

**FACULTAD DE
EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL**



**EFFECTO DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°377
DIVINO NIÑO JESÚS, OLIVOS 2016**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Katherine Ruth Palomino Chapoñan

ASESOR

Mgtr. Carlos Sixto Vega Vilca

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2017

Página del jurado

Mgr. Rosario Díaz León
(Presidente)

Mgr. Patricia Cucho Leyva
(Secretario)

Mgr. Carlos Vega Vilca
(Vocal)

Dedicatoria

A ti dios que me diste la oportunidad de vivir y de regalarme una familia maravillosa. Principalmente a mi padre, madre y mi hermano por apoyarme en mi carrera para mi futuro y por creer en mí.

Agradecimiento

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi compañía durante todo el periodo de estudio. Agradezco a todos mis familiares para apoyarme en mi carrera y mis amigas que estuvieron involucrados en este paso de mi vida

Declaratoria de autenticidad

Yo Katherine Ruth Palomino Chapoñan con DNI N° 43433599, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela Académico Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y autentica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 13 de diciembre del 2016.

Katherine Ruth Palomino Chapoñan

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “El taller del juego dramático y su influencia de la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E.I n°377 Divino Niño Jesús del distrito de los Olivos 2016”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

La autora.

ÍNDICE

Página del jurado	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaración de autenticidad	iv
Presentación	v
Índice	vi
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	
1.1 Realidad Problemática	1
1.2 Trabajos Previos	3
1.3 Teorías Relacionadas al Tema	7
1.4 Formulación del Problema	15
1.5 Justificación del Estudio	16
1.6 Hipótesis	17
1.7 Objetivos	18
II. MÉTODO	
2.1 Diseño de investigación	19
2.2 Variable	21
2.3 Población y muestra	24
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	25
2.6 Métodos de análisis de datos	29
2.7 Aspectos éticos	29
III. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	45
V. CONCLUSIÓN	50
VI. RECOMENDACIONES	51
VII. REFERENCIAS	52

ANEXOS

Anexo N° 1: Instrumento	55
Anexo N° 2: Escala valorativa	56
Anexo N° 3: Validación de los Instrumentos	58
Anexo N° 4: Nominas de los alumnos	60
Anexo N° 5: Base de datos en el Spss	65
Anexo N° 6: Fotos	66
Anexo N° 7: Materiales y dibujos	69
Anexo N° 8: Matriz de consistencia	70
Anexo N° 9: Programa experimental	72

ÍNDICE DE TABLAS

N°	Descripción	Pág.
Tabla 1	Operacionalización de variable	27
Tabla 2	Número de estudiantes que conforman la población.	28
Tabla 3	Validación de instrumento a través de juicio de expertos.	30
Tabla 4	Confiabilidad el Test retest.	32
Tabla 5	Criterios para la confiabilidad	28
Tabla 6	<i>Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro - wilk de la variable expresión oral.</i>	33
Tabla 7	Comparación de los promedios de la expresión oral de del grupo control y el grupo experimental	34
Tabla 8	Pruebas t. Student para muestras independientes de la expresión oral del grupo experimental y el grupo control La	35
Tabla 9	dimensión 1: Coherencia; comparación de los promedios del grupo control, grupo experimental Pruebas t. Student	
Tabla 10	para muestras independientes de la dimensión 1 coherencia del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc) según el pre test y el pos test.	
Tabla 11	La dimensión 2: fluidez; comparación de los promedios del grupo control, grupo experimental.	
Tabla 12	Pruebas t. Student para muestras independientes de la dimensión 2 fluidez del grupo experimental y el grupo control.	
Tabla 13	La dimensión 3 dicción; comparación de los promedios del grupo control, grupo experimental	
Tabla 14	Pruebas t. Student para muestras independientes de la dimensión 3 de la dicción, del grupo experimental y el grupo control.	

ÍNDICE DE FIGURAS

N°	Descripción	Pág.
Figura 1	Datos de la prueba de normalidad para las variables de estudio de la expresión oral del grupo experimental.	25
Figura 2	Comparación de los promedios de la expresión oral del pre test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).	31
Figura 3	Comparación de los promedios de la expresión oral del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).	33
Figura 4	Comparación de los promedios de la dimensión coherencia del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).	34
Figura 5	Comparación de los promedios de la dimensión fluidez del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).	35
Figura 6	Comparación de los promedios de la dimensión dicción del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).	36

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús Olivos, 2016.

Cuyo objetivo fue determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús Olivos, 2016.

El tipo de investigación es un diseño cuasi experimental. Así mismo se aplicó 20 talleres del juego dramático. Por ello se consideró utilizar el instrumento de evaluación de la expresión oral. Los participantes fueron los 26 estudiantes de 4 años del aula rosada del turno mañana. Luego de la aplicación del instrumento se concluye que el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús del distrito de los Olivos, con respecto al pos test después de aplicar el taller el grupo experimental aumentó su promedio de 58,31 a diferencia que el grupo control obtuvo un promedio de 33,42 así mismo el valor $t=-62,073$ con un $p=0,00<0,05$. Por lo tanto, queda aprobada que existe diferencias significativas a favor de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación del taller del juego dramático sobre los estudiantes del grupo control que no hicieron uso del taller.

Palabra claves: El juego dramático – Expresión oral, Coherencia, fluidez y dicción.

Abstract

The present research had as objective the effect of the dramatic game in the development of the oral expression of the students of 4 years of the I.E.I. N ° 377 Divino Niño Jesús Olivos, 2016. The purpose of this study was to determine the effect of dramatic play on the development of oral expression of 4-year-old students in the I.E.I. N ° 377 Divino Niño Jesús Olivos, 2016. The type of research is a quasi-experimental design. Also 20 workshops of the dramatic game were applied. Therefore, it was considered to use the instrument of evaluation of the oral expression. The participants were the 26 students of 4 years of the pink classroom of the shift tomorrow. After the application of the instrument, we conclude that the effect of dramatic play on the development of oral expression of 4-year students of the I.E.I. N ° 377 Divino Niño Jesús of the Olivos district, regarding the pos test after applying the workshop, the experimental group increased its average of 58.31, whereas the control group obtained an average of 33.42 and the $t = -62.073$ with $p = 0.00 < 0.05$. Therefore, we proved that there are significant differences in favor of the students of the experimental group with the application of the drama workshop on students of the control group who did not use the workshop.

Key word: Dramatic play - Oral expression, coherence, fluency and diction.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la actualidad en la educación cumple un papel importante en la preparación del niño para su futuro, ahora bien, el proceso educativo debe estar superado por la calidad, la misma que constituye el conjunto de estrategias innovadoras que utiliza la docente.

En primer lugar, la comunicación es un lazo entre dos personas a más, es decir que al comunicarse ya comprende los mensajes que trasmite la otra persona. En cambio, en los niños tienen dificultad para expresarse y comunicarse con su compañero del aula. Por lo tanto, él niño se le ayudara con estrategias innovadoras como el jugo dramático para que logre comunicarse, expresarse y pronunciar correctamente.

La expresión oral Según la Unicef Venezuela (2005), manifiesta que:

A través del lenguaje el niño y la niña se inserta en el mundo y se diferencia de él ya que en su desarrollo van pasando de una función afectiva e individual, a cumplir una función eminentemente cognitiva y social. El lenguaje tanto como oral, el niño y la niña pueden expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, aprender valores y normas. También pueden dirigir y reordenar su pensamiento, controlar su conducta, favoreciendo de esta manera un aprendizaje cada vez más accesible (p. 5).

Mediante la expresión oral, el niño expresa sus sentimientos, sus gestos y sus desplazamientos con su cuerpo. Una situación en el aula es cuando el niño mediante el juego dramático interactúa en personificar a un artista favorito, se divierten y les gusta jugar en grupo. Con la finalidad de crear situaciones que le pasan en su vida diaria y su comunicación será más fluida.

MINEDU (2015), respecto a rutas de aprendizaje en el área curricular de comunicación manifiesta que:

La espontaneidad de la expresión oral es la unión de todos los medios sobre todo en los movimientos de su cuerpo, sus miradas, sus sonrisas, sus manos, sus palabras, todo eso lo juntamos y se muestra una identidad personal única que cada uno de los niños lo tienen (p.88).

La expresión oral en el niño puede reflejar sus movimientos a través de su cuerpo, sus gestos, miradas y sobre todo tiene su propio estilo personal para que lo demuestre mediante el juego dramático cuando participe en personificar a su artista favorito.

El juego dramático según el autor Sarlé (2014), manifiesta lo siguiente:

(...) La habilidad de los niños transforma que a partir de las oportunidades cuando usa su imaginación. Los niños pueden jugar a su modo, asumiendo roles o personajes y fomentar las escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido (p.9).

Mediante el juego dramático, el niño jugará a disfrazarse compartiendo con sus demás compañeros, sobre todo lo tomará con mucha responsabilidad asumiendo ese personaje.

A nivel Institucional se evidencia que los estudiantes de 4 años de turno mañana de la I.E.I N°377 Niño Divino Jesús presenta dificultades al expresarse oralmente, escaso vocabulario y no pronunciar en forma clara, por lo que se puede decir que la docente del aula no ha logrado que sus estrategias motiven al estudiante. Es por ello que a través del juego dramático, se logrará el buen desarrollo de la expresión oral enfocándose en sus dimensiones como coherencia, fluidez y dicción así mismo se logrará que el estudiante se exprese sobre todo con los movimientos de su cuerpo, gestos y mímicas; con la ayuda de los títeres crearán pequeños cuentos y a la vez interactúan con sus demás compañeros de su aula, jugarán a personificar a su actor favorito, narren pequeñas historias que le suceden en su vida diaria con la finalidad de que ellos logren tener una gran fluidez verbal, un amplio vocabulario y se pueda desenvolver por ellos mismo.

La presente investigación tiene como propósito dar a conocer que el taller del juego dramático para mejorar la expresión oral, le va permitir a futuras investigaciones a tomar un punto de partida para seguir favoreciendo al niño. Ya que es un tema de gran importancia, que debemos tener claros los conceptos acerca de la diversidad de información que existe con respecto a este trabajo. Del mismo modo los niños les ayudarán a mejorar sus expresiones, a crear historias que le pasa en su vida diaria e interactuar con sus demás compañeros y con la expresión oral logran hablar con más fluidez, ya no tendrán mucha dificultad en hablar frente al público

1.2. Trabajos previos

Internacionales:

García (2012), en su tesis titulada “El juego dramático y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de las niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal de niñas Montevideo de la parroquia san Jacinto de buena fe de la providencia de los ríos. Periodo lectivo 2011 – 2012”, para obtener el grado de Licenciada en ciencias de la educación. Mención en Loja; se propuso como objetivo concienciar a las maestras a través de este trabajo investigativo la importancia que tiene el juego dramático para desarrollar las destrezas motrices en las niñas y niños del primer año de educación básica. En la población está conformada por las docentes y niñas de primer año de educación básica de escuela fiscal de niñas “Montevideo”. Se aplicaron dos instrumentos de investigación, a las docentes y niñas de Primer Año de Educación Básica de Escuela Fiscal “Montevideo”. De sus conclusiones se resume que el Juego Dramático incide en el desarrollo de las Destrezas Motrices de las niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal de niñas Montevideo. Ya que el Juego Dramático con lleva a un trabajo integral de la persona, a nivel cognitivo, corporal, emocional y lenguaje. Ofreciéndoles un espacio donde sentirse libres para soñar, jugar y crear.

Mancipe y Soto (2016), en su estudio titulado “Contenidos didácticos del juego dramático para estimular la creatividad en los niños y niñas de transición del colegio Anatasio Girardot I.E.D”, para obtener el título de licenciatura en artes escénicas; se propuso como objetivo establecer qué contenidos del juego

dramático sirven para estimular la creatividad en los niños y niñas de transición del Colegio Distrital “Atanasio Girardot sede B, el tipo de investigación fue cualitativo y se utilizó un instrumento para recolectar los datos en la institución educativa distrital Atanasio Girardot Sede B y su muestra es de 25 niños. Sus conclusiones es que el juego dramático permite estimular la creatividad en los niños de esta institución, a partir de contenidos desplegados en el aula de clase, que permitieron ampliar referentes culturales y cognitivos. Y estos contenidos son: Ubicación espacial, el espacio real, reconocimiento corporal, creación de personajes cotidianos y ficticiales, estructura dramática, creación de personaje de manera individual, caracterización de personajes y representación de situaciones.

Mosquera (2012), en su investigación titulada “Las técnicas de motivación en la expresión oral en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de básica, de la escuela fiscal mixta “Carlos Aguilar” - Cumbaya, octubre 2010 a marzo 2011”, para obtener el grado de Licenciatura en ciencias de la educación. Investigo sobre. Planteó como objetivo identificar de qué manera las técnicas de motivación influyen en la expresión oral en niños de 5 a 6 años, de la escuela fiscal mixta “Carlos Aguilar” en el periodo 2010 – 2011, el tipo de investigación fue descriptivo, de acuerdo a esto el problema planteado que se refiere a las técnicas de motivación que influye en la expresión oral en los niños de 5 a 6 años de edad, describió las formas de motivación utilizadas por los docentes del nivel primario de los alumnos del 1° de básica, de la escuela fiscal “Carlos Aguilar” de la ciudad de Quito, parroquia Cumbaya. Su población del presente estudio estuvo conformada por 55 alumnos, de edad comprendida de 5 a 6 años, que cursan estudios en el primer de básica, 3 docentes de la escuela fiscal mixta “Carlos Aguilar”. En sus conclusiones figura que los niños se sienten motivados y con ganas de hablar y expresar de alguna manera lo que sienten cuando la maestra aplica alguna técnica de motivación, en este caso el 33% de maestros motivan a sus alumnos.

Ochoa (2012), en su tesis titulada: “Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de educación inicial bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro,

estado Guárico”, para obtener el grado de magister, se propuso como objetivo Diseñar actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, estado Guárico, el tipo de investigación fue descriptivo, el planteamiento expuesto, orientó la recolección de la información a través del diagnóstico, y su población y muestra: El conjunto de 8 docentes del jardín de infancia “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, estado Guárico. De sus conclusiones figura que Los docentes muy poco contribuyen a mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas, razón por la cual se debe sensibilizar a estos a que consideren el uso de actividades creativas con el fin de obtener mejores resultados en el proceso de adquisición de habilidades y destrezas para la expresión oral de los infantes.

Nacionales:

Carbonel (2011), en su tesis titulada: “Aplicación de la técnica de dramatización para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. n° 001 “Virgen María Auxiliadora” de la urbanización latina del distrito de José Leonardo Ortiz”, para obtener el título de especialista en comunicación matemática; se propuso como objetivo conocer el nivel de expresión oral de los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. n° 001 “Virgen María Auxiliadora” de la urbanización latina del distrito de José Leonardo Ortiz”, se aplicó un plan de acción que con llevo a mejorar la expresión oral de los niños de 3 años de edad de la institución en mención y se utilizó un instrumento como lista de cotejo, guía de observación, encuesta. Y su muestra es de 22 niños y niñas de 3 años. De sus conclusiones el nivel de expresión oral de los niños antes de aplicar la técnica de dramatización no es adecuada, en cuanto a su pronunciación, fluidez verbal y amplitud del vocabulario.

Naldos (2014), en su tesis titulada: “Efectos del programa de juego teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años turno mañana de la I.E.I n° 03 inmaculada concepción del distrito de breña”, para obtener el grado de Magister en docencia y gestión, se propuso como objetivo determinar el efecto del programa de juegos teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años

turno mañana de la I.E.I N° 03 Inmaculada concepción del distrito de Breña. La investigación fue aplicada, diseño cuasi experimental y su muestra es los 33 niños de las secciones roja y verde de cuatro años. De su conclusión figura que el objetivo específico 2 al determinar el efecto de la aplicación del programa de los juegos teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E.I N° 03 Inmaculada concepción distrito de Breña, esto se logró con los datos encontrados en la tabla 9, en la cual se muestra diferencia en los promedios del pos test 10.75 para el grupo control y 13.29 para el grupo experimental el valor $T = -1814$ con una $P = <,079$ por lo tanto queda probada que existe diferencias a favor de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación del programa juegos teatrales sobre los estudiantes del grupo control que no hicieron uso.

Quenema (2013), en su tesis titulada: “Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 años de la I.E.I nuestra señora de Monserrat, ugel 02, distrito de los Olivos años 2013”, para obtener el grado de Licenciada en educación inicial, se propuso como objetivo en determinar la relación que existe entre expresión oral y la comprensión oral en niños de 5 años de la I.E.I Nuestra Señora de Monserrat, ugel 02, distrito de los Olivos, 2013. El tipo de investigación es descriptivo, diseño no experimental transversal y correlacional, se utilizó el instrumento la recolección de datos para probar hipótesis y su muestra es de 78 estudiantes de 5 años que está distribuido en 3 secciones. De sus conclusiones la expresión oral está relacionado significativamente con la comprensión oral en los niños de 5 años según la correlación Pearson de 0,741 a un nivel de significancia del 0,01.

Ramírez (2013), en su tesis titulada “Efecto del programa “diverticuento” en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2013”. Para obtener el grado de Magister en docencia, se propuso como objetivo determinar el efecto de la aplicación del programa “diverticuento” en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2013, el tipo de investigación es explicativa, desarrollado bajo un diseño pre experimental con un solo grupo. La muestra es de 32 niños y niñas del aula lila de 05 años de la I.E.I

N° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2014. De sus conclusiones figura La aplicación del programa “diverticuento” mejora significativamente la expresión oral en los niños y niñas del aula lila de 05 años de la institución educativa N° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2013; existiendo diferencias significativas antes y después de la aplicación del programa “diverticuento”, según el P – valor obtenido ($P=0,000<0,05$).

Tirado (2013), en su tesis titulada: “Los juegos verbales y su relación con el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 04 años de la I.E.P “Mater Purísima”, Miraflores, 2013”, para obtener el grado de Licenciada en educación, se propuso como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mater Purísima” – Miraflores, 2012. La investigación fue un enfoque cuantitativo, tipo de investigación es básica, el nivel es de carácter descriptivo, el método deductivo y diseño no experimental transversal correlacional. La población está constituida por el salón de 04 años de la I.E.P. “Mater Purísima” – Miraflores, 2012. Se tomó una muestra de 20 niños y niñas de la sección de 4 años. De su conclusión figura que existe una correlación positiva (0,478 de correlación de Rho de Spearman) entre los juegos verbales y la dimensión vocabulario de la expresión oral, la I.E.P. “Mater Purísima” – Miraflores. Esto demuestra que hay una correlación entre ambas variables con ellos queda confirmado la hipótesis específica 1.

1.3 Teorías relacionadas al tema

El juego dramático

Respecto al juego dramático según Sarlé (2014), manifiesta:

Los niños no imitan sino recrean. El juego dramático les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para hacerlos a su manera. Los niños usan su imaginación para crear historias que le respalda de un guion dramático o una serie de acciones conforme a los roles o papeles y personajes que ellos asumen (p.9).

Los niños usan su imaginación para personificar a su personaje favorito con la finalidad de no imitar si no se divierten cuando juegan.

El juego dramático tiene que ver con el uso de su cuerpo a través de los movimientos, los gestos y actitudes con un propósito de representar mediante una comunicación (Morón, 2011, párr. 3).

Respecto a Achetoni (2013), se describe al Juego Dramático como:

Adaptar la palabra juego premeditadamente, ya que, por un lado es alegría acentuada del movimiento y por otro lado es voluntaria a plantear las reglas del juego. Y dramática, en remplazo al teatro como primer objetivo principal es actuar para su propio gozo y para su crecimiento personal (párr. 4).

Mediante el juego dramático el niño interactúa con otros niños al personificar escenas de un cuento con la finalidad de divertirse al realizar el rol que está asumiendo.

“El juego dramático puede ser creado por el niño, la niña, por sus compañeros o por un adulto. Se logra dar representaciones individuales o colectivas y se pueden basar en la realidad, en cuentos, historias, o de inspiración libre” (Martin, 2011, p.1).

Los niños son creadores de sus propias historias, ellos lo demuestran mediante el juego dramático.

Características del juego dramático

El juego tiene entonces tres características, Sarlé (2014), manifiesta lo siguiente:

La posibilidad de asumir un rol por ejemplo soy un doctor, soy la mamá, soy el policía, etc. El juego les permite comprometerse en asumir un rol que no es el que habitualmente ejerce.

La posibilidad de realizar acciones, comprometiéndose en diferentes modos de hablar y de pensar, conforme al rol que está asumido por ejemplo las mamás lavan, cocinan, atienden a los bebés, van al mercado. Los piratas

navegan, esconden tesoros, usan espadas y pelean. La posibilidad de jugar con otros construyendo un juego grupal que involucre los roles que cada uno asume (p.10).

Los niños asumen un personaje, pero primero tienen que conocer y saber todas las características de la persona que van imitar, luego interpretarán y se divierten jugando.

Tipos de juego dramático

Los tipos de juego como representa Sarlé (2014), manifiestan lo siguiente: Juego dramático como juego grupal. - El juego se inicia con la organización del espacio, la elección del material, la asignación de los roles y la distribución de un periodo de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según el cambio de escenarios y la secuencia o guion posible de ser jugado. Por ejemplo, si el tema es el mercado, esto permitirá asumir roles como el comprador, vendedor, cajero, etc., y si realiza acciones como comprar, pagar, ir a la casa, cocinar, volver al mercado, reponer la mercadería, etc. (p.15).

Expuesto el autor los juegos grupales el niño participa un tema porque al escoger, ellos asumen las asignaciones que les corresponda.

Según Sarlé (2014) refiere que:

Juego dramático en pequeños grupos. - se aplica en el momento del juego en sectores o juego trabajo. En el rincón de dramatizaciones o del hogar, está ambientado y recibe un pequeño grupo de niños que al interpretar los roles se divierten y juegan con los juguetes que están disponibles (p.14).

La participación en el juego los niños interactúan con sus compañeros del aula y a la vez se distribuyen en los sectores cuando asumen un rol.

Según Sarlé (2014), manifiesta que:

Juego Dramático como juego teatral. - Llamado generalmente dramatización es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la elección realizada. Generalmente la dramatización se acompaña del “disfraz” propio de la interpretación de personajes de ficción nos disfrazamos. La diferencia con los otros juegos es el interés del niño al interpretar dramáticamente un personaje (p.15).

En juegos teatrales como ejemplo organizan un fragmento del cuento la caperucita rojo primero se disfrazan luego interpretan al personaje.

Según Sarlé (2014), explica que:

Juego con escenarios y juguetes. - La acción dramática se desplaza del sujeto del niño al objeto maqueta juguete. Esta puede estar sobre la mesa o en el piso. Se organizan diferentes grupos no es conveniente contar con más de tres niños. Es el movimiento de los objetos aun en silencio el que marca la secuencia de juego. La utilización de maquetas o escenarios con juguetes es muchas veces el modo en que los niños resuelven el juego cuando están solos o los temas son difíciles para asumir roles. (p.14).

Mediante los juegos con escenarios pueden personificar a los animalitos de la granja con la ayuda de los títeres con la finalidad de crear historias y asimismo interactuar con sus otros compañeros.

Funciones del juego dramático

Entre sus principales funciones manifiesta Morón (2011), están:

La asimilación de la existencia, al reaparecer en las representaciones. La preparación y superación de las situaciones, en que los niños les gustan tanto planificar a lo que quieren ser en el futuro. La expresión de pensamientos y

sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con su habilidad para representarlas. La dramatización entre sus principales componentes, son los siguientes: La expresión verbal, La expresión plástica, a través de máscaras, títeres y disfraces esta dirigidos a motivar, actuar e incentivar la creatividad. La expresión musical, como coordinadora del movimiento, y del sonido. La expresión creativa, los niños/as de forma espontánea van a producir sus propias conversaciones, según vaya surgiendo la acción (p.3).

Las funciones de juego dramático según el autor nos habla de que el niño mediante el juego expresa sus sentimientos, cuando dramatiza se divierte en personificar a su personaje favorito, en la expresión verbal su comunicación son fluidas, en la expresión corporal el niño es natural mediante los movimientos de su cuerpo y gesto, en la expresión plástica y musical el niño disfruta en disfrazarse y sigue al compás de la música y la expresión creativa el niño es autónomo, crea sus propios diálogos e interactúa con su amigos.

Objetivos del juego dramático

El objetivo del juego dramático es “lograr una expresión creativa a través de formas dramáticas, Adquirir dominio y manejo de los elementos dramáticos, Incorporar al juego dramático las diversas técnicas escénicas, Interpretar escenas, Iniciar los roles de espectador y actor, Representar pequeñas obras, Lograr la comunicación” (Morón, 2011, p. 3).

El autor nos habla que mediante el juego dramático los niños y niñas se motivaran en participar a través de las funciones dramáticas, ya que ellos participan en las creaciones de sus propias historias que le suceden en su vida cotidiana.

Como favorece la escuela el juego dramático

La institución educativa de inicial manifiesta Sarlé (2014), si favorece al juego dramático cuando:

Reflexiona, profundiza, enriquece la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad o desarrollando las posibilidades del juego con temas sobre todo novedosos los que se pueda jugar como situaciones de su vida cotidiana. Acerca de conocimiento sobre roles y les permita pensar otras situaciones diversas a las ya conocidas. Son situaciones del mundo fantástico o contextos lejanos a través de los personajes de la historia como las hadas, los duendes y los brujos; las princesas; los héroes de la televisión como ben 10, el hombre araña, etc. (p. 11).

El juego dramático como favorece en el aula según el autor nos habla que los niños mediante juego él se socializa, interactúan con otros amigos y recrean situaciones de su vida cotidiana con la finalidad de divertirse y ser autónomos cuando participan en actuar en sus personajes favoritos.

La expresión oral

Según Gonzales (2008), manifiesta lo siguiente:

La expresión es una interacción continua entre dos o más personas, mediante el uso de símbolos con el propósito de influir en el área de los pensamientos, sentimientos. Asimismo, saben escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación (p.191).

La expresión es un intercambio de comunicación entre más personas mediante el uso de sus gestos.

La expresión oral, según MINEDU (2015) en las rutas de aprendizaje en el área de comunicación manifiesta lo siguiente:

El estudiante se expresa oralmente de forma eficaz en variadas situaciones comunicativas; interactúa con otras personas en diferentes situaciones, logra

expresar según su propósito, expresan sus ideas con claridad. Esto implica a cambiar su texto y usar recursos expresivos variados. Las personas nos expresamos en forma diferente. Nuestros estudiantes no hablan igual cuando están con sus amigos de la escuela, ni de visita en casa de un familiar que conozcan. Por eso conviene que los niños participen en situaciones que los lleven usar los diferentes recursos del lenguaje. Así la comunicación oral está al servicio de su desarrollo personal y de la interrelación social (p.75 – 76).

De modo que la expresión oral nos explica que el niño se expresa oralmente en diferentes situaciones, como la comunicación con su profesora, padres, sus demás familiares, la interacción con sus compañeros del aula mediante juego con la finalidad de lograr expresar sus ideas en forma clara y entendible.

La definición de la expresión oral según Gutiérrez, López, Salazar e Ibarra (2012), manifiesta lo siguiente:

En la infancia, aprenden varias formas de comunicarse con sus padres y hermanos, después cuando tiene edad para asistir a la escuela, su aprendizaje se desarrolla cada vez más, esas habilidades de la comunicación y socialización se incrementan a medida que su nivel de estudios va en incremento (p. 21).

Se inicia cuando el niño empieza a tener intercambios comunicativos con sus padres y hermanos, cuando asistes a la escuela desarrolla sus aprendizajes, Como el aumenta su vocabulario, relaciona las palabras con los sonidos y finalmente interactúan con otros niños de su entorno social.

Respecto al tema la expresión oral Álvarez (2004), manifiesta que:

La expresión oral por explicación forma parte de los procesos productivos y receptivos del lenguaje. Es la intención, el intercambio del dialogo, la producción y la comprensión de enunciados. Los niños y las niñas al realizar este proceso en forma creativa a través de sus propias vivencias. (p.4).

La expresión oral según el autor nos habla sobre las funciones productivas y receptoras mediante el lenguaje y sobre todo la participación de los niños para crear un cuento de sus situaciones que pasan en su vida cotidiana.

Dimensiones de la expresión oral

Según Gonzales (2008), manifiesta lo siguiente:

Dimensión dicción:

Para la expresión oral significa pronunciar claramente. Las palabras deben entenderse sin ninguna duda. La dicción obliga articular debidamente; de tal manera los que escuchan, no sean obligados hacer inútiles esfuerzos para comprender. La falta de una buena dicción entorpecerá la captación de lo que se diga, la dicción hace clara y entendible la expresión oral permite que el mensaje llegue a los oídos receptivos (p.197).

Dimensión fluidez:

Hablar con fluidez es expresar con facilidad. Cada palabra tiene su origen en la anterior y dará como resultado otra que surgirá espontáneamente. Las palabras se irán apoyando unas a otras, reforzándose, complementándose, agrandándose. La fluidez demuestra conocimiento y dominio de la lengua (p.197).

Dimensión coherencia:

Las ideas que expresamos oralmente deben tener una secuencia lógica es indispensable interaccionarlos y conectarlas debidamente. No se puede abordar un tema mientras que el anterior no se haya concluido y exteriorizado con claridad. Los comentarios fuera de tema distraen hacen perder la coherencia. Una persona habla coherentemente, cuando va desarrollando la expresión de sus ideas (p.197).

En este sentido las capacidades de la expresión oral, nos explica como el niño se expresa sobre todo cuando interactúa con otras personas de su entorno social, expresando sus ideas, además su pronunciación es clara cuando

participa en clase explicando lo que le sucedió en un fin de semana y sobre todo lo dice con sus propias palabras.

Actividades de la expresión oral

Según Cassany, Luna y Sanz (como se citó Francisco y Guerrero, 2011), plantean estas cuatro opiniones para la clasificación de las actividades de la expresión oral:

La técnica de diálogos dirigidos para orientar y ponerlos en práctica en formas y funciones de los juegos teatrales, juegos lingüísticos por ejemplo adivinanzas, dramatizaciones y tareas en grupo, etc. El tipo de respuesta como ejercicios de reproducción como lluvia de ideas, actuación a partir de conocimientos por ejemplo recetas de cocina, escenificar un cuento y debates para solucionar un problema. Según los recursos materiales: textos escritos como crear historia, sonidos con la ayuda de los instrumentos musicales, cantar canciones, imagen y ordenar figuras de un cuento (p.2).

La actividad de la expresión oral según el autor manifiesta que es un tema de gran importancia porque le va ayudar al niño a participar en los diversos juegos como imitar a sus personajes favoritos, participar en pequeñas obras teatrales, jugar con títeres y sobre todo le va ayudar al niño a mejorar su fluidez en su comunicación.

1.4. Formulación de problema

General:

¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?

Específica:

¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?

¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?

¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?

1.5. Justificación del problema

El presente trabajo de investigación tiene como propósito mejorar la expresión oral mediante el juego dramático los niños de 4 años, en esa edad empiezan a hablar en su propio lenguaje mediante el contacto familiar, asimismo en la escuela los niños están aprendiendo a manejar un buen vocabulario, expresar sus ideas mediante los gestos y movimientos con su cuerpo y hablar con más fluidez.

La expresión oral es importante ya que las docentes utilizan diferentes estrategias innovadoras para aplicar en los talleres de los juegos dramáticos. Los niños se sentirán entusiasmados en participar porque así aprenderán a trabajar en grupos, desenvolverse, también recrearán situaciones de su vida cotidianas y socializar al jugar con sus amigos.

La relevancia de la expresión oral para la sociedad puesto que las instituciones educativas realicen talleres sobre expresión oral y el juego dramático y que los padres de familia asistan porque así se demostrara que, mediante el juego dramático, los niños aprenderán a socializar, tomar decisiones y así mismo logran tener un mayor dominio en expresarse, comunicarse con sus demás compañeros de su aula.

La investigación beneficiará a los docentes, padres de familia y a los niños de qué manera se llevará a cabo la expresión oral mediante el juego dramático ya que con estos talleres los niños de 4 años podrán aprender a expresarse en el habla, podrán recrear un cuento, interactúan jugando con los títeres, se divertirán imitando a su personaje favorito y sobre todo logran desenvolverse frente a las demás personas.

Con los resultados de esta investigación queremos lograr si la expresión oral a través del juego dramático cómo influye en el niño, sobre todo como llevarlo a cabo y si se convertirá en un tema muy interesante con la finalidad de lograr

un mejor desenvolvimiento o un mayor dominio cuando se expresa y su fluidez en su comunicación.

Este trabajo es factible y viable porque cuenta con los recursos humanos, económicos, acceso al internet, libros y materiales que hablen sobre el juego dramático y la expresión oral.

1.6. Hipótesis

General:

H₁: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Específica:

H₁: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₂: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₃: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Ho: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

1.7. Objetivo

General:

Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Específico:

Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

II. MÉTODO

Diseño de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) Los diseños experimentales se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes, para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (p. 129).

La presente investigación se enmarca en un diseño experimental, ya que se van a manipular la variable independiente el taller del juego dramático para observar los efectos de la variable dependiente la expresión oral.

El estudio de los diseños cuasi experimentales según Arias (2012), manifiesta que:

Este diseño es “casi” un experimento, excepto por la falta de control en la conformación inicial de los grupos, ya que al no ser asignados al azar los sujetos, carece de seguridad en cuanto a la homogeneidad o equivalencia de los grupos, lo que afecta la posibilidad de afirmar que los resultados son producto de la variable independiente o tratamiento. Los grupos experimental (Ge), que recibe el estímulo o tratamiento (X); y el grupo control (Gc), el cual sólo sirve de comparación ya que no recibe tratamiento (p.35).

Este análisis de este diseño de investigación que se va utilizar en una de las variables (independientes) como proceso de confiabilidad segura, ya que tiene un propósito de comprobar los niveles aplicativos y observados de las diferentes situaciones. Mediante el diseño cuasi experimental se trabajará con dos grupos el pre - test y post - test.

El grafico corresponde:

GE	<u>01</u>	X	<u>02</u>
GC	03		04

Donde:

X: Aplicación de la variable el taller del juego dramático

GE: Grupo experimental 26 niños de 4 años del aula rosada

GC: Grupo control 26 niños de 4 años del aula celeste

O₁, O₃: Observación de entrada de la expresión oral (pre test).

O₂, O₄: Observación de salida de la expresión oral (pos test).

Tipo de investigación

El tipo de investigación es explicativa como lo manifiesta Arias (2012), lo siguiente:

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa – efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación pos facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen en el nivel más profundo de conocimientos (p.26).

Se realizó los procedimientos de manera ordenada, frente al objeto de estudio que en este suceso se refiere a la variable independiente que es la aplicación del taller de juegos dramáticos que busca mejorar un cambio favorable a la variable de la expresión oral en sus dimensiones coherencia, fluidez y dicción en los niños de 4 años.

2.2. Variables, operacionalización

Variable independiente: Aplicación del taller de juegos dramáticos según Sarlé (2014), manifiesta que:

Los niños no imitan sino recrean. El juego dramático les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para hacerlos a su manera. Los niños usan su imaginación para crear historias que le respalda de un guion dramático o la serie de acciones conforme a los roles o papeles y personajes que asumen (p.9).

Variable dependiente: expresión oral.

Según Gonzales (2008), manifiesta lo siguiente:

La expresión es una interacción continua entre dos o más personas, mediante el uso de símbolos con el propósito de influir en el área de los pensamientos, sentimientos. Asimismo, saben escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación. (p.191).

Definición operacional de la variable

Variable independiente taller del juego dramático.

El taller del juego dramático es una actividad comunicativa y cumple con los siguientes procedimientos:

- Se aplicará el taller del juego dramático, mediante el uso de varios materiales como: disfraces, textos, papelería y sobre todo en la participación del niño en la creación cuentos, expresando sus movimientos de su cuerpo, gestos, que exponga sus ideas, interactúe con sus compañeros en las dramatizaciones, con la finalidad de que ellos mejoren su expresión, a través del habla, ampliar su vocabulario, perder la timidez en las actividades de su vida diaria.

Variable dependiente expresión oral.

La expresión oral es una destreza en el niño que se expresa oralmente en diferentes situaciones; a través del habla, interactuando con otras personas,

en la que se observa la coherencia, fluidez y dicción donde se evaluara con 3 dimensiones, 9 indicadores y 20 ítems, con la finalidad de conocer sus actitudes y conocimientos.

Dimensión coherencia

Se expresa en forma lógica, establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha elabora oraciones con estructuras comprensibles; está conformado por 3 indicadores y 7 ítems, con la finalidad de medir el nivel de logro del niño en la expresión oral.

Dimensión fluidez

Incrementa su vocabulario, crea oralmente pequeños textos, elabora oraciones completas. Está conformado por 3 indicadores y 6 ítems, con la finalidad de medir el nivel de logro del niño en la expresión oral.

Dimensión dicción

Pronuncia correctamente las palabras, tono de voz adecuada, utiliza expresiones de relación social. Está conformado por 3 indicadores y 7 ítems, con la finalidad de medir el nivel de logro del niño en la expresión oral.

Tabla N°1: Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	VALOR/ ESCALA
V. Independiente Juego Dramático	1.	Juego dramático como juego grupal	TALLERES	
	2.	Juego dramático en pequeños grupos		
	3.	Juego dramático como juego teatral		
	4.	Juego con escenarios y juguetes		
V. Dependiente Expresión oral	1. Coherencia	Se expresa en forma lógica	_Ordena la escena de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza.	
		Establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha	_Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente. _Comenta sobre una escena de un cuento de su interés. _Habla de las situaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en que se presenta.	
		Elabora oraciones con estructuras comprensibles	_Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento. _Transmite mensajes con sentido completo acerca de un cuento. _Elabora oraciones sencillas sobre sus juguetes preferidos.	Inicio (1) Proceso(2) Logro (3)
2. Fluidez	Incrementa su vocabulario	_Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.		
	Crea oralmente pequeños textos	_Describe oralmente escenas, personajes de una historia. _Expresa el significado de algunas palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.		
	Elabora oraciones completas.	_Expresa con fluidez al dramatizar roles. _Expresa sus opiniones a partir de un cuento. _Crea oralmente cuentos a partir de una imagen		
3. Dicción	Pronuncia correctamente las palabras	_ Habla pausadamente al describir una secuencia de un cuento. _ Pronuncia las palabras con claridad al dramatizar una historia.		
	Utiliza expresiones de relación social	_ Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento. _Emplea gestos y mímicas al expresar una escena teatral _Se expresa con un tono de voz adecuada al decir su nombre.		
	Tono de voz adecuada	_Utiliza adecuadamente la voz al dramatizar a su personaje favorito. _Manifiesta sus estados de ánimo al jugar con títeres.		

Fuente: Elaboración propia.

2.3. Población y muestra

Unidad de análisis:

Manifiesta el autor que “Se trata de individuos, organizaciones, periodos, comunidades, situaciones, piezas producidas, eventos, etc. una vez definida la unidad de muestreo / análisis se delimita la población” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 173).

La unidad de análisis estará formada por cada niño del aula rosada y el aula celeste de la edad de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús en el distrito de los Olivos.

Población:

Manifiesta el autor que “la población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerden con determinadas especificaciones. Las poblaciones deben situarse claramente por sus características de contenido, lugar y tiempo” (Hernández et al., 2014, p.174).

De este modo el trabajo de investigación tiene como población 52 alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús del distrito de los olivos en el año 2016.

Muestra:

Según el autor manifiesta que, “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectaran datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población (Hernández et al., 2014, p.175).

De este modo la muestra seleccionada para este trabajo se empleará la técnica del muestreo no probabilístico, ya que la muestra es el sub conjunto de la población seleccionada, en este sentido el presente trabajo de investigación tiene una muestra de 52 alumnos de 4 años.

Tabla N°2

Número de estudiantes que conforman la muestra de estudio

Aula	Mujeres	Varones	Población
Rosada	11	15	26
Celeste	12	14	26
Total de alumnos			52

Fuente: Elaboración propia – Nomina de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús

Marco muestral

Según el autor manifiesta que, “es un marco de referencia que nos permite identificar físicamente los elementos de la población, así mismo como la posibilidad de enumerarlos y seleccionar las unidades muestrales”. (Hernández et al., 2014, p.185).

Es el acta nuestra se obtuvo de la ficha de matrícula de cada niño de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús del distrito de los Olivos.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

“Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.252).

Mediante el presente trabajo de investigación, se utiliza la técnica de observación ya que se recogerá información de manera escrita y presencial a cada estudiante de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús del turno mañana.

Instrumento

Arias (2012) afirma: “La escala de estimación a diferencia de la lista de cotejo, que solo considera la presencia o ausencia, este instrumento consiste en una escala que busca medir como se manifiesta una situación o conducta” (p.71).

Este instrumento sirve para registrar de manera puntual de cómo se manifiestan los comportamientos e interacciones del estudiante. Su elaboración consta de 20 ítems, acerca de la expresión oral que fueron divididas con sus respectivas dimensiones: coherencia, fluidez y dicción; cuya escala de estimación son los siguientes (inicio, proceso y logro), los ítems fueron tomados a los 52 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús del distrito de los Olivos. Con el fin de medir su expresión oral mediante la aplicación del taller juego dramático.

Validez

Con respecto a la validez según Arias (2012) manifiesta que:

Lo fundamental es comprobar si el instrumento mide lo que se pretende medir, además de cotejar su pertinencia o correspondencia con los objetivos específicos y variables de la investigación. Este procedimiento puede ser realizado a través del juicio de expertos. (p.135).

El instrumento se les entrego a 3 expertos en el tema de estudio, a quienes se consultó la validez y aplicabilidad; por ello se les entrego un formato de validación cuyos criterios son pertinencia relevancia y claridad, donde emitieron sus opiniones acerca del contenido del instrumento. Con respecto a sus opiniones y sugerencias fueron tomadas en cuenta para poder modificar el instrumento. Con la finalidad de que el instrumento sea de alta validez dado que responde al objeto de investigación.

CRITERIO: JUICIO DE EXPERTOS

La validación del instrumento tiene el nivel de contenido de criterio de juicio de expertos.

Tabla N°3: Validación de instrumento a través de juicio de expertos

N°	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Calificación Instrumentos
1	Juana Cruz Montero	si	si	si	Aplicable
2	Mariela Montalvo Callirgos	si	si	si	Aplicable
3	Ana Correa Colonio	si	si	si	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

El instrumento es válido para el presente estudio, porque los valores observados son superiores al 100% de aceptabilidad de un total de 7,6 y 7 ítems por cada dimensión conformando, con un total de 20 ítems, por lo cual no perjudica el estudio. Finalizando se aplica la escala de estimación con la totalidad de ítems previstos.

Confiabilidad

De acuerdo con el autor Bernal (2010), manifiesta lo siguiente:

La confiabilidad de un instrumento de medición es: ¿Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, se obtienen los mismos resultados u otros muy similares? Si la respuesta es afirmativa, se dice que el instrumento es confiable (p. 247).

Del mismo modo, para verificar la confiabilidad, se realizó una prueba piloto a un grupo conformado por 10 estudiantes de las edades de 4 años con ciertas características semejantes a las de la muestra de la investigación. Dicha prueba fue realizada por la autora de la presente investigación donde aplicó una prueba en dos semanas, por ello el instrumento se denomina test - retest; Luego se procesaron los datos en el programa SPSS versión 20.0, lo cual determina una alta confiabilidad a través del coeficiente con un valor Pearson

de 0,75 que se obtiene una alta confiabilidad, tal como se evidencia en la tabla 3, sobre los 20 ítems aplicados los cuales son adecuados para el recojo de información.

Tabla N°4

Persona	Test	Res test
1	26	33
2	28	36
3	22	30
4	25	34
5	26	35
6	29	38
7	25	32
8	28	35
9	27	36
10	29	22

Para obtener el coeficiente de fiabilidad test - res test basta con correlacionar los datos de las dos últimas columnas:

$$R = 0.75$$

Tabla N°5

Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento

Rango	Confiabilidad (dimensión)
0,81- 1	Muy Alta
0,61- 0,80	Alta
0,41- 0,60	Media
0,21- 0,40	Baja
0-0,20	Muy baja

Fuente: Palella y Martínez, 2012, p. 169

2.5. Método de análisis de datos

Para el método de análisis de datos se trabajó con el programa SPSS, en lo cual se trasladaron las preguntas y respuestas de la prueba elaborada (pre test y post test) por consiguiente el programa nos brindó los resultados concretos mediante gráficos comprobando si las sesiones aplicadas fueron exitosas o no, a la vez se observa los datos que nos arrojó de la evaluación del pre test y post test.

En el presente capítulo se explicará acerca del análisis de datos, precisando el método y la prueba estadística que se aplicará.

Aspectos éticos:

En la investigación el efecto del juego dramático para mejorar la expresión en los niños de 4 años de la I.E.I N^a 377 Divino Niño Jesús, se ha aplicado una prueba a todos los niños y niñas de dichas aulas, después de haber sido validado por expertos. Así mismo se tomaron en cuenta las pautas generales de investigación y evaluación sobre la expresión oral de acuerdo a las rutas de aprendizaje en el área de comunicación.

En la evaluación se tomará en cuenta el nombre de los 26 niños, tanto en el pre test y pos test ya que la investigación realizada es aplicada y se amerita dos pruebas, donde se asegura la veracidad del instrumento, puesto que el investigador no alterar los resultados obtenidos por medio de las pruebas tomadas. Por otro lado, el manejo de fuentes de consulta se realizado con veracidad y confiabilidad con datos completos sin alteraciones, tomando los aportes de los autores consultados y sobre todo la edad del niño. Los resultados no serán alterados ya que no se manipularán las variables.

III. RESULTADO

Pruebas de normalidad

La prueba de normalidad según Arriaza (2007), manifiesta lo siguiente:

Teniendo en cuenta el tamaño reducido de la muestra con la que estamos trabajando, y con el objetivo de buscar relaciones entre las variables mediante pruebas paramétricas, es necesario comprobar si las variables en cuestión cumplen con los requisitos necesarios para este tipo de pruebas. Como apuntamos anteriormente, estos requisitos son: Distribución normal de las variables, Uniformidad de la varianza, Escala de medida métrica, Independencia de los datos (p.62).

Kolmogorov-Smimov muestras grandes (>50 individuos)

Shapiro-wilk muestras pequeñas (≤ 50 individuos)

(Balluerka y Vergara, 2002, p.46)

Recordemos que:

- $P < 0,05$ → acepta la H_0 los datos provienen de una distribución normal (simétrica)
- $P > 0,05$ → acepta la H_1 los datos no provienen de una distribución normal (asimétrica)

Tabla N°6: Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro - wilk para la variable de estudio de la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión Total	,118	26	,200*		26	,822
			,978			

Fuente: La prueba de normalidad de la variable expresión oral en el Spss 20.

Supuestos para aceptar o rechazar la hipótesis

Si el significante de la prueba de hipótesis $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna. Asimismo, si el significante de la prueba de normalidad $P < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Interpretación

La prueba de normalidad que utilizaremos es de shapiro – wilk, porque la muestra que se trabajo fue con 26 niños de 4 años del nivel inicial y el nivel de sig. De la prueba estadística es ($p=0,822 >0,05$), entonces se acepta la (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_1) con lo cual los datos provienen de una distribución normal simétrica.

Por lo tanto, se usará la prueba paramétrica para constatar hipótesis. Para ello se empleará la prueba de “t student” para muestras independientes

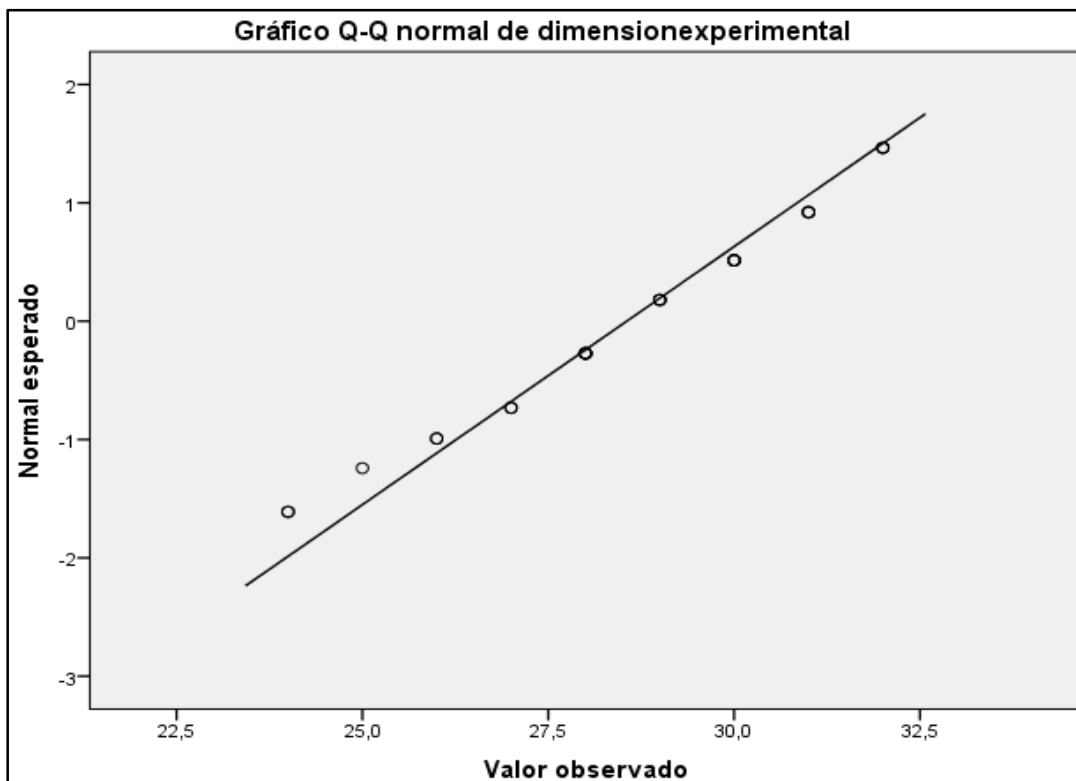


Figura N°1 Datos de la prueba de normalidad para las variables de estudio de la expresión oral del grupo experimental

Interpretación

Se observa en el grafico que los puntos (datos) se encuentran alineados en la recta diagonal por lo consiguiente los datos tienen una distribución normal.

Prueba de hipótesis general

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₁: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Tabla 7: Comparación de los promedios de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, del grupo control (Gc) y el grupo experimental (Ge) según el pretest y el postest.

Dimensión expresión oral	Grupo pre test				Grupo pos test			
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Datos								
Grupo Control	26	28,62	2,714	,532	26	33,42	2,194	,430
Grupo Experimental	26	28,58	2,335	,458	26	58,31	1,463	,287

Fuente: Pre test y Pos test del grupo control y experimental sobre la expresión oral en el Spss 20.

Interpretación

Se observa en el cuadro que la prueba del pre test los resultados iniciales del rendimiento de la expresión oral de los estudiantes de 4 años tal como para el grupo control y experimental es homogénea es decir que las puntuaciones de la media aritméticas alcanzan resultados parecidos, Ahora bien en el grupo control alcanza un promedio de (28.62) mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de (28.33) con ello evidencia que no hay diferencias significativas en las medias de ambos grupos. Además, en el pre test presenta una ligera ventaja en las medias aritméticas del grupo control con respecto a los estudiantes del grupo experimental.

El taller juego dramático para mejorar la expresión oral fue aplicado a los 26 estudiantes de 4 años del grupo experimental del aula “Rosada”.

Se observa que el promedio obtenido en el post test del grupo experimental al aplicar el taller “juego dramático” obtuvo un promedio de (58,31) mientras el grupo control obtuvo un promedio de (33,42), obteniendo diferencias significativas entre ambos grupos.

En cuanto a los resultados se comprueba la afectividad del taller juego dramático, por lo que se observó que los estudiantes de 4 años del grupo experimental mejoraron notablemente su expresión oral en sus promedios luego de la aplicación del taller, en comparación de los estudiantes de 4 años del grupo control se notó que sus enseñanzas eran muy tradicionales, en el uso de sus estrategias

Tabla 8: Pruebas T. student para muestras independientes de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, del grupo control (Gc) y grupo experimental (Ge), según el pre test y pos test.

Prueba de muestras independientes									
Dimensión expresión oral	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Se han asumido varianzas iguales	5,820	,020	-48,112	50	,000	-24,885	,517	-25,923	-23,846
No se han asumido varianzas iguales			-48,112	43,569	,000	-24,885	,517	-25,927	-23,842

Nota: gl: población, el valor t student es equivalente para muestras independientes, sig. Valor de significancia o p valor con el cual se determina aceptar o rechazar la hipótesis nula sobre la base de la regla de decisión.

Fuente: Test sobre la expresión oral en el Spss 20.

Supuestos para aceptar o rechazar la hipótesis

Si el significativo de la prueba de hipótesis $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna. Asimismo, si el significativo $P < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Decisión

Para demostrar la diferencia de los promedios obtenidos ya que fueron significativos entre el grupo experimental y el grupo control, se utilizó la prueba paramétrica de t. student para muestras independientes, puesto que el nivel de significancia obtenido es de 0,00 y es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0); y se acepta la hipótesis alterna (H_1), entonces hay diferencias significativas al aplicar el taller entre dos grupos, por lo tanto el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

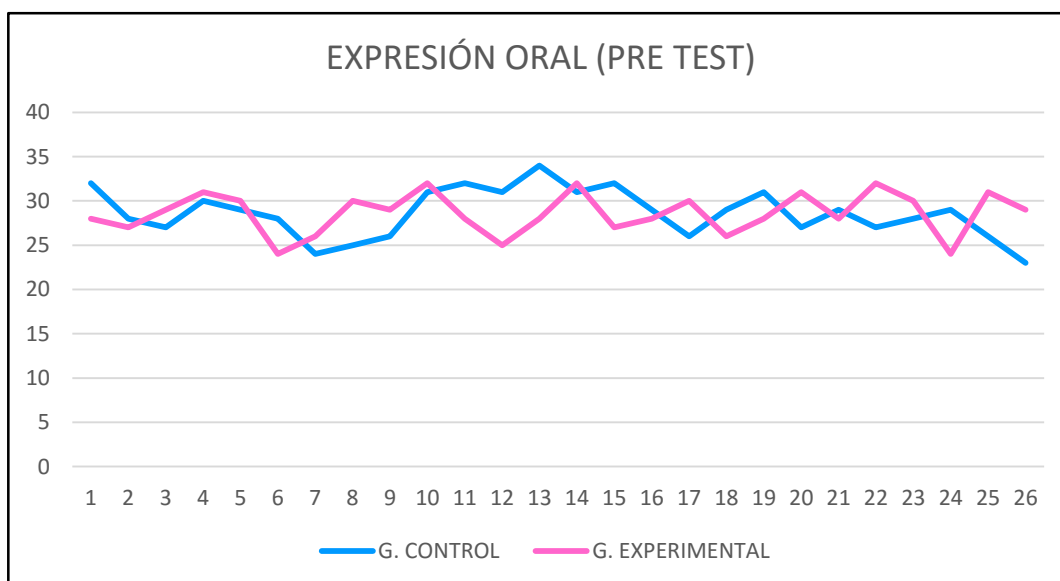


Figura N°2 Comparación de los promedios de la expresión oral del pre test del grupo experimental (G_e) y el grupo control (G_c).

Interpretación

Se observa en el gráfico de líneas que el grupo control y el grupo experimental en el pre test tienen un promedio similar.

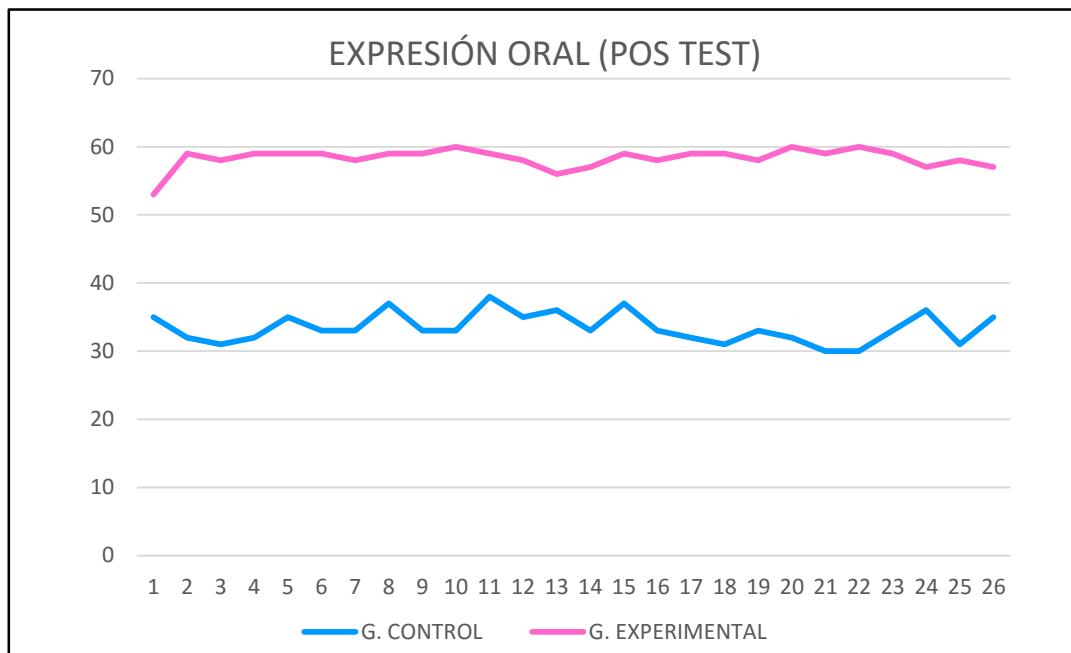


Figura N°3 Comparación de los promedios de la expresión oral del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).

Interpretación

Se observa en el gráfico de líneas que el grupo experimental mejoro sus promedios notablemente, en cambio el grupo control permaneció debajo de sus promedios. Por lo cual significa que habido una mejora al aplicar el taller juego dramático.

Hipótesis específicas de la dimensión 1 (coherencia)

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₁: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Tabla 9: La dimensión 1: Coherencia; comparación de los promedios de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I Divino Niño Jesús, del grupo control (Gc), grupo experimental (Ge) según el pre test y el pos test.

Dimensión coherencia de la expresión oral	Grupo pre test				Grupo postest				
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	
Datos	Grupo Control	26	10,15	1,592	,312	26	11,85	1,541	,302
	Grupo Experimental	26	9,77	1,243	,244	26	20,31	,884	,173

Fuente: Pretest y Postest del grupo control y experimental sobre la coherencia de la expresión oral en el Spss 20

Interpretación:

Se observa en la tabla 8 que la prueba del pre test los resultados iniciales de los estudiantes de 4 años tal como para el grupo control y experimental es decir que las puntuaciones de la media aritméticas alcanzan resultados diferentes, ya que en el pre test presenta una ligera ventaja en las medias aritméticas del grupo control con respecto a los estudiantes del grupo experimental. Ahora bien, en el grupo control alcanza un promedio de (10.15) mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de (9.77)

El taller del juego dramático para mejorar la dimensión de la coherencia en la expresión oral fue aplicado a los 26 estudiantes de 4 años del grupo experimental del aula “Rosada”.

Con respecto al post test se observa que el promedio obtenido al aplicar el taller “juego dramático” aumento en un (20,31) mientras el grupo control obtuvo un promedio de (11,85), obteniendo un cambio significativo entre ambos grupos.

En cuanto a los resultados se comprueba la afectividad del taller juego dramático, por lo que se observó que los estudiantes de 4 años del grupo experimental mejorar notablemente en la coherencia de la expresión oral en sus promedios luego de la aplicación del taller, en comparación de los estudiantes de 4 años del grupo control se notó que la enseñanza era muy tradicional en el uso de las estrategias.

Tabla 10: Pruebas t. Student para muestras independientes de la dimensión 1 coherencia de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc) según el pre test y el pos test.

Dimensión coherencia de la expresión oral		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Datos	Se han asumido varianzas iguales	5,843	,019	-24,283	50	,000	-8,462	,348	-9,161	-7,762
	No se han asumido varianzas iguales			-24,283	39,844	,000	-8,462	,348	-9,166	-7,757

Nota: gl: población, s: desviación estándar del grupo experimental sobre la aplicación del pretest y posttest, el valor t student es el equivalente para muestras independientes, sig: valor de significancia o p valor con el cual se determina aceptar o rechazar la hipótesis nula sobre la base de la regla de decisión.

Fuente: Test sobre la dimensión 1= Coherencia en el Spss 20.

Supuestos para aceptar o rechazar la hipótesis

Si el significativo de la prueba de hipótesis $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna. Asimismo, si el significativo de la prueba $P < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Decisión:

Para demostrar la diferencia de los promedios obtenidos ya que fueron significativos entre el grupo experimental y el grupo control, se utilizó la prueba paramétrica de t. student para muestras independientes, puesto que el nivel de significancia obtenido es de 0,00 y es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0); y se acepta la hipótesis alterna (H_1), por lo tanto el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

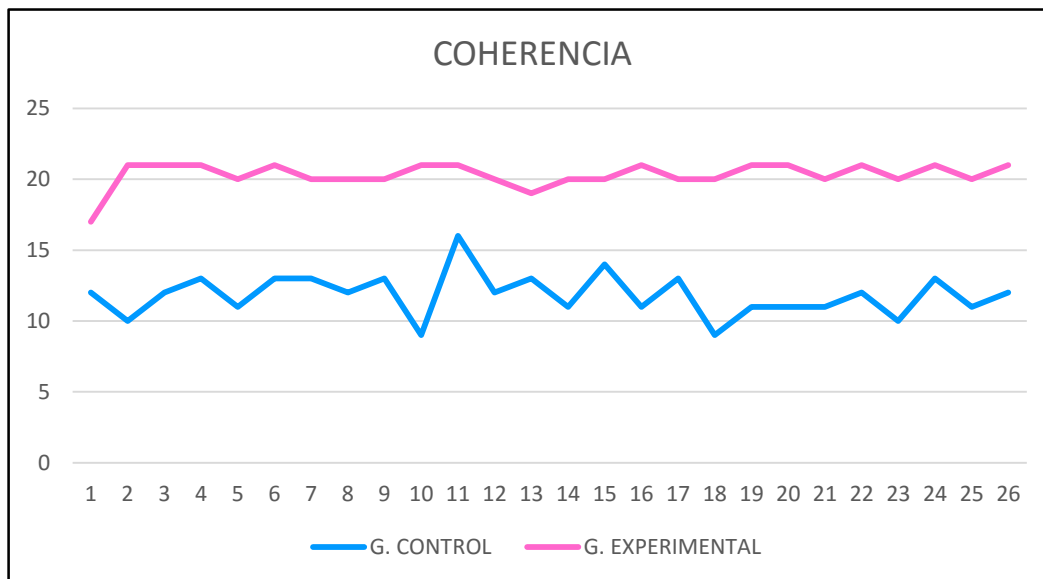


Figura N°4 Comparación de los promedios de la dimensión coherencia del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).

Interpretación

Se observa en el gráfico de líneas que el grupo experimental mejoro significativamente sus promedios en la dimensión (coherencia), en cambio el grupo control permaneció debajo de sus promedios. Por lo cual significa que habido una mejora al aplicar el taller juego dramático.

Hipótesis específicas de la dimensión 2 (Fluidez)

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₂: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Tabla 11: La dimensión 2: fluidez; comparación de los promedios de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I Divino Niño Jesús, del grupo control (Gc), grupo experimental (GE) según el pre test y el pos test.

Dimensión fluidez de la expresión oral	Grupo pre test				Grupo pos test				
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	
Datos	Grupo Control	26	8,96	1,311	,257	26	10,19	1,650	,324
	Grupo Experimental	26	8,08	1,017	,199	26	17,50	,648	,127

Fuente: Pre test y Postest del grupo control y experimental sobre la fluidez de la expresión oral en el Spss 20

Interpretación

En la tabla 10 se observa que el grupo del pre test los resultados del rendimiento en la expresión oral sobre la fluidez de los estudiantes de 4 años tal como para el grupo control y experimental es decir que las puntuaciones de la media aritméticas son similares, ya que en el pre test presenta una ligera ventaja en las medias aritméticas del grupo control respecto al grupo experimental. Ahora bien, en el grupo control alcanza un promedio de (8.96) mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de (8.08).

El taller del juego dramático para mejorar la dimensión de la fluidez en la expresión oral fue aplicado a los 26 estudiantes de 4 años del grupo experimental del aula “Rosada”.

Con respecto al post test se observa que el promedio obtenido del grupo experimental al aplicar el taller “juego dramático” aumento en un (17,50) mientras el grupo control permaneció con su promedio alcanzando una ligera ventaja de (10,19), obteniendo un cambio significativo entre ambos grupos.

En cuanto a los resultados se comprueba la afectividad del taller juego dramático, por lo que se observó que los estudiantes de 4 años del grupo experimental mejorar notablemente en la fluidez de la expresión oral en sus promedios luego de la aplicación del taller, en comparación de los estudiantes de 4 años del grupo control se notó que la enseñanza era muy tradicional en el uso de las estrategias.

Tabla 12: Pruebas t. Student para muestras independientes de la dimensión 2 fluidez de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc) según el pre test y el pos test.

Prueba de muestras independientes										
Dimensión fluidez de la expresión oral	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias							
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
								Inferior	Superior	
Datos	Se han asumido varianzas iguales	9,394	,004	-21,023	50	,000	-7,308	,348	-8,006	-6,610
	No se han asumido varianzas iguales			-21,023	32,537	,000	-7,308	,348	-8,015	-6,600

Nota: gl: población, s: desviación estándar del grupo experimental sobre la aplicación del pretest y postest, el valor t student es el equivalente para muestras independientes, sig: valor de significancia o p valor con el cual se determina aceptar o rechazar la hipótesis nula sobre la base de la regla de decisión.

Fuente: Test sobre la dimensión 2= Fluidez en el Spss 20.

Supuestos para aceptar o rechazar la hipótesis

Si el significativo de la prueba de hipótesis $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna. Asimismo, si el significativo de la prueba de normalidad $P < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Decisión

Para demostrar la diferencia de los promedios obtenidos ya que fueron significativos entre el grupo experimental y el grupo control, se utilizó la prueba paramétrica de t. student para muestras independientes, puesto que el nivel de significancia obtenido es de 0,00 y es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0); y se acepta la hipótesis alterna (H_1), por lo tanto el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

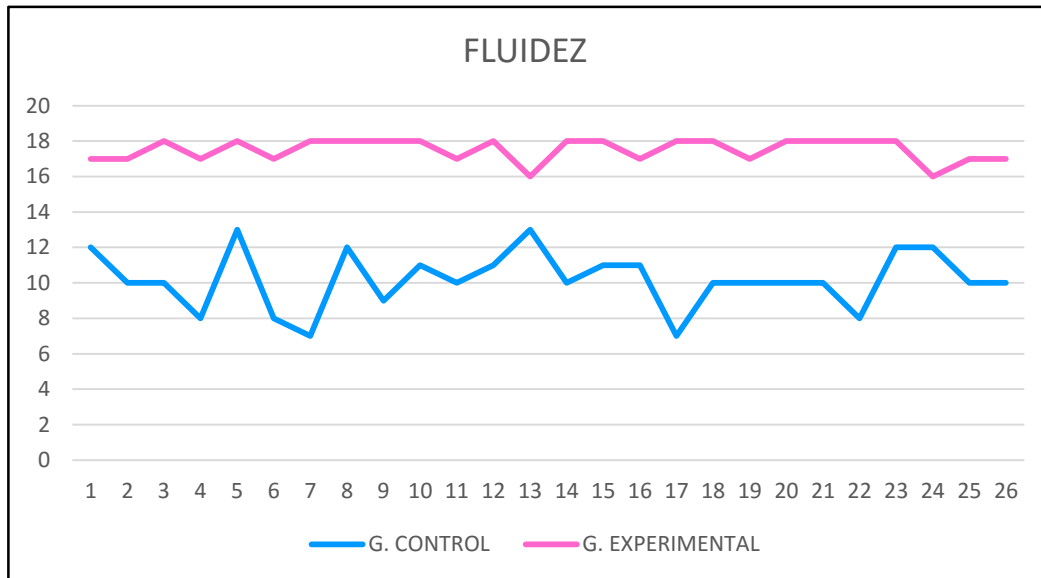


Gráfico N°5 Comparación de los promedios de la dimensión fluidez del post test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).

Interpretación

Se observa en el gráfico de líneas que el grupo experimental mejoro significativamente sus promedios en la dimensión (fluidez), en cambio el grupo control permaneció debajo de sus promedios. Por lo cual significa que habido una mejora al aplicar el taller juego dramático.

Hipótesis específicas de la dimensión 3 (dicción)

H₀: El juego dramático no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

H₃: El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Tabla 13: La dimensión 3 dicción; comparación de los promedios de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I Divino Niño Jesús, del grupo control (Gc), grupo experimental (GE) según el pre test y el pos test.

Dimensión dicción de la expresión oral	Grupo pretest				Grupo posttest				
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	
Datos	Grupo Control	26	9,50	,990	,194	26	11,38	1,134	,222
	Grupo Experimental	26	10,73	1,282	,252	26	20,50	,762	,149

Fuente: Pretest y Postest del grupo control y experimental sobre la dicción de la expresión oral en el Spss 20

Interpretación:

Se observa en la tabla 12 que la prueba del pre test los resultados iniciales de los estudiantes de 4 años tal como para el grupo control y experimental es decir que las puntuaciones de la media aritméticas alcanzan resultados diferentes, ya que en el pre test presenta una ligera ventaja en las medias aritméticas del grupo experimental con respecto a los estudiantes del grupo control. Ahora bien, en el grupo experimental alcanza un promedio de (10.73) mientras que el grupo control obtuvo un promedio de (9.50)

El taller del juego dramático para mejorar la dimensión de la dicción en la expresión oral fue aplicado a los 26 estudiantes de 4 años del grupo experimental del aula “Rosada”.

Con respecto al post test se observa que el promedio obtenido del grupo experimental al aplicar el taller “juego dramático” aumento en un (20,50) mientras el grupo control permaneció con su promedio alcanzando una ligera ventaja de (11,38), obteniendo un cambio significativo entre ambos grupos.

Tabla 14: Pruebas t. Student para muestras independientes de la dimensión 3 dicción de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc) según el pre test y el pos test.

Prueba de muestras independientes										
Dimensión dicción de la expresión oral	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias							
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior Superior		
Datos	Se han asumido varianzas iguales	3,520	,066	-34,024	50	,000	-9,115	,268	-9,653	-8,577
	No se han asumido varianzas iguales			-34,024	43,737	,000	-9,115	,268	-9,655	-8,575

Nota: gl: población, s: desviación estándar del grupo experimental sobre la aplicación del pretest y postest, el valor t student es el equivalente para muestras independientes, sig.: valor de significancia o p valor con el cual se determina aceptar o rechazar la hipótesis nula sobre la base de la regla de decisión.

Fuente: Test sobre la dimensión 3= Dicción en el Spss 20.

Supuestos para aceptar o rechazar la hipótesis

Si el significativo de la prueba de hipótesis $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna. Asimismo, si el significativo de la prueba de normalidad $P < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Decisión:

Para demostrar la diferencia de los promedios obtenidos ya que fueron significativos entre el grupo experimental y el grupo control, se utilizó la prueba paramétrica de t. student para muestras independientes, puesto que el nivel de significancia obtenido es de 0,00 y es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0); y se acepta la hipótesis alterna (H_1), por lo tanto el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

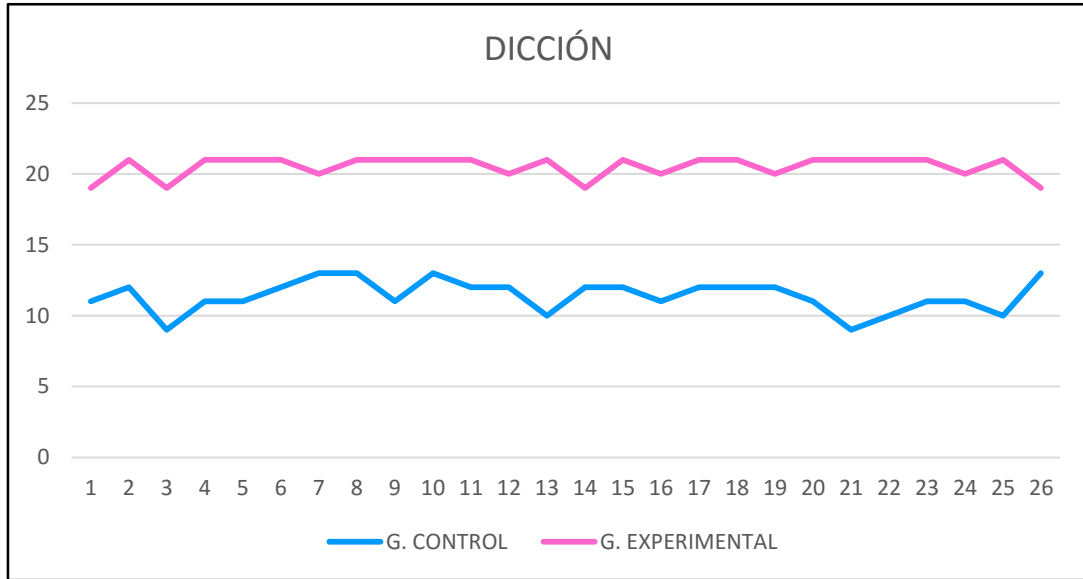


Figura N°6 Comparación de los promedios de la dimensión dicción del pos test del grupo experimental (Ge) y el grupo control (Gc).

Interpretación

Se observa en el gráfico de líneas que el grupo experimental mejoro significativamente sus promedios en la dimensión (dicción), en cambio el grupo control permaneció debajo de sus promedios. Por lo cual significa que habido una mejora al aplicar el taller juego dramático.

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación se inició considerando el desarrollo que se ha logrado a lo largo de este trabajo de investigación para demostrar los objetivos y los antecedentes encontrados y también nos han ayudado para contrastar la hipótesis planteada. La investigación el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, en la cual se diseñó y se aplicó un taller de aprendizaje y se obtuvieron los resultados.

En primer lugar, ante el problema el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016. Con respecto a los resultados obtenidos nos demuestran que existen diferencias significativas al aplicar el taller juego dramático entre dos grupos (los estudiantes del grupo experimental y del grupo control), cabe resaltar que los promedios obtenidos en el pos test donde el nivel de significancia del valor p es de 0.00 es menor que a 0.05 ($p < \alpha$), por lo tanto se concluye que comprobando con la hipótesis general el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús. Puesto que luego de aplicar el taller juego dramático los estudiantes de 4 años del grupo experimental obtuvieron resultados favorables en el pos test en comparación con los estudiantes del grupo control, ya que los estudiantes mostraron mucha seguridad al momento de expresar sus ideas y pronunciando correctamente las palabras. Así demostramos que el taller juego dramático mejoro significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años.

Este resultado tiene relación con Mancipe y Soto (2016), en su tesis "Contenidos didácticos del juego dramático para estimular la creatividad en los niños y niñas de transición del colegio Anatasio Girardot I.E.D" por lo que concluye que el juego dramático permite estimular la creatividad en los niños de esta institución, a partir de contenidos desplegados en el aula de clase, que permitieron ampliar referentes culturales y cognitivos. Y estos contenidos

son: Ubicación espacial, el espacio real, reconocimiento corporal, creación de personajes cotidianos y ficticiales, estructura dramática, creación de personaje de manera individual, caracterización de personajes y representación de situaciones. Del mismo modo los resultados guardan relación con Ramírez (2014) en su investigación “efecto del programa “diverticuento” en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2013” en la universidad Cesar Vallejo donde concluye que “la aplicación del programa “diverticuento” mejora significativamente la expresión oral en los niños y niñas del aula lila de 05 años de la institución educativa N° 6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2013; existiendo diferencias significativas antes y después de la aplicación del programa “diverticuento”, según el P – valor obtenido ($P=0,00<0,05$). Ahora bien, si existe similitud con el trabajo mencionado ya que ambos utilizan la estrategia del cuento porque es una herramienta indispensable para favorecer el desarrollo de la expresión oral, mediante la concentración en las imágenes ellos pueden crear sus propias historias y contarlas a los otros niños es por eso que les permite expresarse oralmente.

En la dimensión 1 los resultados obtenidos sobre el efecto del juego dramático en el desarrollo de la coherencia de la expresión oral, después de ser aplicado el taller, encontramos una diferencia significativa en los promedios obtenidos en el pos test ya que los estudiantes de 4 años del grupo experimental y del grupo control, se evidencia que el nivel de significancia donde el valor p es de 0.00 menor que a 0.05 ($p<0.05$), por lo que se concluye que se acepta la hipótesis alterna entonces el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús. Ya que después de aplicar el taller juego dramático los estudiantes del grupo experimental lograron resultados favorables en el pos test en comparación de los niños control, puesto que los estudiantes de 4 años irán cooperando a la expresión sobre todo cuando expresa sus ideas, sentimientos y estados de ánimo y también podrá elaborar oraciones sencillas. Mostrando así que el taller juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dimensión coherencia.

Con respecto a Mosquera (2012) en su tesis titulada “las técnicas de motivación en la expresión oral en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año básica de la escuela mixta “Carlos Aguilar” concluye que los niños se sienten motivados y con ganas de hablar y expresar de alguna manera lo que sienten cuando la maestra aplica alguna técnica de motivación, en este caso el 33% de maestros motivan a sus alumnos. Así mismo García (2012) en su tesis titulada “el juego dramático y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de las niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal de niñas Montevideo de la parroquia san Jacinto de buena fe de la providencia de los ríos” en la universidad de Loja concluye que el Juego Dramático incide en el desarrollo de las Destrezas Motrices de las niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal de niñas Montevideo. Ya que el Juego Dramático con lleva a un trabajo integral de la persona, a nivel cognitivo, corporal, emocional y lenguaje. Ofreciéndoles un espacio donde sentirse libres para soñar, jugar y crear.

En la dimensión 2 los resultados obtenidos sobre el efecto del juego dramático en el desarrollo de la fluidez de la expresión oral con respecto a los resultados demuestran un efecto favorable luego de aplicar el taller manifestó una diferencia significativa entre el pos test de los estudiantes del grupo experimental y el grupo control, esto se evidencia que en los promedios obtenidos el nivel de significancia del el valor p es de 0.00 menor que a 0.05 ($p < 0.05$), por lo que se concluye que la hipótesis alterna, el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús. Mostrando que la aplicación del taller juego dramático de los estudiantes del grupo control que obtuvieron un promedio de (10,19) en comparación de los estudiantes del grupo experimental obtuvieron un promedio de (17,50), logrando así un mejor resultado en el pos test, ya que les permitió un mayor crecimiento en esta dicha dimensión sobre todo en crear pequeños textos, ampliar su vocabulario y elaborar oraciones sencillas. Puesto que el taller juego dramático mejoro significativamente en el desarrollo de la dimensión de la fluidez en los estudiantes de 4 años.

En cambio con los resultados de Naldos (2014) en su tesis “efectos del programa de juegos teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años turno mañana, en la universidad Cesar Vallejo, por lo que concluye que el objetivo específico N° 2 que al determinar el efecto de la aplicación del programa de los juegos teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E.I N° 03 Inmaculada concepción distritito de Breña, esto se logró con los datos encontrados en la tabla 9, en la cual se muestra diferencia en los promedios del pos test 10.75 para el grupo control y 13.29 para el grupo experimental el valor $T = -1814$ con una $P = <,079$ por lo tanto queda probada q existe diferencias a favor de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación del programa juegos teatrales sobre los estudiantes del grupo control que no hicieron uso. Asimismo, Carbonel (2011) en su tesis “Aplicación de la técnica de dramatización para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años en la universidad Cesar Vallejo, donde concluyo que el nivel de expresión oral de los niños antes de aplicar la técnica de dramatización no es adecuada, en cuanto a su pronunciación, fluidez verbal y amplitud del vocabulario.

En la dimensión 3 los resultados obtenidos sobre el efecto del juego dramático en el desarrollo de la dicción de la expresión oral con respecto a los resultados demuestran un efecto favorable luego de aplicar el taller. Apreciando una diferencia significativa entre el pos test de los estudiantes del grupo experimental y el grupo control, con esto se evidencia que los promedios obtenidos del valor p es de 0.00 menor que a 0.05 ($p < 0.05$) por lo que se concluye que la hipótesis alterna el juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dimensión dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús. Puesto que después de aplicar el taller juego dramático, los niños del grupo experimental obtuvieron resultados favorables en el pos test en comparación de los estudiantes del grupo control, ya que los estudiantes lograron pronunciar correctamente las palabras, mostrando seguridad y confianza al expresarse. Podemos demostrar así que el programa el juego dramático mejoro significativamente el desarrollo de la dimensión dicción en los estudiantes de 4 años.

Este resultado tiene relación con Ochoa (2012), en su tesis: “diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de educación inicial bolivariano” de su conclusión que los docentes muy poco contribuyen a mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas, razón por la cual se debe sensibilizar a estos a que consideren el uso de actividades creativas con el fin de obtener mejores resultados en el proceso de adquisición de habilidades y destrezas para la expresión oral de los infantes.

V. CONCLUSIONES

- Concluye que el efecto de la aplicación del taller juego dramático de la expresión oral de los estudiantes de 4 años, con respecto al pre test y pos test causa efecto significativo a la aplicación del juego dramático en la expresión oral, de hecho que en el pos test muestra que el grupo experimental obtuvo un promedio de 58,31 logrando un cambio significativo frente al grupo control que obtuvo un promedio de 33,42 así mismo en la pruebas t para muestras independientes el nivel de significancia es menor que a 0,05 para concluir el taller juego dramático influye en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús.

- Como resultado en el objetivo específico 1 se determinó que el efecto del taller juego dramático en la coherencia de la expresión oral de los niños de 4 años, vale decir el antes y después del producto efectivo de la aplicación el taller juego dramático tal y como lo corrobora la prueba t student para las muestras independientes, donde el nivel de significancia es menor que 0,05. Por lo tanto, se concluye que si tuvo un efecto significativo en la dimensión de la coherencia a favor de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 377 Divino Niño Jesús.

- Como resultado en el objetivo específico 2 se determinó que el efecto del taller juego dramático en la fluidez de la expresión oral en los niños de 4 años, vale decir el antes y después del producto efectivo de la aplicación del taller juego dramático tal y como lo corrobora la prueba t student para muestras independientes donde el nivel de significancia es menor que 0.05. Por lo tanto, se concluye que existen diferencias significativas en la dimensión de la fluidez favor de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 377 Divino Niño Jesús.

- Como resultado en el objetivo específico 3 se determinó que el efecto de la aplicación del taller de juego dramático en la dicción de la expresión oral de los estudiantes de 4 años, vale decir el antes y después del producto de la efectiva aplicación el taller juego dramático tal y como lo corrobora la prueba t student para muestras independientes donde el nivel de significancia es menor que 0.05. Por lo tanto, se concluye que existen diferencias significativas en la dimensión de la dicción a favor de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 377 Divino Niño Jesús.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a todas las docentes del nivel inicial de la I.E.I N°377 divino niño Jesús del distrito de los olivos que a través de la estrategia el juego dramático como un medio didáctico causa efecto significativo se sugiere en incorporar en el programa curricular para que se desarrolle permanentemente ya que eso se fomentara la coherencia, fluidez verbal y la dicción en la expresión oral.

A los agentes educativos de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús se recomienda en diseñar talleres de mejoramiento para la expresión oral dirigido a las docentes esto les permitirá en mejorar sus estrategias cuando aplican dicho taller así mismo para los niños les permitirá mejorar su fluidez verbal, pronunciar claramente las palabras y perder la timidez cuando se expresan en público.

En la dimensión de la dicción se recomienda a la docente que a través de estrategia el juego dramático el niño trabajara con sonidos de los fonemas para su tono de voz, juego de imágenes que le ayudara a incrementar su vocabulario y la expresión mediante gestos y mímicas sobre todo él poco a poco ganara experiencia para poder pronunciar correctamente y perder la timidez frente al público.

En la dimensión de la fluidez se recomienda a la docente trabajar con el vocabulario mediante en juego dramático, ya que el niño amplíe el uso de las palabras teniendo en cuenta el significado de ellas, esto se puede hacer a través de cuentos infantiles.

En la dimensión coherencia, se les recomienda a las docentes que deben dar más tiempo de socialización en las aulas donde los niños se sientan más libres para poder expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos y esto se puede dar en el juego dramático a diferencia que en las instituciones educativas no lo ponen en práctica, quitándole al niño la gran oportunidad de estimularlos en estas habilidades comunicativas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Achetoni, M. (2013). *El juego dramático en nivel inicial*. Recuperado de <https://goo.gl/9mj6UO> (acceso 27 de junio del 2016).

Arías, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Introducción a la metodología científica. (6.ª ed.). Venezuela: editorial Episteme, C.A.

Arriaza, M. (2007). *Guía práctica de análisis de datos*. Recuperado de goo.gl/CxyXEI (acceso 6 de diciembre del 2016)

Beitía, C., Rauseo, Y. y Gil, M. (2005). Ministerio de educación y deportes de Venezuela: *Educación inicial lenguaje oral y escrito*. Recuperado de goo.gl/SRXrzi (acceso 21 de mayo del 2016).

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3.ª ed.). Colombia: Prentice hall / Pearson educación Ltda. Recuperado de goo.gl/efR5dK (acceso 19 de noviembre 2016)

Carbonel, A. (2011). Aplicación de la técnica de dramatización para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 001 "Virgen María Auxiliadora" de la urbanización latina del distrito de José Leonardo Ortiz (Especialidad en comunicación matemáticas), Universidad César Vallejo, Lima.

García, E. (2012). *El juego dramático y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de las niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal de niñas Montevideo de la parroquia san Jacinto de buena fe de la providencia de los ríos*. Periodo lectivo 2011 – 2012 (licenciada en ciencias de la educación). Recuperado de <http://goo.gl/nqmqgVA> (acceso 08 de julio del 2016).

Gonzales, M. (2008). *La comunicación afectiva*. México: editorial Isef.

- Gutiérrez, V., López, A., Salazar, C. y Ibarra, L. (2012). *Comunicación oral y escrita*. (2.ª ed.). México: editorial once ríos, Río Usumacinta 821 Col. Industrial Bravo, Culiacán, Sin.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.). México D.F: McGraw – Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Martin, B. (2011). Innovación y experiencias educativas. *El juego dramático en el aula.*, 40,1. Doi: gr 2922/2007. Recuperado <http://goo.gl/yeDDvY> (acceso 05 de julio del 2016).
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje área curricular comunicación*. Perú: Metrocolor S.A. Los Gorriones 350, Lima 9 – Perú.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa guía didáctica*. Recuperado de goo.gl/RyoSTT (acceso 09 de diciembre del 2016)
- Morón, C. (2011). *El juego dramático en la educación infantil*, N° 12, 2. Doi: gr 27 86 – 2008. Recuperado <https://goo.gl/hh10Z3> (acceso 05 de julio del 2016).
- Mosquera, E. (2012). *Las técnicas de motivación en la expresión oral en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de básica, de la escuela fiscal mixta “Carlos Aguilar” - Cumbaya, octubre 2010 a marzo 2011* (Tesis licenciada en educación). Recuperado de <http://goo.gl/yJ6dQ1> (acceso 06 de julio del 2016).
- Naldos, M. (2014). *Efectos del programa de juego teatrales en la expresión oral de los niños de 4 años turno mañana de la I.E.I n° 03 immaculada concepción del distrito de breña* (Tesis de magister), Universidad Cesar Vallejo, Lima.

- Ochoa, Y. (2012). *Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de educación inicial bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, estado Guárico* (Tesis de magister). Recuperado de <http://goo.gl/yJ6dQ1> (acceso 05 de julio del 2016).
- Ordoñez, M. (2012). *La relación de la expresión oral en niños de 4 años en una institución privada de quito con su estatus social dentro del grupo* (Tesis de magister). Recuperado de <http://goo.gl/HEiv0g> (acceso 05 de julio del 2016).
- Ortiz, F. (2013). *Diccionario de metodología de la investigación científica*. México DF: editorial limusa, S.A, de C.V Grupo noriega editores Balderas 95. Recuperado de goo.gl/QXcWP4 (acceso 19 de noviembre del 2016).
- Quemena. (2013). *Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 años de la I.E.I nuestra señora de Monserrat, ugel 02, distrito de los Olivos años 2013* (Tesis de licenciada en educación), Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Ramírez. (2014). *Efecto del programa “diverticuento” en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la institución educativa n°6090 José Olaya Balandra Chorrillos, 2014* (Tesis de magister), Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Sárle, M. (2014). *Juego dramático princesas, príncipes, caballeros y castillos*. (1.^a ed). Argentina: editorial Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Tirado. (2013). *Los juegos verbales y su relación con el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 04 años de la I.E.P “Mater Purísima”, Miraflores, 2013* (Tesis de licenciada en educación), Universidad Cesar Vallejo, Lima.

Anexo # 1: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE LA EXPRESIÓN ORAL

Nombre del colegio: I.E.I.N°377 DIVINO NIÑO JESUS

Nombre:

AULA: 4 años

- Inicio (1) proceso (2) logro (3)

DIMENSIONES / ITEMS		Inicio	Proceso	Logro
N°	Coherencia			
1	Ordena la escena de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza.			
2	Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente.			
3	Comenta sobre una escena de un cuento de su interés.			
4	Habla de las situaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en que se presenta.			
5	Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento.			
6	Transmite mensajes con sentido completo acerca de un cuento.			
7	Elabora oraciones sencillas sobre sus juguetes preferidos.			
	Fluidez			
8	Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.			
9	Describe oralmente escenas, personajes de una historia.			
10	Expresa el significado de algunas palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.			
11	Expresa con fluidez al dramatizar roles.			
12	Expresa sus opiniones a partir de un cuento.			
13	Crea oralmente cuentos a partir de una imagen.			
	Dicción			
14	Habla pausadamente al describir una secuencia de un cuento.			
15	Pronuncia las palabras con claridad al dramatizar una historia.			
16	Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento.			
17	Emplea gestos y mímicas para expresarse una escena teatral.			
18	Se expresa con un tono de voz adecuada al decir su nombre.			
19	Utiliza adecuadamente la voz al dramatizar a su personaje favorito.			
20	Manifiesta sus estados de ánimo al jugar con títeres			

Anexo # 2: Escala valorativa

Escala de puntuación

NIVEL	DESCRIPCIÓN
Inicio 1	Los niños/as que se encuentran es ese nivel aun no aplican un criterio perceptual y solo juegan libremente.
Proceso 2	Los niños/as que se encuentran en este nivel ya aplican un criterio perceptual pero no pueden verbalizar el ordenamiento
Logro 3	Los niños/as que se encuentran en este nivel ya aplican un criterio perceptual y a su vez verbalizan el ordenamiento empleado.

Escala valorativa – descriptiva

a) Dimensión: Coherencia

Ítems	3	2	1
Ordena	Organiza las escenas de un cuento en forma lógica y lo verbaliza.	Organiza con apoyo las escenas de un cuento al terminar la actividad	Organiza con dificultad las escenas de un cuento
Deduca	Describe las características de los personajes de un cuento en forma clara.	Describe algunas características de los personajes del cuento con apoyo de la docente.	No Describe las características de los personajes del cuento.
Comenta	Emplea frases cortas Mejorando su vocabulario durante sus opiniones en las escenas de cuento.	Emplea vocabulario nuevo durante sus opiniones en las escenas de un cuento.	Tiene dificultad en opinar las escenas de un cuento.
Habla	Pronuncia sus ideas sobre los personajes de la historia y siguiendo el orden que lo representa.	Pronuncia sus ideas con apoyo de la docente sobre los personajes de la historia Y sigue el orden con ayuda.	Pronuncia sus ideas muy limitadas sobre los personajes de la historia y no sigue el orden.
Expresa	Comunica con claridad sus ideas al terminar la actividad con respecto al cuento.	Comunica sus ideas con apoyo al terminar la actividad con respecto al cuento.	Comunica sus ideas muy limitadas respecto a un cuento.
Trasmite	Participa en diálogos de grupo: Pedir la palabra esperar su turno para hablar, escuchar atentamente a su compañero con interés y agrado acerca de un cuento.	Participa en diálogos de grupo: Pedir la palabra esperar su turno para hablar, escuchar a su compañero se dispersa con facilidad. Acerca de un cuento.	Tiene dificultad de participar en diálogos de grupo: Pedir la palabra, esperar su turno para hablar, escuchar a su compañero. Acerca de un cuento.
Elabora	Realiza oraciones sencillas sobre sus juguetes preferidos.	Realiza sus oraciones sencillas con el apoyo de la docente sobre sus juguetes preferidos.	No realiza oraciones sencillas sobre sus juguetes preferidos.

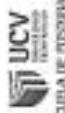
b) Dimensión: Fluidez

Ítems	3	2	1
Utiliza	Emplea frases cortas mejorando su vocabulario durante la representación del personaje del cuento.	Emplea vocabulario sencillo al representar a un personaje del cuento	Tiene dificultad en emplear vocabulario sencillo al representar a un personaje del cuento.
Describe	Narra una historia corta con secuencia lógica de cuatro escenas de los personajes.	Narra una historia corta con secuencia lógica de dos personajes.	Narra la escena de una historia corta sin secuencia y orden lógico.
Manifiesta	Manifiesta el significado de algunas palabras mercados, policía, doctor, etc.	Manifiesta el significado de algunas palabras con el apoyo de la docente sobre mercado, policía, doctor, etc.	No manifiesta el significado de las palabras mercado, policía, doctor, etc.
Dice	Habla con fluidez al dramatizar roles.	Habla con fluidez, pero con apoyo de la docente al dramatizar roles.	Tiene dificultad en hablar al dramatizar roles.
Opina	Opina sobre las escenas de un cuento.	Opina sobre las escenas de un cuento, pero con el apoyo de la docente.	Tiene dificultad en opinar las escenas de un cuento.
Crea	Nombra y explica correctamente las características sobre las imágenes de un cuento.	Nombra con dificultad las características sobre las imágenes de un cuento.	Nombra incorrectamente las características sobre las imágenes de un cuento.

c) Dimensión: Dicción

Ítems	3	2	1
Habla	Pronuncia correctamente al describir la secuencia de un cuento.	Pronuncia con dificultad al describir una secuencia de un cuento.	No pronuncia al describir la secuencia de un cuento.
Pronuncia	Habla con claridad al dramatizar una historia.	Habla con dificultad al dramatizar una historia.	No habla al dramatizar una historia.
Expone	Opina correctamente sus ideas acerca de un cuento.	Tiene dificultad al opinar acerca de un cuento.	No opina las escenas del cuento.
Emplea	Expresa a través de gestos y mímicas sobre la escena de un cuento	Tiene dificultad al expresarse a través de gestos y mímicas sobre la escena de un cuento.	No participa en las escenas de un cuento.
Expresa	Dice su nombre con un tono de voz adecuada.	Dice su nombre con dificultad sin emplear su voz adecuada.	No participa al decir su nombre
Utiliza	Utiliza adecuadamente su voz al dramatizar su personaje favorito.	Tiene dificultad al dramatizar su personaje favorito.	No participa al dramatizar a su personaje favorito.
Manifiesta	Expresa sus estados de ánimos al jugar con los títeres.	Tiene dificultad al expresarse cuando juega con los títeres.	No participa al jugar con los títeres.

Anexo #3: Validez de instrumentó



UCV
UNIVERSIDAD CATELÁN
ESCALA DE PODERANO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSION 1: COHERENCIA Ordena la escena de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza.	✓		✓		✓		
2	Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente.	✓		✓		✓		
3	Comenta sobre una escena de un cuento de su interés.	✓		✓		✓		
4	Habla de las situaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en que se presentan.	✓		✓		✓		
5	Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento.	✓		✓		✓		
6	Trasmite mensajes con sentido completo acerca de un cuento.	✓		✓		✓		
7	Elabora conclusiones sencillas sobre sus juguetes preferidos.	✓		✓		✓		
8	DIMENSION 2: FLUÍDEZ Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.	✓		✓		✓		
9	Describe oralmente escenas, personajes de una historia.	✓		✓		✓		
10	Expresa el significado de algunos palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.	✓		✓		✓		
11	Expresa con fluidez al dramatizar roles.	✓		✓		✓		
12	Expresa sus opiniones a partir de un cuento.	✓		✓		✓		
13	Clasifica ordenando cuentos a partir de una imagen.	✓		✓		✓		
14	DIMENSION 3: DICCIÓN Habla pausadamente al describir una secuencia de un cuento.	✓		✓		✓		
15	Pronuncia las palabras con claridad al dramatizar una historia.	✓		✓		✓		
16	Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento.	✓		✓		✓		
17	Empieza pausado y melódico al expresar una escena verbal.	✓		✓		✓		
18	Se expresa con un tono de voz adecuado al decir su nombre.	✓		✓		✓		
19	Utiliza adecuadamente la voz al dramatizar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
20	Manifiesta sus ideas de acuerdo al lugar con fluidez.	✓		✓		✓		


Observaciones (precisar el hay suficiencia): El presente instrumento es aplicable

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable (N)** Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Donat N. Cruz. Hordero DNI: 03418893

Especialidad del validador: Lic. Educación Inicial

..... de del 20.....



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	DIMENSIÓN 1: COHERENCIA Ordena la escena de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza.	✓		✓		✓		
2	Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente.	✓		✓		✓		
3	Comenta sobre una escena de un cuento de su interés.	✓		✓		✓		
4	Habla de las relaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en que se presenta.	✓		✓		✓		
5	Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento.	✓		✓		✓		
6	Transmite mensajes con sentido respecto acerca de un cuento.	✓		✓		✓		
7	Elabora oraciones sencillas sobre sus pequeños preferidos.	✓		✓		✓		
8	DIMENSIÓN 2: FLUJES	SI	No	SI	No	SI	No	
9	Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.	✓		✓		✓		
10	Describe oralmente escenas, personajes de una historia.	✓		✓		✓		
11	Expresa el significado de algunos palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.	✓		✓		✓		
12	Expresa con fluidez al dramatizar roles.	✓		✓		✓		
13	Expresa sus opiniones a partir de un cuento.	✓		✓		✓		
14	Construye cuentos a partir de una imagen.	✓		✓		✓		
15	DIMENSIÓN 3: DECISIÓN	SI	No	SI	No	SI	No	
16	Habla pausadamente al describir una secuencia de un cuento.	✓		✓		✓		
17	Pronuncia las palabras con claridad al narrar una historia.	✓		✓		✓		
18	Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento.	✓		✓		✓		
19	Empieza gestos y miradas al representar una escena teatral.	✓		✓		✓		
20	Se expresa con un tono de voz adecuado al decir su nombre.	✓		✓		✓		
21	Utiliza efectivamente la voz al dramatizar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
22	Manifiesta sus actitudes de ánimo al jugar con títeres.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. / Mgi. VIVIANA MARCELA MONTALVO COLLAPAZ** DNI: 07573267

Especialidad del validador: **EDUCACIÓN INICIAL**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, preciso y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

07 de julio del 2016

[Firma]

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias	
		SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
1	DIMENSIÓN 1: COHERENCIA Ordina la secuencia de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza.	✓		✓		✓			
2	Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente.	✓		✓		✓			
3	Comenta sobre una escena de un cuento de su interés.	✓		✓		✓			
4	Habla de las situaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en su presencia.	✓		✓		✓			
5	Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento.	✓		✓		✓			
6	Transmite mensajes con sentido completo acerca de un cuento.	✓		✓		✓			
7	Elabora conclusiones sencillas sobre sus cuentos preferidos. DIMENSIÓN 2: FLUJEDAD	✓		✓		✓			
8	Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.	✓		✓		✓			
9	Describe oralmente escenas, personajes de una historia.	✓		✓		✓			
10	Expresa el significado de algunas palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.	✓		✓		✓			
11	Expresa con fluidez al dramatizar roles.	✓		✓		✓			
12	Expresa sus opiniones a partir de un cuento.	✓		✓		✓			
13	Comunica mensajes sencillos a partir de una imagen.	✓		✓		✓			
14	DIMENSIÓN 3: ENCIÓN Habla para describir una secuencia de un cuento.	✓		✓		✓			
15	Pronuncia los palabras con claridad al dramatizar una historia.	✓		✓		✓			
16	Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento.	✓		✓		✓			
17	Empieza gestos y mímica al expresar una escena teatral.	✓		✓		✓			
18	Se expresa con un tono de voz adecuado al decir su nombre.	✓		✓		✓			
19	Utiliza adecuadamente la voz al dramatizar a su personaje favorito.	✓		✓		✓			
20	Modifica sus actitudes de ánimo al jugar con títeres.	✓		✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg: Lina Carrera Salazar DNI: 80604536

Especialidad del validador: Maestría en Problemas de Aprendizaje

Profundidad: El ítem correspondiente al concepto teórico formulado.
 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 Claridad: Se entendió sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 Suficiencia: El ítem es suficiente cuando los ítems planteados con suficiente para medir la dimensión.
 Fecha: de del 20.....
 Firma del Experto Informante: 

Anexo # 4: Nominas de los alumnos del aula rosada y celeste

- Aula celeste

MINISTERIO DE EDUCACIÓN		NÓMINA DE MATRÍCULA - 2016														
El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nominas de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en http://siagie.minedu.gob.pe . Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Período Lectivo					Ubicación Geográfica				
Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Período Lectivo					Ubicación Geográfica				
Código	1 5 0 1 0 3	Número y/o Nombre	0 6 5 1 5 3	Código Modular	0 37 DVINO NIÑO JESUS	Gestión ⁽¹⁾	2016	Inicio	14/03/2016	Fin	30/12/2016	Dpto.	LIMA			
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL 02 Rimac	Resolución de Creación N°	R.D. N° 167-85	Nivel/Ciclo ⁽²⁾	INI Grado/Edad ⁽³⁾	Forma ⁽⁴⁾	Esc	Datos del Estudiante					Prov.	LIMA		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁵⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento		Sexo H/M	País ⁽¹¹⁾	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante que labora Horas semanales que labora Escuelas de la Madre ⁽¹³⁾	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
		EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)	CELESTE	Día	Mes										
1	D N I 7 7 5 4 6 2 1 8	CHAUCA BRAVO, Jordan Adriel														
2	D N I 7 7 4 5 8 0 0 8	CHAVEZ DE LA CRUZ, Angel Cecilio														
3	D N I 7 7 4 5 7 8 6 0	COLCHADO DE LA CRUZ, Menta Fernanda														
4	D N I 7 7 5 4 9 3 3 9	DAMIAN HARO, Crishian David														
5	D N I 7 8 9 5 3 6 8	ESCOBAR BRONCANO, Italo Salvador Maxrmo														
6	D N I 7 8 1 4 2 9 6 9	ESPAÑA ROJAS, Benjamin Caleb														
7	D N I 6 3 1 0 7 1 2 1	GUERRERO DELGADO, Greicy Jhajaira														
8	D N I 6 3 1 0 7 1 2 2	GUERRERO DELGADO, Jefferson Jhail														
9	D N I 7 7 3 6 3 4 0 6	LOARTE RODRIGUEZ, Eva Luana														
10	D N I 7 7 5 9 1 8 4	LOPEZ VILCHEZ, Esau Pascual Arturo														
11	D N I 7 7 0 0 4 2 5	MAMANI SILVERA, Jana Rebeca														
12	D N I 7 7 5 9 6 9 0	RAMIREZ RIOS, Marcos Amir														
13	D N I 7 7 2 5 3 4 5 7 5	REYES CUEVA, Ronitha Yairitza														
14	D N I 7 7 2 5 2 9 6 5	REYES PONCE, Araceli Aylin														
15	D N I 7 7 2 5 2 9 8 7	REYES PONCE, Luciana Grisel														
16	D N I 7 7 5 2 6 8 2	ROCA FONSECA, Luciana Maytía														
17	D N I 7 7 3 6 5 9 8	RUJZ RAMOS, Nathall Valerie														
18	D N I 7 6 9 0 1 9 3 8	SALAZAR ARRATIA, Christell Teliana														
19	D N I 7 7 1 1 8 0 9 5	SALINAS SANCHEZ, Diego Camilo														
20	D N I 7 7 4 1 1 9 5 5	SANCHEZ ESPINOZA, Anibal Esteban														
21	D N I 7 7 1 8 6 0 9	SANCHEZ ZUNIGA, Ariana Celeste														

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (IN) Inicial, (JMT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBE) Educativa Regular, (EBA) Educativa Alternativa.
 (3) Grado/Edad : En el caso de E. Inicial, registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). En el caso de E. Primaria o Secundaria, registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA, Ciclo 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.
 (4) Característica : (U) Unidocente, (PM) Pedagogía Multigrado y (PS) Pedagogía Complejo.
 (5) Forma : (Eco) Escuelas, (NoEco) No Escuelas. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
 (6) Sección : A, B, C, ..., o seccion única o (PC) Población, o seccion única o (P) Privada.
 (7) Gestión : (PSB) PEBANA, Prog. de Educ. Bas. Altern. Jóvenes y Adultos (Edu EBA) PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Bas. Altern. Jóvenes y Adultos.
 (8) Programa : (E) Educación, (C) Ciencias, (M) Matemáticas, (L) Lengua, (H) Historia, (G) Geografía, (I) Idioma, (A) Artes, (D) Danza, (E) Educación Física, (O) Otros.
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replanteo, (RE) Reintegrante, (P) Perce, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (R) Bolivia, (CH) Chile, (OT) Otro.
 (11) País : (C) Casellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (12) Lengua : (SE) Sin Escuelas, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
 (13) Escuelas de la Madre : (D) Inicial, (DA) Audioling, (DV) Visual, (DM) Música, (SC) Sordoceguera (OT) Otro.
 (14) Tipo de discapacidad : Solo en el caso de no ser profesor discapacitado, dejar en blanco.
 (15) IE de procedencia : Solo en el caso de Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea DNI. Est.:

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escuela de la Madre ⁽¹³⁾	Hacienda Registrada SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
			Día	Mes	Año															
22	D.N.I. 7.7.5.7.7.8.8.5	NOE CHINININ, Luz Danna	16	02	2012	M	P	SI	NO	C		NO								
23	D.N.I. 7.6.9.0.0.8.7.6	RAMIREZ CHUQUIZUTA, Leonarido Daniel	27	04	2011	H	P	SI	NO	C		NO								
24	D.N.I. 7.7.6.1.3.9.2.2	SANCHEZ MIRANDA, Daniel Rodrigo	22	03	2012	H	P	NO	SI	C		NO								
25	D.N.I. 7.7.1.9.8.3.8.5	SOTO TACO, Daniel David	29	06	2011	H	P	NO	SI	C		NO								
26	D.N.I. 6.3.0.9.8.6.1.7	TYCONA TORRES, Mateo Nicolas	07	02	2012	M	P	SI	SI	C		NO								
28	38143069	Espino Rojas, Benjamin																		
29	31260775	Sánchez Salazar, Lionel Mateo																		
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	11
Total	26

SOTO BAZAN, TERESA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

DELGADO RUEDA MARIA EVA
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Muestra		
R.D. Institucional	Día	Mes
167-85	15	04
		Año
		2016

Anexo # 5: Tabulación en el SPSS pre test y pos test

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

47: Visible: 22 de 22 variables

	grupos	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15
1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
4	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1
5	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1
6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
7	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
8	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1
9	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1
10	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1
11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1
12	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1
13	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1
14	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	2	1
15	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	2	1	2	1
16	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
17	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1
18	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1
20	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1
21	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1
22	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1
23	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1

Vista de datos Vista de variables

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	grupos	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15
1	1	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
5	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
6	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
7	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
12	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3
14	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
15	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
17	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
20	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Vista de datos Vista de variables

Anexo # 6: evidencias







Anexos #7: Materiales y dibujos



**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL
Anexo # 8: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TITULO: TALLER JUEGO DRAMÁTICO Y SU INFLUENCIA DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°377 DIVINO NIÑO JESUS, OLIVOS 2016

AUTORA: Katherine Palomino Chapoñan

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES																			
<p>Problema general:</p> <p>¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>A. ¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?</p> <p>B. ¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?</p> <p>C. ¿Cuál es el efecto del juego dramático en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar el efecto de del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>A. Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>B. Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>C. Determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p>	<p>Hipótesis principal:</p> <p>El juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>Hipótesis secundarias:</p> <p>H1. El taller del juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>H2. El taller del juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p> <p>H3. El taller del juego dramático tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dicción en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.</p>	<p>V. INDEPENDIENTE: (X): Juego</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems / Índices</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Juego dramático como juego grupal.</td> <td rowspan="4">Aplicación del taller juego dramático</td> <td rowspan="4"></td> </tr> <tr> <td>II. Juego dramático en pequeños grupos.</td> </tr> <tr> <td>III. Juego dramático como juego teatral.</td> </tr> <tr> <td>IV. Juego con escenarios y juguetes.</td> </tr> </tbody> </table> <p>V. DEPENDIENTE: (Y) Expresión Oral</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems / Índices</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Coherencia</td> <td>-Se expresa en forma lógica. -Establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha. -Elabora oraciones con estructuras comprensibles.</td> <td rowspan="3">ITEMS: I: 1- 7 II: 8-13 III: 14 y 20. Será evaluado por escala</td> </tr> <tr> <td>II. Fluidez</td> <td>-Incrementa su vocabulario -Crea oralmente pequeños textos -Elabora oraciones completas</td> </tr> <tr> <td>III. Dicción</td> <td>-Pronuncia correctamente las palabras -Tono de voz adecuada -Utiliza expresiones de relación social.</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices	I. Juego dramático como juego grupal.	Aplicación del taller juego dramático		II. Juego dramático en pequeños grupos.	III. Juego dramático como juego teatral.	IV. Juego con escenarios y juguetes.	Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices	I. Coherencia	-Se expresa en forma lógica. -Establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha. -Elabora oraciones con estructuras comprensibles.	ITEMS: I: 1- 7 II: 8-13 III: 14 y 20. Será evaluado por escala	II. Fluidez	-Incrementa su vocabulario -Crea oralmente pequeños textos -Elabora oraciones completas	III. Dicción	-Pronuncia correctamente las palabras -Tono de voz adecuada -Utiliza expresiones de relación social.
Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices																				
I. Juego dramático como juego grupal.	Aplicación del taller juego dramático																					
II. Juego dramático en pequeños grupos.																						
III. Juego dramático como juego teatral.																						
IV. Juego con escenarios y juguetes.																						
Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices																				
I. Coherencia	-Se expresa en forma lógica. -Establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha. -Elabora oraciones con estructuras comprensibles.	ITEMS: I: 1- 7 II: 8-13 III: 14 y 20. Será evaluado por escala																				
II. Fluidez	-Incrementa su vocabulario -Crea oralmente pequeños textos -Elabora oraciones completas																					
III. Dicción	-Pronuncia correctamente las palabras -Tono de voz adecuada -Utiliza expresiones de relación social.																					

METODO Y DISEÑO

TIPO: INVESTIGACIÓN APLICADA, llamada también práctica o empírica, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos. El presente estudio es aplicado, ya que se realizará 20 Talleres de aprendizaje, donde se busca mejorar un cambio favorable en la variable de la expresión oral en los niños de 4 años, y a la vez es explicativo porque se centra en explicar la relación entre las dos variables. (Hernández, 2014, p. 144). METODO: El método experimental se divide en dos: pre-experimental, cuasi-experimental. En este caso es cuasi ya que se van a manipular las variables, y se trabajará con dos grupos un pre test y post test que contendrán un mismo contenido, sin embargo, un grupo será beneficiado ya que se aplicará talleres de aprendizaje para demostrar el éxito de la investigación. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.129). DISEÑO: Con pre prueba- post prueba

DIAGRAMA:

GE: O1 X O2
GC: O3 O4

Significado de los símbolos:

X ≡ Experimento

GE ≡ Grupo experimental

GC ≡ Grupo de control.

O1 O3 ≡ Observación de entrada a cada grupo en forma simultánea.

O2 O4 ≡ Observación de salida o nueva observación.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Constituida por 53 niñas y niños de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, según el cuadro siguiente:

Cuadro N° 01. Población del estudio.

SECCIONES	Rosada	Celeste	TOTAL
IE. GRUPO EXPERIMENTAL	27		53
IE. GRUPO DE CONTROL		26	

Fuente: Nomina de alumnos de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús.

Muestra: La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población (Hernández et al., 2014, p.175).

La muestra seleccionada para este trabajo se empleará la técnica del muestreo no probabilística ya que los grupos son determinados deliberadamente, por 53 niños y niñas en edad de 4 años del aula rosada y celeste de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús.

Cuadro: N° 2 Nomino de alumnos

Grupo Experimental	26
Grupo de control	26

Fuente: Nómima de alumnos

INSTRUMENTOS Y TECNICAS

-Se aplicó el método de evaluación por experto, se hizo una revisión detallada del contenido de dimensiones (Coherencia, fluidez y dicción) y de los ítems, fueron evaluados por magister.

- Prueba Piloto, fue realiza a 10 niños y niñas de un grupo con ciertas características comunes a la población.

TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS.

-La técnica es una guía de observación y su instrumento es una lista de cotejo, que contiene los ítems correspondientes a los indicadores de las dimensiones de la Variable "Expresión Oral".

A la vez el instrumento será aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús del grupo experimental y grupo de control.

- Los datos y los resultados se realizarán con el programa SPSS, en lo cual se trasladaron las preguntas y respuestas de la prueba elaborada (pre test y post test) y los resultados serán representados por medio de gráficos de barras.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Se trabajará con fórmulas de estadística básica, así como estadística inferencial.

PROPUESTA DE BASES TEORICAS

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE: Variable Independiente

Juego Dramático: Según Sarlé (2014), manifiesta que:

"Los niños no imitan sino recrean. El juego dramático les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para hacerlos a su manera. Los niños usan su imaginación para crear historias que le respalda de un guion dramático o la serie de acciones conforme a los roles o papeles y personajes que asumen" (p.9).

-Juego dramático como juego grupal.

-Juego dramático en pequeños grupos.

- Juego dramático como juego teatral.

- Juego con escenarios y juguetes.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA

VARIABLE: Variable dependiente

Expresión Oral: Según Gonzales (2008) manifiesta que:

La expresión es una interacción continua entre dos o más personas, mediante el uso de símbolos con el propósito de influir en el área de los pensamientos, sentimientos. Asimismo, saben escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación (p.191).

-Coherencia
-fluidez
-Dicción

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



PROGRAMA EXPERIMENTAL “LA EXPRESIÓN ORAL”

1. Presentación

El presente taller está diseñado para ser aplicado a estudiantes de 4 años del nivel inicial, de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús del distrito de olivos, dicho taller se ajusta en el marco de la tesis: Efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, Olivos 2016.

Tiene como finalidad propiciar buenos incentivos estratégicos para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años, en sus tres dimensiones como coherencia en la pronunciación de palabras, dicción en hablar con claridad y la fluidez el aumento de vocabulario por lo cual son importantes ya que ellos se expresan con naturalidad, juegan libremente y a su vez brindan un espacio adecuado donde los niños puedan explorar, expresar sus emociones, divertirse e interactuar con sus demás compañeros. Y que mejor si lo realizan con materiales atractivos y duraderos.

Además, dicha propuesta permite instruir y fomentar el aprendizaje a través de los movimientos de su cuerpo, sus gestos, que expongas sus ideas y que sean espontáneos, sobre todo en la manipulación de los materiales como: juguetes, cuentos, disfraces, títeres, textos y artículos de hogar, mercado, etc.

Es por ello que el programa tiene una duración de 9 semanas, con un total de 15 horas efectivas de clase, aplicando en 45 minutos semanal, el cual se inició el 5 de setiembre y culmina el 08 de noviembre.

Por lo tanto, al aplicar el taller mejoraremos la expresión oral de los niños tanto en la coherencia, dicción y fluidez.

2. Introducción

La comunicación es una materia útil para el desarrollo de la expresión oral, puesto que son necesarias para lo demás aprendizajes, a la vez es en la edad pre escolar que se inicia la formación del infante respecto a esta área. La

expresión oral esencial para que el niño manifieste su interés e inquietudes sobre todo el niño se expresa oralmente de forma eficaz en variadas situaciones comunicativas; interactúa con otras personas en diferentes situaciones, logra expresar sus ideas con claridad. De este modo las dimensiones de la expresión oral como la coherencia, fluidez y dicción son muy importantes para desarrollo pertinente de la expresión oral en el niño puesto que en el aula rosada de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús del distrito de los olivos, presenta dificultad en la expresión.

El programa consiste en demostrar si el taller del juego dramático influye significativamente en la expresión oral de los niños y niñas de 4 años ya que se puede observar que en la institución había ciertas dificultades con respecto a la expresión oral. Para ello se realizarán 20 talleres relacionadas a la expresión oral y se desarrollara cada taller por medio del juego dramático, puesto que es la forma más divertida y didáctica en la enseñanza de dicha área.

Por lo tanto, los resultados de esta investigación contribuirán en la mejora de la expresión oral ya que en un futuro ya no sientan rechazo a la comunicación si no que le tome un gran interés y gusto por ellas.

3. Objetivo general:

El objetivo principal es que el niño pueda desarrollar satisfactoriamente la expresión oral (coherencia, fluidez y dicción). Podrá expresarse frente al público, aumentara más su vocabulario y podrá pronunciar palabras de manera adecuada; y así el niño y la niña cuando entren al segundo ciclo (primaria), no tengan dificultades al momento de la comunicación.

4. Objetivo específico:

- Mejorar la expresión oral a través de la aplicación del taller juego dramático.
- Incrementar la expresión oral en su dimensión coherencia para que el niño de 4 años logre expresar sus ideas y opiniones, que elabore oraciones sencillas con la ayuda de las imágenes de los cuentos.
- Incrementar la expresión oral en su dimensión fluidez para que el niño de 4 años logre ampliar su vocabulario, crear pequeñas

historias con la ayuda de los cuentos, y también participe en las dramatizaciones.

- Incrementar la expresión oral en su dimensión dicción para que el niño de 4 años logre pronunciar correctamente las palabras cuando lee un cuento, que interactúe con sus demás compañeros con la ayuda de los títeres, que su voz sea adecuada cuando dramatice.

5. Desarrollo del programa

Planificación: para poder desarrollar el presente taller, primero acondicionamos el espacio, en relación a la ambientación se incorporó en el aula rosada en el sector de hogar, el cual los materiales para dicha área se encuentran al alcance de los niños y niñas como son: disfraces, cuentos, títeres, etc.

Los niños presentan dificultades acerca de la expresión oral con relación a la coherencia, fluidez y dicción, puesto que se les hace complicado expresarse. Por ello se propondrá 20 talleres del juego dramático con el fin de desarrollar una mejor expresión oral con respecto a dicha área de comunicación de las rutas de aprendizaje. Y mejorar las etapas de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad.

Para la explicación de la dimensión coherencia se ha desarrollado la elaboración de oraciones sencillas, establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha y expresar en forma lógica, por eso está conformada por 7 sesiones empleando la estrategia del cuento por la cual se empleó una variedad de cuentos hasta clásicos y de animales.

Para la explicación de la dimensión fluidez se incrementa su vocabulario, crea oralmente pequeños textos, elabora oraciones completas. Por eso está conformada por 6 sesiones empleando las estrategias como cuentos, usando sus propios juguetes, también usando materiales para elaborar sus propios escenarios para sus dramatizaciones, etc.

Para la explicación de la dimensión dicción primero se Pronuncia correctamente las palabras, tono de voz adecuada y la utilización de las

expresiones en relación con sus compañeros de aula. Por eso está conformada por 7 sesiones donde se empleó la estrategia del cuento, títeres y sobre todo en la participación del niño en las dramatizaciones.

Asimismo, este programa tiene una duración de 09 semanas, con un total de 15 horas efectivas de clase, a razón de 45 minutos a la semana, iniciándose el 05 de setiembre al 08 de noviembre.

Estrategias metodológicas. - En el taller de aprendizaje se realizaron diversas actividades significativas donde el niño sea individual, que favorezca su autonomía y que participe con mucha alegría en cada taller de aprendizaje, partiendo en un primer momento el (inicio); los niños se sientan de manera circular en un espacio del aula para la asamblea, dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas primero respetar la opinión de su compañero, el uso del material y sus cuidados. La docente los motiva para la creación libre de sus representaciones.

En el segundo momento el (desarrollo); los niños exploran libremente el material y luego acuerdan propuestas de representación de juego simbólico, con el material elegido previamente para manifestar sus creaciones, y en los cuentos ellos verbalizan lo que más le gusto de los personajes de las historias o de los cuentos.

Por último, el (cierre); donde realizamos la evaluación sobre todo en la participación del niño cuando responde a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido? ¿Te gustos el cuento o dramatización? ¿Por qué?

Evaluación. - Con respecto a la evaluación para cada clase se entregará una hoja aplicativa donde los niños dibujen lo que más le gusto en dicha actividad y a su vez será evaluado con una ficha de observación, en la cual se colocarán los indicadores donde el niño pretende lograr en cada uno de los talleres de aprendizaje que se realizó en cada clase.

6. Actividad significativa y cronograma

TALLERES	FECHA	MATERIALES A USAR	N° DE TALLERES
PRE TEST	23 /08/16 25/08/16		
CUENTO CAPERUCITA ROJA	05/09/16	Cuentos clásicos	2
EL DADO DE LOS CUENTOS	09/09/16	Dado con imágenes de cuentos	
EL CUENTO LA TORTUGA PEPE	12/09/16	Historias de la vida diaria	2
EL GRANJERO JOSÉ	16/09/16		
JUGANDO AL ESPEJO MÁGICO	19/09/16	Cuentos	2
EL PATITO FEO	22/09/16		
MIS JUGUETES PREFERIDOS	27/09/16	Juguetes disfraces	2
DRAMATIZACIÓN “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”	30 /09/16		
EL CUENTO MÁGICO	04/10/16	Sobre con imágenes de cuentos disfraces	2
DRAMATIZACIÓN “JUGANDO HACER GRANDE”	07/10/16		
DRAMATIZACIÓN “RICITOS DE ORO Y LOS TRES OSITOS”	11/10/16	Disfraces Accesorios cuentos	2
DRAMATIZACIÓN “LOS TRES CERDITOS Y EL LOBO”	14/10/16		
DRAMATIZACIÓN “EL POLLITO LITO”	18/10/16	Cuentos	2
DRAMATIZACIÓN MI DIA DE SUERTE	21/10/16		
DRAMATIZACIÓN DE LA CAPERUCITA ROJA	24/10/16	Disfraces Cuentos	3
EL CUENTO HANSEL Y GRETEL ELIZ	26/10/16		
DRAMATIZACIÓN “EN FAMILIA CREZCO FELIZ”	28/10/16		
JUGANDO CON SU NOMBRE	31/10/16	Tarjetas con letras Disfraces Títeres cuentos	3
DRAMATIZACIÓN “LAS HADAS MAGICAS”	02/11/16		
JUGANDO CON LOS TÍTERES	04/11/16		
POS TEST	7/11/16 08/11/16		
TOTAL DE TALLERES			20

7. Matriz de articulación

Dimensiones	Objetivos	Indicadores	Estrategias del área o metodología	Talleres: 20	Evaluación
COHERENCIA	Que niño logre expresar sus ideas y opiniones, que elabore oraciones sencillas con la ayuda de las imágenes de los cuentos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se expresa en forma lógica ➤ Establece relación de causa efecto entre dos ideas que escucha ➤ Elabora oraciones con estructuras comprensibles 	<p>Manipulación del material</p> <p>Cuentos. (4)</p> <p>Dados de cuentos (1)</p> <p>Bits de imágenes (12)</p> <p>Disfraces</p> <p>Títeres</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuento caperucita roja. 2. El dado de los cuentos. 3. El cuento la tortuga pepe. 4. El granjero José. 5. Jugando al espejo mágico. 6. El patito feo. 7. Mis juguetes preferidos. 	<p>✓ Hoja de aplicación</p> <p>✓ Ficha de observación</p>
FLUIDEZ	Que niño logre ampliar su vocabulario, crear pequeñas historias con la ayuda de los cuentos, y también participe	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Incrementa su vocabulario ➤ Crea oralmente pequeños textos 	<p>Manipulación del material</p> <p>Cuentos. (4)</p> <p>Dados de cuentos (1)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Dramatización “Los animales de la granja. 9. El cuento mágico. 10. Dramatización “Jugando hacer grande. 11. Dramatización Ricitos de oro y los 3 ositos. 	<p>✓ Hoja de aplicación</p>

	en las dramatizaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elabora oraciones completas. 	<p>Bits de imágenes (12)</p> <p>Disfraces</p> <p>Títeres</p>	<p>12. Dramatización de los tres cerditos y el lobo.</p> <p>13. Dramatización el pollito lito.</p>	<p>✓ Ficha de observación</p>
DICCIÓN	<p>Que el niño logre pronunciar correctamente las palabras, cuando lee un cuento, que interactúe con sus demás compañeros con la ayuda de los títeres, que su voz sea adecuada cuando dramatice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pronuncia correctamente las palabras ➤ Utiliza expresiones de relación social ➤ Tono de voz adecuada 	<p>Manipulación del material</p> <p>Cuentos. (4)</p> <p>Dados de cuentos (1)</p> <p>Bits de imágenes (12)</p> <p>Disfraces</p> <p>Títeres</p>	<p>14. Dramatización mi día de suerte.</p> <p>15. Dramatización de la “Caperucita roja”.</p> <p>16. Cuento “Hansel y gretel”.</p> <p>17. Dramatización “en familia crezco feliz”.</p> <p>18. Jugando con su nombre.</p> <p>19. Dramatización “Las hadas mágicas”</p> <p>20. Jugando con los títeres.</p>	<p>✓ Hoja de aplicación</p> <p>✓ Ficha de observación</p>

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 1

“CUENTO CAPERUCITA ROJA”



I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 05/09/16

II.- ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento escuchado “LA CAPERUCITA ROJA”.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente el cuento. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. <p>La docente mostrará una bolsa sorpresa donde se le motivará al niño su curiosidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se le llamará a un niño para descubra la sorpresa. Después la docente mostrara el cuento. ❖ Se hará preguntas a partir de la portada del cuento. ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quién será esta amiga? ¿De qué trataba el cuento? ❖ Se leerá el título y el autor del cuento. <p>La maestra narrara el cuento, luego de finalizar el cuento narrado, la docente formará grupos de 5 niños para entregarles unas imágenes donde ellos ordenaran la escena del cuento narrado y al final lo verbalizan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El cuento • Bits de imágenes del cuento narrado
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la historia narrada. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gustó el cuento ¿Por qué? • ¿De quién se habló en el cuento? <p>Se les entregarán los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. Nos despedimos de los niños y les pedimos que piensen que cuento les gustaría leer en el próximo encuentro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA DE COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL CUENTO LA CAPERUCITA ROJA”

NOMBRE: _____

✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Ordena la escena de un cuento, siguiendo una secuencia lógica y lo verbaliza		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°2

“EL DADO DE LOS CUENTOS”



I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 09/09/16

II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Infiere el significado de los textos orales	Menciona las características de personas, personajes, animales y objetos del cuento escuchado.

II.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente el cuento. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. <p>La docente mostrará una bolsa sorpresa donde se le motivará al niño su curiosidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<p>Luego se le llamara a un niño para descubra la sorpresa. Después la docente mostrará el dado de los cuentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra les pregunta a los niños si quieren jugar al dado de los cuentos, luego explica la consigna del juego, A continuación, los niños tiran el dado y donde caiga la imagen ellos tienen que describir las características del personaje del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • El cuento • El dado de los cuentos
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la actividad que hemos hecho hoy. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gustó el juego ¿Por qué? • ¿De quién se habló en el cuento? ❖ Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. <p>Nos despedimos de los niños y les pedimos que piensen que otro juego les gustaría hacer en el próximo encuentro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL DADO DE LOS CUENTOS”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Deduce las características de personajes de un cuento en forma coherente.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°3

“EL CUENTO LA TORTUGA PEPE”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 12/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento escuchado “LA TORTUGA PEPE”

II.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
<p>INICIO</p> <p>ASAMBLEA</p>	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente el cuento. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. <p>La docente mostrará una bolsa sorpresa donde se le motivará al niño su curiosidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
<p>DESARROLLO</p> <p>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</p>	<p>Luego se le llamará a un niño para descubra la sorpresa. Después la docente mostrará el cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se hará preguntas a partir de la portada del cuento. ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quién será este amiguito? ¿de qué tratará el cuento? ❖ Se leerá el título y el autor del cuento. <p>La maestra narrará el cuento, luego los niños comentan que parte de la escena del cuento le gusto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento la tortuga Pepe
<p>CIERRE</p> <p>VERBALIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la historia narrada. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gustó el cuento ¿Por qué? • ¿De quién se habló en el cuento? ❖ Se les entrega a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. Nos despedimos de los niños y les pedimos que piensen que cuento les gustaría leer en el próximo encuentro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

III.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL CUENTO LA TORTUGA PEPE”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

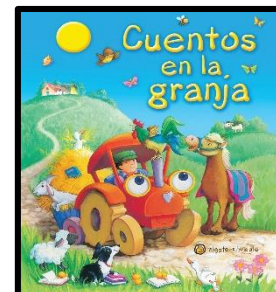
Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Comenta sobre una escena de un cuento de su interés.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°4

LA HISTORIA “EL GRANJERO JOSÉ”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 16/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento escuchado “EL GRANJERO JOSE”

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente la historia. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. La docente les mostrará una bolsa sorpresa	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	La docente contará una historia a los niños y niñas sobre una situación en la que se encuentra “El granjero José” sé que se ha perdido algunos animales y que él tiene que encontrarlos por eso, ¿ustedes me ayudarían a conseguirle un nuevo establo para que los animalitos no se sientan tan solitos? <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogaremos con los niños sobre las propuestas que darían para ayudar al granjero José. 	<ul style="list-style-type: none"> • La historia “El granjero José”
CIERRE VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la historia ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gustó la historia ¿Por qué? ❖ Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar a los animalitos de la granja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“LA HISTORIA DEL GRANJERO JOSÉ”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA HISTORIA**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Habla de las situaciones de los personajes en las historias, siguiendo el orden en que se presenta.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°5

“JUGANDO AL ESPEJO MÁGICO”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 19/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo. La historia el osito dormilón

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia <p>La docente mostrará una bolsa sorpresa donde se le motivará al niño su curiosidad, les enseñará láminas de fotos de niños con expresiones tristes, felices, riendo y molestos. Se dirá la consigna “si tú tienes muchas ganas”, nos colocaremos frente a un espejo para realizar las diferentes expresiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa • Láminas de fotos de niños
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<p>Luego se le invitará al niño y niña a desplazarse al ritmo de la pandereta y poco a poco se introduce consignas como “caminamos nos saludamos con las manos, propón otras maneras de saludarse utilizando otras partes de su cuerpo como codos, barriga, etc. invitamos a los niños a caminar y mostrando distintas emociones como molesto, triste y feliz pero siempre enfrente en el espejo. Jugáremos a improvisar, imaginemos que somos unos ositos ¿Cómo se mueven los ositos? ¿Los ositos están durmiendo, pero algunos tienen pesadillas y algunos tienen lindos sueños? De pronto la mamá osa se despierta y les pregunta ¿despertaron felices o molestos? La mamá osa les dijo hijos rapidito q ya es tarde para que se vallan al colegio, la mamá los llevo al colegio y se despidió de ellos con un gran beso y los ositos ¿qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El cuento “el osito feliz”
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre el cuento narrado. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te das cuenta que tu estas feliz o triste? • ¿Por qué? • ¿Qué te gusta hacer cuando estas feliz? <p>Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“JUGANDO AL ESPEJO MÁGICO”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Expresa oralmente sus ideas con respecto a un cuento		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°6

“EL CUENTO PATITO FEO”

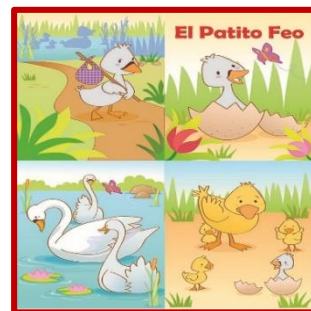
I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 22/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento escuchado “EL PATITO FEO”

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente el cuento. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. La docente mostrara una bolsa sorpresa donde se le motivara al niño su curiosidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se le llamara a un niño para descubra la sorpresa. Después la docente mostrara el cuento. ❖ Se hará preguntas a partir de la portada del cuento. ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quién será este amigo? ¿de qué trataba el cuento? ❖ Se leerá el título y el autor del cuento. La maestra narrara el cuento, luego de finalizar el cuento. El niño expresara sus ideas acerca del cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • El cuento “El patito feo”
CIERRE VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre el cuento narrado. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gusto el cuento ¿Por qué? • ¿De quién se habló en el cuento? ❖ Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE ARE COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL CUENTO EL PATITO FEO”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Transmite mensajes con sentido completo acerca de un cuento		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°7

“MIS JUGUETES PREFERIDOS”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 27/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al describir su “JUGUETE PREFERIDO”.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. La docente mostrará una bolsa sorpresa	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	Luego se le llamará a un niño para descubra la sorpresa. A continuación, la docente mostrará su juguete preferido después los niños se sientan en asamblea la docente empezará a preguntar a los niños quien trajo sus juguetes, luego cada niño nos contará acerca de su juguete preferido.	<ul style="list-style-type: none"> • Los juguetes de los niños
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre el tema de hoy. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gustó el tema de hoy ¿Por qué? ❖ Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto de tu juguete preferido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“MIS JUGUETES PREFERIDOS”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA TU JUGUETE PREFERIDO QUE MÁS TE GUSTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

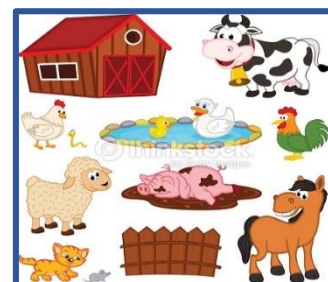
Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Elabora oraciones sencillas sobre sus juguetes preferidos.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°8

LA DRAMATIZACIÓN “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 30/09/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. ❖ Se les contará y les mostrará imágenes a los niños y niñas la situación en la que se encuentra “El granjero Alberto” ya que se ha perdido algunos animales y él tiene que encontrarlo por eso, ustedes ¿Podrían conseguirle por mientras un nuevo establo para que ellos no se sientan tan solitos? Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar al granjero José.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del “Granjero Alberto y sus animalitos”
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les presentará una caja tipo baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntará a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? ❖ Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Los niños y niñas según lo acordado para ayudar al granjero, manifestarán sus creaciones utilizando el material para su caracterización.	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula sobre los animalitos de la granja.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



LA DRAMATIZACIÓN “LOS ANIMALES DE LA GRANAJA”

NOMBRE:

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA DRAMATIZACIÓN**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Utiliza vocabulario sencillo al representar al personaje del cuento.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°9

“EL CUENTO MÁGICO”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 04/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

Competencia	Capacidad	Indicador
COMPRENDE TEXTOS ORALES	Infiere el significado de los textos orales	Menciona las características de personas, personajes, animales y objetos del cuento escuchado.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente el cuento. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. <p>La docente mostrará una bolsa sorpresa donde se le motivará al niño su curiosidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se le llamara a un niño para descubra la sorpresa. Después la docente mostrara unos sobres de colores <p>Luego la docente formará equipos después pregunta a los niños si quieren jugar, a continuación, explicará la consigna del juego, los niños escogerán un sobre con imágenes de cuentos. Seguidamente describen y dicen las características del personaje del cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sobres de colores • Imágenes de cuentos
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<p>Conversaremos con los niños sobre la actividad que hemos hecho hoy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se formulará preguntas: Te gusto el juego ¿Por qué? ❖ Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. <p>Nos despedimos de los niños y les pedimos que piensen que otro juego les gustaría hacer en el próximo encuentro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL CUENTO MÁGICO”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Describe oralmente escenas, personajes de una historia.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 10

DRAMATIZACIÓN “JUGANDO HACER GRANDE”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 07/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal de como “JUGAR HACER GRANDE”

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. Se les contará a los niños y niñas acerca que quieren hacer cuando sean grandes, luego docente le mostrará algunas imágenes. Después dialogarán sobre imágenes que les mostro la docente y al final propones sus ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes “servidores a la comunidad”
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les presentará un baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntará a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? ❖ Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Los niños y niñas ya disfrazados al personaje que le gustaría ser cuando sea grande (medico, policía, enfermera, etc.).	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



DRAMATIZACIÓN “JUGANDO HACER GRANDE”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA DRAMATIZACIÓN**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Expresa el significado de algunas palabras: mercado, policía, doctor, etc., al dramatizar.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 1 1

DRAMATIZACIÓN “RICITO DE ORO Y LOS TRES OSITOS”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 11/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento “RICITOS DE ORO Y LOS TRES OSITOS”.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. Se les contara y mostrara imágenes a los niños y niñas la situación en la que se encuentra “Ricitos de oro y los tres ositos” se ha perdido y no sabe cómo llegar a casa por eso, ustedes ¿Podrían ayudar a ricitos de oro a encontrar su hogar para que ella no se sienta tan solita? Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar a ricitos de oro.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento “ricitos de oro y los 3 ositos”
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	Se les presentara una caja tipo baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntara a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Los niños y niñas según lo acordado ayudaran a encontrar un nuevo hogar a ricitos de oro por ello manifestaran sus creaciones utilizando el material para su caracterización.	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE VERBALIZACIÓN	La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula sobre Ricitos de oro y los tres ositos.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



DRAMATIZACIÓN “RICITOS DE ORO Y LOS 3 OSITOS”

NOMBRE:

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA DRAMATIZACIÓN**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Expresa con fluidez al dramatizar roles.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 12

“DRAMATIZACIÓN DE LOS 3 CERDITOS Y EL LOBO”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 14/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales del cuento “Los 3 cerditos y el lobo” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. Se les contará y mostrara imágenes a los niños y niñas la situación en la que se encuentra “los 2 cerditos” que es perseguido por el lobo feroz y no sabe cómo llegar a casa de su hermano cerdito ustedes ¿Podrían ayudar a los 2 cerditos a encontrar su hogar para que ellos no sientan temor por el lobo feroz? Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar a 2 cerditos.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento “los 3 cerditos y el lobo”
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les presentará una caja tipo baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntará a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? ❖ Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Los niños y niñas según lo acordado para ayudar a los 2 cerditos para que lleguen a la casa de su hermano cerdito, manifestarán sus creaciones utilizando el material para su caracterización.	<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios • Disfraces
CIERRE VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la historia narrada. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gusto el cuento ¿Por qué? • ¿De quién se habló en el cuento? Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. Nos despedimos de los niños y les pedimos que piensen que cuento les gustaría dramatizar en el próximo encuentro.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“DRAMATIZACIÓN DE LOS TRES CERDITOS Y EL LOBO”

NOMBRE: _____

✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Expresa sus opiniones a partir de un cuento.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 13

“LA DRAMATIZACIÓN DEL POLLITO LITO”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 18/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales del cuento “La caperucita roja” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <p>La docente les muestra la secuencia de unas láminas de la canción el pollito lito y se les pregunta: ¿De qué se tratará la canción? ¿Qué ocurre en la historia?, la docente le dice si escuchamos la canción y cantamos después la docente mostrara un baúl donde se les motivara al niño su curiosidad,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl • Radio • Imágenes del “Pollito lito”
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les presentara una caja tipo baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntara a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? ❖ Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. <p>Los niños y niñas según lo acordado para ayudar al pollito lito para que juegue con sus amigos de la granja y manifestarán sus creaciones utilizando el material para su caracterización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces • Accesorios
CIERRE VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. <p>Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula sobre la canción el pollito lito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



LA DRAMTIZACIÓN DEL POLLITO LITO”

NOMBRE: _____

✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Crea oralmente cuentos a partir de una imagen.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 14

“DRAMATIZACIÓN MI DÍA DE SUERTE”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 21/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales del cuento “Mi día de suerte” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: Se dará la bienvenida al grupo. Se recordará las normas y las reglas de la actividad. Se les contará y mostrará imágenes a los niños y niñas la situación en la que se encuentra “El cerdito” y de cómo lobo lo quiere cocinar. Ustedes ¿Podrían ayudar al cerdito a escapar del lobo para que no sea su cena? Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar al cerdito.	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa • El cuento “Mi día de suerte”
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les presentará una caja tipo baúl en el cual habrá variedad de disfracé y se les preguntará a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? ❖ Eligen el disfraz (accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. <p>Los niños y niñas según lo acordado para ayudar al cerdito para que no sea la cena del lobo, manifestarán sus creaciones utilizando el material para su caracterización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • disfraces • accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula sobre Mi día de suerte.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“EL CUENTO MI DÍA DE SUERTE”

NOMBRE: _____

✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Habla pausadamente al describir una secuencia de un cuento.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 15

DRAMATIZACIÓN “LA CAPERUCITA ROJA”

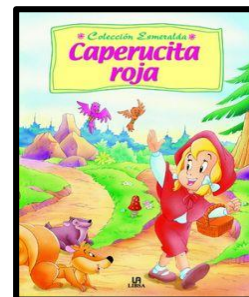
I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 24/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales del cuento “La caperucita roja” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. Se le muestra al grupo la portada del cuento “caperucita roja” y se le pregunta ¿Quiénes salen en esta imagen? ¿Qué están haciendo? ¿A qué cuento pertenece este dibujo? Con apoyo de láminas se cuenta la historia.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	Organizamos en grupos para la improvisación preguntamos ¿Quiénes quieren ser caperucita?, ¿Quién quiere ser el lobo? ¿Quién quiere ser la abuelita? ¿Quién quiere ser el cazador? <ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizamos con el grupo el espacio y el escenario a partir de preguntas ¿Dónde estará casa de caperucita? ¿Cuál será el bosque? ¿Dónde estará la casa de la abuelita? Narramos la historia para que los niños y niñas puedan representar sus personajes, lo importante es si el niño puede expresarse libremente, puede haber niños y niñas representando el mismo personaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	Conversaremos con los niños sobre la actividad que hemos hecho hoy. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gusto jugar a imitar personajes ¿Por qué? Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



DRAMATIZACIÓN “LA CAPERUCITA ROJA”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA DRAMATIZACIÓN**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Pronuncia las palabras con claridad al dramatizar una historia.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

Comunicación

Expresión oral



EL CUENTO "HANSEL Y GRETEL"

NOMBRE: _____

✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL CUENTO**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Expresa correctamente sus ideas acerca de un cuento.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 17

DRAMATIZACIÓN “EN FAMILIA CREZCO FELIZ”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 28/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales de la historia “En familia crezco feliz” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. ❖ Se les mostrarán imágenes y luego les contará a los niños y niñas la situación en la que se encuentra “mi amiga tita se ha quedado solita porque sus padres se fueron de viaje y la dejaron en los cuidados de su tía y ella no le presta tanta atención“, ustedes ¿Podrían conseguirle por mientras una nueva familia para que ella no se sienta tan solita? Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar a tita.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	Se les presentará una caja tipo baúl en el cual estarán diferentes tipos de ropa y se les preguntará a los niños ¿Qué será lo que traigo acá? <ul style="list-style-type: none"> ❖ Eligen el material (ropa y accesorios) a utilizar que se encuentran dentro del baúl y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Los niños y niñas según lo acordado para ayudar a tita manifestarán sus creaciones utilizando el material para su caracterización.	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal de acuerdo a como se acoplen los infantes en la actividad. Se les entregará a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar la representación que realizaron en el aula sobre la familia.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



DRAMATIZACIÓN “EN FAMILIA CREZCO FELIZ”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DE LA DRAMATIZACIÓN.**

FICHA DE OBSERVACIÓN

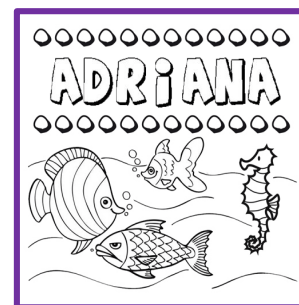
Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Emplea gestos y mímicas para expresarse una escena teatral.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 18

“JUGANDO CON SUS NOMBRES”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 31/10/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir su “Nombre”.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. La docente mostrara una bolsa sorpresa	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños de cómo nos gustaría que le llamemos por su nombre. Luego animamos a los niños que se desplacen por el aula, luego jugaremos a una ronda donde la docente bailara y cantara el palo palito palo y después los niños me contestaran su nombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Los juguetes de los niños
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la actividad. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gusto jugar al palito palo ¿Por qué? ❖ Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“JUGANDO CON SUS NOMBRES”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL TALLER.**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Se expresa con un tono de voz adecuada al decir su nombre.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N° 19

DRAMATIZACIÓN “LAS HADAS MÁGICAS”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús
 Aula: Rosada
 Edad: 4 años
 Fecha: 02/11/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales del cuento “Las hadas mágicas” representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ella sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal sobre el cuento.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO <i>ASAMBLEA</i>	Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo. ❖ Se recordará las normas y las reglas de la actividad. La docente se disfraza de hada mágica y con su varita mágica hacer aparecer una caja mágica llena de sombreros de distintos modelos, luego los niños exploraran y se disfrazaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Varita
DESARROLLO <i>PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños de cómo están disfrazados, ¿te gusta tu disfraz?, ¿Cómo imitarías a este personaje? Animamos a que los niños se desplacen por el aula, luego jugaremos a que modelos y nos organizamos en dos grupos para mientras el primer grupo desfila y el otro grupo es el público.	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl o Caja • Disfraces • Accesorios
CIERRE <i>VERBALIZACIÓN</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la historia narrada. ❖ Se formulará preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Te gusto jugar con los disfraces ¿Por qué? Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE ARE COMUNICACIÓN

Comunicación Expresión oral



DRAMATIZACIÓN “HADAS MÁGICAS”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL TALLER.**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Utiliza adecuadamente la voz al dramatizar a su personaje favorito.		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

TALLER DEL JUEGO DRAMÁTICO N°20

“JUGANDO CON LOS TÍTERES”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. N°377 Divino Niño Jesús

Aula: Rosada

Edad: 4 años

Fecha: 04/11/16



II.-ELEMENTOS ORIENTADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Manipula títeres realizando diversas voces y movimientos y creando historias breves solo o en pareja.

III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO ASAMBLEA	<p>Los niños se sentarán en semicírculo (asamblea) donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dará la bienvenida al grupo ❖ Se recordará las normas de convivencia ❖ Se mencionará las reglas de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente a la docente. • Levantar la mano para responder. • Escuchar las opiniones de sus compañeros. <p>La docente mostrara una bolsa sorpresa que a dentro de ella habrá otra caja forrada con dibujos de animales donde se le motivara al niño a su curiosidad y encontraran unos títeres de animales. ¿Qué dibujos hay en la caja? ¿Qué animalito es? ¿Cómo se mueve? y le entregamos a cada niño un títere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa • Cajas forradas con figuras de animales
DESARROLLO PREPARACIÓN DEL CUERPO Y VOZ Y PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motivamos a los niños y niñas a formar grupos de cinco integrantes a continuación ellos jugaran con los títeres y también crean sus historias. ❖ Organizamos otro grupo para hacer teatro de títeres, mientras un grupo representa su historia, los demás harán de público. Acompañamos las improvisaciones con preguntas ¿Qué están haciendo?, ¿Qué paso con la historia?, ¿Qué hicieron después? ¿Cómo terminara la historia? ❖ Es importante que los niños y niñas estén atentos y en silencio mientras se presentan sus demás compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Accesorios
CIERRE VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conversaremos con los niños sobre la actividad que hemos hecho hoy. ❖ Se formulará preguntas: Te gusto jugar con los títeres ¿Por qué? ❖ Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación en la que tendrán que dibujar lo que más le gusto del cuento narrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bon • Colores

IV.-BIBLIOGRAFÍA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015. RUTAS DE APRENDIZAJE AREA COMUNICACIÓN

Comunicación

Expresión oral



“JUGANDO CON LOS TÍTERES”

NOMBRE: _____

- ✓ **DIBUJA A LOS PERSONAJES QUE MÁS TE GUSTO DEL TALLER.**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres	COMUNICACIÓN		
	INDICADOR		
	Manifiesta sus estados de ánimo al jugar con títeres		
	Inicio	Proceso	Logro
1. Andrade Yasid			
2. Ayala Telau			
3. Chávez Benjamín			
4. Cueva Ashley			
5. Escobedo Carlo			
6. España benjamín			
7. Flores Bianca			
8. Gamarra Jerick			
9. Gonzales Valentino			
10. Hernández Alejandra			
11. Jaramillo Gustavo			
12. Linares Camila			
13. Loyola Aylin			
14. Macedo Ahmed			
15. Machuca Víctor			
16. Maquera Mathews			
17. Mena Luciana			
18. Mendoza Jennifer			
19. Mendoza Mailen			
20. Molina Zayra			
21. Moran Luana			
22. Noé Luz Danna			
23. Ramírez Leonardo			
24. Sánchez Rodrigo			
25. Soto David			
26. Ticona Mateo			

