



UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN



Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION

Aplicación de un programa de juego de roles para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito La Victoria de la Provincia de Chiclayo - año 2015

Tesis Presentada para optar el grado académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva

AUTORA

Br. Betty Etelvina Paz Reyes

CHICLAYO – PERÚ

2015

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO LA VICTORIA, PROVINCIA DE CHICLAYO - AÑO 2015.

PRESENTADA POR.

Br. BETTY ETELVINA PAZ REYES

AUTORA

DR. WALTER ANTONIO CAMPOS UGAZ

ASESOR

APROBACIÓN DE LA TESIS

Dr. Manuel Oyague Vargas

Presidente de Jurado

Dra. Laura Altamirano Delgado

Secretaria de Jurado

Dr. Felix López Paredes

Vocal de Jurado

DEDICATORIA

I

Con toda mi amor dedico el
presente trabajo de investigación
a mis adorados y abnegados
hijos: Luis y Linda.

Dedico mi trabajo
con mucho amor y especial a mi
adorada nieta INDIRA VALESKA
que es mi principal, motivación en la
vida.

Betty Etelvina

AGRADECIMIENTO

II

Mi agradecimiento a mi madre María, por ser quien me llena de dicha y alegría en esta dura vida y que gracias a sus sabios consejos me motivan a seguir superándome día a día.

Agradezco infinitamente a Dios por estar constantemente a mi lado y ser mi luz en el camino del triunfo. Por la salud, la vida que me han permitido seguir triunfando en la vida y por ese grande AMOR que nos regala a cada momento de nuestra vida.

Betty Etelvina

PRESENTACIÓN

III

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva, se presenta el trabajo de investigación cuasi experimental denominado: *Aplicación de un Programa de Juego de Roles para mejorar la Expresión Oral en los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito La Victoria, Provincia de Chiclayo - Año 2015*. Programa de experimentación utilizando la actividad lúdica, aprovechando el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito La Victoria, Provincia de Chiclayo - Año 2015. El trabajo en mención consistió en desarrollar las actividades educativas apoyándonos y utilizando los diversos juegos educativos y recreativos.

El trabajo adquiere relevancia didáctica, en el sentido que plantea juegos con pasos y procedimientos didácticos que permitieron a la docente investigadora optimizar la práctica pedagógica respecto a la mejora de la expresión oral de los niños y niñas participantes en el presente trabajo.

Esperando que la presente investigación constituya un aporte y que se tome como una forma de mejorar para la práctica docente en nuestra I.E.; así como también sirva de modelo en otras Instituciones educativas, para el desarrollo de la capacidad de expresión oral; asimismo coadyuvar a elevar, mejorar y enriquecer el léxico vocabular de los niños y niñas.

Pretendiendo que al término de la misma y al cumplimiento de los procedimientos estipulados en el reglamento para elaboración y sustentación de Tesis, de nuestra casa Superior de Estudios, pueda optar el título de Magíster en Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva.

Señores miembros del jurado se pone en consideración el presente trabajo esperando, recibir sus valiosas sugerencias que nos llevará a enriquecerlo y que a la vez sea evaluada y merezca su aprobación.

La Autora

INDICE

IV

CARATULA	i
APROBACIÓN DE TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
INDICE	vi
RESUMEN	viii
ABSTRAC	ix
INTRODUCCION	x

CONTENIDOS	Pág.
CAPITULO I PROBLEMA DE LA INVESTIGACION	12
1.1 Planteamiento del Problema	13
1.2 Formulación del Problema	15
1.3 Objeto de estudio	15
1.4 Justificación	15
1.5 Objetivos	16
1.5.1. Objetivo general	16
1.5.2. Objetivos específicos	16
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes	18
2.2 Juego de roles	21
2.2.1 Juego de roles como herramienta Educativa	21
2.2.2 Orígenes, historia de los juegos de roles	21
2.2.3 Definición	22
	23

2.2.4 El juego de rol: Componentes y Objetivos.	24
2.2.5 Aportes de los juegos de roles	24
2.2.6 Aportes a determinadas actitudes	25
2.2.7 Los juegos son útiles para la educación	28
2.2.8 Importancia de los juegos de roles en la edad escolar	29
2.2.9 Importancia de la dirección pedagógica del juego de roles	32
2.2.10 Metodología para la realización de los juegos de roles	32
2.3.- Expresión Oral	32
2.3.1 El Lenguaje	45
2.4. Teorías que sustentan las variables de estudios	
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	49
3.1.- Hipótesis	50
3.2.- Variables	50
3.2.1 Definición de Variable	50
3.2.2 Operacionalización de Variables	51
3.3.- Metodología	51
3.3.1 Tipo de Estudio	51
3.3.2 Diseño de Estudio	52
3.4 Población y Muestra	52
3.4.1 Población	52
3.4.2 Muestra	53
3.5 Métodos y procedimientos para la recolección de datos	53
3.6 Análisis estadístico de los datos	
CAPITULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	54
4.1.- Análisis de los resultados	55
4.2.- Discusión de los Resultados.	63
Conclusiones y sugerencias	67
Conclusiones	68
Sugerencias	69
Referencias Bibliográficas	70
Anexos	74

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se origina a partir de una realidad presentada en el aula de Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito La Victoria, en donde es evidente observar la deficiente comunicación oral de los niños y niñas y el inadecuado uso de las expresiones al momento de dialogar o solicitar algo.

Como docente de la mencionada institución, al observar esta situación problemática me propuse realizar un trabajo de Investigación que permita solucionar en parte esta realidad problemática que estaban vivenciando nuestros niños y niñas, ante tal motivo se propuso la Aplicación de un Programa de Juego de Roles para mejorar la Expresión Oral en los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito La Victoria.

El proceso investigativo se inició con la observación directa, aplicación de un Pre test y un diálogo con los niños y niñas, una encuesta a los padres de familia y la aplicación del Post test, luego se aplicó el programa en mención durante un trimestre académico, dirigido a una muestra de 74 educandos, cuyas edades oscilan entre 7 y 8 años de edad.

El diseño de estudio trabajado en nuestra investigación fue cuasi-experimental con grupo experimental y grupo control, que luego de comparar los resultados del Pre Test y post test se comprobó la eficacia del programa aplicado, obteniéndose resultados significativos en la expresión oral de nuestros educandos, lo cual se ve reflejado en la mejora de sus expresiones, diálogos, solicitudes verbales, entre otros; además nos llevó a comprometernos más con el desarrollo de la acción educativa, ya que se observó en los padres de familia la voluntad de integrarse con más frecuencia en las actividades escolares y la responsabilidad en el acompañamiento del proceso educativo de sus hijos, sugiriendo a la directora de la I.E asumir dicha propuesta como política institucional para que sean aplicados por los docentes de otros grados de estudio.

ABSTRACT

This research originates from a reality presented in the classroom Second Grade Primary Education of School No. 10982 Chacupe Alto District La Victoria, where it is evident observe poor oral communication of children and improper use of expressions when dialogue or request something.

As a teacher of that institution, observing this problematic situation I decided to do a job of research to partly solve this problem reality they were experiencing our children, to this reason the implementation of a program Role Play was proposed for Speaking in improving children Second Grade Primary Education of School No. 10982 Chacupe Alto District La Victoria.

The research process began with direct observation, application of a pretest and a dialogue with children, a survey of parents and the implementation of the Post test, then the program was implemented in mention during an academic quarter, directed to a sample of 74 students, aged between 7 and 8 years old.

The study design worked in our research was quasi-experimental with experimental group and control group, after comparing the results of the pretest and post test the effectiveness of the applied program it was found to yield significant results in the oral expression of our students, which is reflected in the improvement of its expressions, dialogues, verbal requests, among others; also took us to commit ourselves more with the development of educational action, as observed in parents will be integrated more frequently in school activities and responsibility in the accompaniment of the educational process of their children, suggesting the director EI take this proposal as an institutional policy to be applied by teachers in other grades of study.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo Demostrar que la aplicación del Programa de juego de roles mejora el nivel de expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 del Distrito de La Victoria Provincia de Chiclayo, año 2015. Para ello se diseñó y aplicó un programa de Juego de Roles para mejorar la Expresión Oral. En esencia este trabajo hace un estudio minucioso de la capacidad expresiva de los niños y niñas en el área de Comunicación y que a la vez se convierte en el objeto de estudio de la presente investigación.

El programa de Juego de Roles para mejorar la Expresión Oral en el área de Comunicación, se estudió a partir del análisis comunicacional y de la teoría del desarrollo psico biológico del ser humano como fundamento epistémico, tomando en cuenta las particularidades del proceso de su desarrollo. A partir de ello se aplican los juegos de roles en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje posibilitando la mejora en la comunicación de los niños y niñas, en sus aspectos: dialógicos, participaciones verbales, solicitud de atención a sus necesidades, para que los educandos, se sientan importantes y atendidos, asumiendo como riqueza y potencial cultural su vocabulario y léxico, sin dejar de lado los elementos importantes de la globalización.

En concordancia con el problema de investigación se formuló la hipótesis, el cual se puede afirmar que: La aplicación del programa de juego de roles, mejora significativamente la expresión oral en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 del Distrito de La Victoria Provincia de Chiclayo, año 2015.

El trabajo de investigación, para una mejor comprensión ha sido estructurado en IV capítulos:

En el capítulo I, denominado “Problema de investigación”, se presenta detalladamente la problemática inherente a la realidad expresiva de los niños y niñas, tomando como referencia las formas y maneras de expresión y comunicarse, partiendo de los patrones culturales que poseen y traen desde sus hogares, así como también teniendo un conocimiento de la realidad mundial, latinoamericana,

nacional, departamental, local e institucional, acto seguido se muestra, el planteamiento del problema, la formulación del problema, la justificación respectiva y, por último se estipulan los objetivos de la investigación, tanto general y específicos.

En el capítulo II, llamado “Marco teórico”, se han considerado los elementos teóricos que permiten sustentar el trabajo con rigor científico, se contempla en los antecedentes de investigación, en las bases teórico científicas y el marco conceptual referente a las variables de estudio.

En el capítulo III, denominado “Marco Metodológico” se presenta la hipótesis propuesta, las variables que definen con claridad y precisión a los supuestos del tipo de investigación a la que pertenece el trabajo, la metodología expresada en el tipo y diseño de estudio que se ha empleado, la población y muestra de estudio, el método de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y, por último se muestra los métodos de análisis de datos.

En el capítulo IV, resultados de la investigación, se anota la descripción de datos obtenidos a través del pre test y post test y, la discusión de resultados, que se contempla en función a los objetivos específicos, en coherencia con las bases teórico-científicas y la hipótesis de investigación, el cual ha sido comprobada científicamente.

Se culmina con las conclusiones y recomendaciones, a fin de que sean tenidos en cuenta en los plazos más breves y así se asegure un mejor servicio educativo en la I.E. N° N° 10982 de Chacupe Alto – La Victoria, de igual manera, se muestran las referencias bibliográficas, que guardan relación con el trabajo, y por consiguiente los anexos respectivos, que complementan algunos aspectos relacionados al tema.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

CAPITULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto, se encuentra ubicada en la ampliación de la Av. Grau del Distrito de La Victoria de la Provincia de Chiclayo, brinda el servicio educativo a niños y niñas del Nivel de Educación Primaria e Inicial, cuenta con una población estudiantil de 570 estudiantes, que provienen de los alrededores del distrito, los mismos que son atendidos por 09 docente, 01 personal de servicio.

La Institución Educativa, cuenta con un potencial infraestructural bastante adecuado, atendiendo una población escolar, distribuidos en los diferentes grados (1º al 6º respectivamente, inicial de 3 años inicial de 4 años e inicial de 5 años), atendidos por una gama de profesionales de la educación egresados de Institutos y Universidades, cuenta con una biblioteca, pero hace falta implementarla. En la actualidad se encuentra como directora la Mg. Mirka del Rosario Alva Garcés.

Los servicios educativos que brinda la Institución Educativa, son con alta calidad basada en la formación integral de los estudiantes, exigente y con equidad, inculcándoles el desarrollo y puesta en práctica de actitudes basadas en el respeto, la lealtad, solidaridad, honradez y puntualidad, con el propósito de formar niños y niñas de bien que en un futuro provisor y que sean los protagonistas de un gran cambio social.

Los niños y las niñas durante la adquisición del lenguaje interactúan con las personas de su entorno, expresan lo que sienten y piensan, manifestando intereses y necesidades. Como integrantes de la sociedad intervienen en múltiples ámbitos de relación que le exige desarrollar una competencia comunicativa de manera que utilicen el lenguaje de acuerdo a las diferentes situaciones de comunicación, con capacidad de expresarse y comprender los mensajes que reciben.

Sin embargo a través de la observación directa en nuestros niños y niñas, sumada a la información transmitida por los padres de familia, se detectó en ellos muchas dificultades en relación a la competencia de la comunicación oral. Específicamente en los niños y niñas de Segundo Grado de la Institución Educativa, ubicada en la jurisdicción del Distrito de La Victoria , se observó que presentaban dificultades tales como: Temor para expresar algunas ideas, no pronuncian adecuadamente palabras de uso diario, tienen dificultad para establecer coherencia en sus ideas, omiten

sonidos al hablar (*gacias por gracias*), confunden letras de sonidos parecidos (*q por c*), no describen ni argumentan ideas centrales y a la vez no comprenden oralmente mensajes sencillos; esto nos da a entender que tienen dificultad para expresarse oralmente y por lo tanto no incrementan su vocabulario a partir de experiencias de observación y descripción de conocimientos.

También observamos otras dificultades en relación a la expresión oral, entre ellos, tenemos:

- No conservan la seguridad y confianza en sí mismo, sobre sus experiencias y asuntos de su interés.
- Relatan de manera inadecuada sus experiencias personales y actividades que realiza.
- Muestran dificultades para narrar: cuentos, leyendas, sucesos, principalmente de su entorno familiar y comunal; es decir no existe dentro de su proceso comunicativo una adecuada :
 - Fluidez verbal
 - Entonación
 - Pronunciación
 - Precisión de vocabulario

Por consiguiente los niños y niñas no establecen en sus diálogos claridad, fluidez y precisión.

Según EINES Y MANTOVANI (1980, 63). En su obra denominada “Teoría de Juegos Lingüísticos” llega a la siguiente conclusión: “que los juegos lingüísticos constituyen una alternativa para este afán ya que son valiosos no sólo por el interés que universalmente despierta en los niños y niñas o por la alegría que experimentan en su ejecución, tiene además la gran ventaja de brindar excelente oportunidad de desarrollo intelectual y emocional. Se considera también que dichos juegos permiten desarrollar capacidades de expresión oral, disminuyendo el alto porcentaje de niños y niñas con deficiencias para hablar y con dificultades de escribir, narrar, debatir y explicar que conllevan a no poder expresar sus ideales en forma clara y espontánea.

Por esta razón es que se plantea realizar la presente investigación la que permitirá desarrollar una serie de actividades lúdicas para lo cual se solicitará la

participación plena y decidida de los padres de familia permitiéndolo con ello involucrarlos en el proceso enseñanza aprendizaje y a mejorar la expresión oral de sus menores hijos.

1.2.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Qué efectos produce la aplicación de un programa de juego de roles para mejorar la expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito de La Victoria año 2015?

1.3.- OBJETO DE ESTUDIO:

El objeto de estudio de la presente investigación es el Proceso Enseñanza – aprendizaje.

1.4.- JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA:

El presente trabajo de investigación se justifica en la necesidad de tener mayores conocimientos de nuevos paradigmas y estrategias para facilitar el aprendizaje y desarrollar la expresión oral en los niños y niñas.

Mediante la aplicación del programa de juegos de roles para desarrollar la expresión oral se logró que los niños y niñas obtengan un aprendizaje activo, eficaz, creativo y a la vez práctico que le conllevará a desarrollarse integralmente.

Con la aplicación del programa, se logró despertar el interés en los niños y niñas; quienes participaron activamente, poniendo de manifiesto sus capacidades intelectuales, afectivas y emocionales; en este sentido enseña al educando a solidarizarse, a consolidar su carácter y a estimular el poder creador para expresarse en su vida social.

Por lo tanto la presente investigación funda su viabilidad en la enorme importancia tanto para los docentes como para los estudiantes y también para la mejora de la calidad educativa, ya que en el aspecto técnico - pedagógico se obtuvo un gran beneficio, el mejoramiento del proceso de aprendizaje logrando así un hombre nuevo con mejores condiciones académicas y personales para el mañana.

Los beneficiarios directos con el presente trabajo de investigación fueron los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa –motivo de la investigación- así como también los Padres de Familia de estos niños.

1.5.- OBJETIVOS:

1.5.1.- OBJETIVO GENERAL:

Demostrar que la aplicación del Programa de juego de roles mejora el nivel de expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 del Distrito de La Victoria Provincia de Chiclayo, año 2015.

1.5.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar un diagnóstico para conocer el nivel de expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa N° 10982 del Distrito de La Victoria de la Provincia de Chiclayo, a través de un pre test.
- Elaborar un Programa de Juego de Roles dirigido a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria.
- Aplicar el Programa de Juego de Roles dirigido a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria durante un semestre académico, apoyados por las sesiones de aprendizaje.
- Verificar el nivel de expresión oral alcanzado por los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria, después de la aplicación del programa de Juego de Roles, mediante el pos test.
- Contrastar los resultados obtenidos con la finalidad de determinar la eficacia y confiabilidad del programa de Juego de Roles, así como también comprobar la hipótesis planteada, empleando la prueba estadística adecuada.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES:

La familia, la escuela y la comunidad constituyen los principales contextos de socialización para el aprendizaje de los niños y niñas en sus diferentes etapas de su vida –principalmente- en la comunicación y expresión oral. Son contextos potencialmente facilitadores o, en su caso, inhibidores del desarrollo y la educación de los niños y de todos aquellos que en ella se desenvuelven. La formación de los niños y niñas –sea cual fuere su condición- constituye una estrategia que en sí misma puede fomentar la superación en su léxico y diálogo con sus semejantes, entre la familia, la escuela y la comunidad, pero; su eficacia y efectividad depende del nivel de la utilización de terminologías que favorezcan su desarrollo y formación integral.

Visitadas las páginas Web, Bibliotecas –tanto- de las Universidades e Institutos Superiores Pedagógicos-, y revisada cuidadosamente las tesis correspondientes hemos encontrado libros y trabajos realizados anteriormente y que se relacionan con el presente, los mismos que detallamos a continuación:

A NIVEL INTERNACIONAL:

➤ *JIMÉNEZ, Laureano, en su libro: “Técnicas de la Enseñanza de la Lengua Nacional”, 6º Edición, México, 1967 Pt. 402 afirma:*

“El lenguaje del niño es en un principio escaso de vocabulario plagado de defectos de pronunciación, teniendo dificultades para coordinar las palabras y las oraciones; su pobreza llega a tal grado que muchas veces no puede expresar lo que siente ni entender lo que se le dice”

Esta conclusión permite afirmar que una de nuestras principales tareas estará encaminada a enriquecer su vocabulario, a fin de lograrlo; presentaremos palabras relacionadas con las necesidades de la vida de los niños, quedándole una significación clara y concreta de las cosas, de los hechos, se incorporen a su caudal de voces.

➤ *BIBER (1999: 268-271), en su obra titulada “Educación Pre – escolar y Desarrollo - Psicológico” señala:*

La utilización del juego dramático en la escuela es el medio más complejo para permitir que el niño se exprese de un medio espontáneo y orgánico, entiéndase como orgánico a la posibilidad de hacerlo a través del movimiento de su cuerpo unificando la voz y el gesto.

“Para BIBER, lo importante es el juego dramático para que el niño se exprese haciendo uso del esquema corporal y oral. Por ello nosotros los docentes lo hemos

utilizado en nuestra práctica y para el presente trabajo de investigación lo hemos tenido en cuenta para su aplicación”.

➤ *EINES Y MANTOVANI (1999: 93) “Teorías del juego dramático”, sustenta:*

El juego dramático puede ser utilizado para lograr:

- Una mejor y mayor expresividad
- Que la expresión sea completa, total.
- Intangible
- Que el niño logre expresarse con la plenitud de sus medios.

“El juego dramático es configurar, plasmar con gestos, movimientos y actitudes una idea, pero para que esa idea trasladada al lenguaje oral y al lenguaje del cuerpo se entienda, precisa que el símbolo creado comunique. Es decir, comunicar es hacer un esfuerzo para que el símbolo expresado lo comprendan los demás, no sólo quien lo expresa”.

Por lo tanto en el juego dramático nunca se debe perder de vista los elementos que hacen su esencia:

- a) El contenido o ¿cómo expresar los niños el tema o el argumento?.
- b) ¿Para qué lo expresan?

“Estos autores nos indican que a través del juego dramático logra una mejor expresión oral y corporal la misma que sea clara y precisa”

A NIVEL NACIONAL:

➤ *CLAVO OCHOA, Carlos; en su libro: “Los Fundamentos de la Expresión Oral”, Editorial Iberoamericana de Publicaciones Lima - Perú 1987 P.C. 17. dice:*

“Hablar bien, no quiere decir ser un “Diccionario Ambulante” ni saber y usar palabras difíciles y rebuscadas. Es conveniente, por supuesto, enriquecer nuestro vocabulario; pero es más importante saber encontrar la palabra justa en el momento oportuno, y cuando la encontremos hay que decirla bien.”

El autor dice, que el alumno debe expresarse ante los demás miembros de su grupo con claridad y espontaneidad. Que el niño exprese sus sentimientos, pensamientos y conocimientos abiertamente.

➤ *ZAPATA LOZADA, Lilian (1999:106) “Juegos lingüísticos en el nivel de expresión oral, en los niños de 5 años”, sustenta:*

Los juegos lingüísticos son de suma importancia para los niños por que permiten tener una mejor fluidez, entonación, pronunciación, precisión de

vocabulario, etc., y a la vez para que tenga facilidad al emitir conceptos generales, abstractos, descriptivos, conjuntos plurales, y otros.

Así mismo debemos manifestar que son escasos los trabajos de investigación sobre el tema que estamos informando, el presente trabajo servirá para aperturar a nuevas investigaciones que busquen mejorar el vocabulario expresivo oral de los niños de 5 años de edad mediante programas donde se plantea que la educación del niño de esta edad debe partir de sus experiencias y necesidades.

Además la presente investigación servirá como factor motivacional para que los docentes se interesen en realizar nuevas investigaciones en beneficio de la educación de nuestro país.

“Para este autor lo importante es el juego lingüístico porque a través de éste el niño va a tener una mejor fluidez, entonación, pronunciación y a la vez emite paulatinamente”.

A NIVEL LOCAL:

➤ *CONTRERAS CASTILLO, Lucy María y otros (1994: 84) en su tesis de grado denominado “La Pobreza del Vocabulario Efectos de la Inadecuada Aplicación Metodológica en el Sexto Grado de las Escuelas Primarias Estatales de Menores de la Ciudad de Jayanca” I.S.P. “S.C.J.” – Chiclayo, 1994.*

Entre sus conclusiones arribaron a lo siguiente:

“La falta de implementación a los docentes para la enseñanza del lenguaje en la educación primaria constituye un factor limitado de la eficacia del proceso de enseñanza – aprendizaje del vocabulario”.

La conclusión en mención nos permite considerar el desconocimiento del método y los procedimientos más adecuados para la enseñanza – aprendizaje del vocabulario por parte de los docentes determinando que, la inadecuada aplicación metodológica conlleva al desordenamiento ya sea en la selección de contenidos en la programación de actividades, en el proceso de evaluación y consecuentemente en el logro eficaz de los objetivos, determinando además con ello la pobreza de vocabulario de los alumnos de nuestro ámbito de estudio.

➤ *PÉREZ GUZMÁN, Edith Mercedes y otros, en su tesis de grado denominado “Aplicación de un Programa de Razonamiento Verbal para Incrementar el Vocabulario de los alumnos del cuarto grado de la escuela Primaria de Menores N° 11010 del cuarto sector de Urrunaga del distrito de José Leonardo Ortiz. I.S.P “S.C.J.” – Chiclayo, 1997”.*

Entre sus conclusiones arribaron a lo siguiente:

“La aplicación de nuestro estímulo mejoró su vocabulario en los alumnos del grupo experimental alcanzando un promedio de 13,8 – 14 puntos”.

Esta conclusión es importante porque a través de un programa de razonamiento verbal van a lograr mejorar el vocabulario de los alumnos que conllevará a un nivel aceptable en ellos.

Las investigaciones mencionadas, dan un sustento teórico – científico para realizar un trabajo de investigación de esta naturaleza, para lo cual confiamos en obtener muy buenos resultados colaborando para que se cristalice la conformación de equipos de trabajo que permitan aplicar el programa de juego de roles contribuyendo así en el mejoramiento del rendimiento académico de los niños y niñas.

2.2.- JUEGO DE ROLES

2.2.1.- JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

A raíz de diversas búsquedas en la Web, de recopilar opiniones y, a partir de 6 años de experimentar con los juegos de rol, he sacado la conclusión de que este maravilloso mundo de interpretaciones puede ser una herramienta que los maestros y profesores podrían llegar a utilizar en las aulas de forma sorprendente e innovadora.

Los beneficios para la educación y lo barato y sencillo que pueden resultar, les hace una posibilidad a tener en cuenta. Los Juegos de Rol son los beneficios didácticos y pedagógicos que estos presentan, incluyendo testimonios y opiniones de maestros que ya lo consideran como una herramienta completamente válida. Esta fantástica actividad pueda llegar a las aulas, ya que se ha llegado a asimilar conocimientos que de otra forma hubiera sido imposible incorporar.

2.2.2. ORÍGENES. HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROLES

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 & Dragons*, 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.

En principio, aquello fue así debido al desconocimiento que se tenía de los mismos y a los acontecimientos mediáticos que lograron identificar estas prácticas con personas de carácter antisocial que podían llegar, incluso, a matar. Sin embargo, expertos en pedagogía y psicología, avalados por instituciones como el Ministerio de Educación y Ciencia, niegan tales imputaciones y apuestan por el uso de estos juegos en procesos generales de aprendizaje y socialización o en casos de terapia con jóvenes inadaptados.

2.2.3. DEFINICIÓN

Descrito de manera breve, los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como "Policías y ladrones", "Mamá y papá" o "Apaches y vaqueros". Pero elaborando un poco más, lo primero que habría que hacer es explicar el significado del nombre. Según el diccionario de la Lengua Española: *"Rol.- Papel que interpreta un actor: desempeñar un gran rol en una representación teatral"*. (Eines y Mantovani, 1980)

Esto se debe a que en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje (es decir, improvisando).

Así pues, una partida de rol no va a seguir un guión prefijado, sino que la "historia" se irá creando durante el transcurso de la partida. Historia porque realmente se está contando y creando una. La manera de hacerlo es describir las acciones que realiza el personaje que se interpreta y hablar por él cuando se trate de los diálogos que tiene con el resto de los personajes. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a vaqueros uno le dice al otro "ahora yo te disparo" y el otro le contesta "y yo te lo esquivaba". Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras que en una obra de teatro, en un libro o en una película la historia ya está escrita y el público va descubriendo poco a poco su desarrollo

final, en una partida de Rol son los jugadores los que van creando el relato según van ocurriendo las cosas.

2.2.4. EL JUEGO DE ROL: COMPONENTES Y OBJETIVOS

Para jugar al rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Una es siempre el director de juego (narrador) o master, encargado de dirigir el hilo argumental. Los demás son jugadores que interpretarán su propio personaje. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas conocidas como sistema de juego, aunque pueden existir partidas sin más aporte que el de la imaginación. Las partidas o sesiones suelen ambientadas en un escenario de campaña lo que da una continuidad y realismo al juego.

Los jugadores tienen siempre como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo acumular riquezas, resolver enigmas o bien conseguir el mayor grado de realismo.

Durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje. El director de juego decidirá si tales acciones pueden llevarse a cabo y en caso de realizarse decidirá el resultado: siempre en base a las reglas de juego.

El director de juego también decidirá las acciones de los personajes no jugadores (PNJs) y del resto de elementos del entorno.

Diferencias respecto a otros juegos: Colaborar, no competir. Es importante explicar una diferencia muy importante entre los juegos de rol y cualquier otro tipo de juego. En los juegos de rol se sustituye el concepto de competición por el de colaboración. Los jugadores no sólo deben interpretar a su personaje, sino que además deben cumplir una misión, en la mayoría de los juegos de roles no pueden haber ganadores o perdedores sino grupos o equipos.

Mientras que los juegos son caracterizados por sus herramientas, también pueden ser definidos por sus reglas. Cuando éstas sufren numerosas variaciones y cambios generalmente da lugar a un "nuevo" juego.

2.2.5. APORTES DE LOS JUEGOS DE ROLES:

A) 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.

B) Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas...

C) Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

D) Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro del gran déficit que suele ser origen del fracaso escolar.

E) Fomentan la tolerancia, desde el Ministerio de Educación y Ciencia subrayan una serie de virtudes de carácter socializador y educativo en relación con la práctica de los juegos de rol. Además, la forma de jugar, con la toma de continuas notas, lecturas y cálculos, facilita muchos de los procesos imprescindibles a la hora de aprender, motivar al estudio y al uso de nuevos vocablos, además de comprender". A todo ello habría que añadir, según el referido informe del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, que los juegos de rol facilitan la tolerancia, al permitir a los jugadores desempeñar el papel de otros, y la socialización, sobre todo en los casos de jóvenes inadaptados, a los que se facilita la oportunidad de ayudar a integrarse.

2.2.6. APOORTE A DETERMINADAS ACTITUDES

A) 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.

B) 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.

C) A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.

D) Al encuentro de intereses y gustos personales.

E) 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 consciencia más amplia de sus actos.

F) A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el

personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.

G) A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo.

H) A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

2.2.7. LOS JUEGOS SON ÚTILES PARA LA EDUCACIÓN

Los Juegos son fundamentales en la educación. El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los educadores a alumnos tachados de "vagos" rendir cuatro veces más porque lo que hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí consideramos el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos (carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos.

- **Aporte de un juego de rol a los conceptos:**

En cuanto a conceptos, la mayor aportación de un Juego de Rol se refiere a la importancia del aprendizaje. Como bien sabemos, la base del aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo. Mediante el Juego de Rol podemos convertir en extremadamente significativos aspectos de una materia que no lo eran para el estudiante. A un niño o niña extremadamente interesado por la botánica le puede parecer apasionante saber qué son los pistilos de una flor, pero probablemente al resto les importará más bien poco. Sin embargo, si ese conocimiento es el único que les permitirá encontrar el antídoto para el veneno que está a punto de acabar con la vida del rey, pasa a tener una importancia extraordinaria.

Por otro lado, la cantidad de información que durante el juego reciben y procesan los estudiantes es increíble, y al estar motivados por el transcurrir de la

historia, la asimilan y procesan a una velocidad muy superior a lo que conseguiríamos habitualmente mediante una clase "tradicional".

- **Aporte de un juego de rol a los procedimientos:**

En un Juego de Rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión orales (que tan injustamente obviamos a veces en el aula por falta de tiempo) es constante, ayudando a usar al estudiante todo su potencial en estos campos. Además, el uso continuo de cálculos para averiguar los resultados de las acciones puede ayudar a mejorar de forma evidente el empleo del cálculo mental. Asimismo, el niño y niña tienden a la realización de esquemas, mapas conceptuales a fin de organizar los datos que se le van dando para resolver el entramado de la partida. Busca información, toma notas, las discute con sus compañeros de juego, elaboran esquemas de actuación y los llevan a la práctica. ¿Nos suena de algo todo esto? Pues si, es exactamente el mismo proceso que se debe realizar cuando les pedimos que hagan un trabajo en grupo. Y todo eso lo hace de forma voluntaria y, además, divirtiéndose. Por otro lado, el incremento de actividad lectora es sustancial. Alumnos que rechazaban la lectura por tediosa o carente de interés, empiezan a buscar libros referentes al tema que están jugando, manejan gruesos manuales de hasta 300 o 400 páginas para aprender más sobre los Juegos de Rol, etc.

- **Aporte de un juego de rol a las actitudes**

Es aquí, quizá, donde el Juego de Rol incide de forma más visible y directa en los niños. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los Juegos de Rol son excelentes para plantear situaciones "comprometidas", como el racismo, el sexismo, etc... y dejar a los alumnos encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo. Pero intentemos verlo con algo más de profundidad:

1. La Empatía. Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto así mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son

sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente estas experiencias.

2. La socialización. El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

3. La Tolerancia. El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le pueden ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

4. Los juegos de rol en el aula: Aquí lo ideal sería un funcionamiento en talleres, con un número reducido de alumnos (de seis a ocho) y un monitor por taller. Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a dos o tres veces al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería, en los centros que ya tengan una dinámica de talleres extraescolares, introducirlos como un taller más, guiado por un equipo pedagógico adecuado. El campo de actuación más directo es el de la Comunicación, la Historia y Geografía. Recomendamos especialmente el uso de los juegos de rol para el aprendizaje de estas materias. Cabe decir que con el Juego de Rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán a los niños y niñas a superar muchas de las dificultades que surgen en sus estudios en esta Etapa. Además, la necesidad de establecer relaciones conceptuales entre diversos temas a lo largo de las aventuras que vive el personaje, colabora al desarrollo de estructuras de pensamiento más libres, huyendo de la rigidización que se produce con el estudio puramente memorístico. Otro aspecto que ayuda a desarrollar el

juego de Rol en esta etapa es el de la riqueza expresiva. Enfrentado a la necesidad de detallar sus acciones lo más minuciosamente posible, y combinado con la incentivación de la lectura como fuente de placer y conocimientos, el adolescente mejora de forma patente su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficit que suelen provocar lo que ya conocemos como fracaso escolar.

2.2.8. IMPORTANCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EDAD ESCOLAR.

Desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores.

El juego es para los niños el medio a través del cual disfruta, crea. Es además una actividad completamente necesaria que lo va desarrollando física, psíquica, social y espiritualmente.

Él es considerado como una actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa parcial o total de cualquier fenómeno de la vida y fuera de su situación práctica real.

Al llegar el niño a la edad escolar el juego para ellos va siendo diferente, ya no sólo interacciona con los juguetes sino que este se va haciendo cada vez más complejo, utilizando objetos sustitutos e imaginarios y sienten la necesidad de imitar a los adultos; por lo tanto es en esta etapa que surge el juego de roles que es una forma particular de actividad de niños y niñas.

Este tipo de juego surge en el de cursar del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. En el juego de roles los niños/as asumen un papel determinado para satisfacer las necesidades básicas de parecerse al adulto, estableciendo relaciones relativas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos y la creación de una relación ficticia.

El juego de roles es la actividad fundamental en la edad escolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen.

El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea,

satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo.

2.2.9. IMPORTANCIA DE LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DE ROLES.

Entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad escolar por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigido adecuadamente por el adulto es capaz de desarrollar en ellos, mejor que cualquier otro tipo de actividad, la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los escolares pueden satisfacer su principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene al niño como ser social permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil.

El juego debe ser dirigido por el adulto para que este se convierta en un medio de educación y desarrollo. Sin embargo se ha comprobado que existen distintas formas de dirigir el juego y que no todas son adecuadas.

Dentro de los tipos de dirección del juego tenemos:

La autoritaria: donde el educador le dice al niño todo lo que él debe hacer al jugar. El niño es un elemento pasivo, sólo cumple con lo que se le indica.

Dirección liberal: plantea que al niño no se le puede privar del juego, de la creación. La educadora apenas dirige, sólo se dedica a realizar preguntas.

Dirección pseudo democrática: el educador deja que el niño actúe, hable, pero ella es quien determina quién será cada cual y qué hará en el curso del juego.

Dirección óptima: el educador le da el modelo de juego al niño y luego lo deja actuar de forma independiente de manera que desarrolle sus habilidades y hábitos. Aplicando su experiencia social.

Esta dirección pedagógica es considerada la más adecuada pues es donde el niño seleccionará sus juegos, sus compañeros, los materiales a utilizar y llega a formar sus propios argumentos.

Como todo proceso pedagógico, la dirección del juego debe tener presente la planificación, la ejecución, el control y la evaluación.

En la planificación:

- El educador debe conocer las características de los niños y diagnosticar el nivel de juego alcanzado.
- Conocer el nivel de preparación de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene).

- Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento).
- Debe conocer con qué materiales cuenta y cuáles necesita.
- Valorar los procedimientos a utilizar.
- Analizar cuáles son los argumentos en correspondencia con sus intereses.

La ejecución y control.

Se comienza desde la conversación inicial, donde se le permitirá al niño decidir a qué va a jugar, con quién va a jugar, con qué va a jugar.

El educador juega con los niños ocupando diferentes lugares en los argumentos (rol principal, menos principal, secundario), utiliza el método integral que consiste en familiarizar al niño con el medio. El juego se utiliza con carácter didáctico y debe llevar la experiencia real del niño, se realizan demostraciones y se organiza el área de juego.

El educador debe tener presente diferentes procedimientos que favorezcan a que este momento del juego se desarrolle de manera adecuada. Dentro de este los docentes pueden utilizar las sugerencias, demostraciones de acciones, preguntas, recomendaciones, consejos, conversaciones.

El control se cumple durante todo el desarrollo del juego a través de diferentes procedimientos. La educadora controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse.

La evaluación

Este es el momento que permite a los docentes presentar valoraciones del comportamiento de los jugadores en el rol asumido y no necesariamente esta valoración se hace al final del juego. Puede darse el caso en que se hace en el desarrollo de juego y en pequeños grupo, nunca con todos los niños en general. Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre. Se realizan preguntas como ¿A qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿Con quién jugarán?, ¿Qué utilizarán?

Al realizar la evaluación debe tenerse presente los cuatro indicadores y los cinco niveles de juego.

Indicadores	1	2	3	4	5
I (acciones)	No lúdicos	Lúdicos- aislados, repetitivos	Varios de un tema pero no vinculados	Vinculados a la trama del juego	Secuencia lógica, enriquecen el juego.

II (Rol)		Está en la acción	Después de la acción	Previo a la acción	Crean roles diversos
III (Utilización de objetos)	Manipulan con su función social	Varios pero no sustituyen	Objetos reales y algunos sustitutos	Sustitución imaginaria antes o después	Sustituyen objetos variados en situaciones lúdicas creativas
IV (Relaciones)	Contactos breves aislados	Casuales por acciones o juguetes	Juegan con otros casualmente	Juegan con otros previo acuerdo y son más estables	Planifican y organizan juegos conjuntos

Para una correcta dirección del juego el docente debe tener presente diferentes habilidades:

Habilidad de análisis y diagnóstico.

Consiste en analizar y valorar el nivel de desarrollo de la actividad lúdica de cada niño, cada grupo y del ciclo. Para poder realizar un adecuado diagnóstico se hace necesaria la observación sistemática.

Habilidad de proyección.

Es la que se desea obtener por todo el grupo en general y para cada niño en particular, se trazan objetivos a corto y largo plazo, permite planificar los métodos y procedimientos para lograr los objetivos.

Habilidad de organización y comunicación.

Organización de los niños en el juego. Permite despertar un verdadero interés sobre la actividad, aplicando de manera certera los métodos y procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

2.2.10. METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES.

- Conversación inicial
- Oferta de los argumentos.
- Selección de atributos.
- Ejecución y control del juego.
- Conversación final.

2.3. EXPRESIÓN ORAL:

2.3.1. EL LENGUAJE:

- **Concepción del lenguaje**

El lenguaje podemos presentarlo como la simbolización de hechos, objetos y experiencias, a través de un código común compartido, es además el medio principal de expresión de la herencia, el ambiente y la experiencia, factores que influyen sobre el desarrollo de nuestros niños (Piaget 1977. Página. 53).

“El lenguaje es tanto una herramienta del pensamiento como un medio de comunicación” (Hohmann 1901, página 194).

Piaget, Allport y otros (1987) manifiestan que “El lenguaje es fundamental para la definición del hombre, por una parte es logos, aprehensión del ser, por parte, es logos intersubjetivo, forma y expresión de la historicidad del hombre”

En estas citas se quiere resaltar en primer lugar el valor que tiene el lenguaje para el hombre mismo y luego, el valor social en la relación con los demás.

Al tratar de definir el “Lenguaje” podríamos entrar en discusiones filosóficas, psicológicas y lingüísticas que no son objeto de nuestro trabajo, más bien pretendemos aproximarnos a una definición del lenguaje para guiar nuestro trabajo para la conducción del mismo hemos considerado importante definirlo como: “La capacidad de expresar significados de una manera organizada, la capacidad de expresar a través de un sistema de signos establecidos arbitrariamente y que tienen un valor simbólico”.

➤ **Enfoques del Lenguaje:**

El hombre viene interactuando constantemente con sus semejantes y con su medio, aprendiendo de ellos, dándole significado a las cosas, comprendiendo sus características y sus relaciones, desde su propio punto de vista.

El ser humano es un aprendiz de la lengua prácticamente desde sus primeros días de su vida y hasta su entrada en la edad adulta. El dominio progresivo de las habilidades del uso del lenguaje es un factor decisivo en el desarrollo psicológico general (Coll, C. 1993, pág. 176).

Es evidente la necesidad de las palabras para objetivar el pensamiento de una manera articulada. Dentro de las perspectivas del lenguaje infantil, Piaget y Vygotsky, entre otros, se han preocupado de estudiar cómo se articula el desarrollo intelectual y la elaboración del lenguaje.

Simultáneamente con Piaget, Vygotsky citado por Rivere (1998, página 75) señala que existe una inteligencia pre lingüística e indica el papel del lenguaje en la formación de los conceptos.

Para Luria citado por Itzigsohn (1983, página 62) el papel del lenguaje es capital, dirige las actividades del niño, es un elemento necesario para las relaciones sociales y son precisamente las condiciones sociales las que dirigen el futuro del niño.

Thorne (1997, página 47) refiriéndose a los trabajos de Piaget, manifiesta que la aparición del lenguaje no es un hecho aislado ni casual o ligado solamente a la imitación del lenguaje del medio ambiente, sino que traduce al igual que el juego, el nacimiento del pensamiento simbólico. Luego, el lenguaje será un factor favorecedor para llegar a la abstracción.

La adquisición del lenguaje está muy ligada a la representación, juego simbólico y fantasía mental que emergen en el desarrollo del niño de manera simultánea. Por su parte la capacidad de representación de objetos y sucesos presentes y ausentes está ligado al desarrollo del lenguaje.

Las teorías sociolingüísticas y las antropolingüísticas del realismo cultural han demostrado el papel que el lenguaje desempeña como facilitador y a la vez como inhibidor del pensamiento, en este sentido Labinowickz (1982, página 119) opina "El lenguaje juega un papel importante para refinar estructuras del pensamiento, particularmente en el periodo formal de su desarrollo. Sin embargo, los arcos de referencia serían personales y carentes de regulación social mediante la interacción. "

El lenguaje y la lengua son el principal soporte del niño porque le permiten manipular conceptos, registrar experiencias, desarrollar su estructura simbólica resolver problemas y facilitar el desarrollo cognitivo (Miller 1972).

En síntesis ambas teorías resaltan lo importante que es poner al niño en interacción v con el ambiente que lo circunda para que este en forma directa, adquiera aprendizajes significativos y mejorar su lenguaje.

➤ **Etapas en el desarrollo del lenguaje.**

Cáceres (1975) considera que los niños difieren en sus pautas de crecimiento, es por eso que cuando se habla de etapas en la adquisición del lenguaje, se hace en líneas generales.

- **Sintáctico:** (componente gramatical) Es la organización de sonidos en palabras y oraciones con significado.

- **Semántico:** (componente de significado) Sistema que rige los significados dados por la sintaxis. Según las estructuras sintácticas o gramaticales que se elijan. Se logrará el significado.

- **Pragmático:** (componente comunicacional) Este componente se refiere a los efectos del comportamiento en la comunicación. Se refiere a la lógica de las oraciones que se usan y a su propiedad de acuerdo a la situación. Es decir tiene que ver con cómo y cuándo se utiliza el lenguaje.

Cáceres (1975) y Bullón (1972) coinciden en plantear que para manejar una lengua, el niño debe conocer las reglas de los cuatro componentes y como se relacionan entre sí.

➤ **Funciones del lenguaje.**

Ibáñez (1999, página 16), analizando los aportes de Bouton, Philips, Rondal y Bredaryt sobre las funciones del lenguaje se plantean las siguientes interrogantes ¿Para qué sirve el lenguaje?, ¿Cuál es la influencia del lenguaje sobre el desarrollo general y la conducta del niño?, llegando entre otras a las siguientes conclusiones:

- El lenguaje es el principal medio de comunicación entre los humanos. Es la principal vía de información y transmisión de cultura.
- El lenguaje es el instrumento estructural del pensamiento y de la acción a través de la representación.
- El lenguaje es un sistema que contiene su propia estructura lógica. Está íntimamente ligada en la estructura mental del niño, porque constituye el medio para representar su realidad.

Piaget, entre otros, la designa como función simbólico (semiótica al referirse al lenguaje). Esta función aparece al final del periodo sensorio – motor (uno y medio a dos años) y consiste en poder representar algo (un “significado”) por medio de un significante diferenciado específico para esta representación.

Lenneberg (1982, página 234) manifiesta que “El niño aprende a utilizar las palabras que necesita” Al construir un vocabulario aprende primero las palabras que necesita más urgentemente, pero; también usa sustitutos como el llanto y los gestos, en el momento en que le faltan las palabras adecuadas para significar lo que quiere.

Las primeras palabras que usan los niños son sustantivos, generalmente monosílabos derivados de los sonidos favoritos del laleo del niño. Más tarde estos sonidos se repiten en forma doble o triple.

Las palabras se usan para designar personas u objetos del medio ambiente.

Rondal, Jean, Serón (1988) al igual que Marianne Frostig y Phillis Maslow (1984) consideran que el entrenamiento en el lenguaje oral depende a la vez del entrenamiento de la formación de conceptos. Primero debe proporcionársele al niño experiencias concretas y luego el vocabulario con el cual simboliza la experiencia.

La adquisición de conceptos involucra organización y reorganización más amplia, un nivel de abstracción más alto y una descripción más clara de otros conceptos, lo que implica la estimulación en cada uno de los elementos del lenguaje. En este sentido Mabel Condemarin afirma que “La forma más simple y directa de desarrollar el lenguaje es facilitar las oportunidades para que hable y hable sin trabas” Condemarín, (1984, Pág. 313).

Así servirán para estos objetivos todas las actividades y experiencias que proporcionen nuevos significados o que refuercen con distintos matices los ya adquiridos. Nuevas experiencias llevarán nuevos significados y nuevas palabras para describirlas, explicarlas en su extensión y en su característica física.

En el aspecto semántico del lenguaje es que nos ha interesado estudiar en nuestro presente trabajo de investigación. Manifestado directamente, en el vocabulario expresivo oral. Entendiendo por vocabulario a la capacidad de reconocer y denominar objetos y definir conceptos (Morrison 1987, pág. 26).

Así mismo el diccionario de la lengua española lo define como “Conjunto de palabras de un idioma perteneciente al uso de una región a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. En un sentido menos genérico, catálogo o lista de palabras, ordenadas con arreglo a un sistema, y con definiciones o explicaciones sucintas”

La mayoría de los estudiosos acerca de la extensión del vocabulario de los niños en el momento de su ingreso a la escuela (6 años) parece indicar que conocen el significado de alrededor de 2500 palabras y la incrementan a una velocidad de alrededor de 1000 palabras por año, en las etapas primarias y de 2000 palabras por año en la enseñanza media y así progresivamente.

Sin embargo, Brooksetal, citado por Morrinson (1987, pág. 27) sostiene que al iniciar la escolaridad, se trata de una función enteramente vinculada al lenguaje.

Para el autor el inicio del diálogo estaría vinculado, al aprendizaje del vocabulario: (hacia los 18 meses), y el diálogo permitirá al niño el desarrollo del lenguaje como medio para aprender, opuesto a la función pragmática, o lenguaje como acción.

Más, adelante el niño domina los principios de gramática y de diálogo y rompe la similitud entre uso y función. Gracias a lo cual el niño está preparado para realizar su lenguaje social y adelantarse cada vez más en la cultura.

➤ **El lenguaje como instrumento del pensamiento**

Como vimos en el apartado anterior las funciones comunicativas o lingüística pueden ampliarse o reducirse, sea cual sea la perspectiva científica, hay acuerdos en conceder al lenguaje dos grandes funciones: la representación y la de comunicación. La representación se efectúa por distintos medios, mediante los cuales el sujeto humano puede actualizar algo que está ausente.

Refiriéndose a la función representacional el lenguaje, ya Walton (1924) dejó explícito que las palabras sustituyen a las cosas que representan, ya que pueden provocar reacciones parecidas a los objetos o hechos representados.

El niño va formando en su desarrollo sus representaciones dentro de un sistema cultural a través de distintos intercambios, entre los cuales el diálogo ocupa un lugar preferente. En el interior de esta situación realizará su aprendizaje lingüístico donde cada nueva adquisición afectará a su sistema representativo.

En este sentido Nelson (1974) indica distintos aspectos que describen la representación de objetos. Así pues ésta adquirirá primero un núcleo compuesto de propiedades funcionales del objeto; al que más tarde se le irán añadiendo la discriminación de distintos atributos, formando así nuevas categorías aptas para la representación.

Para Piaget (1987, pág. 64) la representación aparece al final del periodo sensorio motor hacia los 18 meses, donde el lenguaje ejercerá esta función junto con el juego simbólico y la imitación diferida. El resultado será la interiorización de los esquemas de acción, que se realizaron de manera progresiva.

El niño va de lo concreto a lo complejo y de lo subjetivo a lo objetivo, la descentración permitirá al niño una representación alejada del egocentrismo.

Una postura similar presenta Bruner (1966) citado por Siguán (1992, pág. 27) quien considera distintos tipos de representación, una de las cuales, es la representación simbólica que se desarrollará rápidamente entre los dos y los cinco

años. La importancia que Bruner da al lenguaje, pues, primordial en cuanto a la funcionalidad del instrumento lingüístico. Gracias a él, el niño puede tomar distancia de la realidad preceptiva y adquirir habilidades que permitan el control comunicativo.

➤ **Construcción del vocabulario.**

Ibáñez (1999, pág. 13), analizando los aportes del niño y Piaget concluye que, los símbolos son el instrumento para la cognición y la designación de las cosas, de las cuales no es posible hacer referencia en la comunicación aun siendo éstas entes abstractos o físicamente ausentes, así los símbolos constituyen el medio para representar la realidad, es decir, en el desarrollo de una lógica interna, llegando incluso a condicionar un tipo de conceptualización determinada.

Así mismo, entre los autores que han catalogado las funciones del lenguaje, destaca Halliday (1975) que ofrece uno de los análisis más completos. El autor estudia las producciones verbales de los niños a partir de los 9 meses, adoptando un punto de vista funcional, según el cual considera que ya existe lenguaje a partir del momento en que se dan expresiones significativas. El autor considera que en el curso de desarrollo del niño, el lenguaje va manifestándose a través de las siguientes funciones:

- Instrumental, o uso del lenguaje para satisfacer sus propias apetencias hacia objetos o bien que alguien le preste servicio. Normalmente queda claro por el contexto, aunque a veces es más específico.
- Reguladora, cuando se intenta modificar la conducta de los demás.
- Interactiva, se establecen y se mantiene contactos con lo que es de interés para el niño.
- Personal, expresa su propia individualidad y autoconciencia.

Las cuatro funciones mencionadas se dan a los 10 ½ meses. De ellas, las tres primeras actúan sobre el medio y son agrupadas bajo el término de pragmática:

Una última función, la informática. Está ligada a su capacidad de diálogo y concretamente a las respuestas a preguntas. Tarda bastante en aparecer, según el autor, por tratarse de una función enteramente vinculada al lenguaje.

El niño conoce un promedio de por lo menos 8000 palabras, e incluso puede dominar hasta 20 000.

Como se mencionó anteriormente un niño al iniciar la escolaridad conoce un promedio de 2500 palabras lo que valdría preguntarse ¿Cómo se aprenden las

palabras?. Según Ramírez (1997) no existe aparentemente un modelo rígido de aprendizaje, este varía correctivamente con el desarrollo intelectual. Al parecer, en un principio, la palabra servirá más para indicar una categoría de objetos que uno en especial.

Generalmente el niño es atraído por una determinada característica del objeto a la cual denomina y le sirve de etiquetas o rótulo para designar los objetos que poseen esa misma característica.

A medida que es capaz de discriminar aspectos específicos para comparar objetos, la diferenciación lingüística correspondiente a estos nuevos aspectos señala la nueva categorización.

Este proceso induce a Lenneberg (1967) a afirmar que las palabras designan categorías y no objetos específicos.

El aprendizaje de palabras, en una etapa superior implica dos procesos. En el primero, el niño lo asocia las unidades dentro del contexto que le llegan a ser familiares es decir habría una emisión activa. El segundo proceso implica individualización de unidades semánticas a partir de contextos escuchados; es decir este proceso se realiza por la asimilación de enunciados propuestos por los adultos.

La experiencia muestra que los niños, a partir de una cierta edad, aprenden también palabras preguntando a los adultos el nombre de las cosas.

Es así que el ambiente en que se desarrolla el niño influye muchísimo en la adquisición y riqueza de su vocabulario. Es así que un niño nacido en un ambiente dotado de un buen grado cultural, posee en igualdad de circunstancias, un vocabulario bastante más extenso que otro niño lo que se desenvuelve en un medio social en el cual no existen los conocimientos básicos, y este fenómeno se produce no sólo en la niñez sino que lo encontramos a lo largo de toda la vida (Ministerio de Educación).

En este sentido el juego dramático se presenta como una alternativa de singular valor para estimular el desarrollo del lenguaje infantil.

➤ **VOCABULARIO EXPRESIVO ORAL.**

Numerosos autores coinciden en distinguir 2 tipos de vocabulario: vocabulario receptivo y vocabulario expresivo que se desarrollan uno sobre la base del otro (Morrison, 1987, Reivell, 1969, Cartty 1954) denominándose vocabulario receptivo a la comprensión del lenguaje por el niño.

Así mismo el vocabulario expresivo oral implica la capacidad para utilizar los términos verbales en función de un significado, como se puede apreciar el vocabulario expresivo oral guarda relación con la reserva de palabras que el niño es capaz de utilizar en su lenguaje hablado.

Morrison (1987, pág. 19) sostiene que la calidad y la cantidad de vocabulario de un niño depende de sus experiencias en su hogar y en la educación formal. Indica también cuan capaz es de articular verbalmente lo que ha aprendido.

La cantidad y la calidad del vocabulario de un niño son determinadas por la capacidad de expresar en palabras lo que ha aprendido en su ambiente y de la educación formal.

La extensión del vocabulario del niño se refleja en lo bien que puede procesar el lenguaje, lo que ha aprendido de lo que percibe visualmente y auditivamente de modo que sea capaz de identificar verbalmente figuras.

Se supone que el lenguaje expresivo, es decir, la expresión verbal del lenguaje, constituye un complicado proceso mental.

En este sentido D. Mc. Carttr (1954), sostiene que es la capacidad para formarse una idea o un concepto de una figura u objeto.

➤ **Indicadores del vocabulario expresivo oral**

1. Claridad en la expresión:

a) Articulación:

Todos los sonidos se pronuncian debidamente por la participación de algún órgano de la cavidad bucal. La articulación está constituida por todos aquellos movimientos posibles dentro de la boca que hacen variar la forma de tal cavidad para configurar la fisonomía de cada sonido en relación al conjunto de los que se pronuncian.

En ella participan principalmente los órganos del sistema digestivo como la lengua y los dientes. Es la acción de articular o emitir sonidos por la boca para hablar con la debida distinción de vocales, consonantes y sílabas de las palabras.

En la conversación corriente, sucede que pronunciamos descuidadamente y por lo tanto cometemos algunos errores. Unas veces estos errores son dentro de la palabra misma o en el encuentro de ellos se suprime un fonema, se cierra una vocal abierta o se abre una vocal cerrada.

En los niños de los primeros grados de educación primaria subsiste la deficiente articulación alimentada por causas de índole familiar y local. Estas deficiencias

consisten en asimilaciones o abreviaciones en la pronunciación de palabras. Tales ejemplos pueden advertirse, cuando el niño expresa “quero a mi mamá”, “me cuida, mi protege”, “había un amio”, “un lión”, “emprestame tu chompa”, “el gato lambe la pata”, “viniste ayer”. Podemos observar que las palabras: quiero, me, amigo, león, préstame, lame y has venido. No han sido articuladas adecuadamente; por cuanto puede apreciarse que en el habla persiste una articulación de tipo incipiente.

b) Ritmo:

Es una continuidad emocional. Un discurso puede poseer una gran unidad expresiva, y, sin embargo, está mal ritmado. En este caso el interés del auditorio subsistirá en el aspecto puramente mental (es decir, seguirá prestando alguna atención a las ideas), pero el interés del espíritu irá decayendo, y si llega a sobrepasar al otro, vendrá la fatiga.

La persona que no sepa imprimir a sus palabras una emoción creciente, o sea que se mantenga durante todo el discurso en un mismo nivel emotivo, irá perdiendo fuerza ante su auditorio. La emoción en el momento de la exposición ha de ir siempre hacia arriba, hasta llegar al punto culminante llamado clímax, el cual suele estar al final o muy cerca de él.

Hacia él se tiende exponiendo ideas cada vez más expresivas, más fuertes, aumentando al mismo tiempo el tono de voz y la amplitud de los ademanes.

En el momento de iniciar la ascensión y los instantes de las sucesivas embestidas, quedan determinadas por el criterio del expositor según la naturaleza y longitud de su discurso.

Sería inoportuno cambiar de ritmo entre la exposición de dos ideas de igual calibre expresivo, pues un aumento en el ritmo emocional ha de estar siempre justificado. Los retrocesos momentáneos han de ser breves (pues si persisten demasiado, destruyen el ritmo global del discurso), y son como paradas de descanso a fin de acumular nuevas energías para las siguientes etapas, cada una de ellas será más emotiva que la anterior. Estas olas emocionales, dependen, de que el expositor sepa producirlas y robustecerlas con los recursos de su competencia que siempre causan efectos en el auditorio teniendo como sustento la materia prima que son las ideas.

A Los niños les encanta contar historias, hechos de su experiencia, relatos inventados. Algunos lo hacen con mayor capacidad continúa de la historia, sin dejar

que el ritmo decaiga aunque la mayoría carecen de habilidades para el relato oral, la historia contada resulta tediosa y aburrida. Las causas que motivan el decaimiento de la historia en los niños de los primeros años de educación primaria se debe, generalmente, a un deficiente aprestamiento de la competencia textual al interior de la familia y al cultivo de la misma capacidad del nivel inicial. Por ejemplo: “Bueno... , hoy día... me levanté...a las siete de la mañana y ...bueno me cepillé los dientes y ...entonces me puse mi uniforme, y entonces...tome mi desayuno y ...” como puede observarse, el discurso presenta interrupciones en la cadena hablada lo que hace que el discurso pierda su interés”

➤ **Fuerza expresiva/ aspectos extra-lingüísticos:**

a) Entonación:

Llamado también acento musical de una lengua. El lenguaje oral se realiza mediante la emisión de sonidos articulados. Una oración cuando es pronunciada se estructura melódicamente de acuerdo a unas pautas que marca la entonación, la cual depende de las variaciones en la frecuencia de las vibraciones de las cuerdas bucales, de acuerdo con los matices que el hablante quiere incluir en su discurso. De este modo, la entonación presenta un valor significativo, pues según ésta, un mensaje puede adquirir diferentes sentidos, dependiendo de la modalidad entonática que escojamos. En este sentido, cobra una gran importancia la articulación de la parte final de la frase, generalmente a partir del último acento de intensidad, el fonema donde reside la cumbre tonal y que depende de la dirección que adopte la línea melódica. De esta forma el fonema puede presentar tres modulaciones: ascendente (agudo y semiagudo), horizontal (suspensivo) y descendente (grave y semigrave).

En la cadena hablada, los niños no siempre respetan la calidad musical en la secuencia de las frases y oraciones. Puede advertirse que algunos niños inician sus relatos con tonos muy agudos y a la mitad del relato sienten que el aire les falta y tiene problemas para avanzar y terminar la historia lo que nos lleva a suponer que un buen aprestamiento del aparato fonador permitirá, que los niños tengan un dominio de los acentos musicales en la cadena del discurso. Ejemplo de ello tenemos: había una vez un niño que caminaba por el bosque y se encontró con un lobo se asustó y gritó auxilio, un señor le dijo ¿qué te pasa?, ¿por qué gritas?

b) Expresividad:

Entendemos por expresividad a la asociación que se da entre los sonidos organizados que se enuncian en conjunción con los ademanes, gestos, mímicas, etc. Que usa un hablante al momento de enunciar su discurso en el acto del habla. En el discurso oral sucede que algunos niños expresan utilizando sus gestos, ademanes y mímicas lo que permite deducir que están bien aprestados en la conjunción palabra – movimiento. Por el contrario se perciben en algunas oportunidades que los niños relatan sus historias de manera robotizada (solamente palabras sin movimiento). Estas debilidades de la capacidad expresiva se debe, muchas veces a deficiencias en el manejo del movimiento y espacio – corporal que se subsanan mediante estrategias escénicas como son juegos de roles y dramatizaciones, aplicados desde los primeros años de la escolaridad.

➤ **Contenidos de la expresión oral.**

a) Adecuación al contexto:

Es la capacidad que tiene cada persona de elegir la variedad (dialectal/estándar) y el registro (general, específico, formal, familiar, objetivo) apropiado para cada situación de comunicación. El hablante o competente conoce los recursos lingüísticos propios de cada situación. Ejemplo: a situación de un diálogo familiar o amical será diferente a la de un diálogo en una entrevista para un puesto de trabajo. En el primero tendrá un enfoque subjetivo mientras que en el segundo será objetivo. Los niños en su hablar discursivo, especialmente en el habla, seleccionan un tipo de registro y lo adecuan a la situación de la comunicación. Por ejemplo si se trata de organizar una historia los niños permanecerán atentos para seleccionar los elementos de la lengua que sean significativos.

b) Estructura textual:

La propiedad fundamental del texto es un carácter estructurado ya que esta unidad semántica es una totalidad en donde todas las partes están interrelacionadas y cumplen una función dentro del todo. Todo texto posee una doble estructura: contenido y forma o expresión.

La primera es un proceso del pensamiento y está constituida por una serie contenidos conceptuales relacionados entre sí y organizados jerárquicamente para ser comunicados a un receptor. La segunda es la expresión lingüística de ese pensamiento previamente organizado. Es el aspecto más eficiente en los niños.

Generalmente se da por una falla de coherencia lineal y dominio de una linealidad gramatical lógica.

Es frecuente escuchar en los niños estructuras gramaticales como : “Un día había una persona caminando por el bosque”. Donde lo correcto será “Un día, una persona caminaba por el bosque”.

c) Claridad de ideas:

Tiene que ver con la sencillez y nitidez de la emisión de los sonidos asociados con las ideas que va expresando el hablante. Las ideas son la base del discurso de un expositor, por cuanto el hablante tiene que tener precisión de ella para que el pensamiento fluya sin oscuridades (anfibiología) o doble sentido de la expresión.

En los niños es frecuente que la deficiente estructuración gramatical traiga consigo una falta en la claridad de ideas; lo que permite que el discurso sea ininteligible o sufra de oscuridad en el sentido. Ejemplo: “el lobo otra vez le dijo quieres una ganadita a tu casa”. El término “ganadita” termina por confundir al lector u oyente quien no logra comprender el sentido del discurso.

➤ **Actuación elocutiva:**

a) Expositivos:

Finalmente, son actos mediante los cuales se esclarecen razones, se conducen argumentaciones y se exponen concepciones y proyectos. La larga lista de los representantes de esta clase comprenden afirmar, negar, dejar, referir, citar, admitir, informar, acordar, objetar, deducir, explicar, concluir, ilustrar.

La intencionalidad del discurso tiene una direccionalidad definida. En los niños la direccionalidad pierde su sentido muchas veces en la mitad o al final del discurso porque no redondea el sentido inicial. Como es lógico el inicio del discurso con las primeras palabras se supone que el niño va a seguir una determinada narración pero de repente de manera imprevista cambia el argumento, lo que permite deducir que por su cerebro han atravesado otras ideas que bloquean el inicio del relato. En este sentido es natural que un discurso de tipo informativo se convierta en argumentativo o bien un discurso de tipo afirmativo se convierta en negativo. Por ejemplo “No es cierto” que me prestaste tu lápiz “y a esta no” “es así no”.

➤ **El Pensamiento y la Expresión Oral**

El pensamiento es transmitido por medio de palabras, las cuales se convierten en el instrumento de palabras o herramienta más indispensable para enseñar a pensar.

En este sentido la expresión verbal es un mediatizador entre la actividad mental y la cultura, tal es así que la relación existente entre el pensamiento y la expresión oral, no son hechos sino procesos continuos de ir y venir, del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento de que mediante la expresión oral el hombre desarrolla el saber pensar y los restantes (saber ser, saber hacer y saber convivir) son evolucionados en base a ella.

En el plano expresivo se tiene en cuenta la fluidez verbal, pronunciación, entonación y precisión de vocabulario.

Vocabulario y Expresión Oral

Morrison (1987:19) sostiene que la calidad y la cantidad de vocabulario de un niño dependen de sus experiencias en su hogar y en la educación formal.

Indica también cuan capaz es articular verbalmente lo que ha aprendido. La cantidad y calidad del vocabulario de un niño son determinadas por la capacidad de expresar en palabras lo que ha aprendido en su ambiente y de la educación formal.

La extensión del vocabulario del niño se refleja en lo bien que puede procesar el lenguaje, lo que ha aprendido de lo que percibe auditiva y visualmente, de modo que sea capaz de identificar verbalmente figuras. Se supone que el lenguaje constituye, un complicado proceso mental.

En este sentido sostenemos que es la capacidad para formarse una idea o un concepto de una figura o un objeto.

2.4- TEORÍAS QUE SUSTENTAN LAS VARIABLES DE ESTUDIO:

A) APORTES PSICOLINGÜÍSTICOS SOBRE LA LECTURA DE EMILIA FERREIRO (FINES DE 1970)

“El sistema de escritura es concebido por el niño como un sistema de representación de significados y no como un mero código de transcripción de grafía en sonidos (...). El niño, desde muy temprano, antes de saber leer en el sentido convencional del término, es capaz de anticipar el significado de un texto a partir de los conocimientos previos, a partir de la imagen que

acompaña la escritura, a partir de las características del portador del texto (...).

En este contexto podemos precisar que los textos mutilados deben promover la evocación de los saberes previos, según la naturaleza de los textos los alumnos pueden lograr ciertos niveles incipientes de comprensión.

Procúrese que la comprensión sea un ejercicio evidente de la internalización del mensaje más no sólo de las grafías”

B) TEORÍA GENÉTICA (PIAGET 1896 – 1980)

“Respecto a los aprendizajes sostiene que una conducta motora, perceptiva, memorística o propiamente inteligente viene a ser un intercambio entre el sujeto y el mundo exterior al igual que los intercambios fisiológicos que se establecen en los organismos...”.

De hecho, en nuestra interpretación podemos apoyarnos en esta teoría entendiendo que el proceso de interacción con cualquier elemento externo ayuda al aprendizaje que va desde lo motor hasta lo cognitivo. En este sentido podemos considerar que el estudio de las variables permitirá identificar la influencia del juego de roles (elementos externos) en el proceso de la expresión oral.

C) TEORÍA DE LA SUBLIMACIÓN:

Formulada por Sigmundo Freud, define al juego como: “Una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: Rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada.

Esta teoría hace referencias al pasado, o lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que el niño recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital, pero esta corrección también se halla, en parte relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de los deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de los papeles de la parte pasiva (que surge) por parte activa (que produce sufrimiento). El niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta

teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente.

D) TEORÍA DEL CRECIMIENTO:

Fue fundada por CASUI; considera al juego como resultante fatal del crecimiento. Vale decir del flujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. CASUI juzga que el desequilibrio orgánico por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de esta actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química provoca en el sujeto, la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente asevera que el hombre es de una estructura compleja. Por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.

E) TEORÍA DE LA ENERGÍA SUPERFLUA:

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamental es que: "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energía". Spencer buscó la razón del juego por la existencia de un excedente de energías, que propugnado por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos.

Si se considera que el juego es una actividad, ésta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de la naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores).

F) EL JUEGO SEGÚN PIAGET

En educación inicial, primaria y secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Piaget dice que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas.

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo

las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros (lectura y escritura).

G) TEORÍA Y EL JUEGO SOCIAL

El juego pasa por tres estadios:

1º estadio rechazo.

2º estadio de aceptación y utilización, y

3º estadio de cooperación.

En el estadio de rechazo, para el niño sólo existe su “yo” y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y usuario como una simple cosa.

Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es la primera instancia de desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que admiramos se recogen en los brazos de su madre.

En el estadio de aceptación y utilización de los otros, el niño trata de utilizar sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como GESSELL nos hablan que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo, dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin poder comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común.

Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los 5, 6, 7 y 8 años, es decir en la época escolar.

El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce alumnos de diferentes grados y su preocupación de imitarlos lo lleva olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes. Sin los cuales el juego no podría existir:

- La cooperación, con división del trabajo.
- La existencia de una regla.

Constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas.

Las situaciones de juegos y experiencias directas contribuyen a que el niño

adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros (lectura y escritura).

En educación inicial y los primeros grados de educación primaria en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc.

Cuanto más sentido ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice, posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados, y no estructurados, entre los que podemos nombrarlos: rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, franelógrafos, fichas y hojas de aprestamiento.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

CAPITULO III

MARCO METODLÓGICO

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.- HIPÓTESIS

La aplicación de un programa de juego de roles mejora el nivel de expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito de La Victoria, año 2015.

3.2. VARIABLES

A) Variable independiente (X): Programa de Juego de Roles

B) Variable dependiente (Y): Expresión Oral

3.2.1. DEFINICIÓN DE VARIABLES:

A) Variable independiente (X): Programa de Juego de Roles

Definición conceptual

Jiménez Pablo, (2005), nos dice que los Juegos de Rol son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En un Juego de Rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se denomina comúnmente Director de Juego).

Definición operacional

Noriaes (1990:334) dice que el juego es un móvil fundamental en el proceso de evolución infantil; permite desarrollar potencialidades a través de una

ejercitación previa y espontánea, permite expresar ideas, sentimientos, fantasías; además los niños en estos procesos elaboran temores, angustias, ansiedades, todo ello en una actividad creadora. El juego infantil es la expresión de la relación del niño con la totalidad de la vida.

El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimientos, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, es un instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento, para Vigotsky este proceso es importante si el niño habla mientras actúa, ya que considera al lenguaje que no sólo lo va a acompañar en sus actividad práctica sino que desempeña un papel específico en sus realización, por ello para el niño el hablar es tan importante como actuar y es necesario que el participe en los juegos.

B) Variable dependiente (Y): Expresión Oral

Definición conceptual

Es la capacidad para utilizar los términos verbales en función de un significado, como se puede apreciar la expresión oral guarda relación con la reserva de palabras que el niño es capaz de utilizar en su lenguaje hablado.

Definición operacional

Es un mediatizador entre la actividad mental y la cultura, tal es así que la relación existente entre el pensamiento y la expresión oral, no son hechos sino procesos continuos de ir y venir, del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento de que mediante la expresión oral el hombre desarrolla el saber pensar y los restantes (saber ser, saber hacer y saber convivir) son evolucionados en base a ella.

En el plano expresivo se tiene en cuenta la fluidez verbal, pronunciación, entonación y precisión de vocabulario.

3.2.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<i>Programa de Juego de Roles</i>	JUEGO DE SU INTERÉS	<ul style="list-style-type: none"> - Juega a las canicas - Participa del juego los colegiales. - Juega libremente a la rayuela
	JUEGOS DE REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Juega representando el papel de sus padres. - Utiliza el juego de roles representando a las autoridades de su localidad
	FLUIDEZ VERBAL	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa con claridad y fluidez - Utiliza expresiones entendibles
		<ul style="list-style-type: none"> - Dialoga con sus pares sobre temas de su interés.

Expresión Oral	DIÁLOGOS	- Conversa con los demás presentando alternativas de solución a los problemas que vivencian.
	USO DE LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN	- En sus conversaciones y lectura emplea adecuadamente los signos de puntuación. - Lee y conversa usando una expresión bastante entendible.

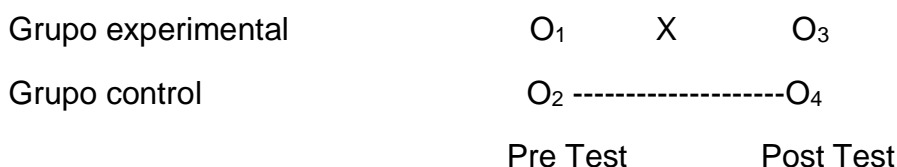
3.3. METODOLOGÍA

3.3.1. TIPO DE ESTUDIO

La presente investigación es cuasi experimental, porque se ha manipulado la variable independiente (programa de juegos de roles) para conocer su consecuencia sobre la variable expresión oral.

3.3.2. DISEÑO DE ESTUDIO

El diseño aplicado fue el diseño clásico de grupos con grupos control y experimental, cuyo esquema es el siguiente:



Al grupo experimental y al grupo de control de la investigación se midió la variable dependiente: expresión oral (O₁ y O₂) para determinar si son aulas equivalentes. Solamente al grupo experimental se le aplicó el programa de Juego de Roles y al grupo de control no se aplicó el programa. Para luego medir (O₃ y O₄) y determinar si la variable independiente (Programa de Juego de Roles) afecta a la variable dependiente. (Expresión Oral).

3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1.- POBLACIÓN: La población comprende todos los estudiantes del Segundo Grado de la I.E. N° 10982 Chacupe Alto Distrito de La Victoria, la misma que presenta las siguientes características:

- A) Son niños y niñas de ambos sexos,
- B) Sus edades fluctúan entre los 7 y 8 años de edad,
- C) Proceden de los lugares cercanos a la Institución Educativa, siendo –en una minoría- niños que vienen de la zona urbana.
- D) Proviene de familias constituidas formalmente, y;

E) Reflejan un alto índice de deficiente pronunciación verbal en sus diálogos o juegos cotidianos.

Para una mayor apreciación, esta información se da a conocer en el cuadro siguiente:

CUADRO Nº 01
POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2º GRADO DE LA
I.E. Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA – AÑO 2015

GRADO	SECCIÓN	Fi	%
2º	“A”	40	20,83
	“B”	45	23,44
	“C”	36	18,75
	“D”	38	19,79
	“E”	33	17,19
TOTAL	05	192	100,00

FUENTE: NÓMINAS DE MATRÍCULA FECHA: MAYO 2015

3.4.2.- MUESTRA: La muestra es no probabilística, ya que se utilizó la técnica de muestreo criterial y por lo tanto se trabajó con los niños y niñas del Segundo grado: Sección “C” como grupo Control y Sección “D” como grupo Experimental. La información más detallada se presenta en el siguiente cuadro:

CUADRO Nº 02
MUESTRA ESTUDIANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO
DE LA VICTORIA – AÑO 2015

GRADO	GRUPO	SECCIÓN	fi	%
2º	CONTROL	“C”	36	18,75
	EXPERIMENTAL	“D”	38	19,79
TOTAL	02	02	74	38,54

FUENTE: CUADRO Nº 01 FECHA: MAYO 2015

3.5. MÉTODOS Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS:

Para conocer ampliamente las variables de estudio se utilizaron dos técnicas de vital importancia; tales como

➤ ***Técnica de gabinete.***

Se empleó la técnica de fichaje con sus diferentes instrumentos, utilizando las fichas textuales, bibliográficas, resumen, comentario; que nos sirvieron de base para sustentar científica y teóricamente, así como también sistematizar el marco teórico de la presente investigación.

➤ ***Técnica de campo.***

Se utilizaron los siguientes instrumentos.

A) Test: Nos permitió determinar el nivel de expresión oral de los niños integrantes de los grupos de estudio experimental y control antes y después de aplicado el programa de Juego de Roles y así poder determinar su léxico vocabular, la riqueza de sus palabras, la fluidez de expresión y la claridad de sus ideas en sus diálogos y juegos en los que participan.

B) Programa de Juego de Roles: Se aplicó a los niños y niñas integrantes del grupo experimental durante un trimestre académico y para lo cual se utilizaron las sesiones de aprendizaje de las diferentes áreas curriculares de grado.

C) Guía de Observación: Instrumento que nos permitió observar el desenvolvimiento de cada uno de los niños y niñas al momento de la realización de los juegos, incidiendo específicamente en su expresión oral.

3.6. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS

Para comprobar la autenticidad de los datos y confrontarlos con los datos estadísticos se usaron las Medidas de tendencia central como la Media Aritmética, Medidas de dispersión como la Desviación Estándar, el Coeficiente de variabilidad y para la contrastación de hipótesis se empleó la fórmula “Z” diferencia de promedios y para procesar estadísticamente los datos obtenidos se hizo uso de Excel y el paquete estadístico de SPSS.

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del test referido a los contenidos de expresión oral en las diferentes áreas curriculares que desarrollan los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito de La Victoria, año 2015.

El análisis e interpretación de los datos han sido distribuidos en tablas de frecuencias y porcentajes, para posteriormente calcular los principales estadígrafos del presente trabajo de investigación.

CUADRO N° 03

RESULTADOS DEL PRE TEST SOBRE LOS CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ORAL, APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO EXPERIMENTAL)

	(XI) NOTAS	FRECUENCIA f_i	%	ZONAS (%)	INDICES ESTADÍSTICOS
PC ₁	03	02	5,26	ZONA INFERIOR	$n = 38$ $\bar{X} = 7,86$ D.S. = 3,88 C.V. = 10,21% PC ₁ = 5,21 PC ₂ = 9,15 Zn \cong 68,42%
	04	01	2,63	Zi (6) \cong 15,79%	
	05	03	7,90		
	06	05	13,16	ZONA NORMAL	
	07	15	39,47	Zn (26) \cong 68,42%	
PC ₂	08	05	13,16		
	09	01	2,63		
	10	02	5,26	ZONA SUPERIOR	
	11	04	10,53	Zs(6) \cong 15,79%	
	TOTAL	38	100	(38) 100	

FUENTE: Pre Test aplicado al grupo experimental.

FECHA: 13-07-2015

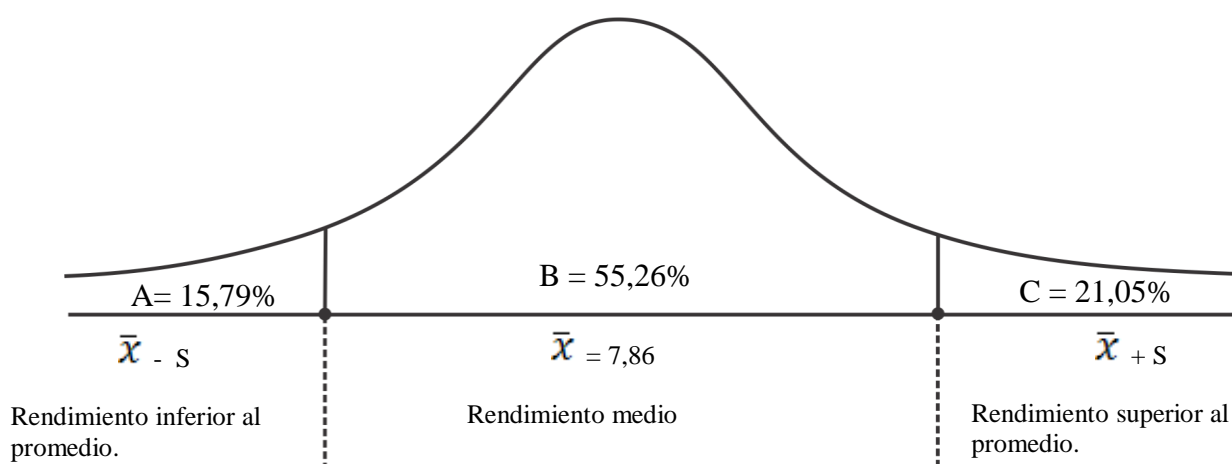
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente cuadro estadístico, observamos los resultados del pre test, obtenidos por los niños y niñas del grupo experimental, los cuales detallamos de la siguiente manera:

- Los puntajes que han obtenidos los niños y niñas son: como nota mínima tienen 03 puntos y como nota máxima 11 puntos.
- El 10,53% (4 estudiantes) obtuvieron puntaje aprobatorio de 11 puntos y el 89,47% (34 alumnos) obtuvieron puntajes desaprobatorios que van de 03 a 10 puntos es decir, presentan dificultades en la expresión oral en las diferentes áreas que se desarrollan en Segundo Grado de Educación Primaria.
- El puntaje promedio es desaprobatorio con 7,86 puntos, que determina una deficiente expresión oral en las diferentes áreas curriculares que se trabajan en Segundo grado; debido a los diferentes patrones culturales con los que llegan los niños y niñas a la Institución Educativa, falta de ayuda por parte de los padres de familia en la corrección de las expresiones de sus menores hijos, los mismos que son considerados como muy pequeños para llamarles la atención, así como también no haber desarrollado acciones que le permitan mejorar su expresión, como el juego de roles, entre otros.
- La desviación estándar es de 3,88 puntos indicando con ello que los puntajes obtenidos por el grupo, se dispersan a ambos lados del puntaje promedio parametrando una zona normal de 68,42% (26 estudiantes) con puntajes desaprobatorios de 06 a 09 puntos.
- El coeficiente de variabilidad es de 10,21% lo que determina que el grupo experimental en el pre test, es un grupo homogéneo en relación al nivel de expresión oral de los niños y niñas del Segundo Grado.

GRÁFICO Nº 01

ZONAS DE LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO EXPERIMENTAL), RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST



FUENTE: Cuadro Nº 03

CUADRO Nº 04

RESULTADOS DEL PRE TEST SOBRE LOS CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ORAL, APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO CONTROL) RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST

(XI) NOTAS	FRECUENCIA f_i	%	ZONAS (%)	INDICES ESTADÍSTICOS
05	07	19,44	ZONA INFERIOR $Z_i (7) \cong 19,44\%$	$n = 36$

PC1	06	02	5,56	ZONA NORMAL	$\bar{X} = 7,18$
	07	06	16,67	$Z_n (19) \cong 42,78\%$	$S = 3,88$
	08	07	19,44		$CV = 10,21\%$
	09	04	11,11		$P_{C1} = 5,21$
PC2	10	08	22,22	ZONA SUPERIOR	$P_{C2} = 9,15$
	11	02	5,56	$Z_s (10) \cong 27,78\%$	$Z_n \cong 42,78\%$
	TOTAL	36	100	100	

FUENTE: Pre Test aplicado al grupo control.

FECHA: 13-07-2015

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

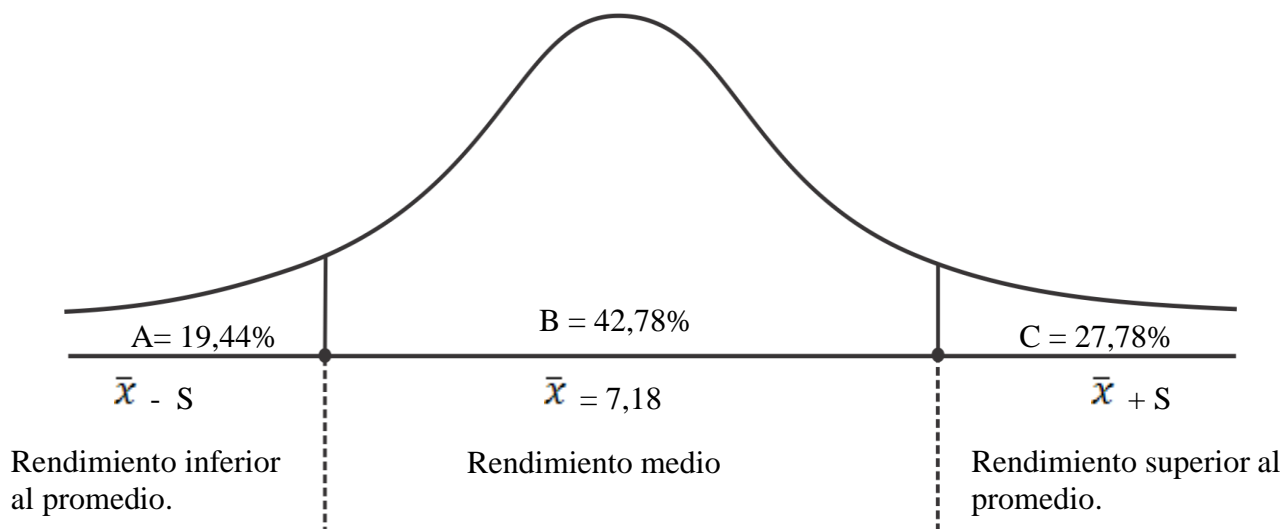
Después de haber procesado la información y haber elaborado los cuadros correspondientes, se presentan los siguientes resultados:

- El 94,44% (34 estudiantes) obtuvieron puntaje desaprobatorio que van de 05 a 10 puntos implicando con ello la deficiente expresión oral que poseen los niños y niñas del Segundo Grado que forman parte del grupo control, debido a la deficiente o nula rectificación por parte de los padres y demás familiares hacia sus hijos o pupilos en lo que respecta a su vocabulario y a la utilización de términos lexicales nada apropiados a su edad. Solamente el 5,56% correspondiente a 2 estudiantes tienen un calificativo aprobatorio de once (11) puntos.
- El puntaje promedio es de 7,18 puntos, corresponden a un nivel de expresión oral de deficiente en los niños y niñas del grupo de estudio en las diferentes áreas curriculares que se trabajan en el Nivel de Educación Primaria.
- La desviación estándar indica que los puntajes se dispersan en 3,88 puntos a ambos lados del puntaje promedio parametrando una zona normal que abarca el 42,78% (19 estudiantes) con puntajes desaprobatorios que van de 06 a 09 puntos.
- El coeficiente de variabilidad de 10,21% determina que el grupo es homogéneo, en lo que respecta a sus calificaciones de los niños y niñas de segundo grado.

GRÁFICO Nº 02

ZONAS DE LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO
DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO CONTROL) RESULTADOS
OBTENIDOS EN EL PRE TEST**



FUENTE: Cuadro Nº 04

CUADRO Nº 05

**RESULTADOS DEL POST TEST SOBRE LOS CONTENIDOS DE
EXPRESIÓN ORAL, APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO
2015. (GRUPO EXPERIMENTAL)**

	(XI) NOTAS	FRECUENCIA f _i	%	ZONAS (%)	INDICES ESTADÍSTICOS
P _{C1}	13	04	10,53	ZONA INFERIOR Z _i (4) ≅ 10,53%	n= 38 \bar{X} = 15,37 D.S. = ±1,55 C.V. = 4,08% P _{C1} = 13,82
	14	10	26,32	ZONA NORMAL	
	15	07	18,42	Z _n (23) ≅ 60,52%	
	16	06	15,78		
P _{C2}	17	07	18,42	ZONA SUPERIOR	

18	04	10,53	$Zs(11) \cong 28,95\%$	$Pc_2 = 16,92$
TOTAL	38	100	(38) 100	$Zn \cong 60,52\%$

FUENTE: Post Test aplicado al grupo experimental. **FECHA:** 29-11-2015.

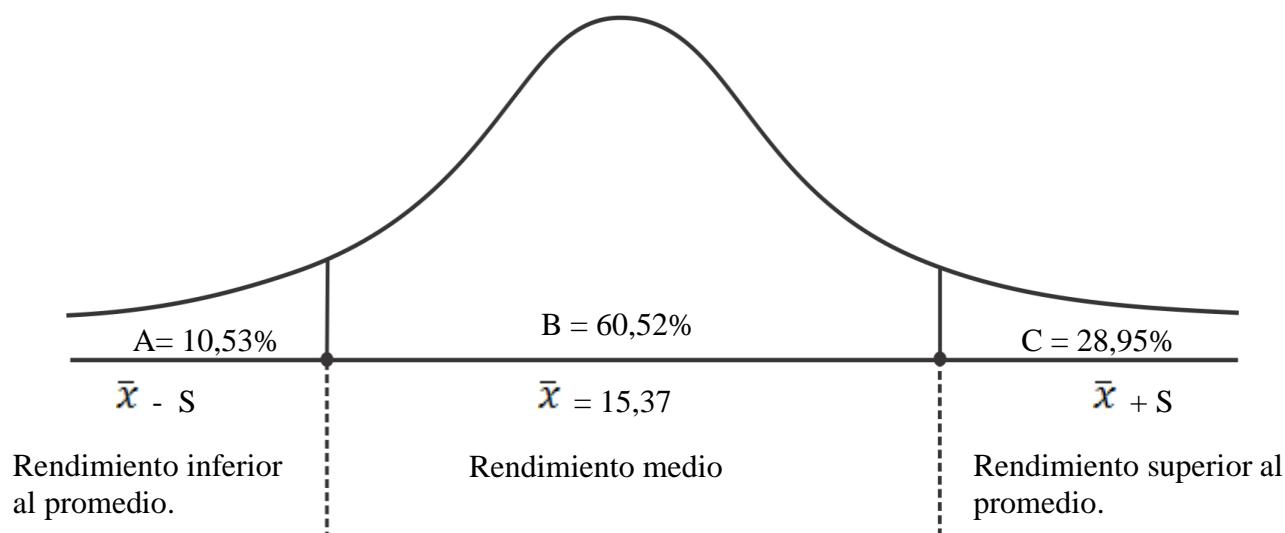
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente cuadro estadístico, observamos los resultados del post test, obtenidos por los niños y niñas del grupo experimental, los cuales detallamos de la siguiente manera:

- Los puntajes que han obtenidos los niños y niñas son: como nota mínima tienen 13 puntos y como nota máxima 18 puntos.
- Como podemos observar el 100% de niños y niñas de este grupo de estudio ha superado grandemente su expresión oral, al haber sido aprobados en las diferentes áreas que se desarrollan en Segundo Grado de Educación Primaria.
- La media aritmética obtenida es aprobatorio con 15,37 puntos, que determina un gran progreso en la expresión oral de los niños y niñas en las diferentes áreas curriculares que se trabajan en Segundo grado; debido a los cambios conductuales de los mismos, al trabajo en conjunto con los padres de familia, ya que ellos también asumieron esta responsabilidad y apoyaron mucho, así como también el haber desarrollado acciones que le permitan mejorar su expresión a través del juego de roles, donde los niños y niñas pusieron mucho interés para que mejoraran su expresión oral, su vocabulario, la pronunciación, así como también en el enriquecimiento de su léxico.
- La desviación estándar es de 4,08 puntos indicando con ello que los puntajes obtenidos por el grupo, se dispersan a ambos lados del puntaje promedio parametrando una zona normal de 60,52% (23 estudiantes) con puntajes aprobatorios de 14 a 16 puntos.
- El coeficiente de variabilidad es de 4,08% lo que determina que el grupo experimental en el post test, es un grupo homogéneo en relación a sus calificativos aprobatorios y a su nivel de expresión oral de los niños y niñas del Segundo Grado.

GRÁFICO Nº 03

ZONAS DE LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO EXPERIMENTAL), RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POST TEST



FUENTE: Cuadro Nº 05

CUADRO Nº 06

RESULTADOS DEL POST TEST SOBRE LOS CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ORAL, APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO CONTROL)

(XI) NOTAS	FRECUENCIA f_i	%	ZONAS (%)	INDICES ESTADÍSTICOS
06	02	5,56	ZONA INFERIOR	n= 36

PC ₁			Zi (2) \cong 5,56%	\bar{X} = 9,08
	07	05	13,89	S = 2,36
	08	05	13,89	CV = 6,55%
	09	08	22,22	Pc ₁ = 6,72
	10	09	25,00	Pc ₂ = 11,44
PC ₂	11	06	16,67	Zn \cong 91,67%
	12	01	2,77	
			ZONA SUPERIOR Zs (01) \cong 2,77%	
	TOTAL	36	100	
			100	

FUENTE: Post Test aplicado al grupo control.

FECHA: 29-11-2015

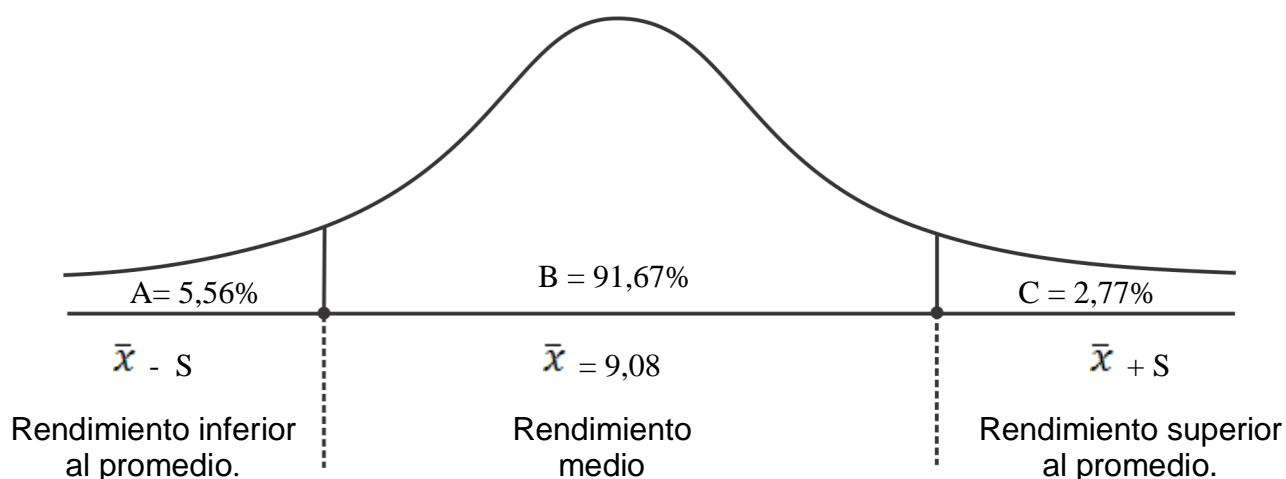
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Después de haber procesado la información y haber elaborado los cuadros estadísticos correspondientes, se presentan los siguientes resultados:

- El 80,56% (29 estudiantes) obtuvieron puntaje desaproductorio que van de 06 a 10 puntos implicando con ello la deficiente expresión oral que continúan poseyendo los niños y niñas del Segundo Grado que forman parte del grupo control, confirmándose con ello que es debido a la deficiente o nula rectificación por parte de los padres y demás familiares hacia sus hijos o pupilos en lo que respecta a su vocabulario y a la utilización de términos lexicales nada apropiados a su edad. Solamente el 19,44% correspondiente a 7 estudiantes han obtenido calificaciones aprobatorias de once (11) y doce (12) puntos respectivamente.
- El puntaje promedio es de 9,08 puntos, correspondiéndoles un nivel de expresión oral deficiente en los niños y niñas del Segundo Grado en las diferentes áreas curriculares que se trabajan en el Nivel de Educación Primaria.
- La desviación estándar indica que los puntajes se dispersan en 2,36 puntos a ambos lados del puntaje promedio parametrando una zona normal que abarca el 91,67% (33 estudiantes) con puntajes que van de 07 a 11 puntos.
- El coeficiente de variabilidad de 6,55% determinando que el grupo es homogéneo, en lo que respecta a sus calificaciones y al nivel de expresión oral de los niños y niñas de segundo grado.

GRÁFICO N° 04

ZONAS DE LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10982 CHACUPE ALTO DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, AÑO 2015. (GRUPO CONTROL), RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POST TEST



FUENTE: Cuadro N° 06

4.2.- DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Tomando como base los resultados de la investigación, el marco teórico, la hipótesis se discuten los resultados de acuerdo a los objetivos específicos.

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 01: *Realizar un diagnóstico para conocer el nivel de expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito de La Victoria, a través de un pre test.*

Antes de experimentar, se diagnosticó el rendimiento del nivel de expresión oral en las diferentes áreas curriculares de los niños y niñas de segundo grado a través de la aplicación de un pre test, obteniéndose los resultados de los grupos control y experimental académico los mismos que han permitido tabular y trabajar

estadísticamente los datos respectivos, y de esta manera determinar el nivel correspondiente en que se encontraban antes de aplicar el estímulo, cuyos resultados se presentan en el cuadro siguiente.

CUADRO Nº 05

RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO AL GRUPO EXPERIMENTAL, SOBRE EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL EN LAS DIFERENTES ÁREAS CURRICULARES DE SEGUNDO GRADO

GRUPO	ÍNDICES ESTADÍSTICOS				
	N	\bar{X}	S	C.V	Zn
EXPERIMENTAL	38	7,86	3,88	10,21%	68,42%
CONTROL	36	7,18	3,88	10,21%	42,78%

FUENTE: Cuadro Nº 03 y 04

FECHA : 13 de julio del 2015

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tanto el grupo experimental como el grupo control, presentan un puntaje promedio desaprobatorio, que determinan un nivel de expresión oral deficiente en las diferentes áreas curriculares que se desarrollan en segundo grado, y es homogéneo en sus resultados en lo que respecta a sus calificativos.

En síntesis antes de la aplicación del estímulo se determinó a través del pre test que ambos grupos, presentan un nivel de expresión oral **DEFICIENTE**, que refleja dificultades en no profundizar ni ampliar sus conocimientos para construir sus aprendizajes en las diferentes áreas curriculares.

OBJETIVO ESPECÍFICO Nº 02: Elaborar un Programa de Juego de Roles dirigido a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria.

Conocido los resultados del diagnóstico realizado, se procedió a elaborar el Programa respectivo, para ello; en un primer momento se tuvo una reunión con los Padres para hacerle conocer nuestra intención y a la vez hacerles partícipes de este trabajo, donde los favorecidos directos son sus menores hijos.

Esto también, nos permitió elaborar el programa y seleccionar las estrategias que SE aplicaron con nuestros niños y niñas del Segundo Grado

Teniendo la certeza de la aceptación y participación de los padres a este evento, se hicieron las coordinaciones finales con los directivos de la I.E. y se presentó el programa, siendo aceptado y aplicado.

OBJETIVO ESPECÍFICO Nº 03 Aplicar el Programa de Juego de Roles dirigido a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria durante un semestre académico, apoyados por las sesiones de aprendizaje.

La experimentación se basó en la aplicación del programa de Juego de roles, el cual constituyó una opción educativa para que ellos tomen conciencia y asuman su verdadero papel en el proceso formativo de sus hijos y comprendan que este acto no es sólo es de responsabilidad de la Institución Educativa, sino también; del binomio Escuela - Padre de familia y de esta manera sus hijos amplíen sus conocimientos y construyan sus aprendizajes significativos en la diferentes áreas curriculares que en segundo grado se desarrollan.

Para la ejecución de este programa seleccionamos los juegos más adecuados a su edad, interés y facilidad de desplazamiento de los niños y niñas.

La aplicación del Programa de Juego de Roles, tuvo una duración de aplicación de un trimestre académico, desarrollado en la Institución Educativa por un espacio de 3 días por semana, con 2 horas por día, haciendo un tiempo total de 72 horas cronológicas.

OBJETIVO ESPECÍFICO Nº 04: Verificar el nivel de expresión oral alcanzado por los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria, después de la aplicación del programa de Juego de Roles, mediante el post test.

Después de haber aplicado el estímulo se realizó la evaluación a través de la aplicación del post test realizada a ambos grupos, los resultados se detallan en el siguiente cuadro.

CUADRO Nº 08

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POST TEST APLICADA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL, SOBRE EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LAS DIFERENTES ÁREAS CURRICULARES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

	ÍNDICES ESTADÍSTICOS
--	-----------------------------

GRUPO	N	\bar{X}	S	C.V	Zn
EXPERIMENTAL	38	15,37	1,55	4,08%	60,52%
CONTROL	36	9,08	2,36	6,55%	91,67%

FUENTE: Cuadro N° 05 y N° 06

FECHA: 29 de noviembre del 2015.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que respecta a los puntajes promedios obtenidos por los grupos de estudio, se puede observar una gran diferencia de 9,08 puntos a favor del grupo experimental en relación al grupo control, además tiene una menor dispersión de puntaje aprobatorio y es más homogéneo.

Además estos resultados nos permiten determinar que el grupo experimental, en lo que a nivel de expresión oral se refiere, obtuvo un rendimiento académico bueno, como consecuencia de la aplicación del estímulo a los niños y niñas de segundo grado donde se observa un cambio de actitud al expresarse, han mejorado su forma de dialogar, utilizan nuevos términos que enriquecen su vocabulario, el mismo que estuvo basado en el Programa de Juego de Roles, y que a la vez dio buenos resultados.

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 05: Contrastar los resultados obtenidos con la finalidad de determinar la eficacia y confiabilidad del programa de Juego de Roles, así como también comprobar la hipótesis planteada, empleando la prueba estadística adecuada.

En lo que respecta a los puntajes promedios obtenidos por el grupo experimental a quien se le aplicó el estímulo, observamos que existe una gran diferencia de 8,19 puntos en relación al pre test, esto debido a la aplicación del Programa de Juegos de Roles, además tiene una menor dispersión de sus puntajes.

Para una mejor apreciación se observan los resultados en el siguiente cuadro comparativo del mismo grupo con los resultados obtenidos en el Pre como en el Post Test, lo cuales se detallan a continuación:

CUADRO N° 09

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRE Y POST TEST APLICADO AL GRUPO EXPERIMENTAL, SOBRE EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LAS DIFERENTES ÁREAS CURRICULARES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

GRUPO EXPERIMENTAL	ÍNDICES ESTADÍSTICOS				
	N	\bar{X}	S	C.V	Zn
PRE TEST	38	7,86	3,88	10,21%	68,42%
POST TEST	38	15,37	1,55	4,08%	60,52%

FUENTE: Cuadro N° 05 y N° 06

FECHA: 29 de noviembre del 2015.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

CONCLUSIONES

Luego de haber aplicado el trabajo de investigación, obtenidos los datos pertinentes, tabulado y organizado los resultados, se concluye que:

- Se cumplió con la ejecución de las diferentes acciones establecidas en el cronograma de actividades previstas en el proyecto de investigación.
- Se realizó el diagnóstico de los niños y niñas del segundo grado de estudios materia del estudio, con la finalidad de conocer el nivel de expresión oral de los mismos en las diferentes áreas curriculares propias del grado correspondiente.
- Los resultados del pre test nos demuestran, que el nivel de expresión oral de los niños y niñas de segundo grado son **desaprobatorios** de acuerdo a la

media aritmética o nota promedio obtenida **(7,88 puntos)**, lo que nos indica que los niños y niñas, se encuentran en un nivel de aprendizaje en **INICIO**, de acuerdo a lo establecido por las normas de evaluación emanadas por el Ministerio de Educación.

➤ Se elaboró y aplicó el Programa de Juego de Roles, con el apoyo decidido, desinteresado e integral de los padres de familia y directivos de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito de La Victoria, quienes nos apoyaron participando activamente en el desarrollo de los juegos –algunos- controlando sus expresiones –otros- y evaluando el desarrollo progresivo del programa; los mismos que dieron óptimos resultados.

➤ Después de haber aplicado el programa respectivo, se realizó la aplicación del Post Test a los niños y niñas del grupo de estudio, encontrando que los resultados fueron muy favorables, ya que así lo demuestra la media aritmética o nota promedio alcanzado **(15,37 puntos)**, implicando con ello que la aplicación del Programa de Juego de Roles fue muy provechoso, ya que al participar los estudiantes activamente de cada uno de los juegos, realizando los controles pertinentes y el asumo del compromiso de los padres de familia, permitieron elevar y mejorar su nivel de expresión oral, ubicándolo en la escala del Ministerio de Educación como **aprendizaje logrado**.

➤ Con estos resultados se afirma que el Programa de Juegos de Roles sí ayuda y favorece a elevar y mejorar el nivel de expresión oral de los niños y niñas, sea del grado que sea; ya que se encuentran en una edad apropiada para rectificar, ampliar, conservar y mejorar sustancialmente su nivel dialógico, expresivo y de enriquecimiento vocabular.

SUGERENCIAS

Teniendo en cuenta las conclusiones arribadas, se presentan las siguientes recomendaciones:

➤ El cronograma de actividades previstas en el proyecto de investigación es de suma importancia ya que éste nos guía y da la orientación pertinente para el cumplimiento de las tareas planificadas logrando el cumplimiento de los objetivos propuestos, determinándose que es ineludible su planificación.

➤ Es de gran utilidad tener el diagnóstico adecuado y oportuno, porque éste es el punto de partida para poder tener una idea clara y precisa de lo que se

quiere realizar, así como facilitar el trabajo respectivo, y también ayudado por la aplicación del pre test que se hace al grupo de estudio.

➤ Cuando de un trabajo cuasi experimental se trate, es primordial elaborar, conocer, aplicar y evaluar el estímulo que se trabaja, con el propósito de obtener los resultados más fehacientes y precisos los cuales nos llevarán a determinar la importancia que tuvo o no, así como también de los cambios experimentados en el grupo de estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIBER (2005), "Educación pre-escolar y desarrollo psicológico". México. Editorial Trillas. 278 pp.
- BOADA h. (2007), "El desarrollo de la comunicación en el niño". Barcelona – España. Editorial ANTROPOS 185 pp.
- CAMPOS UGAZ, Walter Antonio (2006), "Paradigmas de la ciencia". Lambayeque – Perú. Editor. Iberoamericana 98 pp.
- COLL C, PALACIOS, J Y MARCHESI, A (2006), "Desarrollo psicológico y educación". Madrid – España. Editorial Libergrai S.A. 158 pp.
- COLL, C. (1999), "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Madrid – España. Editorial Libergrai S.A. 158 pp.
- CONDEMARIN, M (1986), "Madurez escolar". Santiago de Chile. Editorial Andrés Bello 258 pp.

- EINES Y MONTOVANI (1998), "Teorías del juego dramático". Madrid – España. Editorial INCED 106 pp.
- GIMENEZ PABLO (2005), Los Juegos de Rol: Hacia una propuesta pedagógica. Madrid – España. Editorial PAIDOS
- HOLLYDAY, M (1975), "Alternativas visuales que inciden en la lecto escritura". Barcelona – España, Ed. CEPE 128 PP
- IBÁÑEZ, T (2007), "Incidencia de trastornos, del habla en niños de edad pre-escolar". Trujillo – Perú, Edit. U.N.T 108 pp.
- ITZGSOHN, J (1999), "Pensamiento y Lenguaje". Buenos Aires – Argentina, editorial La Pléyade 168 pp.
- LABINOWICZ, E (1998), "Introducción a Piaget", México, edit. Iberoamericano 206 pp.
- LENNENBERG, E (2007), "Fundamentos del desarrollo del lenguaje". Madrid – España Edit Alianza 306 pp.
- MARTÍNEZ, V. (2007), "*La buena educación: Reflexiones y propuestas de psicopedagogía humanista*". Barcelona: Anthropos
- MILLER, C (1972), "El currículo en la escuela infantil". Madrid – España. Edit. Santillana S.A 206 pp.
- MINEDU. (2008), "*Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*". Segunda edición. Lima.
- MINEDU (2005), "*Perfil Educativo de la Región Lambayeque*". Lima .Perú
- MOLANDO (2008), "El juego en los niños". Madrid – España Edit. Alianza 135 pp.
- MORRISON, G (2007), "Test Figura / palabra de vocabulario expresivo". Buenos Aires – Argentina. Edit. Médica Panamericana 69 pp.
- MURPHY, L (1998), "Las experiencias directas y su influencia en el lenguaje oral del niño". Tesis Lambayeque – Perú Edit. ISPP "STM" 121 pp.
- PIAGET, Allport y otros (2005), "El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño". España, editorial Paidós 208 pp.
- PIAGET, J (2005), "La formación del símbolo en el niño".

- Pizarro, R. (1995), *Rasgos y actitudes del profesor efectivo*. Tesis Maestría en Ciencias de la Educación. PUC. Chile
- RAMIREZ (1997), "El lenguaje del niño". México, editorial Diana 182 pp.
- RENOUELT, N (1994), "Dramatización infantil". Madrid – España. Editorial Alianza 150 pp.
- RIVERE, M (2008), "Estudio y observación del niño". Madrid – España, edit Alianza 150 pp.
- SALAZAR, Y (1998), "Incremento del vocabulario basado en un programa de experiencia directa. Tesis". Chiclayo – Perú Edit. ISPP "Ricardo Palma" 123 pp.
- SIGUAN, M (1992), "El desarrollo temprano de la lengua materna". Madrid – España Edit. Alianza 189 pp.
- THORNE (1997), "Psicología de la infancia". Barcelona – España Edit. Barral 106 pp.
- ZAPATA LOZADA, LILIAN (2000), "Juegos lingüísticos en el nivel de expresión oral en niños" Tesis. Chiclayo – Perú Edit. "Ricardo Palma" 110 pp

Direcciones Electrónicas:

- http://www.cne.gob.pe/per/PER_Lambayeque.pdf
- <http://www.educared.pe/directivos/articulo/1012/panorama-actual-de-la-educacion-peruana--una-vision-del-periodo-20002006-y-su-proyeccion-al-2011/>
- <http://www.ceapa.es/files/publicaciones/File00042.pdf>

ANEXOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN
PRE TEST Y POST TEST

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRES:

1.2 GRADO: SECCIÓN: FECHA:

II. OBJETIVO:

Identificar el nivel de desarrollo de expresión oral y de vocabulario expresivo en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito de La Victoria, año 2015.

III. INSTRUCCIONES:

Estimado niño(a) a continuación se te presenta un conjunto de preguntas o enunciados, trata de responder de acuerdo a lo que se te pregunta o pide:

IV. ITEMS:

4.1 Construye un texto informativo:

Con la lexía ¿Qué es lo que yo más amo en la vida? ¿Por qué?, manifestando espontáneamente sus ideas

INSTRUCCIÓN ESPECÍFICA: Cada alumno participa teniendo en cuenta el orden establecido

POR EJEMPLO: Yo más amo en la vida a mi mamá. Porque me cocina y me atiende, y; así sucesivamente.

Nº	INDICADOR	PUNTAJE MÁXIMO 01 PUNTO C/U
01	Comunica sus ideas con claridad y coherencia	
02	Se entiende lo que manifiesta	
03	Utiliza expresiones adecuadas a lo que se le ha indicado	
04	Conoce el significado de los términos que utiliza	
05	Se expresa con espontaneidad	
06	Necesita ayuda para hablar	
TOTAL (PUNTAJE MÁXIMO 06 PUNTOS)		

4.2 Construye una historia encadenado

INSTRUCCIÓN ESPECÍFICA: Cada alumno relata una parte de la historia teniendo en cuenta la lexía: afortunadamente - desafortunadamente, según el orden alfabético

POR EJEMPLO: uno de los niños empieza: había una vez un patito muy bonito que afortunadamente... (da paso al otro compañero (a). Era amigo de todos los animalitos del bosque que desafortunadamente.....

Nº	INDICADOR	PUNTAJE MÁXIMO 01 PUNTO C/U
01	Continúa con la secuencia del diálogo	
02	Emplea e o los términos en el momento oportuno	
03	Es coherente en su comunicación	
04	Conoce el significado de los términos que utiliza	
05	Se expresa con espontaneidad	

06	Necesita ayuda para continuar el diálogo	
07	Manifiesta sus ideas con bastante claridad	
TOTAL (PUNTAJE MÁXIMO 07 PUNTOS)		

4.3 Elaboración de un discurso

INSTRUCCIÓN ESPECÍFICA: Teniendo en cuenta la lexia “Si yo fuera...” elaboran un texto descriptivo, según el orden alfabético.

POR EJEMPLO: si yo fuera un policía ayudaría a los niños a cruzar la pista,.....

Nº	INDICADOR	PUNTAJE MÁXIMO 01 PUNTO C/U
01	Continúa con la secuencia del diálogo	
02	Emplea e o los términos en el momento oportuno	
03	Es coherente en su comunicación	
04	Conoce el significado de los términos que utiliza	
05	Se expresa con espontaneidad	
06	Necesita ayuda para continuar el diálogo	
07	Manifiesta sus ideas con bastante claridad	
TOTAL (PUNTAJE MÁXIMO 07 PUNTOS)		

TABLA CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE EVALUACIÓN (M.E.)

CUALITATIVA	CUANTITATIVA
AD: Aprendizaje destacado	18 - 20
A: Aprendizaje logrado	15 – 17
B: Aprendizaje en proceso	11 – 14
C: Aprendizaje en inicio	0 – 10

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre Del Niño/A:

Edad: Años: Meses Fecha:

I.E. N°.....			
Nombre del Evaluador:			
Categorías: N: Nunca AV: A veces S: Siempre			
CONDUCTA / INDICADORES	CATEGORÍAS		
	N	AV	S
A. CREATIVIDAD A1. Juega con espontaneidad y autonomía A2. Representa su personaje con bastante originalidad. A3. Tiende a expresar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes. A4. Expresa con gestos y muecas sus diferentes acciones.			
B. COMUNICACIÓN B.1 Establece comunicación con los demás con bastante fluidez. B.2 Utiliza un lenguaje claro y preciso al emitir sus ideas, pensamientos en las diferentes secuencias del juego. B.3 Utiliza terminología adecuada a su edad B.4 Se expresa con bastante facilidad. B.5. Emplea un lenguaje gestual, corporal y hablado en forma fluida y flexible. B.6 Escucha atentamente a los demás integrantes del juego y expresa con claridad sus apreciaciones o críticas.			
C. NIVEL DE PENSAMIENTO C.1 Organiza sus juegos de acuerdo a normas (inicio, desarrollo, final). C.2 Conserva los significados y conceptos durante todo el juego. C.3 Es flexible y coherente con la historia del juego.			

PAUTAS DE EVALUACIÓN:

De acuerdo a lo que manifiestan Mateo Diez y Manchen (1983) y Aucouturier (1985), para efectuar la evaluación del juego, parte de una serie de conductas observables, las cuales están clasificadas por medio de tres categorías:

- ❖ **NUNCA (N):** En ningún momento ocurre o pone en práctica esa conducta.
- ❖ **A VECES (AV):** La conducta ocurre o la desarrolla en ciertas oportunidades.
- ❖ **SIEMPRE (S):** La conducta ocurre o se manifiesta en todo o cualquier momento.

ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Valdés 2000)

Para tener una lectura más clara de la pauta de observación se ha diseñado, de manera general, una propuesta de estadios de desarrollo del juego del niño, los cuales serán observados en la guía de observación.

Es así como la creatividad, la comunicación y el nivel de pensamiento, con sus diferentes indicadores, les fueron asignados, de acuerdo a la categoría, estadios de desarrollo:

- ❖ **GESTACIONAL (G)**
- ❖ **INICIAL (I)**
- ❖ **ELEMENTAL (E)**
- ❖ **MADURO (M)**

Estos estadios se encuentran descritos de manera general en las conductas observables que a continuación se presentan:

- ❖ **Estadio Gestacional:** En este estadio no se siente capaz de iniciar ni participar de ninguna actividad de juego, ni tampoco aborda el entorno de sí mismo.

Conductas:

- + Niño pasivo, permanece estático y no despierta ningún interés por comunicarse.
- + No responde a la invitación del profesor y a amigos del aula para iniciar o participar del juego.
- + Su lenguaje gestual y verbal son casi nulos.
- + No tiende ni pretende a comunicarse con los demás.
- + No se interesa por los juegos que realizan otros niños.
- + No acoge la consigna de los diferentes juegos.
- ❖ **Estadio Inicial:** En este estadio los niños y niñas manifiestan sus deseos de actuar y participar de las actividades de juego. Sin embargo no hay abordaje directo de ellas.

Conductas:

- + Niños que se comunican en forma temerosa con los demás.
- + Observa los diferentes juegos que otros efectúan.
- + Es un niño espectador pasivo.
- + Niño que acoge la invitación hecha por el educador y sus amigos, pero que requiere de su constante apoyo, motivación y seducción.
- + No respeta las consignas y normas dadas por el educador y sus compañeros en los distintos juegos.
- + Posee un lenguaje verbal y gestual poco elaborado.

❖ **Estadio Elemental:** En este estadio el niño actúa y participa del juego, pero de manera superficial, es decir; no se implica directamente o no asume el juego como parte de su desarrollo.

Conductas:

- + Imita las conductas de los demás niños.
- + Maneja y posee una buena cantidad de expresiones, pero no los utiliza con frecuencia.
- + Acoge la invitación del profesor y el de sus compañeros, pero; es muy posible que asuma un rol simple.
- + No conserva por mucho tiempo roles ni significados.
- + Retiene por poco tiempo las consignas y normas.
- + En algunos momentos utiliza su lenguaje verbal y gestual, el mismo que es coherente con el juego.

❖ **Estadio Maduro:** Es un niño que actúa, asume y participa activamente del juego que él mismo construye armónicamente con los demás.

Conductas:

- + Presentan gran independencia y toma de decisiones autónomas.
- + Respetan consignas, intencionalidades y normas dadas.
- + Presenta un estado de gran concentración y placer por participar de los juegos.
- + Aborda significativamente el rol, tiempo y espacio en la realización de los juegos.
- + Establece con facilidad interrelaciones con otros niños (diálogos, comunicaciones, apreciaciones, etc.)

- + Asume y conserva roles y significados dentro del juego.
- + Acoge las invitaciones hechas por el educador y amigos.
- + Su lenguaje verbal y gestual es coherentes con el juego y fluido.

Es así como a partir de las categorías ***Nunca, A Veces, Siempre;*** las conductas observadas podrán ser evaluadas de acuerdo al estadio de desarrollo indicado. El paralelo que efectuamos entre categorías observadas y el estadio de desarrollo del juego es el siguiente:

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A Veces	Inicial
Siempre	Elemental
	Maduro

PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **Denominación:** Programa de Juego de Roles para mejorar La expresión oral de los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del distrito de La Victoria, año 2015.
2. **Usuarios:** Niños y Niñas de Segundo Grado de Educación Primaria.
3. **Duración del Programa:** 1 Trimestre Académico
4. **Responsables:** Profesora Betty Etelvina Paz Reyes

II. FUNDAMENTACIÓN:

Logan Lilian y Logan Virgil (1980) afirman que debemos encontrar la forma de elaborar programas escolares equilibrantes para desarrollar habilidades cognoscitivas e intelectuales, pero asimismo debemos diseñar actividades que sean un reto para las habilidades de expresión oral.

En este sentido el programa se fundamenta en la necesidad de encontrar nuevas estrategias para mejorar la expresión oral de los niños y niñas así como también ampliar su vocabulario expresivo, siendo muy necesario para la formación del pensamiento y como mediatizador entre la actividad mental y la cultura, por lo que consideramos que

el juego de roles constituye una de las formas más especificadas de comunicación y expresión del niño.

Las palabras que se van a utilizar en el programa fueron elegidas de acuerdo con las frecuencias de su empleo en el diario diálogo de los niños y niñas, aquellas palabras habituales que emplea dentro de su hogar y las usualmente aprendidas mediante la educación formal. En todo lo que será posible, se evitarán influencias culturales, influencias raciales, influencias sexuales e idiosincrasias del Perú, así como de ocupaciones diversas pero habituales con que un niño estaría familiarizado.

Las palabras que se incluyen caen dentro de las siguientes cuatro categorías del lenguaje (Morrison 1987 pag 21).

1. Conceptos generales (características comunes)
2. Conjuntos (Plurales)
3. Conceptos Abstractos (una características única de los objetos)
4. Conceptos descriptivos.

Como lo sustenta Morrison “El niño debe identificar objetos únicos o un grupo de objetos en base a un concepto único. La capacidad de identificar un objetos único o un grupo de objetos de acuerdo con un concepto abstracto indica usualmente, que el funcionamiento intelectual de un niño evolucionaría de manera apropiada”.

III. OBJETIVOS:

- 3.1 Utilizar el juego de roles como medio dinamizador de la expresión oral y ampliación y/o enriquecimiento del vocabulario expresivo de los niños y niñas.
- 3.2 Estimular la capacidad de comunicación oral empleando estrategias de expresión las mismas que deben ser utilizadas con claridad y precisión

IV. META:

Desarrollo del programa del juego de roles para mejorar la expresión oral e incrementar el vocabulario de los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria en el presente año.

V. ESTRATEGIA:

- El programa se desarrollará durante 3 meses.
- Durante el desarrollo del programa se realizarán diversas sesiones de aprendizaje.
- La duración de cada sesión será de 2 horas aproximadamente. Cada una de ellas se desarrollará de acuerdo a la siguiente secuencia:
 - Motivación.
 - Ejecución del o los juegos
 - Relajamiento

- Evaluación

VI. RECURSOS:

Humanos:

- Director y personal docente del Segundo Grado de la I.E. N° 10982
- Padres de familia
- Niños y Niñas de Segundo Grado, que son sujeto de la experiencia
- Control de asistencia de los alumnos
- Aplicación del pre y post test para registrar el incremento del vocabulario.

VII. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA:

- Cumplimiento del plan de trabajo del programa
- Ejecución de las actividades programadas
- Aplicación de la lista de cotejo al término de cada proyecto control de asistencia de los alumnos.
- Aplicación del pre y post test para registrar el incremento del vocabulario

SESIONES DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVAS QUE SE DESARROLLARON PARA APLICAR EL PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10982 DE CHACUPE ALTO – LA VICTORIA

ÁREA: COMUNICACIÓN

ORGANIZADOR: EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL.

COMPETENCIA: Expresa sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias; y escucha con respeto cuando interactúa con otros, mostrando comprensión de mensajes sencillos en su lengua originaria y en castellano.

SESIONES DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVAS:

- 1ª. “El Pregón Chacupano”. Área Integrada: Personal Social.
- 2ª. “Participan activamente en la marcha trote”. Área Integrada: Ciencia y Ambiente.
- 3ª. “Participamos de la bicicleteada”. Área Integrada: Educación Física.
- 4ª. “Paseo de Antorchas”. Área Integrada: Personal Social y Educación Artística.

5ª. “Dialogamos acerca del Desfile por el Aniversario Institucional”. Área Integrada: Personal Social.

6ª. “Participamos activamente de la Misa en honor al Patrón Sr, DE LOS MILAGROS”. Área Integrada: Religión.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

“INICIAMOS NUESTRO ANIVERSARIO INSTITUCIONAL: “EL PREGÓN CHACUPANO”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Se expresa con pronunciación y entonación adecuada de acuerdo con la situación.	Situación Comunicativa relacionadas con la actividad del Aniversario de la I.E. “El Pregón Chacupano”	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad, confianza y satisfacción.	Narra en forma clara y sencilla lo observado en la actividad de apertura de nuestro aniversario de la I.E. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	Los niños y niñas en compañía de los docentes, esperan en el patio el ingreso de sus compañeros de 5º. Y 6º. Grado, encargados de la actividad. Son recibidos con globos y dando vivas por su I.E. Observan el lanzamiento de los cohetes, la participación de la banda de músicos de la	PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. LA PALABRA	GLOBOS, COHETES, BANDA DE MÚSICOS

	Institución y con la presencia de los Padres de familia.		
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Luego nos desplazamos a nuestra aula.</p> <p>En el aula la docente pide a los niños y niñas, que expresen con sus propias palabras la experiencia vivida empleando los nuevos términos: Pregón, cohetes, banda, silbatos, matracas, globos, aniversario; términos que en su momento explica su significado.</p> <p>La docente brinda las orientaciones y normas pertinentes para la realización del juego.</p> <p>Los niños y niñas en forma voluntaria se organizan para representar la actividad haciendo un pequeño recorrido por las instalaciones de la escuela.</p> <p>Realizan un pequeño ensayo y ejecutan las acciones observadas.</p> <p>Se desplazan por los ambientes de la escuela dando vivas, aplaudiendo cada uno cumpliendo con su rol de niños, padres de familia, cohetero, director de la banda, docentes, director de la I.E.</p> <p>Se retorna al aula los niños y niñas, por grupos y turnos expresan lo realizado por cada uno de ellos en el juego de roles que les tocó asumir.</p>	<p>AULA Y PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.</p> <p>DIÁLOGO</p>	<p>GLOBOS, COHETES, BANDA DE MÚSICOS, SILBATOS, MATRACAS, ETC.</p>
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Realizan la meta cognición de la actividad: ¿Qué les ha parecido?</p> <p>Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva.</p> <p>Como actividad de extensión, pedimos a los niños y niñas que con ayuda de sus padres y/o hermanos mayores investiguen ¿Qué otros tipos de pregones se dan o se han dado en nuestra comunidad?</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“PARTICIPAMOS CON ALEGRÍA EN LAS ACTIVIDADES DE ANIVERSARIO: LA MARCHA TROTE”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Expresa lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	Situación Comunicativa relacionada con la actividad “Marcha trote”.	Muestra respeto al escuchar a los demás, solicita la palabra para intervenir, responde con cortesía, etc.	Narra en forma clara y sencilla lo observado en la actividad de la marcha trote por nuestro aniversario. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO	La docente muestra imágenes sobre la actividad realizada de la marcha trote donde participaron en compañía de sus padres y profesores; haciendo las siguientes preguntas:	AULA	IMÁGENES INTERROGANTES

PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	¿Para qué nos reunimos el día sábado?, ¿Quiénes asistieron?, ¿Qué hicimos?, ¿Cómo estuvimos vestidos?, ¿Cuál fue el recorrido?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo nos sentimos al terminar la actividad?	DIÁLOGO	
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Luego nos desplazamos hacia el patio de la escuela.</p> <p>En el patio la docente organiza los grupos que representarán mediante el juego de roles la marcha trote y los momentos más significativos que vivieron, brinda las orientaciones y normas pertinentes para la realización del juego.</p> <p>Los niños y niñas expresan lo vivido en esta experiencia haciendo uso de términos como: marcha trote, recorrido, calles, avenida, La Victoria, Distrito, Chacupe Alto, profesora, silbato, perifoneo, etc.</p> <p>Por grupos y turnos expresan con fluidez la secuencia en que se desarrolló la actividad.</p>	PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIÁLOGO	
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Con apoyo de la docente realizan una crítica valorativa de su participación en la actividad.</p> <p>Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva.</p> <p>Refuerzan la pronunciación de las palabras referente a la actividad.</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“NOS PREPARAMOS CON ALEGRÍA PARA PARTICIPAR EN LA FIESTA INFANTIL”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Narra hechos personales cercanos, utilizando expresiones sencillas.	Situación Comunicativa relacionada con su fiesta infantil.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Expresa sus experiencias vividas durante las actividades en la preparación de la fiesta infantil. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO	La docente les muestra a los niños y niñas varios videos de la fiesta infantil en la sala de Innovaciones Pedagógicas de años anteriores, luego comentan sobre lo que está sucediendo, surgen interrogantes:	AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA	VÍDEOS

PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>¿Qué crees que..... están haciendo?, ¿Por qué lo hacen?, ¿Para qué lo hacen?, ¿Quiénes participan de esa actividad? ¿Es importante lo que realizan?, A ustedes ¿Les gustaría realizar esta actividad? ¿De qué manera convencerían a sus padres para que los apoyen?</p>	GICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. LA PALABRA	
PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Los niños(as) con la docente eligen el vídeo que más le ha gustado y luego realizarán un juego de roles sobre una de las actividades que más les gusta de la fiesta infantil. (El Baile).</p> <p>Se organizan en grupos para hacer la representación a través de un juego de roles utilizando términos propios de la actividad (fiesta, baile, alegría, coreografía, vestimenta, etc.) y se presentan ante sus padres y director de la I.E. para que se vean motivados y les permitan participar de esta actividad.</p> <p>Después de participar los niños y niñas, regresan al aula y comentan de la gran emoción de realizar su fiesta infantil.</p>	AULA Y PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. DIÁLOGO	EQUIPO DE SONIDO, USB O CD, ETC.
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Realizan la meta cognición de la actividad: ¿Qué les ha parecido?</p> <p>Los niños y niñas piden a los padres les den ideas acerca de ¿Cómo realizar esta actividad? Y las exponen en la reunión del aula.</p>	AULA AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		

	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		
--	--	--	--

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“PARTICIPAMOS CON NUESTROS PADRES, Y PROFESORES DE LA FIESTA INFANTIL”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Se expresa con pronunciación y entonación adecuada de acuerdo con la situación.	Situación Comunicativa relacionada con la actividad de “la fiesta infantil”.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Expresa sus experiencias vividas durante las actividades en la preparación de su fiesta. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	Los niños y niñas se preparan ensayando diferentes coreografías de baile, orientados por su profesora, antes de la	PATIO MÚSICA	IMÁGENES EQUIPO DE SONIDO

	llegada del día de su fiesta, realizan los ensayo en el patio, observados por otras profesora del grado y la Directora de la I.E. Llegado el día participan de esta actividad sus padres, profesores, niños y niñas, se realiza en el patio debidamente ambientado y decorado.	DIÁLOGO	USB O CD INTERROGANTES
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	Terminada la actividad de la fiesta, los niños y niñas expresan lo que ocurrió durante la actividad y la realizarán nuevamente a través de un juego de roles, representando ellos mismos a sus padres, profesores; teniendo en cuenta las normas pertinentes para la realización de este juego. Hacen uso de palabras propias de la actividad. Comentan luego el rol que les toca asumir.	PATIO DE LA INSTITU CIÓN EDUCATI VA DIÁLOGO	JUEGO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	Reflexionan sobre lo vivido. Trabajan formando oraciones de su creación con las palabras utilizadas en la actividad.	AULA	

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC, BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

“PARTICIPAMOS DE NUESTRO ANIVERSARIO INSTITUCIONAL: LA BICICLETEADA”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Narra hechos personales cercanos, utilizando expresiones sencillas.	Expresa con claridad lo que piensa y siente acerca de la participación en la celebración de su aniversario de la I.E.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Expresa sus experiencias vividas durante las actividades en el aniversario de la I.E. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	Los docentes encargados de realizar la bicicleteada dialogan con los niños y niñas sobre la actividad a realizar, invitándolos a participar en compañía de sus padres y profesores con sus bicicletas debidamente decoradas. Los niños y niñas reciben un plano de recorrido que realizarán y lo interpretan.	CALLES DE LA CIUDAD BICICLETAS PLANOS	BICICLETAS

	Los niños y niñas acompañados de sus padres comienzan sus desplazamientos con la bicicleta por las principales de la ciudad.		
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Los niños y niñas comentan sobre la experiencia vivida en la bicicleteada y hacen representaciones en el patio de la escuela de los principales personajes que participaron (director, PP.FF., profesores, Policía, Bomberos, etc.)</p> <p>Empleando nuevos términos en su escenificación y explicando el significado de los mismos, dialogan en la función del juego que les toca representar.</p> <p>La docente orienta la secuencia de la escenificación del juego de roles a desarrollar.</p>	AULA Y PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. DIÁLOGO	VOCABULARIO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que investiguen ¿Hace qué tiempo se realiza esta actividad?</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC, BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

“PARTICIPAMOS CON ALEGRÍA EN LAS ACTIVIDADES DE ANIVERSARIO: EL PASEO DE ANTORCHAS”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Narra hechos personales cercanos utilizando expresiones sencillas.	Expresa con claridad lo que piensa y siente acerca de la participación en la celebración del Aniversario de su I.E.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Narra en forma clara y sencilla lo observado en la actividad del paseo de antorchas. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	La docente muestra fotografías del paseo de antorchas realizado con los niños y niñas de años anteriores y se pregunta ¿Qué hacen los niños y niñas?, ¿Por qué y para qué realizan la actividad? ¿Les gustaría participar en una actividad similar?, ¿Cómo lo harían?, ¿Con quiénes irían?,	FOTOGRAFÍAS DIÁLOGO	CÁMARA FOTOGRÁFICA INTERROGANTES

PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	En el aula comentan sobre el paseo de antorchas realizado. Representan mediante el juego de roles al Sr. De los Milagros y el desplazamiento realizado durante el paseo. Haciendo uso de términos: antorcha, recorrido, milagros, luces. Participan activamente del juego a realizar, previa orientación de la profesora de aula..	PATIO DE LA INSTITU CIÓN EDUCATI VA DIÁLOGO	DIÁLOGO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	Con apoyo de la docente realizan una crítica valorativa de su participación en la actividad. Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva. Refuerzan la pronunciación de las palabras referente a la actividad.	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07

“PARTICIPAMOS DEL GRAN DESFILE POR EL ANIVERSARIO DE NUESTRA I.E.”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
<p>Narra hechos personales cercanos, utilizando expresiones sencillas.</p> <p>Se expresa con pronunciación, entonación y gestos adecuados de acuerdo con ciertas situaciones.</p>	<p>Situación Comunicativa relacionada con el desfile institucional.</p>	<p>Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad, confianza y satisfacción.</p> <p>Practica un diálogo abierto y respetuoso.</p>	<p>Expresa sus experiencias vividas en forma clara y sencilla durante la actividad del desfile de la I.E.</p> <p>Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.</p>

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO	Los niños y niñas dialogan sobre las actividades programadas por el aniversario, de su participación en cada de ellas y se preparan para participar del gran desfile por las	PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.	CALLES Y PARQUE DE LA CIUDAD INTERROGANTES

PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	diferentes calles principal de su comunidad. Surgen diferentes preguntas: ¿Cómo participaremos?, ¿Quiénes más participarán de esa actividad? ¿Cuál será el recorrido?,	LA PALABRA	
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	Los niños(as) con la docente dialogan sobre la participación en el gran desfile por el aniversario y el recorrido a realizar. Se preparan para realizar el juego de roles, eligen los personajes que representarán. Saldremos al patio de la I.E. en compañía de la profesora de aula, nos organizamos para desarrollar el juego elegido. Se organizan en grupos para hacer la representación a través de un juego de roles utilizando términos propios de la actividad (desfile, filas, columnas, desplazamiento, orden, premios, presentación, jurado, policías, calles, disfraces, etc.)	AULA Y PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. DIÁLOGO	
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	Realizan la meta cognición de la actividad: ¿Qué les ha parecido?, ¿Cómo se han sentido?	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

**“PARTICIPAMOS CON NUESTROS PADRES, PROFESORES, DIRECTORA Y
COMUNIDAD DE LA MISA AL SR. DE LOS MILAGROS”**

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Narra hechos personales cercanos, utilizando expresiones sencillas.	Expresa con claridad lo que piensa y siente acerca de la participación en la celebración del aniversario de la I.E.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Expresa sus experiencias vividas durante las actividades programadas en el aniversario institucional. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	La docente comenta son los niños y niñas sobre el Patrón de la I.E. Responde a preguntas: ¿Dónde ocurrieron los hechos?, ¿Quiénes descubrieron la imagen?, ¿Cuál fue el milagro que conmovió a la gente ?,	AULA DIÁLOGO	IMÁGENES INTERROGANTES

	¿Cuándo es la misa?, ¿Quiénes asistieron?, ¿Por qué?		
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Recuerdan los principales momentos de la Santa Misa.</p> <p>En equipo escenifican mediante el juego de roles lo observado y vivido durante la ceremonia de la misa al Sr. De los Milagros.</p> <p>Utilizan nuevas palabras en la escenificación y con ayuda de la docente y el uso del diccionario explican su significado.</p> <p>La docente da las orientaciones necesarias para que cada equipo realice sus representaciones.</p>	<p>PATIO DE LA INSTITU CIÓN EDUCATI VA</p> <p>DIÁLOGO</p>	VOCABULARIO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Realizan una crítica valorativa de su participación y de los demás.</p> <p>Trabajan y desarrollan su ficha cognitiva.</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

**“VISITAMOS LAS INSTITUCIONES Y DIALOGAMOS CON LOS
TRABAJADORES DE MI LOCALIDAD”**

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Expresa lo que piensa y siente sobre los Municipios Escolares.	Se expresa con pronunciación y entonación adecuada acerca de los Municipios Escolares.	Muestra respeto al escuchar a los demás. Responde con amabilidad y cortesía.	Narra en forma clara y precisa lo observado en las Elecciones Escolares. Muestra interés por usar nuevas palabras que enriquecen su vocabulario.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	La docente muestra imágenes sobre las elecciones realizadas en la I.E. para elegir a su alcalde. Responde a las siguientes preguntas ¿Quiénes son los niños de las fotografías?, ¿Por qué hay tantos niños y niñas?, ¿Por qué rodean al que está hablando?, ¿Se encontrarán contentos los niños y niñas con los que les dice?, ¿Serán cosas importantes lo que les	PATIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. LA PALABRA	URNAS DE CARTÓN

	dice?, ¿A quién van a elegir?, ¿Para qué lo van a elegir?		
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>En el patio de la escuela los niños y niñas se organizan en equipos de trabajo y después de escuchar las orientaciones de la docente representan mediante el juego de roles los momentos más significativos que vivieron durante la elección del alcalde y regidores de la I.E.</p> <p>Los niños y niñas expresan lo vivido en esta experiencia haciendo uso de términos como: Municipios escolares, votación, huella digital, elección, firma, ánfora, cédula de sufragio, miembros de mesa, alcalde, regidores, etc.</p> <p>Por grupos y turnos expresan con fluidez la secuencia con que se realizó la actividad.</p>	AULA Y PATIO DE LA INSTITU CIÓN EDUCATI VA. DIÁLOGO	URNAS DE CARTÓN VOCABULARIO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Con apoyo de la docente realizan un comentario de su participación en la actividad.</p> <p>Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva.</p> <p>Refuerzan la pronunciación de las palabras referentes a la actividad.</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
EVALUACIÓN	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		
	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

Chacupe Alto, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVNA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“RECORDAMOS AL DISTRITO DE LA VICTORIA E INVESTIGAMOS SU HISTORIA”

1.- CONFIGURACIÓN CURRICULAR:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD	INDICADORES
Narra hechos personales cercanos utilizando expresiones sencillas sobre el distrito de la Victoria y su aniversario.	Expresa con claridad lo que piensa y siente acerca de su participación en el Aniversario del distrito de la Victoria.	Se expresa con espontaneidad demostrando seguridad y confianza.	Narra en forma clara y sencilla lo conocido de la historia del distrito de La Victoria. Muestra interés por conocer la historia de La Victoria.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS	MATERIALES
INICIO PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE	Observan fotos de su participación en el pasacalle por el Aniversario del distrito de La Victoria. Se formulan las siguientes preguntas: ¿Cómo participaron?, ¿Qué vestimenta usaron?, ¿Qué personajes representaron?, ¿Qué platos típicos cocinaron las	FOTOS AULA DIÁLOGO	IMÁGENES INTERROGANTES

	mamás?, ¿Cómo se sintieron al terminar la actividad?		
PROCESO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>En el patio de la I.E. la organiza los equipos de trabajo que representarán mediante el juego de roles el pasacalle realizado por el aniversario de La Victoria y los momentos más significativos que vivieron.</p> <p>La docente brinda las orientaciones pertinentes.</p> <p>Los niños y niñas expresan lo más significativo que vivieron haciendo uso de términos de términos como: pasacalle, personajes, aniversario, La Victoria, creencia, platos típicos, verduras, gallinas, palana, causa, pescado, espesado, Chacupe Alto, Monsefú, Chacupe Bajo, Cusupe .</p> <p>Por equipos y turnos expresan con fluidez la secuencia en que se desarrolla la actividad.</p>	<p>PATIO DE LA INSTITU CIÓN EDUCATI VA</p> <p>DIÁLOGO</p>	VOCABULARIO
SALIDA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Con ayuda de la docente realizan una crítica valorativa de su participación en la actividad.</p> <p>Trabajan y desarrollan la ficha cognitiva.</p> <p>Refuerzan la pronunciación de las palabras referente a la actividad.</p>	AULA	FICHA COGNITIVA

3.- EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
	Metodología: Activa – Participativa		
	Criterio:		

EVALUACIÓN	Técnica: Observación – Dramatización – Diálogo		
	Instrumentos: Ficha de Observación, escala de Lickert.		

CHACUPE ALTO, 2015 Agosto.

LIC. BETTY ETELVINA PAZ REYES

DOCENTE RESPONSABLE