> <li>❖ ¿Qué es lo que hacen los ronderos?</li> <li>❖ ¿Qué pasaría si no hubiera ronderos en la comunidad?</li> </ul>	Docente. Niños y niñas	15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Niños y niñas hoy vamos a conocer los servicios que prestan los ronderos en nuestra comunidad.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Organizamos grupos de trabajo para representar el juego de roles: “los ronderos de Pichugàn”.</li> <li>❖ Se asigna o sugiere los roles a cada integrante del grupo.</li> <li>❖ Preparamos la representación del juego de roles “Los ronderos de Pichugàn”</li> <li>❖ Representan la situación referente a la participación de los ronderos en su comunidad.</li> <li>❖ Comentan las escenas representadas en su grupo.</li> <li>❖ Explica su rol en la dramatización.</li> </ul>	Vestimenta. Niños y niñas. Papel bond. Pinturas. Limpia tipos.	35 minutos
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Reflexionan sobre su participación en el juego de roles, mediante preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy sobre los ronderos de mi comunidad?; ¿Cómo fue nuestra participación en la dramatización?; ¿Qué nos faltó hacer en la representación?</li> <li>❖ Se aplica la Lista de cotejo para evaluar la sesión de aprendizaje.</li> <li>❖ Dibujan lo que más les gusto de la dramatización (ANEXO N°01)</li> </ul>		10 minutos

## VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo

## BIBLIOGRAFIA

### MINISTERIO DE EDUCACION:

- ✓ Rutas de aprendizaje.
- ✓ DCN – Res. N° 199.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Guía metodológica de la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Programa Nacional de Emergencia Educativa 2004-2006 de las Capacidades Comunicativas.
- ✓ Marco referencial del proyecto de investigación acción.

### ANEXOS

- ✓ Ficha de evaluación

## SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 346 Pichugàn Chiguirip.  
 1.2 EDAD : 4 años.  
 1.3 DOCENTE : Yuliza Ydrogo Sánchez.  
 1.4 FECHA : 25-04-16

### II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación de la estrategia Juego de Roles en el mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn Distrito Chiguirip-Chota, 2016.  
 2.2 **SESIÓN:** N° 03  
 2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “SOMOS VENDEDORES”  
 2.4 **DURACIÓN:** 60 minutos

III. **PRODUCTO:** Se expresan oralmente para representar a los vendedores y compradores de su comunidad.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juego de roles, la dramatización.	Se apoya de gestos y movimientos al decir algo.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dialogamos sobre lo que produce en la comunidad.</li> <li>❖ Mediante lluvia de ideas responden a las preguntas:</li> <li>❖ ¿Qué hacemos con lo que cosechamos?</li> <li>❖ ¿A dónde llevamos el producto para su venta?</li> <li>❖ ¿Quiénes llevan el producto a venderlo?</li> <li>❖ ¿Cómo lo trasladan dicho producto?</li> <li>❖ ¿Qué pasaría si no vendiéramos lo que cosechamos?</li> <li>❖ Menciono el tema que vamos a trabajar “somos vendedores ”</li> </ul>	Docente. Niños y niñas	15 minutos

<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos organizamos en grupos de trabajo por afinidad para representar mediante el juego de roles: “somos vendedores”.</li> <li>❖ Se asigna el rol que cada uno quiere representar en la venta de nuestros productos.</li> <li>❖ Preparamos el lugar para representar mediante el juego de roles la venta de los productos que hay en la comunidad.</li> <li>❖ Luego de la representación comentan sobre las escenas que más les ha impactado de los vendedores.</li> </ul>	<p>Vestimenta. Niños y niñas. Papel bond. Pinturas. Limpiatipos.</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Reflexionan sobre su participación en el juego de roles, mediante preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy sobre el los vendedores?; ¿Cómo fue nuestra participación en la dramatización de los vendedores?; ¿Qué nos faltó hacer en la dramatización?</li> </ul>		

## INSTRUMENTO

### BIBLIOGRAFIA

#### MINISTERIO DE EDUCACION:

- ✓ Rutas de aprendizaje.
- ✓ DCN – Res. N° 199.
- ✓ Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Guía metodológica de la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- ✓ Programa Nacional de Emergencia Educativa 2004-2006 de las Capacidades Comunicativas.
- ✓ Marco referencial del proyecto de investigación acción.

#### ANEXOS

- ✓ Ficha de evaluación

**ANEXO 03.  
INSTRUMENTOS DE EVALUACION**

**LISTA DE COTEJO**

Indicadores  N° estudiantes	<b>INTERVIENE ESPONTÁNEAMENTE SOBRE TEMAS DE LA VIDA COTIDIANA.</b>									
	<b>ítems</b>									
	<b>Se expresa con fluidez y coherencia</b>		<b>Su pronunciación es correcta</b>		<b>Utiliza el tono de voz adecuado.</b>		<b>El volumen de voz es apropiado para el auditor.</b>		<b>TOTALES</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Estudiante número 01		X	X		X			X	2	2
Estudiante numero 02		X	X		X			X	2	2
Estudiante numero 03		X		X	X			X	2	2
Estudiante numero 04		X	X		X		X		3	1
Estudiante numero 05	X		X	X			X		1	3
Estudiante numero 06		X		X		X	X		1	3
Estudiante numero 07		X	X		X			X	2	2
Estudiante numero 08		X	X		X			X	2	2
Estudiante numero 09	X		X		X	X			3	1
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>18</b>

**LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA.**

Indicadores N° estudiantes	Expresa con fluidez y coherencia		Su pronunciación es correcta		Utiliza el tono de voz adecuado.		El volumen de voz es apropiado para el auditor.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Estudiante número 01	X		X		X		X	
Estudiante número 02	X		X		X		X	
Estudiante número 03	X		X		X		X	
Estudiante número 03	X		X		X			X
Estudiante número 04		X	X		X		X	
Estudiante numero 05	X			X	X		X	
Estudiante numero 06	X		X		X		X	
Estudiante numero 07	X			X	X		X	
Estudiante numero 08	X		X		X		X	
Estudiante numero 09	X		X		X		X	
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

# DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

## I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1. Lugar y fecha:** Pichugàn 30 de marzo de 2016

**1.2. Institución Educativa N°:** 346

**1.3. Título del proyecto de investigación:**

Aplicación de la estrategia Juego de Roles en el mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn distrito Chiguirip-Chota, 2016.

**1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:**

Los ronderos.

**1.5. Sesión de aprendizaje N°:** 01 / 10

**1.6. Docente participante:** Yuliza Ydrogo Sánchez.

## II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

**2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de comunicación de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

**2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

Si, encontré dificultades porque los niños y niñas recientemente llegaban a la institución no me conocían y yo también no los conocía a ellos y además los niños de 3 años lloraban porque recién se despegaban de su mamá, también los niños no tenían noción de la clase que estaba desarrollando, posteriormente realizando diferentes estrategias y utilizando diferentes estrategias logre que mis niños comprendan el tema y empezaron a desarrollar muy bien el juego de roles como se quería lograr.

**2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si utilice la vestimenta pertinente para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, pero en un momento vi una dificultad que para que mis niños desarrollen el juego de roles porque es dificultoso en el momento de disfrazarse para cumplir su rol.

**2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que he desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

**2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Incentivar a los niños a que participen sin temor y de esa forma rescatar sus costumbres de su comunidad.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **III. DATOS INFORMATIVOS**

**3.1. Lugar y fecha:** Pichugàn 25 de abril de 2016

**3.2. Institución Educativa N°:** 346

**3.3. Título del proyecto de investigación:**

Aplicación de la estrategia Juego de Roles en el mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.N° 346 Pichugàn distrito Chiguirip-Chota, 2016.

**3.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:**

Somos vendedores.

**3.5. Sesión de aprendizaje N°:** 03/ 10

**3.6. Docente participante:** Yuliza Ydrogo Sánchez.

### **IV. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

**4.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Sí porque el desarrollo bien de la secuencia didáctica de mis sesiones de aprendizaje en el que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de comunicación de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

**4.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No, porque con la estrategia aplicada logre que mis niños comprendan el tema y empezaron a desarrollar muy bien el juego de roles.

**4.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Sí, utilice la vestimenta, productos de la zona pertinente para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final.

**4.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Sí, porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que he desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

**4.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Incentivar a los niños a que participen sin temor y de esa forma rescatar sus costumbres de su comunidad.

## **PAUTAS PARA LA REVISIÓN DE LA ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES.**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Apellidos y Nombres del participante: Yuliza Ydrogo Sánchez.
2. I.E.I.N° 346.
3. Edad de los niños y niñas: 4 años.

### **II. SESION DE APRENDIZAJE N° 01.**

1. Nombre de la sesión de aprendizaje.
2. Estrategia juego de roles: “Los ronderos”

### **III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE, SOBRE SU ESTRATEGIA.**

Pautas para la revisión de juego de roles.	si	no
1. Oriento el juego de roles desde una perspectiva vivencial.	X	
2. Permito que la estrategia se desarrolle de manera lúdica para que los niños y niñas comprendan mejor.	X	
3. Promuevo la participación activa de los niños y niñas en el desarrollo del proceso didáctico del juego de roles.	X	
4. Revaloro la cultura local a partir de la recuperación de aspectos locales.	X	
5. Hice atractiva la dramatización con los niños y niñas utilizando disfraces y otras indumentarias propios de la zona.	X	
6. Promuevo el desarrollo de la imaginación y la creatividad a la representación del personaje.	X	
7. Promuevo en todo..... el mejoramiento de la expresión oral en los niños y niñas, mediante un lenguaje sencillos.	X	
8. Promuevo l expresión de sentimientos, emociones y conocimientos de la realidad local durante la representación.	X	
9. Promuevo un trabajo cooperativo coordinado que garantice una buena representación.	X	

## **PAUTAS PARA LA REVISIÓN DE LA ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES.**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

4. Apellidos y Nombres del participante: Yuliza Ydrogo Sánchez.
5. I.E.I.N° 346.
6. Edad de los niños y niñas: 4 años.

### **II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01.**

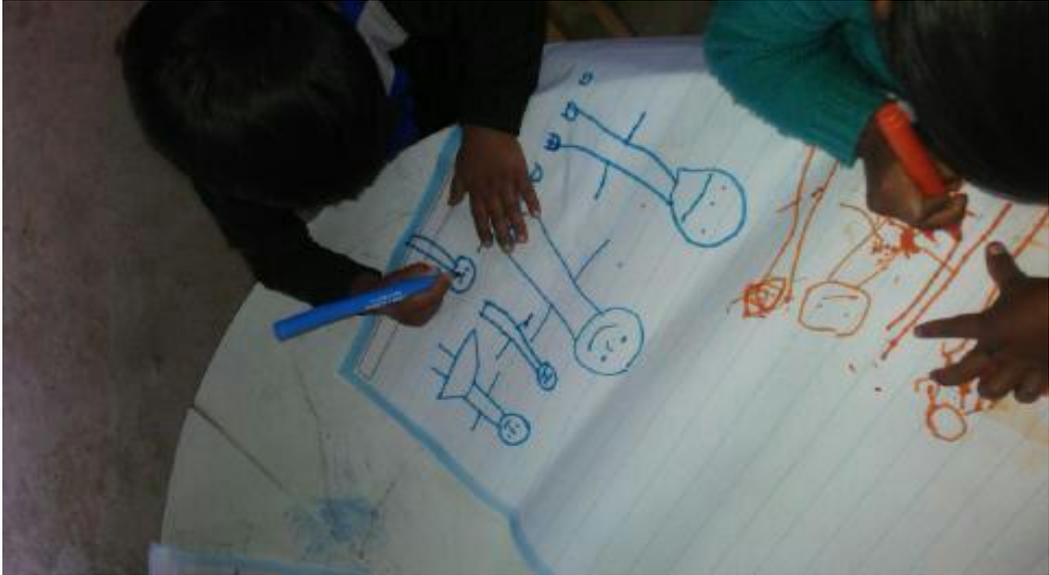
3. Nombre de la sesión de aprendizaje.
4. Estrategia juego de roles: “Somos vendedores”

### **III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE, SOBRE SU ESTRATEGIA.**

Pautas para la revisión de juego de roles.	si	no
10. Oriento el juego de roles desde una perspectiva vivencial.	X	
11. Permito que la estrategia se desarrolle de manera lúdica para que los niños y niñas comprendan mejor.	X	
12. Promuevo la participación activa de los niños y niñas en el desarrollo del proceso didáctico del juego de roles.	X	
13. Revaloro la cultura local a partir de la recuperación de aspectos locales.	X	
14. Hice atractiva la dramatización con los niños y niñas utilizando disfraces y otras indumentarias propios de la zona.	X	
15. Promuevo el desarrollo de la imaginación y la creatividad a la representación del personaje.	X	
16. Promuevo en todo..... el mejoramiento de la expresión oral en los niños y niñas, mediante un lenguaje sencillos.	X	
17. Promuevo la expresión de sentimientos, emociones y conocimientos de la realidad local durante la representación.	X	
18. Promuevo un trabajo cooperativo coordinado que garantice una buena representación.	X	

## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS











# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

## Facultad de Educación

Pabellón 16-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 4:15 p.m. horas del día 19 de mayo del 2017; se reunieron en el ambiente I.E. N° 10384 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Iván León Castro
2. Secretario: Docente Rosa Raño Tirado
3. Vocal: Docente Ricardo Cabanillas Aguilar

Y en calidad de asesor el docente: Eber Amelec Deza Vargas

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: El juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 346 Pichugán, Chiguiripá, Chota, 2016.

Presentado(a) por: Yuliza y drogo Sanchez, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado, con el puntaje acumulado de: 56 puntos (14 catorce).

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 5:30 p.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 19 de mayo del 2017.

  
Presidente

  
Secretario

  
Vocal

  
Asesor



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
Av. Atahualpa N° 1050

## Repositorio Digital Institucional

### Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: YULIZA YOROGO SANCHEZ

DNI /Otros N°: 46172063

Correo electrónico: aguila\_1902@hotmail.com

Teléfono: 975914162

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 346 PICHUBAN, CHIGUIRIP, CHOTA, 2016

Asesor: M.C. EBER AMELEC DEZA VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

**Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.**

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

<sup>1</sup>Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesi, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): \_\_\_\_\_

No autorizo

**b) Licencias Creative Commons<sup>2</sup>:**

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

  
Firma

11 / 10 / 2017  
Fecha

<sup>2</sup> Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.