



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 Académico:

**APLICACIÓN DE JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN
ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 993 EL CHAUPE
– CUTERVO, 2016**

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Presentado por:

Lic. Maria Carmela Gavidia Rubio

Asesor:

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca, Perú

2021

COPYRIGHT©2020 by
MARÍA CARMELA GAVIDIA RUBIO
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 Académico:

APLICACIÓN DE JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 993 EL CHAUPE – CUTERVO, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. Maria Carmela Gavidia Rubio

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Presidente

M. Cs. Wigberto Waldir Cabrera Díaz
Secretario

Dr. Andrés Valdivia Chávez
Vocal

Cajamarca – Perú

2021

A:

El presente trabajo de investigación acción dedico a mi esposo e hijos, gracias por su tiempo y paciencia en esta tarea de producción intelectual.

María.

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a todos los docentes de la Universidad Nacional de Cajamarca, por contribuir en mi formación profesional y personal en bien de la educación.

A la Institución Educativa Inicial N° 993 El Chaupe, a su directora, y estudiantes por su sensibilidad, comprensión y facilidades para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Al Dr. Jorge Daniel Díaz García, quien a través de su experiencia y comprensión me brindó la oportunidad de recurrir a su capacidad, convirtiéndose en guía a lo largo de todo el proceso de investigación.

A todas aquellas personas que, de una u otra forma, con sus orientaciones y consejos participaron en la concretización de tan anhelados estudios.

María.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	4
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	6
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	8
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
III. SUSTENTO TEÓRICO.....	13
3.1. Marco Teórico.....	13
3.1.1. Teorías psicológicas.....	13
3.2. Los juegos de roles.....	17
3.2.1. Origen.....	17
3.2.2. Definición.....	17
3.2.3. Práctica de los juegos de roles.....	18
3.2.4. Beneficios de los juegos de roles.....	19
3.2.5. Elementos del juego de roles.....	20
3.2.6. El juego de roles como estrategia didáctica.....	20
3.2.7. Formas de representación de los juegos de roles en la construcción de los aprendizajes.....	22
3.3. La Expresión Oral.....	24
3.4. Marco Conceptual.....	32
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
4.1. Tipo de Investigación.....	34
4.2. Objetivos.....	34
4.2.1. Objetivo general.....	34
4.2.2. Objetivos específicos.....	34
4.3. Hipótesis de acción.....	35
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	35
4.5. Población y muestra de estudio.....	35

4.5.1. Población	35
4.5.2. Muestra	35
4.6.1. Utilizados para la enseñanza.....	36
4.6.2. Utilizados para el aprendizaje.....	37
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	38
5.1. Matriz del plan de acción.....	38
5.2. Matriz de evaluación de las acciones y los resultados	41
VI. DE LOS RESULTADOS DISCUSIÓN	44
6.1. Presentación y tratamiento de los resultados	44
6.2. Triangulación	56
6.3. Lecciones aprendidas	58
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	59
7.1. Matriz de difusión	59
CONCLUSIONES.....	60
SUGERENCIAS.....	62
REFERENCIAS	63
ANEXOS.....	66
ANEXO 1: DIARIOS DE CAMPO	67
ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA.....	77
SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	79
SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	81
SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	86
SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	88
SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016	95
ANEXO 3: FORMATO DE DIARIO REFLEXIVO	97
ANEXO 5: MATRIZ RELACIONADA CON LAS FOTOGRAFÍA	100
ANEXO 6. MATRIZ RELACIONADA CON LA LISTA DE COTEJO DE LOS ESTUDIANTES	102
ANEXO 7: MATRIZ RELACIONADA CON LOS DIARIOS REFLEXIVOS	103
ANEXO 8: MATRIZ RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE OBSERVADAS POR LA DOCENTE ACOMPAÑANTE	105
ANEXO 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	106

RESUMEN

La investigación acción pedagógica tiene como objetivo, aplicar la técnica de juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, durante el año 2016. La metodología estuvo dada por tres etapas de la investigación acción pedagógica constituida en la deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación de la propuesta pedagógica innovadora; con un tipo de investigación cualitativa, aplicación del enfoque crítico reflexivo. Los instrumentos utilizados fueron los diarios de campo, diarios reflexivos, análisis categorial textual, sistematización de información cualitativa en tablas y gráficos y la respectiva triangulación de información para luego interpretarla de manera cualitativa. Según los resultados obtenidos se concluyó que los juegos de roles han mejorado la capacidad de expresión oral en los niños: se expresa espontáneamente, se expresa libremente mediante gestos, conversa de lo que ha imitado, conversa acerca de lo que han presentado sus compañeros, responde preguntas relacionadas con sus presentaciones, conversa con sus compañeros de manera amena. Además, afirmo que categóricamente mi práctica pedagógica ha mejorado notablemente, ya que me permite conocer y manejar las estrategias de enseñanza y aprendizaje, las cuales permiten optimizar la expresión oral de los niños.

Palabras clave: Juego, juego de roles y expresión oral.

ABSTRACT

The pedagogical action research aims to apply the role-playing technique to improve the oral expression of 5-year-old students of the Initial Educational Institution 993 of the Chaupé village, of the district of Querocotillo, Province of Cutervo, during the year 2016. The methodology was given by three stages of the pedagogical action research constituted in the deconstruction, reconstruction and evaluation of the innovative pedagogical proposal; with a type of qualitative research, application of the reflective critical approach. The instruments used were field diaries, reflective diaries, textual categorical analysis, systematization of qualitative information in tables and graphs and the respective triangulation of information to later interpret it qualitatively. According to the results obtained, it was concluded that role-playing games have improved the ability of oral expression in children: they express themselves spontaneously, express themselves freely through gestures, talk about what they have imitated, talk about what their classmates have presented, respond questions related to their presentations, talk with their classmates in an entertaining way. In addition, I affirm that categorically my pedagogical practice has improved remarkably, since it allows me to know and handle the teaching and learning strategies, which allow optimizing the oral expression of children.

Keywords have: Game, role play and speaking.

INTRODUCCIÓN

Los juegos de roles constituyen una técnica importante para el desarrollo de la capacidad de expresión oral, belleza, estética y participación activa de los estudiantes en diferentes acciones, dicha metodología es muy solicitada en la educación peruana, especialmente en los diferentes contextos de la Educación Básica; en ese sentido, se procedió a desarrollar la investigación acción partiendo del siguiente problema como producto de la deconstrucción de la práctica pedagógica: ¿Qué debo hacer para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial 993 Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, durante el año 2016?, de la misma manera se estableció como objetivo general: aplicar la técnica de juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, durante el año 2016. Dichos objetivos se han logrado satisfactoriamente, tal como se evidencia en los resultados y las conclusiones; es decir mejoré en mi práctica pedagógica y mejoré los aprendizajes de los estudiantes relacionado con la expresión oral.

En el proceso investigativo se ha utilizado diversos instrumentos de investigación cualitativa (diarios de campos, listas de cotejo, formularios de diarios de campo; entre otros). Dichos instrumentos se han utilizado siguiendo un proceso sistemático de acuerdo a las características de la investigación cualitativa.

Para tener una mejor visión del contenido de la investigación acción en el presente informe académico se presentan en cinco acápite de acuerdo al protocolo de la Universidad Nacional de Cajamarca:

El capítulo I está relacionada con la fundamentación del problema de investigación acción, ésta es el punto de partida, al mismo tiempo en su estructura integra los siguientes aspectos: caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía. Arribar al problema implica haber realizado la caracterización del mismo, mediante procedimientos de las recurrencias expresadas en tablas y matrices explicitadas en los anexos.

En el capítulo II, se muestra la justificación de la investigación constituida por la justificación teórica, la justificación metodológica y la justificación práctica. La primera se constituye de las teorías científicas y epistemológicas; la segunda se establece del tipo y diseño metodológico, determinado por una investigación cualitativa, de investigación acción y; la tercera que muestra el impacto del desarrollo de la deconstrucción, reconstrucción y evaluación.

En relación al capítulo III, se han considerado los elementos teóricos que sustentan la investigación acción, es decir, los elementos relacionados con las teorías, los juegos de roles y la expresión oral; de la misma manera en esta parte se explicita los enfoques, teorías, definiciones y conceptos de cada uno de los aspectos o categorías mencionadas en la hipótesis de acción o en el objetivo. Finalmente se incluye en este acápite el marco conceptual. Entre las teorías más importantes se considera a las siguientes: socio-cultural de Vygotsky, Ley de doble formación de los procesos psicológicos, Teoría del aprendizaje significativo, teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría de los juegos de roles.

El capítulo IV se dice de la metodología seguida en la investigación, es decir las formas cómo se ha planificado, ejecutado y evaluado cada una de las etapas de la investigación acción (Deconstrucción, reconstrucción y evaluación); del mismo modo se presentan el tipo de investigación, los objetivos (general y específicos e incluso se presenta los objetivos específicos del Plan de Acción); también se hace referencia a la hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, población, muestra e instrumentos para el registro de datos y el respectivo procesamiento (matrices).

En el capítulo V, se presenta el Plan de Acción y la Evaluación del mismo, este fragmento constituye la parte central de la investigación acción pedagógica, está formado por una tabla de datos la misma que contiene la propuesta interventiva, es decir la técnica de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los niños de cinco (5) años de edad. Del mismo modo se explicita la matriz para evaluar cada una de las acciones planteadas en el Plan de Acción mediante la propuesta y los resultados.

El capítulo VI está relacionado con la parte más importante de la investigación acción, es decir la presentación y discusión de resultados como producto de la aplicación de la propuesta de acción, la técnica de los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los

niños de cinco años de edad; estos resultados han sido reforzados con la teoría del acápite II, es decir con el marco teórico. Finalmente, en esta parte se han integrado las lecciones aprendidas durante la investigación, estas se expresan al final de la investigación.

El capítulo VII tiene la difusión de resultados; ello implica que después de la ejecución, procesamiento y determinación de fortalezas de la investigación, se ha realizado la comunicación de los resultados en un día especial en la Institución Educativa Inicial N° 993, Chaupe, provincia de Cutervo.

Aparte de los acápites mencionados se está desplegando en la parte final las respectivas conclusiones, recomendaciones y anexos como evidencia de un trabajo formal y sistemático en la Institución Educativa Inicial.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

A continuación, se presenta el análisis categorial textual de mi práctica pedagógica, la misma que se inicia con la deconstrucción de las categorías arribadas antes de la determinación del problema:

Categoría: Planificación. La planificación curricular entendida como las acciones que se realizan en la escuela con la finalidad de prever los procesos de enseñanza – aprendizaje para alcanzar los objetivos en bien de la formación integral de los estudiantes. La planificación de las actividades pedagógicas es un proceso que no lo vengo realizando tal como se espera, es decir de manera óptima, aduciendo por situaciones personales y de tiempo. Aunque soy consciente que la planificación es importante porque me permitiría alejarme de las improvisaciones. Esta acción en mi práctica pedagógica está generando resultados negativos que afectan el aprendizaje significativo de mis estudiantes, por lo que como docente no me genera satisfacción profesional. A pesar de que esta acción se considera como una debilidad dentro de mi práctica pedagógica, al mismo tiempo soy capaz de hacerle frente y superarla con el fin de mejorar las estrategias cognitivas para la enseñanza – aprendizaje del área de matemática y comunicación con los estudiantes. Así mismo considero que cumpliendo con la planificación en la frecuencia que requiere mi práctica pedagógica, mejoraría eficientemente el uso del tiempo y los procesos cognitivos en el desarrollo de mi sesión de clase. Por lo tanto, debo reflexionar sobre el asunto y darme el tiempo necesario para desarrollar la planificación de mi práctica pedagógica y lograr en mis que los estudiantes desarrollen sus estrategias de aprendizaje para relacionar a la comunicación con el entorno donde se desenvuelve.

Sub categoría: Procesos cognitivos. Los procesos cognitivos son entendidos como el conjunto de actividades que se desarrollan en una sesión de clase con el fin de que los estudiantes logren los aprendizajes esperados, y estén en estrecha relación con la capacidad específica planificada. Las veces que he podido planificar mi sesión de clase, he tratado de evidenciar los procesos cognitivos con ayuda de un cuadro de capacidades y procesos cognitivos que he conseguido; pero por la falta de experiencia, ya que antes no lo hacía, me cuesta tratarlos de cumplir durante el desarrollo de mi sesión de clase. Este problema está

trayendo como consecuencia, que mis estudiantes no lleguen a desarrollar el aprendizaje esperado en el nivel que se quiere, por lo que algunas veces me he sentido algo desanimada y preocupada ya que esto refleja un bajo rendimiento académico de mis estudiantes cuando se tiene que aplicar la etapa de evaluación.

Considero que la práctica frecuente de esta forma de planificar, es decir considerar los procesos cognitivos y desarrollarlos durante la sesión de clase, me permitiría superar ésta otra debilidad de mi práctica pedagógica, lo que significa que también se mejoraría la metodología y la aplicación de los recursos utilizados en la clase. Por lo tanto, debo asumir como compromiso seguir planificando mi sesión, enfatizando los procesos cognitivos hasta que sea una práctica que asuma en mi quehacer pedagógico diario.

Sub categoría: Tiempo de planificación. El tiempo de planificación significa el periodo que debe considerar la ejecución de ciertas acciones previstas con anterioridad. Es un factor que en la mayoría de las veces ha actuado en mi contra, es decir, que a pesar de planificarse considerando los tiempos adecuados para cada etapa de la sesión de aprendizaje no han llegado a concretarse. Esta situación está causando problemas en mis estudiantes, porque no he podido aplicar una evaluación al final de la sesión de aprendizaje, como también la meta cognición o dar las conclusiones del tema desarrollado. Consciente de mi gran esfuerzo que realizo para que mis estudiantes aprendan significativamente, me incomoda y sé que esto no debe de seguir dándose. Una buena distribución de las actividades y mejorando la utilización del tiempo en cada una de ellas, me permitirá superar esta debilidad en mi práctica pedagógica.

Categoría: Metodología. La metodología es un conjunto de procedimientos, métodos y técnicas que se aplican para cumplir ciertos objetivos establecidos. En ese sentido, la metodología que he realizado en mi práctica pedagógica está limitada de técnicas o procedimientos, quizás por la falta de estrategias cognitivas en el área de comunicación. Esto está trayendo como consecuencia que mis estudiantes no aprendan a resolver los problemas, situación incómoda porque no logro los resultados que espero en mis estudiantes. Soy consciente que esta situación es una debilidad de mi práctica pedagógica. Trato de superarla por ser un gran problema y que afirma una vez más la necesidad de mejorar mis estrategias de enseñanza con la ayuda de otras estrategias, entre ellas las estrategias cognitivas. Ante esta situación tengo como fortaleza la predisposición para desarrollar mis

sesiones de aprendizaje aplicando estrategias cognitivas y superar el problema, pues reconozco que, si falla la metodología entonces las estrategias de enseñanza, los recursos y la evaluación no cumplirían su función cabalmente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sub categoría: recuperación de los conocimientos previos. Esta sub categoría alude a los conocimientos que los estudiantes poseen o ya saben acerca de los contenidos que se desarrollarán en la sesión. Este proceso se lleva a cabo al inicio de la clase para que los estudiantes relacionen lo que saben con lo que van a aprender en esa clase. Esta etapa de mi práctica en aula creo que la estoy cumpliendo, aunque no con el rigor que se requiere, porque en algunas veces pienso que ya no es necesario; así mismo no utilizo su entorno por lo que no se ubican en nuevos contextos para un aprendizaje significativo. De allí que esta estrategia, algunas veces suele ser errónea y mis estudiantes no la pueden utilizar para interpretar su realidad. Creo que esta debilidad se debe a que no planifico mi sesión de clase frecuentemente. Debo reflexionar para un cambio de actitud para tener resultados diferentes a los que estoy percibiendo actualmente en mi práctica pedagógica.

Sub categoría: estrategias de enseñanza. Las estrategias de enseñanza constituyen un conjunto de técnicas o acciones que utilizan los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje de los contenidos que se quiere que los estudiantes aprendan para su desarrollo integral. Las estrategias de enseñanza- aprendizaje las estoy desarrollando de una manera rutinaria y no considero las características individuales y culturales de mis estudiantes, por desconocimiento de las estrategias cognitivas y que me están llevando a resultados no deseados en el logro de los aprendizajes de mis estudiantes. Esta situación tampoco me hace sentir satisfecho dentro de mi práctica pedagógica. Mi compromiso es que tengo que mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, tratando de implementar cambios desde la forma de planificación, los recursos físicos y virtuales y la correspondiente aplicación de la evaluación. Creo que, si mejoro mis estrategias cognitivas, mi forma de enseñar será consecuente con el logro de las capacidades y desempeños de mis estudiantes.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

A continuación, se presentan las características de la comunidad y de la institución Educativa, las cuales mencionan de manera instructiva:

- El nombre de Chaupe viene de un poblador que en ese entonces se llamó Sandalio y dicen que este Señor se despedía de su familia levantando la mano Chau-pe, de ahí se quedó el nombre de Chaupe.
- El Chaupe es un caserío que está ubicado a 5488 metros sobre el nivel del mar, este caseico pertenece al distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca.
- El caserío El Chaupe tiene un clima Quichuado calor-frio (calor en la parte baja) y (frio en la parte alta).
- Las lluvias intensas son en los meses de enero, febrero y marzo, las lluvias menos intensas son en los meses de octubre, noviembre y diciembre.
- Los meses de escasas de lluvias es abril, mayo y junio, los meses calurosos son julio, agosto y setiembre, aunque abecés es variado.
- Debido a las extensas lluvias los caminos y carreteras son afectados con derrumbes, muchas veces no hay acceso para que los carros transiten y los pobladores son afectados con los alimentos diarios
- El caserío El Chaupe está conforma otros sectores como el Plátano, Choloques, los Noques, llegando a tener 321 habitantes.
- La población del caserío el Chaupe es de 74 casas habitadas. Muchos de sus pobladores han emigrado a la costa, generalmente a la Región Lima, del mismo modo migraron a diversos países por mejora de vida.
- Límites del Chaupe: Por el este limita con Posa seca y Santa Teresa. Por el oeste con el rio chotano y los Sauces. Por el norte limita con guayabas y una parte de Queramarca. Por el sur con el Paraton y Yerba Buena.
- Uno de los pobladores de descendencia antigua es el señor hoy juez de paz don Wildoro Julca Gonzales, cuenta que por los años del 70 se produjo un terremoto, que gracias a Dios no hubo pérdidas humanas, solamente pérdidas materiales como las casas y todo lo que había en ella. Lo más asombroso fue encontrar la imagen , una estatua de Santa Rosa de Lima escondida entre las piedras que es considerada como un milagro de Dios, y es considerada la patrona de El Chaupe; en efecto se celebra cada 30 de agosto de cada año con mucha alegría, la fiesta patronal se celebra con misa, banda típica, sonido, peleas de gallos, deporte de futbol y voleibol y matan muchos animales en esta fecha llegan habitantes que migraron a otros lugares por mejor progreso y habitantes de otras comunidades.

- A los hombres le gusta divertirse jugando a la pelea de gallos, también concurren las mujeres y apuestan a estas peleas y el fútbol.
- Las mujeres en su mayoría participan en el voleibol.
- Se dedican a la crianza de ganado vacuno, burros, gallinas, cuyes, patos, pavos cerdos, etc.
- Los comuneros en la agricultura se dedican al cultivo del maíz, yucas, frijoles, plátanos, chirimoyas, limas, limones fuertes, naranjas, paltas, entre otros productos. También siembra café en la parte de la altura.
- Cuentan con los tres niveles de educación inicial, primaria y secundaria.
- En el caserío El Chaupe no hay luz ni agua potable, su agua nace de un riachuelo y es la que sirve para el consumo humano que acido construido con tubos
- Existen rondas campesinas para la tranquilidad y el desarrollo de este caserío.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Los humanos usamos tres formas de expresión comunicativa: oral, escrita y corporal, pero, ésta última representa más del 50% de la comunicación social de nuestro mundo interno. Como todo lenguaje, la expresión corporal utiliza sus propios códigos que comprometen el movimiento de diferentes partes de nuestro cuerpo (cabeza, cuello, miembros, tronco y articulaciones), en una relación lógica de pensamiento y lenguaje, pero utilizando gestos, mímicas, muecas y otras formas. Las articulaciones que unen las partes del cuerpo cumplen un papel fundamental en el momento de realizar un movimiento expresivo, porque son las que dan flexibilidad al cuerpo.

En todo lugar y en todas las actividades cotidianas, ya sea en el hogar como en la escuela, las niñas y niños pequeños utilizan la expresión corporal básicamente para comunicar sus emociones, sentimientos, deseos, informaciones, experiencias, imaginaciones, etc. Y, en base a ésta se crea o construye la oral y escrita. La dificultad es, justamente el choque de ésta con las últimas, porque mientras los pequeños lo hacen mediante gestos, mimos, muecas, los adultos respondemos de manera oral y, luego, escrita, situación que va desplazando o minimizando la expresión corporal al pasar a la educación primaria y secundaria, que a su vez afecta la expresión plástica de los bailes, danzas, deporte y otras formas de movimientos expresivos.

En el ámbito mundial en la actualidad es la globalización, un sistema u modo de producción capitalista, que ha sido impuesta e incorporada a todo aspecto de la realidad de los países sub-desarrollados, tales como a los aspectos: económico, social, cultural, tecnológico, científico y aún más en la realidad educativa. La dependencia de algunos países sub-desarrollados ha permitido desarrollar modelos pedagógicos no pertinentes a su contexto. Por lo tanto, en estos países dependientes, la educación, presenta ciertos problemas de calidad pertinencia y equidad y por su puesto la participación en clase de los estudiantes es baja, constituyéndose en un problema educativo que se viene afrontando en las diferentes áreas de la educación, por lo que es necesario buscar diferentes estrategias pedagógicas como elementos coadyuvantes en la formación integral de los estudiantes del mundo entero.

En el contexto latinoamericano. Según estudios de la UNESCO los problemas que aquejan a los latinoamericanos en la educación pasa por la falta de equidad a grandes sectores de la población sobre todo en los países pobres, donde existen todavía niños en edad escolar que no tienen acceso a la educación, así como la falta de pertinencia en lo que concierne a los currículos ya que han sido elaborados teniendo en consideración los problemas las necesidades y los intereses de los que están en el poder del Estado, mas no las necesidades concretas de la población, otro de los problemas que aqueja es la falta de calidad de los aprendizajes, a pesar de que en las últimas décadas se ha avanzado en cuanto concierne a medios de comunicación convirtiéndose en aliado de la formación de los estudiantes sin embargo la participación de los estudiantes en clase sigue siendo todavía un problema que necesita darle solución.

En el ámbito nacional, en los documentos oficiales que orientan la política educativa en el Perú siempre se ha declarado y ha enfatizado la necesidad de “*mejorar la calidad de la educación*” como una de las finalidades a considerar; sin embargo, hay una distancia muy marcada entre las buenas intenciones declaradas por las políticas educativas oficiales y la práctica pedagógica que se diseña y desarrolla desde las Instituciones Educativas. En relación a lo anterior, por ejemplo, en la última propuesta curricular del Ministerio de Educación se destaca que el currículum busca la formación de estudiantes críticos, creativos, responsables y solidarios, que sepan cuestionar lo que es necesario, conocedores y conscientes de la realidad, de las potencialidades y de los problemas de la misma, de modo que contribuyan con la construcción de una sociedad más equitativa.

Asociación Civil Fundación HoPe Holanda Perú. Menciona Respecto a la actitud de escucha, como elemento base de la expresión oral, se han detectado diversas dificultades, por ejemplo la superficialidad, manifestada sobre todo en la dificultad para interpretar las emociones de los niños y las niñas; por lo general se concibe el aula como auditorio masivo y raras veces se personaliza el diálogo; entre otras causas, se debe a la urgencia de la maestra por responder a las demandas de la programación escolar y que la aleja de una práctica pedagógica centrada en el desarrollo de la expresión oral de los pequeños. Por lo menos en la zona rural y urbano-marginal, con alguna frecuencia buena parte de los niños y especialmente de las niñas, muestran gran inhibición. No es que tengan problemas de comunicación; es decir hablan y oyen perfectamente. Su manejo y comprensión del lenguaje son adecuados para su edad, pero con frecuencia en clase se muestran callados, incluso, cuando llegan a hablar lo hacen en un tono muy bajo, o cuando la maestra les pregunta obtiene como respuestas monosílabas o simplemente un silencio absoluto; así, queda limitada la participación de niños y niñas que se expresan con naturalidad en su vida cotidiana, dentro de sus hogares y en horas de recreo. Este problema se acentúa, porque además de la improvisación de estrategias con contenidos descontextualizados, se tiene docentes que, al no dominar la lengua materna de los niños y niñas, se ven forzados a traducir los textos orales, cambiando el sentido de lo que se quiere comunicar. Si la docente no maneja los códigos lingüísticos de los niños y niñas se torna imposible la comunicación y, consiguientemente, el desarrollo de la expresión oral.

Haciendo un análisis de los diarios de campo tratados anteriormente, en el cual relataba las ocurrencias de mis sesiones de aprendizaje, reflexionaba sobre estas acciones y tomaba medidas de mejoramiento en los aspectos que consideraba pertinentes. Por lo que procedí a realizar el análisis categorial de los patrones recurrentes en cada registro de diario de campo, así como el análisis textual de las categorías determinando su funcionalidad, mis fortalezas y debilidades, así como de las teorías implícitas que han estado sustentando mi práctica pedagógica.

En ese marco, después de hacer el análisis de mi práctica pedagógica se concluye con la siguiente interrogante: ¿Qué debo hacer para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial 993 Chaupe, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, región Cajamarca, durante el año 2015-2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Justificación teórica. El proyecto de investigación es importante porque permite analizar, cuestionar y autorreflexionar sobre las teorías pedagógicas que intervienen en la investigación (Piaget, Ausubel y Vygotsky), teorías curriculares (tradicional y la constructivista), y didácticas de mi práctica antes, durante y después de la experiencia dentro del aula, dado que algunos profesores nos dedicamos a instruir y no a educar de acuerdo a los lineamientos de las teorías y los propuestos por el Estado peruano. Pero, de manera especial, se valora la teoría y práctica de la investigación acción en el trabajo diario con niños y niñas pequeños, al convertir el aula en laboratorio experimental de trabajo y, de esta manera, el docente es un investigador desde dentro. De la misma manera se utiliza la teoría del juego de roles como recurso didáctico para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cinco (5) años de edad. Los recursos teóricos mencionados son la fortaleza teórica para dar consistencia a la investigación.

Justificación metodológica. El trabajo de investigación se inicia con la identificación del problema de manera sistemática, es decir con los primeros diez diarios de campo; posteriormente se formula los objetivos con la estrategia innovadora (juegos de roles), luego se diseña el plan de acción como propuesta innovadora; luego se ejecuta el plan de acción y finalmente la medición de los estados de inicio, proceso y final de la expresión comunicativa de los niños y niñas de 5 años de edad. De la misma manera y a la par del desarrollo de la propuesta innovadora se ha utilizado los diarios reflexivos de diez sesiones de aprendizaje en la reconstrucción de la práctica pedagógica, obteniendo fortalezas y deficiencias. Al término de toda la investigación, los resultados han sido puestos en consideración de la comunidad educativa para su valoración respectiva.

Justificación práctica. La importancia final del estudio son las conclusiones que hemos arribado al término de esta, los mismos que servirán de antecedente para nuevos trabajos en el marco de la investigación-acción. Además, de las experiencias logradas respecto a la deconstrucción y reconstrucción de la práctica docente, que mayormente no se hace, pero que es necesario realizarla, porque nos ayuda a reconocer profesionalmente nuestras limitaciones, vacíos y errores, respecto a las aplicaciones pedagógicas, didácticas y curriculares de nuestra formación docente inicial.

Finalmente, considero que esta investigación nos ayudó a reconocer nuestro perfil real y trazar un perfil ideal por el bien de la educación básica desde el II ciclo de estudios, inclusive antes, solamente mediante la puesta en práctica de la investigación diagnóstica y la innovación pedagógica en el aula y la escuela.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Teorías psicológicas

3.1.1.1. Teoría socio-cultural de Vygotsky

Vygotsky en todo momento afirma que el aprendizaje de los estudiantes acelera el desarrollo y la maduración del ser humano, pero es necesario partir del nivel real de desarrollo para pasar al nivel de desarrollo potencial de aprendizaje deseado, donde la mediación es crucial. Pero, este investigador enfatiza que el desarrollo cognitivo depende mucho más de las personas en el mundo del niño que de la maduración. El conocimiento, las ideas, actitudes y valores de los niños se desarrollan a través de la interacción con los otros (padres, profesores, niños o compañeros mayores, etc.) o los mediadores con que cuenta éste. La sociedad es el medio y motor del aprendizaje de la cultura humana y el aprendizaje se produce cuando la cultura se transmite a un grupo y no a una sola persona. (Cole, et al, 1995).

La formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social, sujetas a dos leyes: Ley de doble formación de los procesos psicológicos y Ley de los niveles de desarrollo. (Cole, et al, 1995, p. 60).

Esta teoría no excluye el aprendizaje de la expresión o comunicación corporal, en tanto, mimos, gestos, muecas, danzas, etc., son formas de lenguaje humano que impera en sus primeros años de la Educación Básica.

3.1.1.2. Teoría del aprendizaje significativo

Para Good (s.f.), el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en estructura cognitiva; donde aprende un conocimiento no de forma memorística, si no relacionando una nueva información con sus saberes previos y con su experiencia. En esta lógica, el alumno es un

procesador activo de información y aprendizaje sistemático y organizado, los cuales no se reducen a simples asociaciones memorísticas, si tanto así un aprendizaje significativo y que permite el dominio de los contenidos que se imparten en las escuelas.

Según Ausubel, citado por Díaz (2000), el aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento, mediante la relación sustancial entre la información y las ideas previas de los estudiantes (p. 80).

Según el Ministerio de Educación (2005), afirma que aprendizaje significativo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya se poseen, además si se tienen en cuenta los contextos y la diversidad en la cual está inmerso el estudiante. Si el docente lograra que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes, el papel de la motivación es crucial, así de la capacidad para desarrollar nuevos aprendizajes y promover la reflexión sobre la construcción de los mismos.

3.1.1.3. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

El conocimiento de la teoría genética de Jean Piaget es fundamental para los investigadores, porque permite conocer y aplicar los recursos teóricos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, como, por ejemplo: las experiencias directas, la asimilación y la acomodación.

En ese sentido, el aprendizaje cognitivo es el proceso en que la mente capta la información, dependiendo del estadio de madurez y desarrollo del cerebro. El desarrollo de la inteligencia comprende:

- a) *Período sensomotriz*. Abarca desde el nacimiento del individuo hasta los 2 años de edad. Es el aprendizaje que se lleva a cabo a través de los sentidos y las posibles representaciones que la memoria haga de los objetos y situaciones a las que el individuo se enfrenta. En esta etapa, la imitación es la respuesta al aprendizaje. Además, el bebé pasa de ser una criatura a formar sus primeros esquemas conductuales, lo cual le permitirá adaptarse a su ambiente. A lo largo de este proceso, se han identificado seis sub-etapas para enfatizar que el camino es gradual.

- b) *Pre operacional*: de 2 hasta los siete años de edad. Aprende haciendo y en contacto con la realidad.
- c) *Operaciones concretas*: 7 a 12 años de edad. Aprende conceptos abstractos, sin perder el marco concreto.
- d) *Operaciones formales*: desde los 12 años en adelante. Domina conceptos abstractos y formales (Good, s.f.).

3.1.1.4. Teoría del juego de rol

Grande del Prado y Abella (2010), citan a Pérez (1994) y afirman que:

El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad (p. 58).

En esa dimensión una teoría del juego de roles es un estudio académico o crítico sobre los juegos de rol como fenómeno social o artístico. Las teorías de los juegos de rol tratan de comprender y definir lo que son los juegos de rol, su funcionamiento y cómo refinar o especializar el proceso para mejorar la experiencia de juego y crear productos o sistemas lúdicos más útiles.

3.1.1.5. Enfoque socio crítico reflexivo en la investigación acción

La investigación-acción incluye al investigador en el proceso mismo del trabajo y obliga el dominio de los conocimientos teóricos y prácticos sobre ésta, además, de la responsabilidad directa en los resultados finales. Como actor principal en este tipo de investigación, es crucial que inicie el estudio, analizando reflexivamente la deconstrucción de su práctica docente y a partir de este análisis, proyecte sus acciones mediante la reconstrucción de su práctica profesional futura. Así, la investigación acción convierte al docente en investigador investigando. El papel principal de la deconstrucción de mi práctica docente es revisar, re conceptualizar y reorganizar, centrados en la investigación e

innovación, nuestro quehacer pedagógico nosotros mismos, situación que no forma parte de nuestra cotidianeidad en la escuela.

El enfoque socio-crítico aplicado a la educación infantil, nos aproxima más al contexto real de las vivencias, experiencias y conocimientos de los niños y niñas menores de seis años de edad, explorando la práctica social inicial del niño y de uno mismo, la teoría sobre qué hacer y la práctica social final de ambos: del niño y del maestro. En este proceso, el análisis y reflexión de nuestra labor docente pasada, presente y futura, con seres humanos que piensan, sienten y expresan con objetividad lo que son. Es la vía conductora a la criticidad, mejor dicho, a la comprensión consciente de las cosas tal como son y, a su vez, elaborar propuestas de solución desde el mismo campo de acción y con la presencia de los principales actores: los niños. Esta relación pedagógica: niño y adulto, presente y futuro, lo que es y lo que debe ser conlleva a revalorar nuestra labor como maestros críticos, propositivos y transformadores a partir de causas concretas.

Podemos sintetizar diciendo que el enfoque socio-crítico, se orienta a:

- Analizar reflexivamente nuestra práctica pedagógica, didáctica y curricular, en la acción misma para volver transformados a ella.
- Revisar, re conceptualizar y aplicar teorías científicas apropiadas a la formación y comunicación multidimensional con los niños y niñas.
- Levantar un diagnóstico científico de la práctica docente inicial, interpretarla y diseñar modelos teóricos pertinentes con la innovación del ejercicio docente desde dentro.
- Aplicar la teoría y la práctica de la investigación-acción, en el camino mismo dentro del paradigma socio-crítico.
- Orientar intencionalmente los objetivos de la investigación socio-crítica al proceso de hacer más hombre al hombre, desarrollando sus facultades mentales y físicas de los estudiantes.
- Contextualizar la propia práctica educativa, partiendo de lo que es para llegar a lo que debe ser y hacer de los niños y niñas los sujetos que aprenden de ellos mismos, de su nivel de desarrollo real, sus pares y otros mediadores.
- Conocer y valorar las teorías sociales comunicacionales y aplicarlas en la expresión comunicativa corporal, como parte de la formación humana. (Restrepo, 2012, pp. 120-130)

3.2. Los juegos de roles

3.2.1. Origen

A finales de los años 60 del siglo XX se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de aventura.

Este concepto de juego fue tomando forma y, a mediados de los años 70 fue publicado Dungeons y Dragons (s. f.), que, como curiosidad, fue publicado de la mano de sus autores porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera. A esta nueva modalidad de jugar se la llamó "Juegos de rol".

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en internet de forma gratuita.

3.2.2. 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. 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.

3.2.3. Práctica de los juegos de roles

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.

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, modificar el juego a medida que va transcurriendo. Un buen moderador va a saber cuánta “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 guion. 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. A partir 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 sumamente enriquecedor.

El juego de roles es una actividad que realizan los estudiantes generalmente en la básica con la finalidad de vivenciar los roles de los adultos, al respecto EMEI (s.f.) dice:

En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Es en el juego de roles donde ellos pueden hacer de “mamá”, y “planchar” la ropa de su “nene”, de “chofer” y “manejar” el “carro” igual que papá.... siempre en un plano imaginario. Este tipo de juego influye de manera significativa en el desarrollo psíquico del niño, pues constituye una vía para la solución de la contradicción antes mencionada (p. 88).

3.2.4. Beneficios de los juegos de roles

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. Así desarrolla ciertas habilidades:

- a) **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. A la 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.
- b) **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.
- c) **Divergencia y resolución de problema.** Fortalece la capacidad de divergencia y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje

3.2.5. Elementos del juego de roles

El juego es una estrategia de psicomotricidad, que actúa de manera emotiva y afectiva en los niños. En este contexto, el juego de roles converge en el desarrollo de la función que ejercen los niños en cualquiera de las actividades sociales, en el que desempeña una función que realiza los adultos dentro de las relaciones sociales. Entre los elementos más importantes que se presentan son cuatro (4):

- Los roles que asumen los niños.
- Las acciones mediante las cuales desempeñan roles.
- Los objetos que utilizan en sus acciones.
- Las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego (AMEI, s. f.)

3.2.6. El juego de roles como estrategia didáctica

Los juegos de roles es una estrategia didáctica porque se representa a través de la actuación de las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. Según Gálvez (2013) afirma que:

Los juegos de roles y dramatizaciones son excelentes expresiones curriculares a través de las cuales los educandos se desinhiben, aprenden a desempeñar funciones, cargos, roles, oficios, en forma simulada, desarrollar habilidades personales, maduren psicológicamente, comprendan las diferentes actividades de los miembros de la comunidad, aprendan a ponerse en el lugar de los otros, asumir responsabilidades, etc. (p. 72).

Se determina que los juegos de roles se consideran como una estrategia didáctica porque desarrollan procesos didácticos que van a brindar construcciones cognoscitivas y emocionales en los niños para consolidarse en la reflexión de sus actividades. A continuación, se indican:

- a) **Motivación.** El juego es la vida del niño, por lo tanto, no es difícil motivarlos para realizar una actividad de este tipo, además que es imitador por naturaleza. Pueden empezar imitando las actividades de ciertos personajes: autoridades de la

comunidad, de la televisión, a sus padres, policías, profesores, dependiendo de la habilidad del docente.

b) Preparación del caso o juego. Para preparar el caso o juego se siguen los siguientes pasos: se elige el motivo, se seleccionan los personajes, se realiza el entrenamiento previo.

- Elección del motivo. Puede ser un cuento, una fábula, izamiento de la bandera, compras en el mercado, actividad de los padres, ocupaciones profesionales, etc.
- Selección de los personajes. Con la ayuda del profesor se identifican y seleccionan los personajes, los acontecimientos, las acciones de los personajes y el orden en que transcurren. Si se trata de un caso dramático o épico hay que darle la entonación debida sin exagerar los hechos, sin excluir los movimientos o la expresión corporal debida.
- Entrenamiento del juego. El profesor debe presentar algunas ideas de organización, orden en el desarrollo de las acciones, el disfraz de cada actor, dependiendo del caso, puede dejar en libertad al niño o niñas para que inventen las acciones de cada personaje. Culmina este proceso cuando por lo menos se han puesto en práctica las ideas más generales del caso.

c) Desarrollo del juego. Comenzando por pequeños intentos ayudados por el profesor, los estudiantes, después de tener claras nociones de sus roles, empiezan a desarrollar el caso mientras los otros observan atentamente sin ninguna interrupción, salvo que se presenten algunas solicitudes de ayuda. El docente puede mediar para que el caso seleccionado sea familiar a sus alumnos, con la finalidad que actúen lo más natural posible y luego pasar a otros casos más complejos.

d) Valoración del juego. La finalización será mediante un pequeño comentario amigable entre el profesor y todos los estudiantes, tratando de resaltar lo positivo y lo que hay que mejorar en futuras actuaciones. Para ello, es recomendable disponer a los actores en círculo y buscar la participación de todo, incluyendo el profesor, teniendo en cuenta que se trata de un medio de desinhibición.

e) Aplicación. En este paso, los alumnos pueden repetir el juego, buscar otros casos para representarlo en forma voluntaria. Cada vez los juegos deben ser más comprometedores a fin que el alumno perfeccione sus habilidades y destrezas: cuentos, fábulas, deberes y derechos humanos, ocupaciones de la comunidad, funciones de la familia, etc.

f) **Evaluación.** Se centrará en la valoración de las habilidades y participación de los actores, en las acciones que faltaban poner en práctica, los materiales a utilizar, entre otros, con la finalidad de mejorar las actuaciones posteriores. (Gálvez, 2013).

3.2.7. Formas de representación de los juegos de roles en la construcción de los aprendizajes

a) El juego temático de roles sociales en el desarrollo de la imaginación

El niño en su participación activa en el juego de roles puede imaginar las características del personaje que representa para asumir activamente ese papel a nivel social en la interacción comunicativa. En un primer momento, requiere del apoyo del adulto y después logra desplegar su representación al inventar características sofisticadas y creativas.

En el juego de roles, los niños representan diversas situaciones imaginarias que hacen parte de la vida real y de la fantasía. La imaginación tiene un gran significado no solo para la actividad escolar, sino también para la educación de la personalidad creativa. La imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y variedad de la experiencia acumulada por el hombre (Vygotsky). Esto equivale a decir que en cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación. Agrega, todas las formas de representación en la imaginación encierran en sí elementos afectivos. Algunos indicadores que muestran un desarrollo adecuado de la imaginación en la edad preescolar son: (1) posibilidad para imaginar el resultado de la acción; (2) posibilidad para proponer de forma novedosa el uso de signos y símbolos en la propia actividad y (3) posibilidad para imaginar el resultado de la situación. (Talizina, 2009)

b) El sentido humano del juego temático de roles sociales.

El juego temático de roles sociales es un producto de la actividad en la cual el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. Asimismo, el juego permite que el niño tenga la posibilidad de participar de forma genuina en el contexto social y cultural al hacer uso de recursos simbólicos. El carácter del juego humano estriba en la aptitud de transformar la realidad. En el juego se forma y manifiesta la necesidad del niño de actuar sobre el mundo,

o de influir en él. En ello estriba su fundamental y más general significación (Leontiev, 1983, p. 645).

c) El juego temático de roles sociales en el desarrollo de la actividad voluntaria

La actividad voluntaria es considerada como la línea básica y central del desarrollo de la personalidad del niño. La actividad voluntaria se refiere a la capacidad del niño para subordinar sus acciones a diversas instrucciones verbales del adulto y, paralelamente, desarrollar la capacidad para subordinar sus acciones a las acciones que ha formado en su propio lenguaje. Si la actividad voluntaria del niño no está organizada, no fija su atención. El niño preescolar aprende gradualmente a someterse a sus acciones al control de su voluntad. En el momento en que alcanza aquel nivel de desarrollo, cuando en cierto grado puede someter sus acciones a un objetivo determinado, entonces se puede decir que dio un paso importante hacia la asimilación consciente de los conocimientos y las habilidades complejas en las condiciones de la enseñanza escolar (Gonzales, s. f. p. 17).

d) El juego temático de roles sociales en el desarrollo de la actividad comunicativa desplegada.

Según Bonilla, Solovieva, Figueroa, Martínez y Quintanar, (2004), afirma que:

El juego temático de roles sociales es la actividad que permite que el niño adquiera el sistema de comunicación, además de ser la forma específica de adquisición de la realidad. Indudablemente la comunicación es un indicador de preparación del niño para la escuela. Durante la comunicación se forma la habilidad del niño para someterse a las reglas y orientarse hacia las normas sociales, Asimismo, la actividad lúdica es la fuente para el desarrollo y la habilidad para comunicarse, sobre la base de la interacción social. Si el niño interactúa bien en la actividad de juego entonces se podría predecir una interacción adecuada en la actividad de aprendizaje escolar (p. 19).

En el juego temático de roles, el niño puede desarrollar habilidades de planificación, organización y control de la actividad. En el juego aparece la orientación completa de la actividad y es comprendida por el propio niño, así como la regulación verbal de la acción, la habilidad para actuar de acuerdo a la temática, roles y reglas establecidas, la habilidad

para inhibir acciones inadecuadas y la habilidad para mantenerse en el juego. Es así como el niño logra verificar qué hacen los niños y si cumplen las reglas. Esta adquisición se da a través de la interacción social, a través de la observación de lo que hace el otro, primero en el plano externo y después en el interno. En este sentido, se puede afirmar que el juego temático de roles sociales posibilita el desarrollo de la consciencia humana (Luria, 1997).

3.3. La Expresión Oral

3.3.1. Concepto

Para Cassany (2000) con relación a la expresión oral dice:

La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar 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 [...].

La expresión oral es la interacción, el intercambio del diálogo, la emisión (producción) y la comprensión de enunciados. Solamente así se comprende los mensajes (pp. 30-31).

Los (as) niños (as) realizan este proceso en forma creativa a través de su propia experiencia. La función de la escuela es ayudarlos en este proceso sin caer en correcciones coercitivas y sin desvalorizar su contexto sociocultural, para que paulatinamente, logren adquirir una mayor comprensión, precisión, eficacia, expresividad y autenticidad al hablar.

La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. Es necesario entonces que la escuela contribuya a fortalecerla, especialmente en los siguientes aspectos:

- Articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.
- Entonación adecuada a la naturaleza del discurso
- Expresión con voz audible para todos los oyentes
- Fluidez en la presentación de las ideas
- Adecuado uso de los gestos y la mímica

- Participación pertinente y oportuna
- Capacidad de persuasión

3.3.2. Importancia: expresión clara de las ideas

La importancia de la expresión oral en la comunicación es un proceso que permite la interacción entre las personas, para lograr distintos propósitos a través de un lenguaje común. Es la forma de compartir el significado personal, con el objeto de influir en el comportamiento, compartir información o lograr el entendimiento de un mensaje en el cual los siguientes elementos son vitales para la comunicación:

- Volumen y entonación de la voz.
- Velocidad del mensaje y los silencios.
- Conductas no verbales: expresión facial, gestos.
- Expresión corporal y condición espacial.

3.3.3. El desarrollo de las capacidades de comunicación y el juego

El área de comunicación considera desarrollar todas las formas a través de las cuales nos comunicamos las personas, específicamente, las niñas y los niños. El MINEDU (2001) afirma que:

La comunicación es un área que busca desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas de las niñas y de los niños para que puedan expresarse y comprender mensajes competentemente en diferentes contextos comunicativos y con variedad de interlocutores, así como comprender y producir distintos tipos de texto, para informarse, satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación y disfrutar con ellas (p. 20).

La expresión oral brinda a las niñas y a los niños la oportunidad de desarrollar la capacidad para comunicarse con los demás y de interactuar con las personas de su entorno. A través de él expresan sus necesidades, intereses, estados emocionales, etc. Desde la emisión de la primera palabra, la expresión oral se desarrolla velozmente, lo que permite que alrededor de los cuatro años de edad las niñas y los niños puedan expresar sus pensamientos a fin de ser comprendidos por todos en situaciones de aprendizaje.

Sin embargo, muchos niños y niñas tienen un lenguaje reducido por falta de estimulación. Esta situación va a afectar los aprendizajes futuros de lectura y escritura. Para prevenir problemas, en este sentido, es importante programar muchas y variadas experiencias que den oportunidades de hablar a todos y a todas. El desarrollo de la expresión oral considera tres componentes: la semántica, la fonética y la sintaxis.

- 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.
- b) **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 morfofonológico 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.; jugar a conjugar algunas palabras (yo duermo, él duerme, nosotros dormimos).
- c) **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. Para favorecer el desarrollo de la expresión oral planificamos actividades diversas, tales como: Poesías, adivinanzas, trabalenguas, cuentos, fábulas, leyendas, etc., considerando en el repertorio las propias de la tradición cultural de la comunidad; diálogos con temas significativos para las niñas y niños en los distintos momentos de nuestro quehacer cotidiano, con preguntas como ¿qué hicimos ayer que no vinimos al jardín?, ¿qué nuevo rincón quisieran organizar?, ¿a dónde les gustaría ir a pasear?

Es necesario que en la lista de cotejo (evaluación de entrada de los conocimientos y habilidades que las niñas y los niños poseen al llegar al centro educativo) recojamos información sobre el nivel de desarrollo del lenguaje. (Ministerio de Educación, 2015, p. 26).

3.3.4. La comunicación escrita

Es un aspecto que se ha ido incorporando en los currículos de Educación Inicial de los países de América Latina, no con la finalidad de enseñar a leer y escribir, sino para aproximar a la niña y al niño a los distintos portadores de texto (libros, carteles, afiches, láminas, etc.), para que se vayan familiarizando con la lengua escrita como un medio de expresión y comunicación.

A este proceso se le ha denominado alfabetización, con un sentido metafórico, en el cual la niña y el niño utilizan en forma inteligente sus esquemas de acción para apropiarse de los objetos y elementos de su cultura.

Es posible que realicemos actividades significativas con nuestros niños y niñas evitando el uso de los cuadernos de aprestamiento donde se proponen actividades que la mayoría de las veces no tienen significado para ellos.

Existe una serie de actividades que podemos diseñar y que evitarán el excesivo uso de los cuadernos de aprestamiento, logrando acercar igualmente al niño y a la niña al lenguaje escrito. Entre ellas podemos mencionar:

- La organización de una biblioteca donde acondicionaremos la colección de textos enviados por el Ministerio de Educación. También podemos incorporar otros elaborados conjuntamente con las niñas y los niños o con la participación de los padres de familia.
- Como sugerencia para los libros confeccionados por los niños y las niñas podemos partir de la creación de un cuento colectivo que luego de ser copiado por la docente es ilustrado con dibujos, con recortes de revistas o periódicos, retazos de tela y lana o con otros elementos del medio.
- Las madres que conocen la técnica de la arpillera pueden hacer cuentos muy bonitos utilizando esta técnica con tela y lana. (Ministerio de Educación, 2015).

3.3.5. La expresión plástica

Permite que los niños canalicen sus emociones, desarrollen su creatividad, expresen sus conocimientos y su mundo interior. Podemos ir incorporando en nuestra programación diaria el uso de diversas técnicas para que esta actividad siempre sea motivadora para los alumnos. Por ejemplo, al tradicional dibujo con crayolas se puede incorporar la pintura, los modelados, los collages (composiciones de dibujos o recortes realizados individual o grupalmente) el recorte y pegado. Las actividades de expresión plástica deben tener un lugar y un tiempo en la programación diaria evitando usarla como un suplemento en caso de que nos sobre el tiempo.

En la expresión plástica también se ejercita la autonomía ya que los niños y las niñas deciden libremente lo que van a hacer. El trabajo puede ser individual o grupal; en el grupal, que es más frecuente en las secciones de cinco años, se desarrollan actitudes de compartir, aceptar, valorar, intercambiar, respetar el trabajo del otro, etc. El dibujo es la experiencia que antecede a la escritura y que permite al niño ejercitar su coordinación motora fina. La evolución del dibujo comienza con el garabato al que siguen formas envueltas en garabatos, garabatos acompañados de explicaciones verbales, descubrimiento de la forma, conquista de la forma y dibujos figurativos. Hacia los cinco años de edad los dibujos de los niños poseen un mayor nivel de complejidad donde cada uno pone su cuota de creatividad, por eso es que evitaremos darles modelos alejados de la realidad como el estereotipo de la casa que es común en los dibujos infantiles.

La pintura es otra forma de expresión que permite la utilización de técnicas y materiales diversos. Las niñas y niños pintan utilizando:

- Elementos: pincel, plumas, tizas, crayolas, rodillo, pitas, etc.
- Los dedos y las manos (dátilo pintura)
- Esponjas, hojas de plantas, sellos de papa y otros para hacer impresiones

El modelado tanto con barro como con arcilla, pasta de papel u otros elementos similares permite la conquista de la tercera dimensión por el niño y la niña. En comunidades de artesanos podemos invitar a los padres de familia o a miembros de la comunidad para que visiten un día el aula para realizar una actividad con las niñas y los niños.

Los recortes y pegados son más frecuentes en las secciones de niños “más grandes” porque las niñas y niños han logrado más habilidad en el manejo de la tijera. (Ministerio de Educación, 2015).

3.3.6. La expresión corporal

Esta permite que la niña y el niño manifiesten sus sentimientos, su mundo interior a través de su cuerpo, descubriendo el placer del movimiento. Para ellas y ellos expresarse a través de los movimientos de su cuerpo es un juego en el que incorporan algún elemento como un pañuelo, un papel de color, un aro, etc. que se transforma imaginariamente en una varita mágica, una bandera, u otro objeto que su juego requiera. En las actividades de expresión corporal las niñas y los niños se desplazan libremente al compás de un instrumento como la pandereta, el triángulo, un tambor o de una pieza musical seleccionada por nosotros(as) de acuerdo con los objetivos que nos hemos propuesto lograr (Ministerio de Educación, 2015).

3.3.7. La expresión musical

Apoya la expresión corporal y a otras actividades debido a que la música y las canciones están presentes en todo momento en la vida de la niña y del niño como un elemento motivador y de aprendizaje. Se ha comprobado que la música tiene efectos positivos en el desarrollo emocional y cognitivo desde edades muy tempranas. En el aula la música da lugar a diversas experiencias como el canto colectivo, la banda rítmica, los juegos musicales, las rondas, las danzas folklóricas, el acompañamiento de la música con palmadas o con golpes con diferentes partes del cuerpo (manos, pies) o con chasquidos de la lengua. La tradición folklórica de nuestro país ofrece oportunidades para el desarrollo de la expresión musical.

Nosotros como docentes podemos componer letras para canciones utilizando melodías familiares a la niña y al niño. De esta manera podemos ayudarlos a memorizar los días de la semana, a desarrollar un contenido (posiciones en el espacio), promover el cambio de una actividad a otra (momento del orden, después del juego trabajo), entre otras. (Ministerio de Educación, 2015).

3.3.8. La expresión dramática

Es tan importante como las anteriores, pues está vinculada con la literatura infantil. Lo mágico y la fantasía son una característica del pensamiento de las niñas y de los niños. Su identificación con personajes ficticios los hace vivir las emociones que el papel le brinda. El diálogo surge espontáneamente a partir de situaciones planificadas previamente en el grupo. También el juego dramático se inspira en hechos o situaciones que la niña o el niño han vivido. Así mezclan, según su necesidad, lo real con lo imaginario y pueden cambiar frecuentemente de papel. (Ministerio de Educación, 2015).

3.3.9. Habilidades de expresión oral

Entre las más importantes se consideran a las siguientes: la Kinésica, prosémica y paralingüística, veamos a continuación cada una de ellas:

- a) **Kinésica.** Etimológicamente proviene de la palabra griega ‘kinesis’, que significa movimiento. Está relacionada con el movimiento corporal, el gestual y la expresión facial, es decir no verbal. En verdad cuando se utiliza la técnica de los juegos de roles educativamente y en los primeros grados de la educación, debemos desarrollar en los estudiantes sus habilidades comunicativas, artísticas y expresivas, con la finalidad de mejorar su capacidad de comunicación y expresión oral. (Oliveras, 2020)
- b) **Prosémica.** Es la distancia entre dos personas cuando se comunican para expresar algún mensaje y está influenciada por la confianza existente, la personalidad de los intervinientes, el contexto, la edad o la cultura. Ello implica que la relación interpersonal debe ser fluida para un mejor entendimiento. (Oliveras, 2020)
- c) **Paralingüística.** Se trata de la más cercana a la comunicación oral, pues engloba los aspectos no semánticos del lenguaje, entre ellos tenemos: el tono de la voz, el ritmo, el volumen, el timbre o los silencios. (Oliveras, 2020). En el trabajo de investigación se ha tenido en cuenta los elementos paralingüísticos, ello se ha observado al momento de poner en práctica los juegos de roles y de manera puntual cuando los niños hablaban, se expresaban, conversaban, utilizando diferentes tonos de voz.

3.3.10. Competencias y capacidades comunicativas de los niños de cinco años de edad

Recordemos que una competencia es un saber actuar contextualizado para lograr un determinado propósito. En un contexto particular nuestros niños deben transferir y combinar pertinentemente saberes diversos.

Las capacidades son esos saberes diversos que se requieren para alcanzar una competencia. Hay capacidades de tipo cognitivo, actitudinal, aptitudinal, interactivo o manual. Cuando el niño las pone en práctica muestra desempeños observables –llamados indicadores– que nos permiten a los docentes registrar su avance. Así, cada capacidad se va volviendo progresivamente más compleja en cada edad, grado o ciclo. (Ministerio de Educación, 2015).

A continuación, se presenta una tabla con información de competencias y capacidades a lograr en los estudiantes de cinco años; sin embargo, me he limitado para referirme a la competencia “Se expresa oralmente”

APRENDIZAJES QUE SE ESPERA LOGRAR	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES
1. Comprende textos orales	<ul style="list-style-type: none">• Escucha activamente diversos textos orales.• Recupera y organiza información de diversos textos orales.• Infiere el significado de los textos orales.• Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.
2. Se expresa oralmente	<ul style="list-style-type: none">• <i>Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa. Expresa con claridad sus ideas.</i>• <i>Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.</i>• <i>Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático</i>
3. Comprende textos escritos	<ul style="list-style-type: none">• Se apropia del sistema de escritura (solo ciclos II y III). Recupera información de diversos textos escritos. Reorganiza información de diversos textos escritos. Infiere el significado de los textos escritos.• Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos.
4. Produce textos escritos	<ul style="list-style-type: none">• Se apropia del sistema de escritura (solo ciclos II y III). Planifica la producción de diversos textos escritos. Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.• Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos
5. Interactúa con expresiones literarias	<ul style="list-style-type: none">• Interpreta textos literarios en relación con diversos contextos.• Crea textos literarios según sus necesidades expresivas. Se vincula con tradiciones literarias mediante el diálogo intercultural.

En ese sentido, la competencia se expresa oralmente implica: “El estudiante se expresa oralmente de forma eficaz en variadas situaciones comunicativas; interactúa con diversos interlocutores en diferentes situaciones comunicativas y logra expresar, según su propósito,

sus ideas con claridad y coherencia. Esto implica adaptar su texto al destinatario y usar recursos expresivos diversos”.

3.4. Marco Conceptual

Aprendizaje. El aprendizaje constituye una actividad social, y no solamente como un proceso interno como afirma Piaget, es decir hay una relación entre el objeto y el sujeto, como consecuencia de ello hay acción, los resultados de estas acciones constituyen los aprendizajes (modificaciones físicas y psíquicas). (Gonzales, 1996).

Aprender. Adquirir el conocimiento de alguna cosa por el estudio o por la experiencia. En didáctica, llegar a dominar un conocimiento que se ignora o perfeccionar un conocimiento incompleto o una técnica que no posee cabalmente.

Articulación. Se refiere al correcto manejo de los sonidos del habla.

Actitud. Disposición adquirida de la cual se tiende a responder con cierta consistencia emotiva a un estímulo determinado.

Balbuceo. Sonidos repetitivos que usualmente comprenden una consonante y una vocal, mostrados por el infante de 6 a 12 meses.

Fonación. La producción de la vocalización, para distinguirla de la articulación.

Juego. El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Juego de roles. Es una forma espontánea de actuar, el mismo que se genera a partir de situaciones inventadas o reales, el propósito es netamente educativo en el que se manifiestan diversas habilidades en los actores.

Fonética. El estímulo de la pronunciación de los sonidos vocálicos, especialmente con relación al lenguaje.

Habla. Es la forma más frecuentemente empleada para la expresión del lenguaje verbal y es el resultado de la planeación y ejecución de movimientos orales requeridos para la articulación.

Lenguaje. Desarrollo de la facultad humana de comunicarse por medio de los signos verbales.

Estímulo. En psicología, cualquier excitación que contribuye a desencadenar los mecanismos de la vida mental, afectiva o intelectual. Puede provenir del exterior o nacer en el organismo mismo.

Sistema Fonológico. Conjunto de órganos que permiten la articulación con precisión de fonemas, palabras y sonidos de su propia lengua u otra.

Comunicación. Proceso por el cual los individuos condicionan recíprocamente su conducta con relación interpersonal.

Desarrollo. Crecimiento, adelanto, aumento, progreso. Produce bienestar y satisfacción de las necesidades primarias. En el campo de la educación es homogéneo y se da en igualdad de oportunidades.

Estrategia. Forma, manera o modo de enfocar los procesos que conducen a la consecución de objetivos dentro de las circunstancias en las cuales se desarrolla la práctica educativa.

Motivación. - Recurso pedagógico que con los fundamentos psicológicos y el conocimiento del sujeto de la educación hace uso de diversos métodos como técnicas y procesos para despertar el interés por el aprendizaje.

Tartamudez. trastorno del lenguaje que se caracteriza por un imperfecto ritmo en el habla. Incluye la incapacidad para articular los sonidos o repetición de los mismos.

Trastornos del lenguaje. Término global que incluye todas las formas de conducta lingüística anormal. Se incluye gran número de trastornos muy diversos.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de Investigación

La investigación es de tipo cualitativa, con su sub clasificación de investigación acción pedagógica. Para analizar los datos cualitativos se ha realizado un conjunto de operaciones con la finalidad de dar significado a los hallazgos. Al respecto Rodríguez, et al (1996) afirma lo siguiente: “Definimos el análisis de los datos como un conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones, comprobaciones que realizamos sobre los datos con el fin de extraer significado relevante en relación a un problema de investigación” (p. 200). Consecuencia se ha utilizado un mínimo de la estadística descriptiva. Por tal razón la investigación ha manejado términos como “manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones, comprobaciones”; términos eminentemente cualitativos propios de la investigación cualitativa y en forma especial propios de la investigación acción.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivo general

Mejorar la práctica pedagógica a través de la aplicación de juego de roles para optimizar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, durante el año 2016.

4.2.2. Objetivos específicos

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica, a través del análisis y autorreflexión de la misma.
- b) Identificar las teorías implícitas fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico mediante el análisis categorial textual.
- c) Reconstruir mi práctica docente, a través de un plan de acción concreta y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y la factibilidad de los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores propuestos en el plan de acción.

4.3. Hipótesis de acción

Aplicando juegos de roles se mejora la expresión oral, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

En la presente investigación acción, se ha utilizado la propuesta pedagógica innovadora denominada “Juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes”, en dicha propuesta se han beneficiado los niños de cinco años de edad. Del mismo modo me he beneficiado yo como alumna investigadora mejorando notablemente mi práctica pedagógica.

4.5. Población y muestra de estudio

Para determinar la población y la muestra se ha utilizado la metodología “por interés de la alumna investigadora”, lo que implica no haber utilizado forma alguna la estadística descriptiva o inferencial; en consecuencia, la población y la muestra presenta características cualitativas.

4.5.1. Población

La población está compuesta por todas las sesiones de mi práctica pedagógica, es decir las sesiones de aprendizaje con niños de 5 años de edad o del II ciclo de Educación Básica Regular de nuestro sistema educativo peruano.

4.5.2. Muestra

La muestra lo representa el registro de mi práctica pedagógica cotidiana desarrollada en las 10 sesiones programadas de enseñanza aprendizaje, una parte relacionada con la deconstrucción (10 sesiones de aprendizaje) y reconstrucción de mi labor docente (10 sesiones de aprendizaje), plasmado en mi diario de campo y aplicadas a los 19 estudiantes

de 5 años de edad; de la misma manera parte de la muestra es mi persona como profesora investigadora. De manera específica la muestra se detalla de la siguiente manera:

- Diez sesiones de aprendizaje utilizadas para analizar la deconstrucción de mi práctica pedagógica.
- Diez diarios de campo para registrar los hechos de la práctica educativa (deconstrucción).
- Diez sesiones de clase sobre la reconstrucción de mi práctica pedagógica centrada en la aplicación de juego de roles en la comunicación corporal.
- Diez diarios reflexivos relacionados con la deconstrucción de la práctica pedagógica.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Utilizados para la enseñanza

- a) **Diarios reflexivos:** El diario reflexivo es un instrumento que considera varios datos informativos: lugar y fecha, nombre del proyecto, IE, número de la sesión de aprendizaje y nombre de la alumna investigadora. Luego se presenta cinco ítems relacionados con mi práctica pedagógica. Este instrumento se ha utilizado después de la aplicación objetiva de la sesión de aprendizaje, versa un conjunto de elementos que me permitirá evaluar mi práctica pedagógica y en especial determinar la aplicación de la propuesta innovadora relacionada con los juegos tradicionales y la socialización de los niños (Restrepo, 2012)
- b) **Sesiones de aprendizaje.** Una sesión de aprendizaje es un recurso de planificación de las acciones educativas, es la previsión de lo que se hará en clase.
- c) **Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje.** Instrumento construido con quince ítems o aspectos, estas se han elaborado con la finalidad de evaluar los elementos de cada una de las partes de la sesión.
- d) **La observación.** Benguría, Martín, Valdés, Pastellides y Gómez (2010), la observación es “un procedimiento por el cual recogemos información para la

investigación; es el acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones sobre ello”.

Es la técnica por la cual se hace el procesamiento perceptivo del comportamiento de los fenómenos, del desenvolvimiento de los hechos y acontecimientos, en los escenarios que son objeto de nuestra indagación.

El instrumento me permitió verificar los procedimientos y actitudes de los estudiantes durante el uso de las estrategias activas. Consistió en una lista de 10 ítems. Es un medio auxiliar para recoger y registrar los datos obtenidos mediante la observación.

4.6.2. Utilizados para el aprendizaje

- a) **Listas de cotejo.** La lista de cotejo es un instrumento de recojo de información mediante ítems, diseñados estratégicamente. Éstas han sido utilizadas para los estudiantes y para la alumna investigadora.

5.2. Matriz de evaluación de las acciones y los resultados

HIPÓTESIS:												
Aplicando juegos de roles se mejora la expresión oral, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, 2016”.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Aplicando juegos de roles	Investigadora											
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	. Rutas de aprendizaje DCN, libros, revistas, folletos, etc.	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje DCN, papel boom	X									
3. Recolección y elaboración de material,	Docente participante y estudiantes	Papelotes, tijera, goma, recortes, periódicos, etc.	X	X								
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Diseño de sesión de aprendizaje	X									
5. Revisión y ajustes de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Sesiones de aprendizaje	X									
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Instrumentos de evaluación.	X	X								
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante.	Instrumentos de evaluación	X	X								
8. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Sesiones de aprendizaje	X	X	X							
9. Recojo de información de la ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Lista de cotejo y diario de campo.	X	X	X							

HIPÓTESIS:

Aplicando juegos de roles se mejora la expresión oral, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, 2016”.

ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
10. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.	Lista de cotejo y diario de campo			X	X						
11. Revisión y reajuste del informe, y entrega final.	Facilitador. Docente participante.	Informe de proyecto final.									X	
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante.	Boletas de información				X						X
RESULTADOS ESPERADOS:												
Mejorar la capacidad de expresión oral de los estudiantes												
ACTIVIDADES DE LOS RESULTADOS												
13. Evaluación de las sesiones de aprendizaje	Docente participante	Diarios de campo y lista de cotejo	X	X	X							
14. Determinación de capacidades logradas y no logradas de los niños	Docente participante	Diarios de campo y lista de cotejo.			X							
15. Determinación de logros y debilidades de mi práctica pedagógica	Docente participante	Diario de campo.	X	X	X							
16. Realización de procesos autor reflexivos	Docente participante	Diario de campo.	X	X	X						X	

MATRIZ DE EVALUACIÓN

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
La aplicación de juegos de roles durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje.	1. Revisión y reajuste del marco teórico.	Elaborado en función a los juegos de roles.	Marco teórico del proyecto de investigación concluido.
	2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Sesiones de aprendizaje terminadas al 100%	Sesión de aprendizaje.
	3. Recolección y elaboración de material educativo.	Trabajo coordinadamente con la profesora acompañante para el mejoramiento de la sesión de aprendizaje	Fotos, videos, ficha de aprendizaje
	4. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Verificado por el acompañante pedagógico	Sesiones de aprendizaje.
	5. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Visto bueno de las sesiones de aprendizaje por parte de la docente acompañante	Fichas de aprobación.
	6. Revisión y ajustes de las sesiones de aprendizaje.	Confección de instrumentos para el recojo de información de acuerdo a la propuesta innovadora	Instrumentos terminados.
	7. Aprobación de los instrumentos de Evaluación	Realizado por el facilitador con el visto bueno de los instrumentos de recojo de información	Instrumentos validados.
	8. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Desarrollo de las sesiones de aprendizaje en su totalidad.	Instrumento de recojo de información y anexos.
	9. Recojo de información de la ejecución de las sesiones	Visto bueno de las sesiones de aprendizaje por parte de la docente acompañante	Fichas de aprobación.
	10. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Confección de instrumentos para el recojo de información de acuerdo a la propuesta innovadora	Instrumentos terminados.
	11. Redacción del informe y entrega preliminar	Realizado por el facilitador con el visto bueno de los instrumentos de recojo de información	Instrumentos validados.
	12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y comunidad	Desarrollo de las sesiones de aprendizaje en su totalidad.	Instrumento de recojo de información y anexos.
ACTIVIDAD DE LOS RESULTADOS			
Mejorar la capacidad de expresión oral de los estudiantes	13. Evaluación de las sesiones de aprendizaje.	Realiza procesos auto reflexivos de la funcionalidad de las sesiones de aprendizaje	Ficha auto reflexiva
	14. Determinación de las capacidades logradas y no logradas	Analiza las capacidades e indicadores de los logros de los estudiantes.	Registro auxiliar.
	15. Determinación de logros y debilidades de mi practica pedagógica	Texto con logros y dificultades en cada uno de las Sesiones de. Aprendizaje de la reconstrucción de mi Práctica Pedagógica.	Ficha de auto reflexiva y diario de campo
	16. Realización de procesos auto reflexivos	Reflexiona acerca de sus logros alcanzados en la práctica pedagógica utilizando los diarios de campo.	Diario de campo

VI. DE LOS RESULTADOS DISCUSIÓN

A continuación, se presenta el análisis cualitativo de un conjunto de matrices como producto de la reconstrucción de la práctica pedagógica, en las que se presenta una pluralidad de datos cualitativos, luego se realiza la discusión de resultados con el resumen o apreciación crítica o comentarios que se presentan al final de cada matriz.

6.1. Presentación y tratamiento de los resultados

6.1.1. Análisis cualitativo de los diarios reflexivos

Para ejecutar mi propuesta pedagógica innovadora denominada “Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años”, se han elaborado cuidadosamente diez sesiones de aprendizaje contextualizadas: “nos expresamos espontáneamente durante la representación de los profesores de Chaupe”, “nos divertimos imitando al coro de la capilla de nuestra comunidad?”, “¿qué animalito me gustaría ser?”, “imitamos a los diferentes trabajadores de nuestra comunidad”, “jugando a celebrar la fiesta bienvenida a mi jardín”, “jugando a imitar a los miembros de nuestra familia”, “imitando a las personas que trabajan en la chacra de Chaupe”, “alegres cantamos unshita, unshita”, “nos divertimos imitando a los diversos deportes de la comunidad” y “representando la celebración del domingo de ramos”), estas han sido revisadas por mi profesora acompañante, al mismo tiempo ella aplicaba una ficha de calificación para determinar la calidad de las sesiones de aprendizaje. Después de la respectiva ejecución he realizado los procesos crítico reflexivos mediante la formulación de cinco interrogantes: Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?; Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o no. ¿Cuáles?; Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?; Pregunta 4 ¿El Instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?; y, Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada? A continuación, presento el análisis cualitativo de cada una de las interrogantes mencionadas:

Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?

Respecto a esta pregunta del diario reflexivo, sí seguí los pasos durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje porque están establecidos y debo seguir la secuencia didáctica con toda responsabilidad; es decir en las 10 sesiones de aprendizaje seguí la secuencia metodológica; sin embargo, a veces las clases eran interrumpidas por la supervisión de diversos proyecto o programas en nuestra IE.

Así como las sesiones tiene un proceso didáctico, también los juegos de roles siguen una metodología, ya que los niños cuando participan reflejan las acciones de las personas mayores; en ese sentido, EMEI (s.f.) dice:

Varios grupos de niños pueden estar desempeñando juegos con el mismo tema y sin embargo observarse diferencias significativas, porque unos reflejan con más énfasis las acciones que realizan los adultos y otros las relaciones que se establecen entre estos. El contenido del juego se refiere, precisamente, al aspecto de la realidad que constituye el centro de interés de los niños. Así, por ejemplo, cuando juegan a la “policlínica”, un grupo muestra gran interés por las acciones que allí se realizan, por eso, con mucho esmero, “inyecta”, pone el “termómetro”, mira la garganta del paciente una y otra vez. Pero puede ser que otros niños solo le den importancia secundaria a las acciones y las realicen de una manera breve, porque les interesa más reflejar cómo se relaciona el médico con los pacientes o con la enfermera (s.f.)

Tomando en consideración la Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o no. ¿Cuáles?

He realizado el siguiente análisis cualitativo: En primer lugar, afirmo que no encontré dificultades, las respuestas las expresó de la siguiente manera: a) No encontré dificultades durante el desarrollo de mi estrategia (juego de roles), todos los estudiantes participaron con mucho entusiasmo. b) Mis estudiantes participaron con mucha alegría. c) No encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes participaron activamente. d) Los estudiantes imitaron a los trabajadores con entusiasmo y alegría. e) En el desarrollo de la actividad, mis estudiantes cantaron y bailaron con alegría. Al mismo tiempo imitaron los que practican diferentes deportes con mucho entusiasmo. f) Finalmente, los estudiantes participaron representando con alegría la celebración del Domingo de Ramos (Ver matriz en anexos).

De la misma forma, afirmo que no encontré dificultades para el desarrollo de la estrategia “aplicación de los juegos de roles para mejorar la expresión oral” de los estudiantes; esto implica que he sido muy cuidadosa en el diseño y aplicación de cada una de las estrategias y/o actividades del proceso enseñanza y aprendizaje. Razón suficiente para afirmar que los estudiantes sí aprendieron a expresarse cada vez mejor. En ese sentido. Los juegos de roles es una estrategia de alto valor en la educación, especialmente para que los niños aprendan de manera significativa. Al respecto: Grande de Prado y Abella (2010), afirman que:

Los juegos de roles aparecen citados como recursos interesantes en estrategias didácticas, con un pequeño capítulo dedicado a ellos en el que se incide en dinámicas relacionadas con Educación para la Salud. En programas de convivencia también existen distintos juegos de roles y también nos encontramos con numerosas actividades de simulación relacionadas con la educación ambiental siendo especialmente destacable por lo extenso y verídico (p. 78).

Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Con relación a la pregunta anterior se concluye que sí he utilizado material didáctico para cada una de las sesiones de aprendizaje, además se procedió de manera ordenada y sistemática, entre los más importantes tenemos: ropa, libros, carteras, corbatas, maracas, sonajas, bombo, máscaras de diferentes animalitos, plastilina, sombreros, chales, alforjas, muñecos, ollitas, botellas, globos, serpentinas, grabadora, crayolas, hojas boom, golosinas, cartulinas, papelotes, todo tipo de juguetes, mantel, alforja, muñecas, panderetas, matracas, tambor, disfraces, alforjas, plumones, cartulinas, temperas, globos, serpentinas, antifaz, un árbol, papel boom, colores, plumones, afiches, almanaques, laminas, cinta masking, pelotas, aros, colchonetas, telas, burrito, ramas de romero, vestimenta, hojas bond, plumones, colores, crayolas pelotas, aros, colchonetas, etc. Esta parte tiene relación con la teoría de Jean Piaget, en la que se afirma que los estudiantes tienen que tener experiencias educativas y aprendan, manejando material objetivo. Al respecto AMEI. (s.f.) dice lo siguiente respecto de los materiales que se produce para los juegos:

Un aspecto importante de la planificación es el relacionado con los materiales que se van a utilizar en el juego, por eso se debe tener presente de cuáles se dispone y qué hace falta elaborar, sin olvidar en qué pueden ayudar los niños y sus padres. No se puede convertir en un acto rutinario; hay que pensar en cuáles deben ser los juguetes de que dispondrán los niños cada día para satisfacer sus intereses y cumplir los objetivos educativos propuestos (p. 39)

De esta parte se determina que, en las sesiones de aprendizaje, he utilizado los materiales educativos de manera pertinente, estos eran provenientes de la comunidad o del Ministerio de Educación o son producidos por mi persona o los padres de familia; entre los materiales educativos tenemos: ropa, libros, carteras, corbatas, máscaras, plastilina, animalitos de juguete, papel, pelotas, aros, otros- mencionados anteriormente.

Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?

Ahora respecto con los instrumentos de evaluación para determinar los aprendizajes de los estudiantes sí tiene coherencia con los indicadores de la sesión de aprendizaje, esta afirmación se consolida en el Anexo (Matriz relacionada con los diarios reflexivos), en esta matriz contesté por sesión de aprendizaje, siendo el detalle el siguiente: a) Sí el instrumento de evaluación es coherente a los indicadores de la sesión de aprendizaje y he aplicado la lista de cotejo. b) el instrumento de evaluación está de acuerdo a la edad en intereses de los estudiantes, c) instrumento elaborado de acuerdo a los indicadores planificados en las sesiones de aprendizaje.

Respecto con los instrumentos de evaluación para registrar los aprendizajes de los niños se ha utilizado una Lista de Cotejo, ésta ha sido elaborada por mi persona y validada por tres expertos, lo que implica, haber realizado una evaluación objetiva y cualitativa, con la finalidad de determinar los aprendizajes de los estudiantes. De la misma manera, también se ha utilizado una lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje, la misma que se presenta en la matriz correspondiente (Ver matriz en anexos). Además de la lista de cotejo se ha utilizado la observación como técnica para determinar qué realmente saben hacer los niños.

Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada (juego de roles)?

Después de realizar la aplicación de los juegos de roles para mejorar la capacidad de expresión oral de los estudiantes de 5 años mediante diez sesiones de aprendizaje, sugiero lo siguiente a los investigadores cualitativos: a) Seguir los pasos de una sesión de aprendizaje y utilizar estrategias adecuadas para despertar el interés y así lograr aprendizajes significativos. Cuando se aplicó la técnica de los juegos de roles, los niños participan activamente en todo momento. b). Utilizar estrategias para que los estudiantes aprendan de forma significativa y así aprendan de manera activa y responsable.

Entre las recomendaciones más importantes que realizo es que en una sesión de aprendizaje, se deben seguir los pasos tal como se ha diseñado, además de los procesos didácticos de la estrategia juego de roles; caso contrario se altera y no se cumple el propósito de la misma, del mismo modo cada docente tiene que conocer los procesos didácticos en cada una de las áreas curriculares que desarrolla con sus estudiantes para que aplique sus propuestas relacionadas con los aprendizajes significativos de los estudiantes. En realidad, los niños necesitan mucha actividad mental y física para tener predisposición para realizar lo que el profesor le dice.

6.1.2. Resultados cualitativos relacionados con las listas de cotejo de aprendizaje de los estudiantes

Mediante la aplicación de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cinco años de edad, se han desarrollado 10 sesiones de aprendizaje, tal como se menciona líneas atrás; sin embargo, también es importante indicar que después de la ejecución de las sesiones, se ha determinado los aprendizajes de los estudiantes. Al respecto se han elaborado y aplicado instrumentos de registro de datos, en esta oportunidad se menciona a la lista de cotejo como instrumento principal para determinar los aprendizajes de los estudiantes (esta ha sido validada con juicio de experto); cabe mencionar que para cada sesión de aprendizaje se ha utilizado una lista de cotejo; en ese sentido, presento la sistematización de las diez listas de cotejo con sus respectivos criterios.

A continuación se presenta los nombres de las diez sesiones de aprendizaje (SA), tal como las indico: SA 1: NOS EXPRESAMOS EXPONTANEAMENTE, DURANTE LA REPRESENTACIÓN A LOS PROFESORES, SA 2: NOS DIVERTIMOS IMITANDO AL CORO DE LA CAPILLA DE NUESTRA COMUNIDAD, SA 3: ¿QUÉ ANIMALITO ME GUSTARÍA SER?, SA4:IMITAMOS A LOS DIFERENTES TRABAJADORES DE NUESTRA COMUNIDAD, SA 5: JUGANDO A CELEBRAR LA FIESTA DE BIENVENIDA A MI JARDIN, SA 6: JUGANDO IMITAR A LOS MIEMBROS DE NUESTRA FAMILIA, SA 7: IMITAMOS A LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CHACRA DE CHAUPE, SA 8: ALEGRES CANTAMOS UNSHITA,UNSHITA, SA 9: NOS DIVERTIMOS IMITANDO A LOS DIVERSOS DEPORTES DE LA COMUNIDAD Y SA 10: REPRESENTANDO LA CELEBRACIÓN DEL DOMINGO DE RAMOS.

En la investigación se ha pretendido lograr la Competencia en los niños: “Se expresa oralmente”, esto se ha logrado definitivamente con la ejecución de la propuesta pedagógica innovadora “Los juegos de roles mejora la expresión oral de los estudiantes”. De la competencia se desprende la siguiente *Capacidad* “Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos”. La capacidad indicada solamente se logra si el indicador “Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda” se cumple, es decir se observa que el estudiante pronuncie con claridad y coherencia para que el receptor escuche el mensaje de manera óptima.

De las capacidades se desprenden los criterios de evaluación, éstos expresan los aprendizajes de los estudiantes y se observan de manera objetiva, en las diez sesiones; en ese sentido, se logró de manera aceptable lo siguiente:

- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos durante la representación de los profesores.
- Habla a su manera acerca de lo que más le gusto de la representación.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos imitando al coro de la capilla de nuestra comunidad.
- Habla a su manera acerca de lo que más le gustó al realizar la imitación.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos durante la representación el cuento.
- Conversa a cerca de lo que ha imitado dejándose entender por sus compañeros.

- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos imitando a los trabajadores de la comunidad.
- Conversa acerca de lo que ha imitado, dejándose entender por sus compañeros.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos al participar en la representación de la fiesta.
- Habla a su manera acerca de lo que más le gustó al participar en la fiesta de bienvenida.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos al participar en la representación de los miembros de la familia.
- Habla a su manera acerca de lo que más le gustó al participar en la representación de los miembros de su familia.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimiento a participar en la imitación de las personas que trabajan en la chacra de Chaupe.
- Conversa acerca de lo que ha representado compañeros dejándose entender por sus compañeros.
- Repite oralmente la canción en la representación de la unshita.
- Responde a preguntas acerca de la canción en forma clara.
- Entona la canción de los deportes.
- Conversa con sus compañeros acerca de lo que más le gusto la canción.
- Se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos al participar en la representación del Domingo de Ramos.
- Conversa acerca de lo que ha representado dejándose entender por sus compañeros.

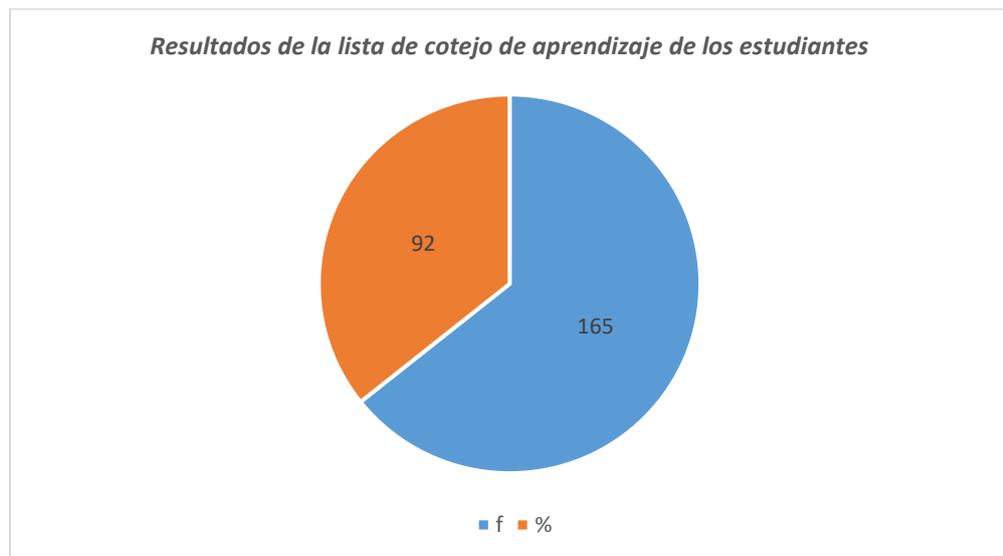
Tabla N° 01: Resultados de la lista de aprendizaje de los resultados

Número de veces que se repiten		
los criterios	f	%
Sí	165	92
No	15	8
TOTAL	180	100

Nota. Anexo 8

Con respecto a la tabla 1, se evidencia que de los 165 criterios observados en los nueve (9) niños el 92% sí han logrado las competencias, capacidades, indicadores de logro y criterios; ello implica que los estudiantes alcanzaron a expresarse espontáneamente a través de gestos y movimientos durante la representación de los profesores, hablar a su manera acerca de lo que más le gusto de la representación, se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos, se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos durante la representación el cuento, conversa acerca de lo que ha imitado dejándose entender por sus compañeros, se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos imitando a los trabajadores de la comunidad, conversa acerca de lo que ha imitado, se expresa espontáneamente a través de gestos, se expresa exponentemente a través de gesto y movimiento a participar en la representación de los miembros de familia, se expresa exponentemente a través de gestos y movimiento a participar en la imitación de las personas que trabajan en la chacra de Chaupe, repite oralmente la canción en la representación de la unshita, responde a preguntas acerca de la canción en forma clara, entona la canción de los deportes, se expresa espontáneamente a través de gestos y movimientos al participar en la representación del domingo de ramos y conversa acerca de lo que ha representado dejándose entender por sus compañeros. Solamente el 8% de los criterios no se lograron en los estudiantes. Estos criterios son: Se expresa oralmente de forma correcta, se expresa corporalmente, entre otros criterios.

Figura 1



Nota. Tabla 1

6.1.3. Procesamiento de datos relacionados con las fotografías tomadas en las sesiones de aprendizaje

Dentro de los documentales se ha tenido en cuenta las fotografías, ya que estas ofrecen información relacionada con las acciones de los estudiantes y del investigador, en las fotografías que se evidencian en los anexos se determina los siguientes aspectos:

En primer lugar, se ha determinado las acciones realizadas por los estudiantes: a) Los estudiantes representan en algunas fotos alegría cuando estos realizan sus actividades escolares o participan en los juegos, el niño representa al director, las niñas a la profesora de la primaria e inicial. Ellos son felices cuando realizan actividades de esta naturaleza (juegos de roles); el estudiante se observa en las fotos que están imitando a los integrantes del coro de la capilla de la comunidad de Chaupe, con los instrumentos de reciclaje que hemos elaborado; de la misma manera los estudiantes representan al animalito que ellos han elegido, al escuchar el cuento que les leí. Otro elemento interesante es que los estudiantes en la foto están imitando a los trabajadores de la comunidad como se van vestidos a trabajar tanto los hombres como mujeres; del mismo modo afirmo que la estrategia que se utilizó determinan que los estudiantes estaban aprendiendo de manera activa. Cuando se trabaja con los globos, golosinas se sienten muy juguetones y felices; en otros casos los estudiantes están sentados escuchando en la asamblea con atención los diferentes roles de la familia y que ellos van imitar a su familia.

En segundo lugar, se ha determinado las capacidades que mejor se han desarrollado por los estudiantes, entre ellas tenemos:

- Los estudiantes se expresan con libertad.
- Conversan entre ellos, imitando algunas características de lo escenificado y que escenificaron.
- Los estudiantes entonan algunas canciones religiosas que han escuchado en el coro.
- Imitan algunos gestos y movimientos de las personas que cantan en el coro
- Los estudiantes imitan el lenguaje de los animales que han elegido.

- Los estudiantes disfrutaban de la imitación a los animales: Vaca, caballo, chanco o cerdo, pajarito, oveja, asno, etc.
- Los estudiantes expresan sus emociones y comentan entre ellos el trabajo que realizan con sus padres y que productos sacan.
- Los estudiantes expresan sus emociones y sentimientos, cantando, bailando con alegría.
- Los niños expresan las actividades que realizan sus familiares en casa.
- Comentan lo que hace la mamá en casa y el papá en su trabajo.

De esta parte se determina que los niños aprenden cuando los maestros y maestras les ofrecemos estrategias novedosas, en las que ellos se sientan involucrados, es decir participan de manera activa: Imitan, participan, conversan, tienen libertad para opinar y actuar, hacen pequeños comentarios, etc.

Entre las acciones principales realizadas por mi persona para la aplicación de los juegos de roles presento las siguientes:

- Previsión de materiales educativos, para facilitar los aprendizajes de los estudiantes.
- De estar en todo momento cerca a los estudiantes.
- Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante.
- Prepararme constantemente con la estrategia (Juego de roles)
- Determinar los disfraces para los niños.
- Formular los guiones- generalmente eran espontáneos.

Para concluir esta parte, afirmo que la estrategia juego de roles me ha permitido que los estudiantes se expresen oralmente cada vez mejor, esto se evidencia en las fotografías presentada en la presente investigación, además tenemos la expresión corporal, es decir el movimiento del cuerpo.

6.1.4. Resultados relacionada con el uso de estrategias en los momentos de una sesión de aprendizaje

Las sesiones de enseñanza y aprendizaje tienen en su estructura tres momentos: Inicio, desarrollo y cierre, a continuación, menciono en cada caso las estrategias:

a) Estrategias utilizadas en el inicio

- Juegos
- Rescate de saberes previos
- Canciones
- Planteamiento de pequeños casos o problemas: ¿Qué pasaría si no habría profesores en el jardín?
- Establecen acuerdos.
- Evaluamos las normas de aula.
- Nos escuchamos al dar las opiniones.
- Visitamos diversos lugares.
- Entre otras estrategias.

b) Estrategias utilizadas en el desarrollo (Sacar de cada una de las sesiones de aprendizaje):

- Aplicación de diversos juegos
- Contestan diversas preguntas relacionadas con el tema
- Participamos de asambleas de niños
- Desempeñamos diversos roles de la vida de un niño o de los adultos (padres u otra persona)
- Imitamos a los animales diversos del contexto
- Los niños dibujan
- Imitación en coro
- Realizamos diversos trazos de las actividades que realizamos
- Movemos nuestro cuerpo en diversas direcciones
- Juegan a los animalitos
- Realizamos narraciones de cuentos o leyendas.
- Otras.

c) Estrategias utilizadas en el cierre (Sacar de cada una de las sesiones de aprendizaje):

- Participamos de la evaluación de nuestras actividades
- Capacidad de expresión de los niños para determinar que hicieron
- Contestan preguntas meta cognitivas.
- Contestan fichas de trabajo personal.
- Otras.

Cada una de estas estrategias, han sido utilizadas en las diversas sesiones de aprendizaje de la propuesta innovadora, es decir en la aplicación de los juegos de roles para que los niños mejoren su capacidad de expresión oral, por supuesto era esa la intención de la investigación.

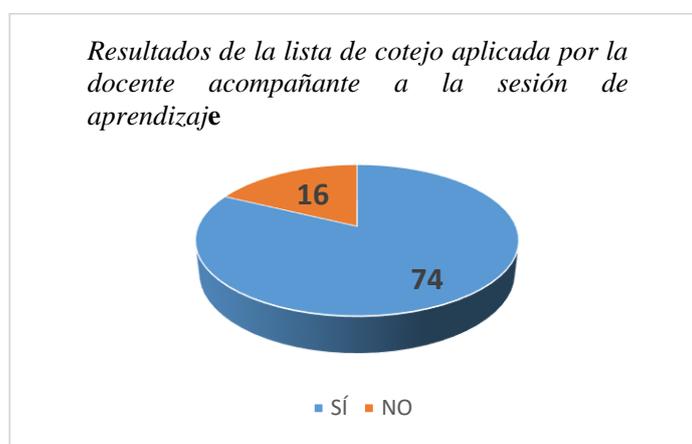
6.1.5. Resultados de lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje

Tabla N° 02: Resultados de la lista de cotejo aplicada por la docente acompañante a la sesión de aprendizaje

N° CASOS	f	%
SÍ	74	82
NO	16	18
TOTAL	90	100

Nota. Anexo 11

Figura 2



Nota. Tabla 2

De la matriz resultados de la lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje observadas por la docente acompañante (Anexo 11), he obtenido datos cuantitativos, estos expresan el resultado de la evaluación a las sesiones de aprendizaje realizado por la docente acompañante (sesiones observadas: 1, 3, 5, 7, 8 y 9). Para tal fin la ficha de evaluación considera 15 indicadores, haciendo una suma total de 90 veces para todos los criterios; de ellos el 82% los he cumplido de manera satisfactoria con un SÍ, ello implica que en todo momento he demostrado interés para hacer bien las cosas relacionadas con la planificación, implementación y evaluación de las sesiones de aprendizaje. De la misma manera se presenta una situación negativa con el 18% de indicadores que nos los cumplí a cabalidad, debido a diversos factores: Visita de los padres a la hora de clase, desayunos escolares, etc. Todo lo mencionado se relaciona con el análisis de mi práctica pedagógica y los procesos de reflexión, tal como lo afirma Habermas cuando dice "somos capaces de autoevaluarnos y dar una apreciación crítica reflexiva de la práctica pedagógica".

6.2. Triangulación

La triangulación constituye un proceso por el cual se cruza información obtenida con los diferentes procesos e instrumentos de la investigación acción, al respecto se hace el siguiente análisis relacionado con la aplicación de la técnica de juegos de roles para mejorar la expresión oral de los niños:

Con relación a los diarios reflexivos se concluye que no encontré dificultades para el desarrollo de mi estrategia "aplicación de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes; esto implica que he sido muy cuidadosa en el diseño y aplicación de cada una de las estrategias del proceso enseñanza y aprendizaje. Razón suficiente para afirmar que los estudiantes sí aprendieron a expresarse cada vez mejor. En ese sentido, los juegos de roles es una estrategia de alto valor en la educación, especialmente para que los niños aprendan de manera significativa.

Respecto de los materiales didácticos se determina que, en las sesiones de aprendizaje, he utilizado los materiales didácticos de manera pertinente, estos eran provenientes de la comunidad o del Ministerio de Educación o son producidos por mi persona o los padres de familia en muchos casos; entre los materiales educativos tenemos: ropa, libros, carteras, corbatas, máscaras, plastilina, animalitos de juguete, papel, pelotas, aros, otros. Estos

materiales han sido los recursos para que los niños mejoren su capacidad de expresión mediante el juego del rol.

Tomando en cuenta los instrumentos de evaluación para registrar los aprendizajes de los niños se ha utilizado una lista de cotejo con la finalidad de determinar los aprendizajes de los estudiantes, esta ha sido elaborada por mi persona y validada por tres expertos, lo que implica, haber realizado una evaluación objetiva y cualitativa. De la misma manera, también se ha utilizado una lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje, la misma que se presenta en la matriz correspondiente. Además de la lista de cotejo se ha utilizado la observación como técnica para determinar qué realmente saben hacer los niños.

Finalmente, se hacen las recomendaciones más importantes después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje: Se deben seguir los pasos didácticos tal como se ha diseñado, caso contrario se altera y no se cumple el propósito de la misma; del mismo modo, cada docente tiene que conocer los procesos didácticos en cada una de las áreas curriculares que desarrolla con sus estudiantes para que aplique sus propuestas relacionadas con los aprendizajes significativos de los estudiantes. En realidad, los niños necesitan mucha actividad mental y física para tener predisposición para realizar lo que el profesor le dice.

Las imágenes que estoy presentando, muestran acciones relacionadas con la capacidad de la expresión oral; en ese sentido, afirmo que la estrategia juego de roles me ha permitido que los estudiantes se expresen oralmente cada vez mejor, esto se evidencia en las fotografías presentadas en la presente investigación, además tenemos la expresión corporal, es decir el movimiento del cuerpo.

Conclusión general con relación a la sistematización de la información obtenida como producto de la aplicación de diarios de campo, diarios reflexivos, listas de cotejo y observación relacionada con los juegos de roles, se afirma lo siguiente: “”Sí el profesor sabe seleccionar deconstruir su práctica pedagógica y reconstruye la misma mediante la selección de materiales didácticos para desarrollar las sesiones de aprendizaje, selecciona y utiliza estrategia metodológicas relacionadas con el juego de roles, conoce elementos teóricos-prácticos y su respectiva aplicación, y que además, realiza acciones de una evaluación formativa; es capaz de desarrollar en los estudiantes una mejor capacidad de expresión oral,

es decir el niño es capaz de expresarse con las características de expresión: kinésica, prosémica y paralingüística.

6.3. Lecciones aprendidas

- a) Cuando se planifica las sesiones de aprendizaje de manera anticipada, el desarrollo de la sesión de clase es más sistemática, por tanto, los logros en los estudiantes son mejores.
- b) La técnica de juego de roles permite en los estudiantes realizar un conjunto de actividades de manera sistemática, éstas desarrollan en los niños sus capacidades: expresión oral, vocabulario, expresión corporal, comunicación entre pares, entre otros.
- c) Las listas de cotejo son instrumentos que me han permitido registrar la información de cada uno de los estudiantes, éstas reflejan qué es lo que han aprendido.
- d) Cuando un profesor se prepara para desarrollar las sesiones de clase de manera permanente, se convierte en un hábito, lo que favorece en mi práctica pedagógica.
- e) Los juegos de roles son técnicas que permiten a los docentes orientar de una manera adecuada los aprendizajes de los estudiantes.
- f) Cuando realizo juegos de roles, los niños y niñas se socializan, es decir se expresan y comunican sus emociones, sentimientos y pensamientos.
- g) Mediante los juegos de roles los niños son más participativos y expresivos cuando estos interactúan.
- h) Cuando he manejado material educativo, ha permitido desarrollar más mi creatividad y habilidades, para profundizarme en el tema de las emociones y sentimientos de los niños.
- i) con las actividades realizadas los niños valoran su contexto, ya que en ellos se evidenciaba una actividad participativa, aún más con los disfraces.
- j) Los niños han personalizado las acciones de sus padres, a partir de los juegos de roles, en consecuencia, valoran lo que hacen cotidianamente sus padres, esto ha permitido reflexionar y valorar las actividades dentro de una comunidad.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

OBJETIVO	ESTRATEGIA APLICADA	APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS	LECCIONES APRENDIDAS DEL PROFESOR	RECOMENDACIONES	FECHA/ LUGAR
<p>Comunicar a la comunidad educativa lo que aprendieron los niños/as mediante la aplicación de la técnica de juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes</p> <p>Comunicar a la comunidad educativa lo que aprendí yo mediante la aplicación de la técnica de juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes</p>	<p>Aplicación de la técnica de juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes</p>	<p>Participar activamente en las sesiones de aprendizaje de juegos de roles para mejorar la expresión oral de los niños</p> <p>Relacionarse sin discriminación cuando realizan las obras teatrales (juegos de roles)</p> <p>Son capaces de expresar lo que sienten en las hojas de papel</p> <p>Capacidad para expresarse en forma oral y corporal permanentemente.</p> <p>Dibujan lo que más les gusta en forma libre.</p>	<p>Cuando se trabaja con los niños de cinco (5) años de edad tener mucho cuidado, ellos son muy sensibles.</p> <p>Todo lo planificado, se ejecuta, en consecuencia, se obtiene resultados favorables.</p> <p>Los estudiantes necesitan mucho afecto, y si es así tienen mayor interés para aprender.</p> <p>Para que los niños aprendan se necesita del apoyo de los padres de familia</p>	<p>Los juegos de roles es una actividad fundamental para el desarrollo de sus capacidades comunicativas de los niños y niñas, en consecuencia, siempre el niño tiene que tener su espacio y tiempo para jugar y actuar.</p> <p>Valorar los juegos de roles relacionados con la expresión oral</p>	<p>09-12-2016</p> <p>Hora: de 10 a 12 horas</p> <p>LOCAL: IE.</p>

CONCLUSIONES

1. Se ha mejorado mi práctica pedagógica, mediante la aplicación de la técnica de los juegos de roles, estas acciones han permitido optimizar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad: entre los elementos de mejora tenemos: realizo procesos de autorreflexión de manera permanente, planifico mejor mis sesiones de aprendizaje y las contextualizo, para diseñar una sesión de aprendizaje se sigue los procesos metodológicos pertinentes entregados por el Ministerio de Educación, motivé a los estudiantes para participar activamente en cada una de las sesiones de aprendizaje de manera vivencial, capacidad para seleccionar materiales educativos de acuerdo a la actividad de aprendizaje; en ese sentido, los estudiantes en un 92% sí han logrado los criterios de aprendizaje establecidos en las sesiones de aprendizaje.
2. Se ha realizado la desconstrucción de mi práctica pedagógica mediante la aplicación de diez diarios de campo antes de la presentación de la propuesta, arribando a un problema del área de Comunicación, el mismo que ha permitido formular una propuesta de intervención innovadora pedagógica “Aplicación de los juegos de roles”, la cual se observó en la reconstrucción de la práctica pedagógica mediante diez sesiones de aprendizaje con sus debidos diarios de campo.
3. Las teorías explícitas y utilizadas como recursos de ayuda y científicidad en la presente investigación son: Teoría socio-cultural de Vygotsky, Teoría del aprendizaje significativo, Teoría del aprendizaje cognitivo de Jean Piaget y Teoría del juego de rol y en el enfoque socio crítico reflexivo en la investigación acción. Se ha considerado las teorías mencionadas porque son el fundamento teórico epistemológico de los aprendizajes de los estudiantes en la expresión oral.
4. La reconstrucción de la práctica pedagógica se ha realizado con el diseño, implementación, ejecución y evaluación de un plan de acción, el mismo que integra la propuesta de la aplicación de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los niños. El plan de acción diseñado cumplió a cabalidad su funcionalidad de mejorar la práctica de mi persona y logró mejorar la expresión oral de los niños.

5. Para determinar la funcionalidad del plan de acción se han establecido indicadores en la matriz de evaluación los mismos que se han cumplido de una manera satisfactoria:
- a) elaboración del plan de acción en función a los juegos de roles,
 - b) diseño de las sesiones de aprendizaje de acuerdo a los procesos pedagógicos y de acuerdo a la propuesta innovadora,
 - c) trabajo coordinado con la profesora acompañante para el mejoramiento de la sesión de aprendizaje,
 - d) plan verificado por la docente acompañante,
 - e) visto bueno de las sesiones de aprendizaje por parte de la docente acompañante,
 - f) confección de instrumentos para el recojo de información de acuerdo a la propuesta innovadora,
 - g) aplicación de los instrumentos para el recojo de información.
- Los mismos que permitieron registrar el nivel de avance de manera óptima la fluidez de la expresión oral, tanto en su pronunciación y entonación.

SUGERENCIAS

1. A los profesores de la Institución Educativa de Educación Inicial del Chaupe se sugiere poner en práctica los procesos de deconstrucción, reconstrucción y evaluación de la práctica pedagógica y como consecuencia de ello mejorar los aprendizajes de expresión oral de los niños y niñas en las diferentes situaciones comunicativas.
2. A los directores y especialistas de la Unidad de Gestión Educativa Local de Cutervo se sugiere realizar encuentros académicos en los que se ponga en práctica la estrategia de juego de roles, con la finalidad de que los maestros desarrollen en sus estudiantes sus capacidades de expresión oral relacionado con la fonética, sintaxis y semántica. Habilidades que se determinaran como fortaleza de sus desempeños en la acción de sus actividades.
3. A las profesoras y profesores de Educación Inicial del ámbito geográfico de Cutervo, se invoca la utilización de los juegos de roles como estrategia del proceso enseñanza-aprendizaje para mejorar su capacidad de expresión oral de los niños, toda vez que esta conduce a formar niños activos y comunicativos.
4. A los padres de familia, se les sugiere involucrarse en los procesos formativos de sus menores hijos del nivel inicial, de manera que participe y contribuya con en el acompañamiento pedagógico de sus hijos. En este sentido, conozca y desarrolle la estrategia metodológica del juego de roles en el área de comunicación, como alternativa de innovación, y mejorar progresivamente la expresión oral.

REFERENCIAS

- Bonilla, R., Solovieva, Y., Figueroa, S., Martínez, J. y Quintanar, L. (2004). *Tratamiento neuropsicológico en niños con TDA con predominio de impulsividad*. En:
- Briones, G. (1998). *La Investigación en el aula y en la escuela*. Colombia, Santa Fe de Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Camacho, L. (2012). Tesis: *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*.
- Cassany, D.; Luna, M.; y Sanz, G. (2000). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Cole, M., Vera, J. Scribner, S. y Souberman E. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (Tercera Edición). Traducción castellana de Silvia Furió. Barcelona: Crítica Grijalbo Mondadori.
- EMEI. (s.f.). *¿Qué es los juegos de roles?* s.l. Disponible en: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>, el 2 de setiembre de 2016.
- es.wikipedia.org/wiki/Juego, 2012
- Gálvez, J. (2013), *Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica*. Quinta Edición. Chota-Cajamarca, Editora “Valeria” S.A.C.
- Gonzales, O. (1996). *El enfoque histórico cultural como fundamento de una concepción pedagógica*. Artículo. La Haban, Cuba.
- Gonzales. (sf.). *El juego temático de roles sociales en la educación inicial*. [Tesis de pre grado, Universidad de Colombia]. <https://www.google.com.pe/#q=C.%09El+sentido+humano+del+juego+tem%C3%A1tico+de+roles+sociales>. Consultada el día 12 de enero de 2017.
- Good, T (sf.). *Psicología Educativa Contemporánea*. 5ta Edición. México.
- Grande de Prado, M. y Abella, V. (2010). *Los juegos de rol en el aula*, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 56-84 Universidad de Salamanca Salamanca, España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>. Consultado el 30 de mayo de 2017.
- Hadges, D. (2013). *Explorando el juego y el jugar*. Buenos Aires, en *Lúdicamente* Año 2 N° 4, (ISSN 2250-723X).
- Hernández, R, Fernández C, Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. (Cuarta edición). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hetzer, H. (1926). *Die Siymbolische Darstellung in der frühen Kindheit*. New York: Wien-Leipzig.

- <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad07.pdf>. Consultada el 23 de setiembre de 2016.
- Jácome, S. (2015). *El teatro infantil como estrategia pedagógica para desarrollar la corporalidad, estudio de caso en niños y niñas de atenea preschool, de 3 a 5 años durante el período 2013-2014*. Quito, [Universidad Tecnológica Equinoccial].
- Lázaro, E. (2009). *Identificación temprana de las dificultades para la actividad escolar*, en Quintanar, L., Solovieva, Y., Lázaro, E., Bonilla, R., Mejía, L., Eslava, J. et al. *Dificultades en el proceso lecto-escritor*. México: Trillas. 23-34.
- Los juegos de roles. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_los_juegos_de_rol.
- Luria, A. R. (1997). *Conciencia y lenguaje*. México: Visor.
- MED. (2001). *El desarrollo de capacidades de comunicación integral*. Lima Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Fascículo de Comunicación. Educación Inicial*. Lima Perú.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de los aprendizajes de Educación Inicial II Ciclo*. Lima Perú. Disponible: <file:///C:/Users/Jorge%20Daniel/Downloads/documentos-Inicial-Comunicacion-II.pdf>. Consultada el 13 de marzo de 2016.
- Oliveras, E-F. (2020). *Comunicación kinésica y prosémica*. S.l. <https://blog.grupo-pya.com/comunicacion-kinesica-dices-cuerpo/>
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México, FCE.
- Restrepo, B. (2012). *La investigación Acción*. Colombia.
- Retamal, G. (2016). *La expresión corporal*. www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal.
- Rodríguez, et al. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones ALJIBE. México.
- Saca, A y Guamán, M. (2010). *Tesina previa a la obtención del título de licenciada en psicología educativa en la especialización de educación temprana*. Ecuador.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. *Métodos de intervención neuropsicológica infantil*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Solovieva, Y., Machinskaya, R., Quintanar, L., Bonilla, R. y Pelayo, H. (2009). *Neuropsicología del TDA en la edad preescolar*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla: Colección Neuropsicología y Rehabilitación.

- Talizina, N. (2000). *Manual de psicología pedagógica*. México: Facultad de Psicología. Bolivia, Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Velásquez, M. (2006). Tesis: “*Análisis del proceso creativo del niño preescolar de 5 años de edad, en el teatro de sombra*”. México, Universidad Pedagógica Nacional, extraído en febrero del 2016 de: <http://200.23.113.59/pdf/23770.pdf>.
- Vygotsky, extraído en febrero del 2016 de: <http://www.monografias.com/trabajos14/vigotsky/vigotsky>
- Vygotsky, L. S. (1988). *Procesos psicológicos superiores*. Madrid: Visor.
- Zinchenko, V.P. (2005). *Desde la psicología clásica a la orgánica: En conmemoración del centenario del nacimiento de Lev Vigotsky*. *Eclecta. Revista de psicología general*. Vol III (9 y 10), 40-56.

ANEXOS

ANEXO 1: DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL:** Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 16 de abril del 2015
1.4. SESION: “Comparto con mis amigos”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Que los niños y niñas aprendan a compartir a través del juego.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy jueves 16 de abril inicié el desarrollo de mi Sesión de Aprendizaje de cada día.
- Los niños conformen llegan juegan en los diferentes sectores que hay títeres, rompecabezas, ciencia y ambiente, los playboys, etc.
- Se lavan las manos para empezar a trabajar la sesión de aprendizaje; pero antes rezamos a Dios y a la Virgen María agradeciéndole por el nuevo día y por todos los dones que él nos da.
- Los niños y niñas piden sus hojas de papel bond para dibujar los juegos que han comparado.
- Hoy salimos con los niños al patio a jugar el juego: “**Pasa la pelota**”, y que siempre debemos recordar las normas para respetarlas, les dije que hagan dos filas y les entregué una pelota al primero de cada fila que levante los brazos y separe las piernas bien.
- Luego les dije que sienten en un semicírculo, dialogué con ellos y les pregunté ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus amigos? ¿Por donde pasaron la pelota? ¿Tuvieron algunas dificultades al pasar la pelota?
- Se van a lavar las manos para que trabajen la ficha del cuaderno de trabajo se preparan para almorzar, pero antes agradecen a Dios por los alimentos y a la mama Janeth Ramírez por haber preparado los alimentos, después de haber almorzado ordenan sus útiles, sus sillas, cantamos una canción, se despiden y se van a su casa.

INTERVENTIVA:

Hoy me he sentido bien, he disfrutado de los juegos con los niños, los más pequeños me han causado risa, porque sus bracitos y manitos al movilizarlas son un poco pesadas, lentas, pero más graciosas.

DIARIO DE CAMPO N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL: Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 20 de abril del 2015
1.4. SESION: “Yo soy así”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Me reconozco y me valoro así mismo y a los demás.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy es un nuevo día de trabajo con los niños y niñas del caserío de Chaupe
- El juego de los niños y (as) en los diferentes sectores, con las ula – ulas, las pelotas, los títeres, los rompecabezas, etc.
- Después de haber jugado se lavan las manos y saludamos a Dios y a la virgen María a través de la oración, luego se les reparte una hoja de papel bond para que dibujen los diferentes juegos que han realizado.
- Luego realizamos el juego “el espejito mágico” que consiste en que todos formen un círculo parado, les entregué el espejo y les dije que se pasen el espejo uno por uno y se miren su cara. Les hice preguntas: ¿Qué se miraron? ¿Cuáles son las características que hay en su cara ¿Cómo eres? ¿Todos tenemos la misma cara? ¿Les gustó el juego?
- Luego les presenté una caja, donde estaban todas las fotos de los niños y les dije que busquen su foto en forma ordenada.
- Les entregué una cuarta parte de una cartulina para que peguen su foto y luego la decoren libremente con los materiales, en la parte superior de la cartulina estaba escrito con letras grandes “YO SOY ASI”.
- Trabajaron la ficha del cuaderno de trabajo y se dibujaron en el espacio en blanco. pregunté: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego del espejo mágico?
- Se asean para almorzar agradecen a Dios por los alimentos y a la persona que los ha preparado.
- Ordenan sus útiles y sillas, cantamos una canción, se despiden y se van a sus casas.

INTERVENTIVA:

Estoy contenta porque la mayoría de los niños participaron con mucho entusiasmo, algunos se expresaron con espontaneidad, mientras que Luz Neli y José Audel tenían un poco de recelo; pero al final se expresaron un poco temerosos, pero lo hicieron y yo creo que esto es bueno.

DIARIO DE CAMPO N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL:** Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 22 de abril del 2015
1.4. SESION: “Así me siento cuando estoy con mis amigos”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: A través de la función de títeres los niños aprenderán a diferenciar la convivencia agradable y desagradable.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy es el día miércoles 22 de abril, un día más de trabajo.
- como es la rutina, los niños y niñas llegan y escogen los diferentes sectores, playboy, rompecabezas, chapitas, etc.
- Después de haber jugado en los diferentes sectores se van a lavarse, para iniciar el desarrollo de la Sesión de Aprendizaje; pero antes hacemos la oración de agradecimiento a Dios y a la Virgen María por el nuevo día, se les reparte un hoja de papel bond para que dibujen los juegos que han realizado en los diferentes sectores, jugamos “A veces es difícil ser amigos”, que consiste en dos niños Carolina y Pedro eran dos amigos que iban al mismo jardín y se sentaban en la misma mesa, un día mientras conversaban a la hora de la lonchera. Pedro derramo el refresco en el vestido favorito de Carolina, ella se molestó, gritó y le pegó a Pedro, Pedro le dijo que fue casualidad, que le disculpe, pero Carolina le volvió a gritar, Pedro se puso a llorar.
- pregunté a los niños ¿si estaba bien cómo reaccionó Carolina con Pedro? ¿Cómo se sintió Pedro? ¿Creen que le pasara la cólera a Carolina? ¿Volvieron a sentarse juntos y a ser amigos? ¿Cómo actuarían ustedes ante una situación así? ¿Podremos utilizar palabras mágicas ¿Cómo cuáles?
- La docente entrega las fichas a 4 y 5 años que las observen y comparen ambas fichas y comenten al respecto lo agradable y desagradable, luego exponen sus fichas, se comprometen a portarse bien con sus compañeros a no pelear, a escuchar y decir palabras mágicas.
- Llega la hora del almuerzo, pero antes agradecen a Dios por los alimentos y a la mamá que ha preparado que es la señora Felicinda, terminan de almorzar, ordenan sus cosas, las sillas, cantamos una canción y nos despedimos hasta mañana.

INTERVENTIVA

Espero que esta sesión de aprendizaje sirva en los niños para que eviten pelearse ya que muchas veces lo hacen seguido.

DIARIO DE CAMPO N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL:** Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 24 de abril del 2015
1.4. SESION: “Decir no, alejarse de los peligros”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Digamos NO a las personas extrañas y estaremos libres de los peligros.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy es un día más de trabajo con los niños y niñas del caserío de Chaupe, realicé el desarrollo de mi Sesión de Aprendizaje.
- Los niños y las niñas conforme llegan eligen los diferentes sectores para jugar libremente entre ellos.
- Los niños se lavan las manos y dibujan los juegos que han realizado en papel bond. Luego les invité a los niños a sentarse en sus alfombras formando un semicírculo y les leí el cuento “**La ovejita Moya**”, después les hice preguntas: ¿Qué le pasó a la ovejita Moya? ¿Qué buscaban las ovejas grandes? ¿Debemos aceptar regalos, caramelos a personas extrañas? ¿Si una persona extraña se les acerca, qué harían? ¿Qué harían si una persona extraña se les acerca?
- Luego les presente diferentes laminas con imágenes de personas extrañas que convencen a los niños de diferentes maneras.
- Los niños salen a su recreo y a su refrigerio, regresan al aula y trabajan el cuaderno de trabajo de la ovejita Moya, lo observan y luego lo ordenan siguiendo la secuencia, por lo tanto, les hablé de los peligros, de las personas malas y que no deben permitir que nadie les toque su cuerpo, tan solo su mamá, tampoco deben recibir golosinas o propinas de extraños y siempre deben decirles a sus papás ¿Quién les da algo?
- Se lavan las manos para almorzar, pero antes dan gracias a Dios por los alimentos, almuerzan con alegría y agradecen a la señora Felicinda que preparó el almuerzo, luego ordenaron sus útiles, las sillas, cantamos una canción, se despidieron y se fueron a su casa.

INTERVENTIVA: Me siento bien, de haber desarrollado este tema, ya que hoy en día, los peligros, la violencia, los secuestros, homicidios y violaciones a niños.

DIARIO DE CAMPO N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL:** Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 30 de abril del 2015
1.4. SESION: “NOS CUIDAMOS DE LOS ACCIDENTES”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Conozcamos los lugares peligrosos y evitemos los accidentes
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy es un día nuevo de trabajo con los niños y niñas de Chaupe, realicé el desarrollo de mi Sesión de Aprendizaje.
- Los niños y niñas empiezan a llegar, y según lo hacen, eligen a jugar en los diferentes sectores con las ula – ulas, las pelotas, títeres, rompecabezas, etc.
- Se lavaron las manos, saludamos a Dios y a la Virgen María; por la vida y por todo; luego les entregué un papel bond, para que dibujen el juego que realizaron en los diferentes sectores.
- Les invité a salir al patio en pareja y que observen todos los lugares u objetos que nos puede causar daño.
- Regresamos al aula y trabajamos a hacer carteles y colocarlos en los lugares peligrosos como zanjias, huecos, basura y botellas.
- Presenté a los niños las tres señales que había preparado y les pregunte si antes las habían visto, luego las coloqué en el aula para que los niños las identifiquen y se den cuenta que donde estén hay peligro.
- Les entregué 3 sobres con rompecabezas para que lo armen y lo observen y luego lo comenten.
- Finalmente trabajaron el cuaderno de trabajo; con fichas con señales de peligro en varias escenas las observan y comentaron.
- Se lavan las manos para almorzar, pero antes dan las gracias por los alimentos y a la señora Janeth Zulueta que ha cocinado, organizan sus útiles y sillas, cantamos una canción, se despidieron y se fueron a su casa.

INTERVENTIVA:

Estoy satisfecha de mi aula, de haber cumplido y haber logrado en un 60% que aprendan sobre los peligros que hay y que muchas veces desconocemos las señales de peligro y muchas veces ponemos en riesgo nuestras vidas, que hasta veces nos puede causar la muerte.

DIARIO DE CAMPO N° 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL: Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 06 de mayo del 2015
1.4. SESION: “Yo cuido mi cuerpo”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Practicando hábitos de aseo evitaremos las enfermedades.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy trabajé con mis niños y niñas de inicial del caserío de Chaupe y desarrollé la Sesión de Aprendizaje.
- Los niños y niñas conforme llegan al aula eligen en que sectores van a jugar y lo hacen con mucho entusiasmo.
- Se lavaron las manos para empezar a trabajar, pero antes se hizo la oración a Dios y a la Virgen María en agradecimiento al nuevo día, luego entonamos canciones que ellos mismos sugieren, les entregué papel bond para que dibujen los juegos, que han realizado en los diferentes sectores.
- Hoy para desarrollar mi Sesión de Aprendizaje les dije ¿Qué necesitamos para estar limpios? ¿Les dije que en los sectores estaban escondidos los útiles de aseo y que me ayuden a buscarlos y que cuando todos los encuentren lo expresen con movimientos y gestos de su cuerpo?
- Después de haber realizado dichos gestos y movimientos con los útiles de aseo, les dije que todos vamos a utilizarlos en el lavado de manos, mirando la secuencia de los afiches para ser un buen lavado de manos y siempre debemos practicarlos para evitar enfermedades.
- Todos salen al recreo y hora de refrigerio, ellos juegan con las pelotas, ula- ulas, sacan las telas para jugar, hoy jugamos a las momias se asean y regresamos a trabajar los cuadernos de trabajo para solidarizar lo aprendido del día de hoy, etc.
- Llega el almuerzo; ellos contentos agradecen a Dios por los alimentos y a la señora Marilú que ha preparado los alimentos, terminan de almorzar, ordenan sus cosas, cantan una canción se despiden y salen a sus casas, con la consigna de dialogar sobre el aseo y lo importante que es.

INTERVENTIVA:

Hoy he logrado que mis niños comprendan la importancia del aseo en nuestro cuerpo que nos puede ayudar a prevenir el riesgo a enfermarnos, y hacer un buen lavado de manos., etc.

DIARIO DE CAMPO N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL: Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 07 de mayo del 2015
1.4. SESION: “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Es que los niños y niñas establezcan normas para una convivencia agradable.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy es el día martes 7 de mayo Inicié mi labor educativa con las rutinas de cada mañana, los niños y niñas juegan en los diferentes sectores como los rompecabezas, los títeres, etc. Luego se fueron a lavarse las manos para iniciar la sesión de aprendizaje, pero antes saludamos y agradecemos a Dios y a la Virgen María por el nuevo día que nos ha regalado y por todos los dones que nos da cada día.
- Les repartí hojas de papel bond para que dibujen los juegos que han realizado en los diferentes sectores, les propuse hacer una dinámica y que deben agruparse en tres grupos, entonces levanté una tarjeta por una (las tarjetas tenían imágenes de 3 sectores) e invité a un grupo a que juegue en el asta y concluir con los otros dos, les deje que compartan los juegos y materiales, luego realicé preguntas: ¿A que jugaron? ¿Qué fue lo más divertido?, etc.
- Les presenté una lámina: “**Compartiendo en el aula**” del MINEDU; les dije que la observen luego les hice preguntas a los niños ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cómo creen que se sienten los niños? ¿Por qué algunas veces peleamos con nuestros amigos? Etc. les hable de lo importante que es tener amigos, que debemos valorarlos, quererlos y respetarlos.
- Los niños y niñas salieron a la hora de la lonchera; luego ingresaron al aula les entregué su ficha de trabajo, lo observaron e hicieron comentarios, luego salen a lavarse para almorzar, pero antes agradecen a Dios por los alimentos y a la señora Olinda por haber preparado sus alimentos, terminaron el almuerzo, ordenan sus cosas y sillas, luego cantamos una canción, nos despedimos y fuimos a casa.

INTERVENTIVA:

Espero que al desarrollar esta sesión de aprendizaje haya sido significativa y provechosa para los niños ya que el juego en grupos tiene mucho significado y ayuda a practicar las normas de convivencia en el aula, en la familia, etc.

DIARIO DE CAMPO N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL:** Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 01 de junio del 2015
1.4. SESION: “Como ayudo a mi familia”
1.5. EDAD: 5 Año
1.6. DOCENTE : María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: los niños y niñas usaran su entorno para presentar las tareas que realizan dentro de su hogar.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy lunes 01 de junio otro día más que realicé mi trabajo con los niños y niñas del nivel inicial del caserío de Chaupe
- Como cada mañana los niños van llegando y eligen a jugar en los diferentes sectores: rompecabezas, playboy, etc. luego se lavaron las manos iniciamos la sesión de aprendizaje, pero antes agradecemos a Dios y a la virgen María por el nuevo día que nos regala cantamos canciones sugeridas por los niños, luego inicio mi clase.
- Inicié mi clase, proponiéndoles que deben agruparse en grupos para jugar en el sector hogar y de dramatización, les dije que utilicen el material de MINEDO y los juguetes que han traído de casa, los niños realizan diversas actividades familiares como el desayuno , etc. y se expresan con mucho libertad aprovechando el momento para incentivar a los niños que es importante que ayuden en casa a nuestra familia, luego les dije que miembro de su familia has escenificado en los juegos y como ayudan a su familia, llegó la hora de su lonchera, compartieron, jugaron y luego regresaron al aula para continuar la clase, trabajaron las fichas, y desprendieron los círculos de la ficha, y pegaron los autoadhesivos con imágenes sobre cómo se ayuda en casa.
- Los niños comentan de las imágenes de las diferentes actividades que se hace en la casa.
- Llego la hora del almuerzo, pero antes dan gracias a Dios por los alimentos y a la mamá que los preparó la señora Janeth, comen con mucha alegría, luego ordenaron sus útiles, las sillas, cantamos una canción, se despidieron y se fueron a sus casas.

INTERVENTIVA:

Hoy ha sido un día poco difícil porque se dieron dificultades en uno de los grupos, con los roles de escenificación de las actividades de la casa, espero que esta actividad de aprendizaje hay sido significativa y los niños valoren.

DIARIO DE CAMPO N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL: Inicial
1.2. AREA: Personal social
1.3. FECHA: 27 de agosto del 2015
1.4. SESION: “Viviendo en armonía”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE : María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSION PEDAGOGICA: Que los niños y niñas reflexionen y describan las acciones que hacen los miembros de la familia para vivir en armonía.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy jueves 27 de agosto un día más de trabajo con los niños de inicial de Chaupe. Inicé mi labor educativa con las rutinas de todos los días, conforme llegan los niños escogen a jugar en los diferentes sectores, luego salen a lavarse las manos para empezar nuestra actividad del día de hoy, pero antes saludamos a Dios y a la Virgen María por el día que nos regala.
- Invité a los niños para que se sienten y formen un semicírculo, grande y puedan ver una dramatización que estaba representada por padres de familia y dramatizaron sobre “El respeto y la armonía que debe existir en una familia” (consiste en que dos hermanos se pelean porque uno de ellos pinta y escribe sin permiso en el cuaderno del otro, evidenciándose que no cumplieron las normas de convivencia, los niños se interesaron por hacer preguntas: ¿Para que escribió en el cuaderno ajeno?., luego realicé algunas preguntas: ¿De qué trató la lectura? ¿Cómo solucionaron la familia la dificultad? ¿Ustedes actuarían de igual manera?, etc.
- formaron cuatro grupos y les entregué un sobre con rompecabezas para que lo armen y luego comenten lo que representa cada rompecabezas, les pregunté ¿Qué observan? ¿Qué puede hacer la familia para solucionar dicha dificultad?
- Explican sus fichas y lo llevan a su casa para compartir con la familia.
- Llegó la hora del almuerzo, pero antes dan gracias a Dios por los alimentos, luego compartieron los alimentos, ordenaron sus útiles, las sillas, cantaremos una canción, se despidieron y se van a sus casas.

INTERVENTIVA:

Desarrollé con tranquilidad mi sesión de Aprendizaje, espero que haya sido significativa la clase para mis niños y aprendan a respetar las cosas ajenas y practicar las normas de convivencia, las palabras mágicas, cuando sea necesario, entre otras cosas.

DIARIO DE CAMPO N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NIVEL: Inicial
1.2. ÁREA: Personal social
1.3. FECHA: 01 de setiembre del 2015
1.4. SESIÓN: “CONOZCAMOS LOS MEDIOS DE TRANSPORTE”
1.5. EDAD: 5 Años
1.6. DOCENTE: María Carmela Gavidia Rubio
1.7. INTENSIÓN PEDAGÓGICA: Que los niños y niñas identifiquen los diferentes medios de transporte.
1.8. LUGAR: Chaupe.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Hoy martes 01 de setiembre un día más de trabajo en el inicial del caserío de Chaupe, empecé como cada mañana, con las rutinas, el juego en los diferentes sectores por los niños conforme va llegando eligen los sectores, para jugar., les invito a salir a pasear por la comunidad y que observen lo que hay en la comunidad, porque luego les voy a preguntar. Una vez que realizamos el paseo se fueron a lavarse las manos entramos al aula, saludamos a Dios y a la Virgen María con una oración y le agradecemos, luego cantamos canciones que ellos sugieren, les entregué una hoja de papel bond, para que dibujen lo que ellos han jugado en los sectores o han visto en el paseo a la comunidad. Les pregunté ¿Qué han observado? ¿Qué medio de transporte han visto? ¿Cuándo viajan en que lo hacen? ¿En que traen sus cosas sus papás de la chacra?
- Luego les presenté 3 láminas una con pistas, carreteras, cerros, otra con nubes y otra con ríos y mares, les repartí siluetas de diferentes medios de transporte para que las coloquen con la lámina donde corresponde una vez que terminaron les dije que la observen, trabajamos las fichas del cuaderno de trabajo una vez que acabaron les dije que jueguen en sus tableros y manipulen los diferentes carritos de cartón e imiten con su voz los sonidos que hacen, luego les pregunte ¿En qué les gustaría viajar? ¿En qué medio de transporte y les dije que son muy importantes para trasladarnos de un lugar a otro y llevar nuestros productos como: ¿el burro, el caballo y los carros?
- Llegó la hora del almuerzo, pero antes dan gracias a Dios por los alimentos, luego compartieron los alimentos, ordenaron sus útiles, las sillas, cantaremos una canción, se despidieron y se van a sus casas.

INTERVENTIVA:

Desarrollé con tranquilidad mi sesión de Aprendizaje, espero que haya sido significativa la clase para mis niños y aprendan a conocer los medios de transporte que existen en su comunidad.

ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: I.E.I CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 08-03-16

II- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 SESIÓN: N° 1
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “NOS EXPRESAMOS EXPONTANEAMENTE DURANTE LA REPRESENTACION A LOS PROFESORES DEL CHAUPE”
- 2.3: DURACIÓN: 45 MINUTOS

III- PRODUCTO:

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Jugamos a relajarnos recordando la visita realizada a la institución educativa y los profesores que trabajan en ella. Preguntamos: ¿A quiénes se imaginaron? ¿Qué actividades realizan?</p> <p>Saberes previos: ¿Cuál es el nombre de los profesores? ¿Saben dónde viven los profesores?</p> <p>Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tendríamos profesores en nuestra comunidad?</p>	Grabadora	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Mencionamos a los niños y niñas que hoy día vamos a expresarnos espontáneamente representando a los profesores del Chaupe.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Sentados en un semicírculo elaboramos nuestros acuerdos para el desarrollo del juego que vamos a representar, (normas de convivencia). En cartulinas de colores anotamos todos los acuerdos que nos proponen los niños y niñas y nos comprometemos a cumplirlos. Ejemplo: RESPETAR LO QUE DICEN NUESTROS COMPAÑEROS</p> <p style="text-align: center;">COMPARTIR EL MATERIAL A UTILIZAR GUARDAR EL MATERIAL EN SU LUGAR.</p> <p>Determinación de los roles: Formar dos grupos, cada grupo se hará cargo de su material y recursos para el desarrollo de las actividades que van a representar.</p> <p>Exposición del tema: Mencionamos que vamos a jugar a imitar a los profesores y las actividades que realizan diariamente.</p>	Cartulinas Plumones Crayolas Temperas Disfraces Cartera Corbata	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>Saberes previos.: ¿Cuántos profesores trabajan acá? ¿Saben el nombre de cada uno de ellos? ¿Qué actividades hacen en la I.E? Registramos lluvia de colores. (ideas y respuestas) El niño dice sus respuestas y anotamos en tarjetas)</p> <p>Intervención de los niños: Jugamos a imitar libremente a las diferentes actividades que realizan los profesores. Apoyamos a los niños que tienen dificultad, brindándoles una atención diferenciada.</p> <p>Toma de acuerdos: Decidimos con los niños respetar a los profesores rescatando su importancia y valor.</p> <p>Conclusiones y respuestas de solución: Entregamos a los niños hojas de papel y pedimos que dibujen a que profesor o profesora representaron. Exhibimos en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron y la profesora registra lo que el niño le dicta. En casa contamos a mamá y papá a quienes hemos imitamos hoy.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Lápiz</p> <p>Hojas boon</p> <p>Crayolas</p> <p>Colores</p> <p>Temperas</p>	
Cierre	Realizamos algunas preguntas de meta cognición ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llaman los profesores de nuestra comunidad? ¿Qué actividades realizan? ¿Cómo se sintieron al imitar a los profesores de nuestra comunidad?		10 min

VI- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

VII- REFERENCIAS

MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
 MINEDU. (2015). *Marco curricular* (campo temático). Lima Perú.

ANEXO:

Grafismos y dibujos
 Fotografías
 Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 09-03-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. SESIÓN: N° 2
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “NOS DIVERTIMOS IMITANDO AL CORO DE LA APILLA DE NUESTRA COMUNIDAD
- 2.3. DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: REPRESENTAN AL CORO DE SU COMUNIDAD

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: JUEGO DE ROLES, DIBUJOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños y niñas a entonar la canción “en la capilla del Chaupe”. Preguntamos: ¿A qué instrumentos mencionamos en la canción?, ¿les gusto la canción?</p> <p>Saberes previos: ¿Quiénes usan estos instrumentos en su comunidad? ¿Dónde se reúnen para cantar? ¿Cómo se llaman?</p> <p>Problematización o conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tendrían coro en su capilla?</p>	pandereta	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: indicamos a los niños y niñas que hoy día vamos a imitar al coro de la capilla de nuestra comunidad.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Reunidos en un círculo recordamos nuestras normas de convivencia: Levantar la mano para pedir la palabra, Respetar a nuestros compañeros, tener responsabilidad con nuestro material, pedir permiso para ir al baño.</p> <p>Motivación: Realizamos sonidos similares a la de un tambor, flauta, triangulo panderetas, matracas, guitarra etc. y explicamos que estos instrumentos son usados por los integrantes del coro de la comunidad. Mencionamos los nombres de los integrantes.</p> <p>Exploración: Los niños y niñas exploran a los instrumentos que usa el coro de nuestra comunidad. (Se les entregará en una caja motivadora). Recordamos los nombres de los integrantes del coro.</p> <p>Apreciación auditiva: Los estudiantes escuchan la música para que se familiaricen con la canción.</p> <p>Expresión, improvisación o creación: Preguntamos ¿Qué música escucharon? ¿Les justo? ¿Qué instrumentos utilizan los amigos del coro? ¿Podemos cantarla? ¿Cómo se llaman los amigos del coro?</p>	Cartulinas Papelotes Plumones Crayolas Temperas Pandereta Toctoc tambor ropa gorras hojas crayolas plumones	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>Registramos en papeles de colores sus respuestas.</p> <p>Expresión vocal: La docente muestra la canción en un papelote la lee y la entona para que los niños la escuchen y a la vez imitan libremente a los integrantes del coro de nuestra comunidad, realizando movimientos corporales.</p> <p>Los niños y niñas moldean utilizando plastilina a uno de los integrantes del coro de su comunidad y le dictan a la profesora el nombre del integrante del coro que han representado. Exhiben en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron.</p> <p>Contamos a mamá y papá que hoy hemos representado a los integrantes del coro de la comunidad.</p>	<p>Colores</p> <p>Temperas</p>	
Cierre	<p>Realizamos algunas preguntas de meta cognición ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llaman los integrantes del coro? ¿Qué instrumentos usan los integrantes del coro de nuestra comunidad?</p>		10 min

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

VII. REFERENCIAS

MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
 MINEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú.

ANEXO:

Grafismos y dibujos
 Fotografías
 Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.5. NOMBRE DE LA I.E.: I.E.I CHAUPE
- 1.6. EDAD: 5 AÑOS
- 1.7. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.8. FECHA: 22-03-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 SESIÓN: N° 3
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “¿QUÉ ANIMALITO ME GUSTARIA SER?”
- 2.3. DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: IMITAN A LOS ANIMALES DE SU COMUNIDAD, MOLDEADO

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

VI- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Se realiza una hermosa visita a los diferentes animales que hay en nuestra comunidad (experiencia directa) Preguntamos: ¿Qué hemos visto?, Como caminan los animales? ¿De qué se alimentan?</p> <p>Saberes previos: ¿A qué animalito tienen en su casa? ¿Cómo se alimentan los animales? ¿En dónde viven? ¿Quiénes se encargan de ellos?</p> <p>Problematización o conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría con los animalitos si nadie les diera de comer?</p>	Radio USB	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Mencionamos a los niños y niñas que esta mañana vamos a jugar a ser animalitos de nuestra comunidad, pero primero van a escuchar un hermoso cuento que se llama “La gatita Mimí y el perrito Toto”</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia. <u>Antes:</u> invitamos a todos los niños a salir al campo y se ubican formando un círculo para que adivinen lo que hay en la caja de sorpresas, pero antes tomamos nuestros acuerdos. Mostramos los títeres para que se imagine a los personajes que intervendrán en el cuento. Preguntamos: ¿Qué animalitos intervendrán en el cuento? ¿Cómo se podría llamar el cuento? Escuchamos sus opiniones. <u>Durante:</u> La docente narra el cuento haciendo las pautas correspondientes, dándoles el tono de voz adecuado utilizando los títeres. “La gatita Mimí y el perrito Totó” Un día la gatita Mimí estaba en su ventana y muy coqueta con su lindo vestido esperaba a su amigo el perrito Totó. La gatita vio que el perrito se acercaba y le digo: Gatita Mimí: Hola perrito te estaba esperando para que me acompañes al mercado a comprar unos lindos globos yo te comprare tengo tres soles y cada globo cuesta un sol.</p>	títeres Caja de sorpresas radio Hojas de colores Plumones	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Cierre	Realizamos algunas preguntas de meta cognición: ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué animales participaron en el cuento? ¿Te gusto hacer el rol de la gatita? ¿Te gusto hacer el rol del perrito? ¿Te gusto representar al patito?		10 min

V. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

VI. REFERENCIAS

MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.

MINEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú.

ANEXO:

Grafismos y dibujos

Fotografías.

Lista de cotejo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 23-03-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1 SESIÓN: N° 4
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “IMITAMOS A LOS DIFERENTES TRABAJADORES DE NUESTRA COMUNIDAD”
- 2.3- DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: JUEGO DE ROLES, DIBUJOS

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños y niñas a entonar la canción “Los trabajadores de nuestra comunidad”. Preguntamos: ¿A quiénes mencionamos en la canción? ¿les gusto la canción?</p> <p>Saberes previos: ¿Quiénes cuidan a su comunidad? ¿Quién maneja la camioneta de la pucara al chaupe? ¿Quién es la autoridad del chaupe? ¿Quiénes se encargan de cultivar la tierra del chaupe?</p> <p>Problematización o conflicto cognitivo: ¿Qué sucedería si no existieran los ronderos en el chaupe?</p>	pandereta	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: indicamos a los niños y niñas que hoy día vamos a imitar a los trabajadores de nuestra comunidad.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Reunidos en un círculo recordamos nuestras normas de convivencia: Levantar la mano para pedir la palabra, Respetar a nuestros compañeros, tener responsabilidad con nuestro material, pedir permiso para ir al baño.</p> <p>Motivación: Realizamos sonidos similares a la de un tambor, flauta, triángulo panderetas, matracas, guitarra etc. y explicamos que estos instrumentos son usados por los integrantes del coro de la comunidad. Mencionamos los nombres de los integrantes.</p> <p>Exploración: Los niños y niñas exploran a los instrumentos que usa el coro de nuestra comunidad.</p>	Cartulinas Papelotes Plumones Crayolas Temperas Pandereta Toctoc tambor ropa gorras	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>(Se les entregará en una caja motivadora). Recordamos los nombres de los integrantes del coro.</p> <p>Apreciación auditiva: Los estudiantes escuchan la música para que se familiaricen con la canción.</p> <p>Expresión, improvisación o creación: Preguntamos ¿Qué música escucharon? ¿Les justo? ¿Qué instrumentos utilizan los amigos del coro? ¿Podemos cantarla? ¿Cómo se llaman los amigos del coro?</p> <p>Registramos en papeles de colores sus respuestas.</p> <p>Expresión vocal: La docente muestra la canción en un papelote la lee y la entona para que los niños la escuchen y a la vez imitan libremente a los integrantes del coro de nuestra comunidad, realizando movimientos corporales.</p> <p>Los niños y niñas moldean utilizando plastilina a uno de los integrantes del coro de su comunidad y le dictan a la profesora el nombre del integrante del coro que han representado. Exhiben en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron.</p> <p>Contamos a mamá y papá que hoy hemos representado a los integrantes del coro de la comunidad.</p>	<p>hojas</p> <p>crayolas</p> <p>plumones</p> <p>Colores</p> <p>Temperas</p>	
Cierre	Realizamos algunas preguntas de meta cognición ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llaman los integrantes del coro? ¿Qué instrumentos usan los integrantes del coro de nuestra comunidad?		10 min

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Lista de cotejo

VII. REFERENCIAS.

- MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
- MINEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú.

ANEXO:

- Grafismos y dibujos
- Fotografías
- Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 12-04-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1 SESIÓN: N° 6
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A IMITAR A LOS MIEMBROS DE NUESTRA FAMILIA”
- 2.3. DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: IMITAMOS A LA FAMILIA, NOS EXPRESAMOS Y DIBUJAMOS.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

VII- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Entonamos la canción “Mi familia”. Preguntamos: ¿A quiénes mencionamos en la canción?, ¿les gusta la canción?</p> <p>Saberes previos: ¿A que se dedican sus padres? ¿Cómo se llaman? ¿Quiénes son los miembros de su familia?</p> <p>Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Qué sucedería si papá no se fueran a sembrar o no cocinaría mamá?</p>	Pandereta canción	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Indicamos a los niños y niñas que hoy día vamos a jugar a las actividades que realiza nuestra familia.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Sentados en un semicírculo elaboramos nuestras normas de convivencia para el desarrollo del juego que vamos a representar, (acuerdos con los niños). En un hermoso arcoíris de colores anotamos todos los acuerdos que nos proponen los niños y niñas y nos comprometemos a cumplirlos. Ejemplo:</p> <p style="text-align: center;"><i>Respetar lo que mencionan nuestros compañeros</i> <i>Levantamos la mano para hablar</i> <i>Todo el material se compartirá</i> <i>Al terminar guardar el material en su lugar.</i></p> <p>Determinación de los roles: Repartimos a los niños tarjetas de colores y se forman en grupos de acuerdo al color de la tarjeta, entre ellos escogerán a un niño o niña que se hará cargo de su material y recursos que se utilizarán para el desarrollo de las actividades que van a representar.</p> <p>Exposición del tema: Mencionamos que vamos a jugar a imitar a los miembros de la familia y las actividades que realizan diariamente.</p>	Cartulinas Papelotes Plumones Crayolas Temperas	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>Saberes previos.: ¿Quiénes conforman su familia? ¿Saben el nombre de cada uno de ellos? ¿Qué actividades realizan? Registramos en tarjetas motivadoras sus respuestas.</p> <p>Intervención de los niños: Jugamos a imitar libremente a las diferentes actividades que realizan los miembros de nuestra familia, como, por ejemplo: papá llega al hogar y mamá le sirve la comida muy atenta y contenta, ayudan los hijos: alcanzando los platos, limpiando la mesa, cocinando, recogiendo el servicio. Y por último representan a toda la familia se reúnen a comer, compartiendo un lindo momento. La docente Apoya a los niños y niñas que tienen dificultad al realizar esta actividad, brindándoles una atención simultanea diferenciada.</p> <p>Toma de acuerdos: Después de haber escuchado unas sugerencias de los niños motivados constantemente por la docente llegaron a los siguientes acuerdos. Respetar a los padres constantemente rescatando su importancia y valor a las actividades que ellos realizan.</p> <p>Conclusiones y respuestas de solución: Entregamos a los niños hojas de papel y pedimos que dibujen a la persona que representaron (papá, mamá hermanito, etc.). Y lo decoran con el material que ellos elijan (material de la zona). Exhibimos en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron y la actividad que realiza. La profesora registra lo que el niño le dicta. En casa contamos a mamá y papá a quienes imitamos hoy, y el valor que tienen cada uno de nuestros familiares.</p>	<p>Juguetes como: Sillas, mesa, cocina, platos, cuchara, mantel, alforja, machete, ollas, cacerolas, perol cucharones cuchillos</p> <p>Hojas, crayolas plumones Colores crayolas semillas, goma, temperas</p>	
Cierre	Realizamos algunas preguntas de meta cognición ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llama los miembros de tu familia? ¿Qué actividades realizan? ¿Cómo se sintieron al imitar a los miembros de su familia?		10 min

V. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Lista de cotejo

VI. REFERENCIAS.

MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
 INEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú

VIII- ANEXO:

Grafismos y dibujos
 Fotografías, lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E.: I.E.I CHAUPE
- 1.2 EDAD: 5 AÑOS
- 1.3 DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4 FECHA: 20-04-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 SESIÓN: N° 7
- 2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: “IMITAMOS A LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CHACRA DEL CHAUPE”
- 2.3 DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: DRAMATIZACIONES Y DIBUJOS

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños y niñas a entonar la canción “MIS AMIGOS QUE TRABAJAN EN LAS CHACRAS”</p> <p style="text-align: center;">CANCIÓN</p> <p style="text-align: center;">Yo tengo un amigo que es campesino Usa un sombrero y un poncho grandecito (bis) Se va por el campo sembrando las papitas luego el las cosecha y las lleva a vender (bis) siembra papitas siembra frejoles y siembra siembra siembra toda semilia siembra vitucas siembra choclos y siembra siembra siembra toda semilia.</p> <p>. Preguntamos: ¿Qué siembran nuestros amigos?, ¿les gusto la canción?</p> <p>Saberes previos: ¿Quiénes siembran en sus chacras? ¿? ¿Cómo siembran en las chacras? ¿Qué semillas siembran en las chacras?</p> <p>Problematización o conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si nadie sembraría en nuestras chacras del Chaupe?</p>	Grabadora Canción Toctoc Panderetas Matracas tambor	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: indicamos a los niños y niñas que hoy día vamos a imitar a las personas que siembran en nuestras chacras.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Sentados en un semicírculo elaboramos nuestros acuerdos para el desarrollo de la imitación que vamos a representar, (normas de convivencia). En cartulinas de colores anotamos todos los acuerdos que nos proponen los niños y niñas y nos comprometemos a cumplirlos. Ejemplo: <i>Respetar lo que dicen nuestros compañeros</i> <i>Compartir el material a utilizar</i> <i>Guardar el material en su lugar.</i></p>	Cartulinas Plumones Crayolas Temperas	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p><i>Se comportan bien en la chacra que van a visitar. No se deben de separar de la profesora.</i></p> <p>Determinación de los roles: Todos los niños y niñas se harán cargo de su material y recursos para el desarrollo de las actividades que van a representar.</p> <p>Exposición del tema: Mencionamos que vamos a jugar a imitar a las personas que se dedican a la chacra y las actividades que realizan diariamente.</p> <p>Saberes previos.: ¿Sus padres trabajan en las chacras? ¿Qué siembran sus padres en las chacras? ¿Para qué sirve lo que siembran sus padres en las chacras?</p> <p>Registramos lluvia de colores. (ideas y respuestas) El niño dice sus respuestas y anotamos en un lindo arcoíris)</p> <p>Intervención de los niños: Jugamos a imitar libremente a las diferentes actividades que realizan nuestros padres en las chacras. La docente apoya a los niños y niñas que tienen dificultad para realizar la imitación, brindándoles una atención diferenciada.</p> <p>Toma de acuerdos: Decidimos con los niños respetar a las chacras, no maltratarlas, regarlas y también valorar a nuestros padres que ellos producen las chacras del Chaupe, rescatando su importancia y valor.</p> <p>Conclusiones y respuestas de solución: Entregamos a los niños hojas de papel y pedimos que dibujen a las personas que representaron y a las chacras de nuestra comunidad. Exhibimos en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron y la profesora registra lo que el niño le dicta.</p> <p>En casa contamos a mamá y papá a quienes hemos imitamos hoy.</p>	<p>Disfraces</p> <p>alforjas</p> <p>choclos</p> <p>papa</p> <p>vitucas</p> <p>zanahorias</p> <p>lechugas</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Lápiz</p> <p>Hojas boon</p> <p>Crayolas</p> <p>Colore</p>	
Cierre	<p>Realizamos algunas preguntas de meta cognición: ¿A quiénes imitamos hoy? ¿Cómo siembran nuestros padres en las chacras? ¿Les gusto imitar a las personas que trabajan en las chacras? ¿Qué siembran nuestros padres en las chacras? ¿Cómo se sintieron al imitar a las personas que siembran en las chacras?</p>		10 min

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

VII. REFEREMNCIAS

- MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
- INEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú

ANEXO:

- Grafismos y dibujos
- Fotografías
- Lista de cotejo

SESION DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: EL CHAUPE
- 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS: 5 AÑOS.
- 1.3. DOCENTE: MARIA CARMELA GAVIDIA
- 1.4. FECHA: 26-04-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. SESION N°: 08
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: CANTAMOS UNSHITA UNSHITA CON ALEGRIA.
- 2.3. DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO: Expresión oral, dibujos, colash

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
				5 años
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales: canción	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
Inicio	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los estudiantes que se ubiquen en asamblea para establecer nuestros acuerdos que los niños proponen, la docente sugiere algunos: hacer escuchar a la docente cuando nos habla, estar atentos para repetir la canción. - Primera aproximación al texto oral. - La docente canta la canción “El serranito” cuando salí de mi tierra de poncho y sombrero(bis) pero al llegar a la costa me llamaron serranito(bis) la noche se vino en sima por dios pedía posada(bis) pero la gente del pueblo todos todos me miraban(bis). Preguntamos: ¿Cómo se llamó la canción? ¿Les gusto? ¿Cómo salió de su pueblo? ¿Cómo lo llamaron en la costa? ¿Por qué pedía posada? Escuchamos sus opiniones. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué otras canciones podemos cantar de carnavales? ¿Dónde la aprendieron? ¿quién les enseñó? Escuchamos sus respuestas. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Descubriendo el significado del texto oral</p> <p>Preguntamos a los niños (as) ¿Qué canción les gustaría aprender? Escuchamos sus opiniones. Y preguntamos ¿Ustedes saben cómo la podríamos aprender?</p>		10 min

MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
Desarrollo	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN. – Mencionamos a los niños que hoy vamos a aprender la canción: La canción Unshita Unshita, para luego cantarla en grupos.</p> <p>GESTIÓN DE ACOMPAÑAMIENTO -La docente pide a los niños que se ubiquen en grupos (dinámica para formar grupos: repartimos globos inflados de diferentes colores y de acuerdo al color se unirán)</p> <p>Llegando a acuerdos Les recordamos a los niños y niñas que deben estar atentos para escuchar el texto (canción unshita unshita) en forma oral luego en grupos cantan y repiten varias veces la canción. La docente a poya a los niños que tienen dificultad para expresarse oralmente, a través de la atención simultánea, diferenciada) Luego arman una unsha y bailan cantando alrededor de ella representando a todo el caserío del Chaupe entonado la canción aprendida y disfrutarla hasta tumbarla. Canción: Unshita unshita quien te tumbara el año que viene te colocara (bis)</p> <p>Registrando lo aprendido -Nuevamente en grupos entonamos la canción: Unshita unshita. -La docente pregunta: ¿Les gusto la canción? ¿Cómo se llama la canción? ¿Quién tumbo la unsha? ¿Cómo adornaron alunsha? ¿Alrededor de quien bailaron? Escuchamos sus respuestas. Repartimos a los niños y niñas plastilina para que moldeen una hermosa unsha. Exponen sus trabajos y los exhiben, la docente anota lo más importante de su exposición. Se les sugiere a los estudiantes que en su casa cuenten a sus familiares el papel que han representado hoy.</p>		30 min.
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos preguntas meta cognitivas: ¿qué aprendimos hoy? ¿A quién mencionamos en la canción? ¿Alrededor de quien bailaron? ¿Qué colgaron en la unsha? ¿Qué otra canción de unsha sabe? - Indicamos a los niños que al llegar a su hogar entonen a sus a sus familiares la canción aprendida el día hoy 		5 min.

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Registro anecdótico

VII. REFERENCIAS

MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
INEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: **Cantando con alegría unshita unshita**

Leyenda: Logrado: A Proceso: B Inicio: C

ÁREA		COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA		Se expresa oralmente.		
CAPACIDAD		Utiliza estratégicamente variados recursos comunicativos		
INDICADOR RUTAS DE LOS APRENDIZAJE		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		
INDICADOR PRESIZADO EDAD 5 AÑOS		Repite el texto oral: canción	Pronuncia la letra de canción en forma clara	Responde a preguntas.
Nº Ord	NOMBRES Y APELLIDOS			
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE: GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 09-05-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. SESIÓN: N° 9
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “NOS DIVERTIMOS IMITANDO A LOS DIVERSOS DEPORTES QUE REALIZAN LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD ENTONANDO UNA LINDA CANCION”
- 2.3. DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: ENTONAMOS UNA CANCION, DIBUJOS

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos comunicativos	Juegos verbales: canción	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Presentamos afiches o figuras de almanaques o revistas con los diferentes deportes que se practican”. Preguntamos: ¿Les justo las figuras de los deportistas? ¿Les justa hacer deporte?</p> <p>Saberes previos: ¿Sus padres practican deporte? ¿A qué deporte conocen?</p> <p>Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Qué sucedería si en el jardín no practicasen ningún deporte al aire libre?</p>	<p>Afiches Almanaques Láminas Cinta masking</p>	15 min

<p align="center">Desarrollo</p>	<p>Propósito y organización: Indicamos a los niños y niñas que hoy día vamos a imitar a los diferentes deportes que se practica en nuestra comunidad.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>ASAMBLEA O INICIO: Todos los niños en el patio forman un semicírculo para darles el nombre de los diferentes deportes que vamos a practicar y ellos mencionan los que ya conocen. Juntos proponen las reglas y la profesora copia en hojas motivadoras lo que dictan los niños: <i>Hacer calentamiento antes de empezar a jugar el deporte que van a imitar, No empujarse ni pelear, respetar las reglas del juego, al terminar el juego tendrán que asearse.</i></p> <p>Empiezan a hacer sus ejercicios de calentamiento entonando una linda canción de los deportes.</p> <p>Vamos a ser deporte, vamos a vernos bien, no te quedes sentado, ven a mover los pies, vamos a ser deporte ya comenzó la acción, tomando calorías late mi corazón, para la agilidad carate para ponerte en forma gimnasia y para tu corazón natación.....</p> <p>Mencionamos las reglas de los juegos que vamos a realizar.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: Formamos dos grupos uno de varones que imitaran a su equipo de fútbol del Chaupe y otro de mujeres que representaran al equipo de voleibol de su comunidad, para esto estarán con su uniforme de deporte. Los varones empiezan a jugar y las mujeres aplaudimos. De tal manera que luego será viceversa.</p> <p>RELAJACIÓN: En la colchoneta realizamos ejercicios de respiración e intentamos llegar la punta de nuestros dedos a la zapatilla, acostados levantamos las dos rodillas y las presionamos a nuestro abdomen, hacemos círculos con nuestro cuello. Colocados de cubito ventral jalamos nuestras piernas y nos balanceamos. Preguntamos: ¿a quienes imitaron durante el juego? ¿Cuáles fueron las reglas del juego? ¿Qué dificultades sucedieron?, la docente anota en hojas de colores lo que mencionan los niños y niñas.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: entregamos a los niños y niñas plastilina para que molden el juego realizado. Colocan en una hoja y decoran con material de la zona.</p> <p>Sugerimos que cuenten en casa lo que hicieron hoy.</p>	<p>Alfombras</p> <p>Canción</p> <p>Pelotas Arcos Silbatos</p> <p>Colchoneta</p> <p>Plastilina Material de la zona</p>	<p align="center">20 min</p>
<p align="center">Cierre</p>	<p>Realizamos algunas preguntas de meta cognición ¿A que jugamos hoy? ¿Cómo se llama el deporte que jugaron? ¿Qué deporte practicaron? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿A quiénes imitaron?</p>		<p align="center">10 min</p>

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

VII. REFERENCIAS

- MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
- INEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú

ANEXO:

- Grafismos y dibujos
- Fotografías
- Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: I.E.I CHAUPE
- 1.2. EDAD: 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : GAVIDIA RUBIO MARÍA CARMELA
- 1.4. FECHA: 10-05-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. SESIÓN: N° 10
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “REPRESENTANDO LA CELEBRACIÓN DEL DOMINGO DE RRAMOS”
- 2.3. DURACIÓN: 45 MINUTOS

III. PRODUCTO: DRAMATIZACIÓN, DIBUJAN

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
				5 años
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Función simbólica: Dramatización	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: La docente narra la historia del domingo de ramos recalcando que fue la entrada triunfante de Jesús a Jerusalén y que llego montado en un burrito y mucha gente se alegró de verlo y lo alababan con aplausos y sacudiendo las ramas de romero. Menciona también que allí empieza la semana santa. La docente realiza diferentes preguntas: ¿A dónde llego Jesús?, ¿Qué día llego? ¿Cómo llegó? ¿Cómo lo recibió la gente que lo quería? Esperamos las respuestas de los niños y niñas</p> <p>Saberes previos: ¿Alguna vez han escuchado la historia del domingo de ramos? ¿Quién les conto?</p> <p>Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si Jesús no hubiera muerto por nosotros?</p>	Grabadora Láminas puntero	15 min
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Mencionamos a los niños y niñas que hoy día vamos a jugar a ser profesores de nuestra comunidad.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</p> <p>Asamblea: Sentados en un semicírculo elaboramos nuestros acuerdos para el desarrollo de la dramatización que vamos a representar, (normas de convivencia).</p> <p>En cartulinas de colores anotamos todos los acuerdos que nos proponen los niños y niñas y nos comprometemos a cumplirlos. Ejemplo: <i>Respetar lo que dicen nuestros compañeros</i> <i>Compartir el material a utilizar.</i> <i>Respetar nuestro turno.</i> <i>Levantar la mano para pedir permiso y opinar.</i> <i>Guardar el material en su lugar.</i></p> <p>Determinación de los roles: Formar dos grupos, cada grupo se hará cargo de su material y vestimenta para el desarrollo de las actividades que van a representar. Escogerán entre todos quien tomará el papel de Jesús que ira montada en</p>	Cartulinas Plumones Crayolas Temperas Disfraces Cartera Corbata	20 min

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>un burrito. El resto de participantes representará al pueblo de Jerusalén y a los discípulos de Jesús los cuales esperan su llegada muy contentos y diciendo mensajes halagadores.</p> <p>Exposición del tema: Mencionamos que vamos a imitar (representar) a la festividad de Domingo de Ramos. Saberes previos: ¿A dónde llego Jesús?, ¿Qué día llego? ¿Cómo llegó? ¿Cómo lo recibió la gente que lo quería? Registramos en hojas de colores. (Ideas y respuestas).</p> <p>Intervención de los niños: Jugamos a imitar (representar) libremente la escena de Domingo de Ramos recordando lo narrado anteriormente. La docente Apoya a los niños y niñas que tienen dificultad, brindándoles una atención simultánea diferenciada.</p> <p>Toma de acuerdos: rescatamos el amor, valor que debemos tenerle a Jesús. Y además portarnos como él nos enseñó.</p> <p>Conclusiones y respuestas de solución: Entregamos a los niños hojas de papel y pedimos que dibujen lo que más les ha gustado de la representación de Jesús. Exhibimos en el museo los trabajos de cada uno de ellos y mencionan a quien representaron y lo que dibujaron, la profesora registra lo que el niño le dicta. En casa comentamos a toda la familia la escena que hemos representado hoy.</p>	<p>Burrito, Vestimenta Ramas de romero Colores Plumones Hojas Bon Crayolas</p>	
Cierre	Realizamos algunas preguntas de meta cognición: ¿Que hemos hecho hoy? ¿Fue fácil dramatizar a la fiesta de domingo de ramos? ¿Cómo se sintieron? ¿Les justo dramatizar?		10 min

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- MINEDU. (2015). *Rutas de los aprendizajes fascículo Comunicación*. Lima Perú.
 INEDU. (2015). *Marco curricular (campo temático)*. Lima Perú

ANEXO:

- Grafismos y dibujos
- Fotografías
- Lista de cotejo

ANEXO 3: FORMATO DE DIARIO REFLEXIVO

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:
- 1.2. Institución Educativa N°
- 1.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:
.....
.....
Sesión de aprendizaje N°
- Docente participante:

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?
.....
.....
.....
.....
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
.....
.....
.....
.....
.....
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
.....
.....
.....
.....
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
.....
.....
.....
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
.....
.....
.....
.....

ANEXO 4: FOTOGRAFICAS

<p>Niños entonando una canción</p>	<p>Niños en una sesión de aprendizaje con la profesora monitora</p>
	
<p>Niños en una clase relacionada con los recursos naturales</p>	<p>Niños participando en una actividad de la realidad - unsha</p>
	

Niños participando en una actividad relacionada con la navidad



Niños dibujando lo que más le gusta



Niños en una actividad demostrativa con la profesora acompañante



Niños en una visita a la chacra de maíz



ANEXO 5: MATRIZ RELACIONADA CON LAS FOTOGRAFÍA

N° De fotografía	N° de sesión de aprendizaje y nombre	Acciones realizadas por los niños (impacto)	Capacidades desarrolladas en los niños (más importante)	Acciones principales realizadas por los profesores	Propuesta pedagógica innovadora utilizada
1.	S.A. N° 1: "Nos expresamos espontáneamente, durante la representación a los profesores"	Los estudiantes representan en la foto con alegría a los profesores del caserío de chaupe. El niño representa al director, las niñas a la profesora de la primaria e inicial.	Los estudiantes se expresan con libertad. Conversan entre ellos, imitando algunas características	Previsión de materiales educativos, para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante. Prepararme constantemente con la estrategia (Juego de roles) Determinar los disfraces para los niños formular los guiones- generalmente eran espontáneos.	Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años.
2.	S.A. N° 2:" Nos divertimos imitando al coro de la capilla de nuestra comunidad"	Los estudiantes en las fotos están imitando a los integrantes del coro de la capilla de la comunidad de chaupe, con los instrumentos de reciclaje que hemos elaborado	Los estudiantes cantan algunas canciones religiosas que han escuchado en el coro. Imitan algunos gestos y movimientos de las personas que cantan en el coro	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años.
3.	S.A. N° 3: ¿Qué animalito me gustaría ser?	Los estudiantes en la foto representan al animalito que ellos han elegido, al escuchar el cuento que les leí.	Los estudiantes imitan el lenguaje de los animales que han elegido. Los estudiantes disfrutan de la imitación a los animales.	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años.
4.	S.A. N° 4:" Imitamos a los diferentes trabajadores de nuestra comunidad"	Los estudiantes en la foto están imitando a los trabajadores de la comunidad como se van vestidos a trabajar tanto los hombres como mujeres	Los estudiantes expresan sus emociones y comentan entre ellos el trabajo que realizan con sus padres y que productos sacan	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años.
5.	S.A. N° 5:" Jugando a celebrar la fiesta de bienvenida a mi Jardín"	La estrategia que se utiliza en la foto es que cantan con alegría caminando por chaupe con una niña me encontré.	Los estudiantes expresan sus emociones y sentimientos, cantando, bailando con alegría	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el	Aplicación de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años.

N° De fotografía	N° de sesión de aprendizaje y nombre	Acciones realizadas por los niños (impacto)	Capacidades desarrolladas en los niños (más importante)	Acciones principales realizadas por los profesores	Propuesta pedagógica innovadora utilizada
		Expresan emoción por los globos, golosinas y que van a compartir		comportamiento de cada estudiante	
6.	S.A. N° 6:” Jugando a imitar a los miembros de nuestra familia”	Los estudiantes en la foto están sentados escuchando en la asamblea con atención los diferentes roles de la familia y que ellos van imitar a su familia	Los niños expresan las actividades que realizan sus familiares en casa. Comentan lo que hace la mama en casa y el papa en su trabajo	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar La expresión oral en los estudiantes de 5 años.
7.	S.A. N° 7:” Imitamos a las personas que trabajan en la chacra de Chaupe”	Los estudiantes en la foto imitan con alegría a los trabajadores trabajando en la chacra y a las mujeres cocinando para sus esposos	Comentan entre ellos el trabajo que realizan sus padres en la chacra y que sus mamas les llevan la comida	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar La expresión oral en los estudiantes de 5 años.
8.	S.A. N° 8: Alegres cantamos unshita, unshita	Los estudiantes en la foto bailan y cantan con alegría al contorno de la Unshita conjuntamenet con algunos padres de familia	Expresan sus emociones, cantando y bailando con alegría. Comentan los adornos que tiene la unshita y luego van a llevar un globo	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar La expresión oral en los estudiantes de 5 años.
9.	S.A. N° 9: Nos divertimos imitando a los diversos deportes de la comunidad	Los estudiantes sentados en semicírculo en la asamblea escuchan atentamente entre los acuerdos y a los deportes de la comunidad que vamos a imitar	Expresan los estudiantes sus emociones, saltando, corriendo y jugando en los diferentes deportes que ven en la comunidad	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar La expresión oral en los estudiantes de 5 años.
10.	S.A. N° 10: Representando la celebración del domingo de ramos	Los estudiantes con alegría representan en la foto a Jesús montado en su burrito la entrada triunfal a pero salen y los demás lo reciben con alegría	Expresan sus emociones y sentimientos al escuchar el relato y respeto para representar	De estar en todo momento cerca a los estudiantes. Anotar en mi agenda de control el comportamiento de cada estudiante	Aplicación de juegos de roles para mejorar La expresión oral en los estudiantes de 5 años.

ANEXO 7: MATRIZ RELACIONADA CON LOS DIARIOS REFLEXIVOS

Preguntas	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?	Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o no. ¿Cuáles?	Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?	Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1.	“NOS EXPRESAMOS ESPONTÁNEAMENTE DURANTE LA REPRESENTACIÓN DE LOS PROFESORES DE CHAUPE”	Sí, seguí los pasos durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje porque están establecidos y debo seguir la secuencia de didáctica.	No, encontré dificultades durante el desarrollo de mi estrategia, todos los estudiantes participaron con mucho entusiasmo	Sí, utilice los materiales como: ropa, libros, carteras, corbatas	Sí, el instrumento de evaluación es coherente a los indicadores de la sesión de aprendizaje y he aplicado la lista de coteja	Que debemos seguir los pasos de una sesión de aprendizaje y debemos utilizar estrategias adecuadas para despertar el interés y así llegar a ellos. Cuando se aplicó la técnica de los juegos de roles, los niños participan activamente en todo momento.
2.	“NOS DIVERTIMOS IMITANDO AL CORO DE LA CAPILLA DE NUESTRA COMUNIDAD?”	Sí, seguí los pasos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión, porque los pasos están establecidos y debemos seguir la secuencia didáctica	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad. Mis estudiantes participaron con mucha alegría	Sí, utilicé los materiales como: maracas, sonajas, bombo	Sí, es coherente el instrumento de evaluación y he aplicado la lista coteja y está de acuerdo a los indicadores.	Que debemos seguir los pasos de una sesión de aprendizaje y utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes y despertar su interés
3.	“¿QUE ANIMALITO ME GUSTARÍA SER?”	Sí, seguí los pasos en mi actividad al desarrollarla, porque ve los pasos están establecidos y debemos seguir la secuencia didáctica	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad todos mis estudiantes participaron con alegría	Sí, utilice los materiales como: máscaras de diferentes animalitos, plastilina	Sí, es coherente el instrumento de evaluación y he aplicado a mis estudiantes la lista de cotejo	Que debemos seguir los pasos de una de sesión de aprendizaje. Debemos utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes y despertar su interés.
4.	“IMITAMOS A LOS DIFERENTES TRABAJADORES DE NUESTRA COMUNIDAD”	Sí, seguí los pasos en mi actividad al desarrollar mi sesión de aprendizaje porque los pasos están establecidos y se debe seguir la secuencia	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes participaron	Sí, utilice los materiales como: sombreros, chales, alforjas, muñecos, ollitas, botellas.	Sí, es coherente el instrumento de evaluación y he aplicado a mis estudiantes la lista de cotejo porque está en relación a los indicadores	Que debemos seguir los pasos de una sesión de aprendizaje. Debemos utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes y despertar su interés.
Nº De diario reflexivo	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
5.	“JUGANDO A CELEBRAR LA FIESTA BIENVENIDA A MI JARDÍN”	Sí, seguí los pasos en mi actividad de aprendizaje porque los pasos están establecidos	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes participaron con alegría	Sí, utilice materiales como: globos, serpentinas, grabadora, crayolas, hojas boom, golosinas	Sí, es coherente el instrumento de evaluación, aplique la lista de cotejo; de acuerdo con los indicadores	Se debe seguir los pasos de una sesión de aprendizaje. Utilizar estrategias para llegar a los estudiantes.
6.	“Jugando a imitar a los miembros de nuestra familia”	Sí, seguí los pasos en mi actividad de aprendizaje porque los pasos ya están establecidos.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes participaron activamente	Sí, utilice materiales como; cartulinas, papelotes, todo tipo de juguetes, mantel, alforja, muñecas	Sí, es coherente el instrumento aplicado a la evaluación y aplique la lista de cotejo	Se debe seguir los pasos y estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes y despertar su interés

Preguntas	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?	Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o no. ¿Cuáles?	Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o no. ¿Por qué?	Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
7.	“IMITANDO A LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CHACRA DE CHAUPE”	Sí, seguí los pasos pendientes en mi actividad de aprendizaje porque los pasos ya están establecidos	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes imitaron a los trabajadores con entusiasmo	Sí, utilice materiales como; pandeteras, matracas, tambor, disfraces, alforjas, plumones, cartulinas, temperas	Sí, es coherente el instrumento aplicado a la evaluación y aplique la lista de cotejo	Se debe seguir los pasos y utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes
8.	“ALEGRES CANTAMOS UNSHITA, UNSHITA”	Sí, seguí los pasos pendientes en mi estrategia, durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje porque están establecidos	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes cantaron y bailaron con alegría	Sí, utilice materiales como; globos, cerpentinas, antifaz, un árbol, papel boom, colores, plumones	Sí, es coherente el instrumento aplicado a la evaluación, porque está de acuerdo a la edad, necesidades e intereses del estudiante	Se debe seguir los pasos didácticos y utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes
9.	“NOS DIVERTIMOS IMITANDO A LOS DIVERSOS DEPORTES DE LA COMUNIDAD”	Sí, seguí los pasos pendientes en mi estrategia, durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, porque están establecidos	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad a mis estudiantes imitaron los diferentes deportes con entusiasmo	Sí, utilice materiales como; afiches, almanaques, laminas, cinta masking, pelotas, aros, colchonetas, etc	Sí, es coherente el instrumento de evaluación, está de acuerdo a la edad, necesidades e intereses del estudiante y he aplicado la lista de cotejo	Se debe seguir los pasos didácticos y utilizar estrategias adecuadas para llegar y despertar el interés de los estudiantes
10.	“REPRESENTANDO LA CELEBRACION DEL DOMINGO DE RAMOS”	Sí, seguí los pasos pendientes en mi actividad de aprendizaje, porque los pasos ya están establecidos	No, encontré dificultades en el desarrollo de mi actividad, mis estudiantes participaron representando con alegría la celebración del domingo de ramos	Sí, utilice materiales como; telas, cinta masking, burrito, ramas de romero, vestimenta, hojas boom, plumones, colores, crayolas, pelotas, aros, colchonetas, etc	Sí, el instrumento de evaluación es coherente y he aplicado la lista de cotejo, ya que está de acuerdo a los indicadores	Se debe seguir los pasos didácticos de una sesión de aprendizaje. Se debe utilizar estrategias adecuadas para llegar a los estudiantes y despertar su interés

FUENTE: Elaboración propia del investigador/a

ANEXO 8: MATRIZ RESULTADOS DE LA LSITA DE COTEJO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE OBSERVADAS POR LA DOCENTE ACOMPAÑANTE

Matriz de resultados de la lista de cotejo aplicada por la docente acompañante a las sesiones de aprendizaje																
Momentos	Indicadores	Criterios	Juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes												TOTAL	
			SA 1: NOS EXPRESAMOS EXPONTANEAMENTE, DURANTE LA REPRESENTACIÓN A LOS PROFESORES		SA 3: ¿QUÉ ANIMALITO ME GUSTARÍA SER?		SA 5: JUGANDO A CELEBRAR LA FIESTA DE BIENVENIDA A MI JARDIN		SA 7: IMITAMOS A LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CHACRA DE CHAUPE		SA 8: ALEGRES CANTAMOS UNSHITA, UNSHITA		SA 9: NOS DIVERTIMOS IMITANDO A LOS DIVERSOS DEPORTES DE LA COMUNIDAD			
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
Inicio	Consideré actividades para la motivación.	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X			X		X		X		X		3	3	
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		X		X		X		X		X		6	0
	Recogí los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permita recoger los saberes previos.		X		X	X		X		X		X		4	2
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		X		X		X			X		X	4	2
	Plantee el conflicto cognitivo.	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.		X		X	X		X		X		X		4	2
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	X		X		X		X		X		X		6	0
Desarrollo	Utilizó estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observa las estrategias para la construcción de conocimientos.	X		X		X		X		X		X		6	0
	Consideré actividades para la transferencia del aprendizaje.	Considera actividades que permitan aplicar el nuevo conocimiento.		X		X	X		X		X		X		4	2
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.		X		X	X		X		X		X		4	2
Cierre	Consideré actividades para la transferencia del aprendizaje.	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.		X		X	X		X		X		X		4	2
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		X		X		X		X		X		6	0
	Planifiqué la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	X		X		X		X		X		X		6	0
		Las actividades de metacognición favorece la reflexión sobre los aprendizajes	X		X		X		X		X		X		6	0
	Planifiqué evaluación.	Elabora instrumentos de evaluación.	X		X		X		X			X	X		5	1
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		X		X		X		X		X		6	0
TOTAL SÍ			10	0	9	0	14	0	14	0	13	0	14	0	74	0
TOTAL NO			0	5	0	6	0	1	0	1	0	2	0	1	0	16

FUENTE: Listas de cotejo aplicadas por la profesora acompañante.

ANEXO 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PREGUNTA GUÍA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
<p>¿Qué debo hacer para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial 993 Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, durante el año 2015-2016?</p>	<p>OG: Mejorar la práctica pedagógica a través de la aplicación de juego de roles para optimizar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, durante el año 2016.</p> <p>OE1 Deconstruir mi práctica pedagógica, a través del análisis y autorreflexión de la misma.</p> <p>OE2 Identificar las teorías implícitas fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico mediante el análisis categorial textual.</p> <p>OE3 Reconstruir mi práctica docente, a través de un plan de acción concreta y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.</p> <p>OG4 Evaluar la validez y la factibilidad de los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores propuestos en el plan de acción.</p>	<p>Aplicando juegos de roles se mejora la expresión oral, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 993 del caserío Chaupe, del distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo, 2016</p>	<p>V1: Caracterización de la práctica pedagógica.</p> <p>V2: juego de roles</p> <p>V3: expresión oral.</p>	<p>Planificación</p> <p>Procesos cognitivos</p> <p>Tiempo de planificación</p> <p>Metodología</p> <p>recuperación de los conocimientos previos</p> <p>Estrategias de enseñanza</p> <p>Procesos didácticos</p> <p>La semántica</p> <p>La fonética</p> <p>La sintaxis.</p>	<p>Observación/ diarios de campo</p> <p>Observación/ lista de cotejo</p>	<p>Cualitativa Investigación acción pedagógica.</p> <p>Población: todas las sesiones de mi práctica pedagógica.</p> <p>Muestra: 10 sesiones programadas de enseñanza aprendizaje</p>



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria.

Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.
MODALIDAD VIRTUAL

En la ciudad de Cajamarca, siendo las **3:00 p.m.** horas del día **viernes** de **9 de julio del 2021**; se reunieron en la sala virtual del link meet.google.com/uhn-iaro-jfg los miembros del Jurado Evaluador del trabajo académico, integrado por:

1. Presidente: Docente **Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar**
2. Secretario: Docente **Dr. Andrés Valdivia Chávez**
3. Vocal: Docente **M. Cs. Wigberto Waldir Díaz Cabrera**

Y en calidad de asesor docente: **Dr. Jorge Daniel Díaz García**. Con el fin de evaluar la sustentación del Trabajo Académico titulado:

Aplicación de Juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 Años de la I.E.I. N° 993, El Chaupe, Cutervo, 2016

Presentado (a) por: **Maria Carmela Gavidia Rubio**, 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.

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del trabajo académico y luego de la deliberación respectiva, del trabajo académico se considera **LOGRADO**, con el puntaje acumulado de: **62 puntos, equivalente a una nota vigesimal de quince (15)**.

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

Siendo las **5:00 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, 9 de julio del 2021

Presidente

Secretario

Vocal



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARIA CARMELA GAVIDIA RUBIO

DNI /Otros N°: 16669013

Correo electrónico: mariac_14768@hotmail.com

Teléfono: 998507805

2. Grado, título o Especialización

Bachiller

Título

Magister

Doctor

Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis

Trabajo Académico

Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 993 EL CHAUPE – CUTERVO, 2016.

Asesor: Dr. Jorge Daniel Díaz García

Año: 2020

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE-FACULTAD DE EDUCACIÓN

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

¹Tipos 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 Tesis, 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 deposito (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 Commons²:

Autorizo el deposito (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

Fecha: 27/08/2021

² 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.