

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio “Star”

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

AUTORA

Marysabel Cristel Garay Trujillo

ASESORA

Rosa Mercedes Cabrera Rondoy

Lima, Perú

2022

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos del autor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos del asesor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (obligatorio)	

Datos del Jurado

Datos del presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la obra

Materia	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTA N° 234

Siendo las 12:00 m. del día 03 de marzo de 2022, la bachiller GARAY TRUJILLO, MARYSABEL CRISTEL, rindió la sustentación virtual del Trabajo de Suficiencia Profesional titulado «La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio “Star”», para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria.

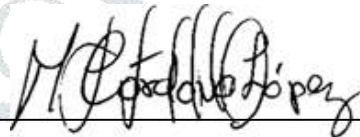
Habiendo concluido los pasos establecidos según el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la modalidad de Trabajo de Suficiencia Profesional, el Jurado Calificador a horas 01:00 p.m. le dio el calificativo de:

APROBADO CON DISTINCION

Es todo cuanto se tiene que informar.



Cesar Cortez Mondragon



Milagritos Córdova López



Manuel Vejarano Ingar

Los Olivos, 03 de marzo de 2022

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
I. INFORME DE LA EXPERIENCIA Y FORMACIÓN PROFESIONAL.....	6
1.1. Informe de experiencia laboral	6
1.2. Informe de experiencia profesional	10
1.3. Desempeño profesional	18
II. PROPUESTA DE TRABAJO EDUCATIVO	19
INTRODUCCIÓN.....	19
2.1. Justificación.....	22
2.1.1. Teórica.....	22
2.1.2. Metodológica.....	22
2.1.3. Relevancia social.....	23
2.2. Objetivos	24
2.2.1. Objetivo general	24
2.2.2. Objetivo específico.....	24
III. MARCO TEÓRICO.....	25
3.1. Juego de roles	26
3.2. Tipos de juego de rol.....	26
3.2.1.1. Juego de rol en tablero.....	26
3.3. Juego de rol en vivo.....	26
3.4. El juego de rol como técnica para el desarrollo de la expresión oral	27
3.5. Juego de rol en el aula	27
3.6. Dimensiones del juego de roles.....	28
3.7. Lúdico.....	28
3.8. Recreativo.....	29

3.9. Entretenido	30
3.10. Expresión oral	30
3.11. La expresión oral en los niños	32
3.12. Enfoque comunicativo textual	33
3.13. Competencia	35
3.14. Se comunica oralmente en su lengua materna	37
3.15. Capacidades	38
3.16. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	38
3.17. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	39
IV. PLAN DE TRABAJO.....	41
4.1. Fases de la propuesta del plan de trabajo	41
4.2. Matriz de plan de trabajo.....	43
V. SESIONES DE APRENDIZAJE.....	45
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS.....	66

PRESENTACIÓN

Culminé la carrera de educación primaria y opté el grado de bachiller en la Universidad Católica Sedes Sapientiae. Asimismo, estudié el nivel básico del idioma inglés en la Asociación Cultural Peruano Británica (BRITÁNICO).

En el 2018 empecé a trabajar en el ámbito educativo, primero laboré como auxiliar de educación inicial y luego como profesora de vacacional en la I.E.P Talentus Cristy, cumpliendo la función de acompañamiento y apoyo a los niños. En el 2019, laboré como profesora de Unidocencia de segundo grado en la I.E.P. Clemente Althaus. Fué mi primera experiencia como docente de aula. Ese mismo año, trabajé con el aula de primer grado de la I.E.P. San Vicente. Aprendiendo mucho sobre mi labor como maestra y cumpliendo de forma responsable las funciones encomendadas.

En el año 2020, ingresé como docente tutora en la I.E.P Colegio Star – SJL, asignada al aula de segundo grado de primaria. Actualmente, laboró en el mismo centro educativo, me encargo de acompañar y guiar a los niños durante la hermosa travesía de su etapa escolar. Además, participo en diversos talleres artísticos y de narración de cuentos dirigidos al nivel primario.

Durante mi experiencia laboral he observado una gran problemática con respecto al trabajo de la expresión oral en las aulas de clase. Por ello, mi investigación surge en base a la búsqueda de estrategias para fomentar de manera creativa y dinámica la oralidad, teniendo como finalidad la motivación y el desarrollo de la expresión oral mediante un juego que logre mejorar la interacción entre los niños.

Finalmente, el objetivo de mi investigación es proponer un plan de trabajo utilizando la estrategia del juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes del 2do grado de primaria del Colegio Star. Cabe recalcar, que se desea utilizar un juego libre y espontáneo que logre motivar a los niños a sentirse participes de representar diversos tipos de personajes dentro de contextos variados, cambiando la visión de la enseñanza tradicional, por una más divertida y novedosa.

I. INFORME DE LA EXPERIENCIA Y FORMACIÓN PROFESIONAL:

1.1 Informe de experiencia laboral

- De enero a febrero del 2018, laboré como profesora de vacacional en el aula de segundo grado, en la I.E.P “Talentus Cristy”.
- De febrero a mayo del 2019, desempeñé la labor como profesora de Unidocencia en el aula de segundo grado de primaria en la I.E.P. Clemente Althaus.



CONSTANCIA

Mediante la presente, la Empresa Corporación Educativa ARSO S.A. con RUC 20460796122, promotores de la IEP Clemente Althaus, da constancia de que la Srta. **Marysabel Cristel Garay Trujillo**, identificada con DNI N° 71844733 ha laborado como **Unidocente** el 08/02/2019 hasta el 24/05/2019, en esta casa de estudios.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada.

San Miguel, 24 de mayo del 2019

Atentamente,



- De junio a diciembre del 2019, desempeñé la labor como profesora de primer grado en la I.E.P. San Vicente.



- En el 2020, desempeñé la labor como profesora de segundo grado en la I.E.P. Colegio Star.



CERTIFICADO DE TRABAJO

El que suscribe en representación de la Asociación Educativa Star, con RUC N° 20603125305.

CERTIFICA:

Que la **Srta. Marysabel Cristel Garay Trujillo** identificada con DNI. N° 71844733, ha laborado en nuestra empresa desde el 02/03/2020 hasta el 31/12/2020, ocupando el cargo de Docente.

Se expide el presente documento, de acuerdo a Ley, para los fines que el interesado estime conveniente.

Lima, 31 de diciembre de 2020


Ricardo Gonzalo Noli Alva
Presidente



- Desde el 2021 hasta la fecha, me encuentro laborando como profesora de segundo grado en la I.E.P. Colegio Star.



CERTIFICADO DE TRABAJO

El que suscribe en representación de la Asociación Educativa Star, con RUC N° 20603125305.

CERTIFICA:

Que la **Srta. Marysabel Cristel Garay Trujillo** identificada con DNI. N° 71844733, se encuentra laborando en nuestra empresa desde el 01/03/2021, ocupando el cargo de Docente.

Se expide el presente documento, de acuerdo a Ley, para los fines que el interesado estime conveniente.

Lima, 24 de marzo de 2021


Ricardo Gonzalo Noli Alva
Presidente

1.2 Informe de formación profesional

- En el año 2015 participé en el Taller: “Planificación en el Marco del Enfoque por Competencias – Rutas del Aprendizaje”.



- En el año 2016 participé en el Taller: “Pautas para modificar la conducta en niños de 3 a 5 años y de 6 a 12 años”, realizado por la FCEH.



- Participé en el “IV Conversatorio: Investigación en Educación y Humanidades”, el 07 de diciembre del 2016.



- Asistí a la Conferencia “Evaluación del desempeño docente” el 15 de marzo del 2017.



- Constancia de validación del idioma inglés por la CIUCSS.



- Certificado por participación en la Conferencia: “Teoría del libro álbum”.

Organizado por la FCEH y el Fondo Editorial de la UCSS.



- Participé como asistente en el Conversatorio: “Estrategias de modificación de conductas en clase” el 28 de mayo del 2018.



- En el año 2019 opté el grado de Bachiller en educación en la Universidad Católica Sedes Sapientiae.





Resolución CU N° 009-2019-UCES-UCSS

Fecha: 05/06/2019

Libro N° 25 Folio N° 4005 Registro N° 9008

Cod. Univ.: 071 Matr. CyT: B

Modalidad: Autonómica

Modalidad de Estudios: Presencial

Tipo de Emisión del Diploma: Original

CDA: 41844453


 Georgina Arango Ramírez
 Jefe de Grado y Título



Universidad Católica
Sedes Sapientiae

La Secretaría General que suscribe:

CERTIFICA: Que este documento es auténtico y ha sido
 expedido y suscrito por las autoridades competentes de la
 Universidad Católica, firmada con querrela auténtica.

Una 05 de junio de 2019


 Carla María Bro Gardelli
 Secretaria General

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE

 UCSS003154



- El 05 de junio del 2020, participé en el webinar ¿Cómo desarrollar la competencia lectoría en entornos virtuales?.



- Participé en el webinar : “Elaboración de títeres con materiales reciclados para contar cuentos”.



1.3 Desempeño profesional

DESEMPEÑO	DESCRIPCIÓN
<p>Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Se involucra a los estudiantes de forma activa durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para lo cual se invita a cada niño a poder participar de la búsqueda de saberes previos, aportar ideas y opiniones sobre el contenido. Además, se realiza actividades lúdicas o de movimiento para captar su atención.</p>
<p>Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico.</p>	<p>Se presenta diversas actividades desafiantes y situaciones problemáticas relacionadas al entorno o vida cotidiana de los estudiantes, propiciando el pensamiento crítico, razonamiento y respetando la creatividad de cada niño; durante la búsqueda de estrategias, la resolución de problemas y las posibles soluciones a la problemática planteada.</p>
<p>Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</p>	<p>Se realiza una evaluación por medio de diversos instrumentos como lista de cotejo, rúbrica o cuestionarios online para verificar el progreso de cada estudiante y recolectar evidencias, culminando con una retroalimentación descriptiva en la cual se guía a los niños y niñas a detallar que acciones pueden adquirir para mejorar su desempeño.</p>
<p>Propicia un ambiente de respeto y proximidad.</p>	<p>Se utiliza un lenguaje cordial y respetuoso hacia los niños, siendo empática cuando tienen alguna duda o dificultad que afrontar, se propicia un ambiente agradable haciéndoles recordar de manera constante los valores que se trabajan cada mes en el aula.</p>
<p>Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes.</p>	<p>Se regula el comportamiento de los niños por medio de los acuerdos o normas de convivencia del aula, evitando el comportamiento inadecuado y en caso se detecte una situación inapropiada se redirigirá una reflexión o autoevaluación personal del niño, permitiéndole comprender la importancia de seguir las reglas.</p>

II. PROPUESTA DEL TRABAJO EDUCATIVO

INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos, el hombre ha tratado de comunicarse de diversas maneras. Nuestros ancestros utilizaban el lenguaje para relatar cuentos, mitos y leyendas sobre su cultura con el fin de preservar su historia. La expresión oral es un don que posee el ser humano para interactuar con las personas de su entorno. No obstante, en la actualidad ha perdido valor en los hogares, debido a las nuevas tecnologías como el internet, la radio y televisión. En las escuelas se ha priorizado la enseñanza de la gramática y dejado de lado la expresión oral, una de las herramientas más importantes de la comunicación.

A nivel internacional, existe la problemática de la expresión oral como una de las habilidades del lenguaje más olvidada en el ámbito educativo, puesto que tradicionalmente era el docente quien tenía el papel protagónico y los estudiantes cumplían el rol de oyentes y receptores de información, en ese entonces dentro de un aula de clases tenían que estar en completo silencio y limitarse a escuchar.

Asimismo, en Europa por los años 60 Cassany, Luna y Sanz (2003) mencionan que:

[...] la lengua se había considerado básicamente como materia de *conocimiento*, como un conjunto cerrado de contenidos que había que analizar, memorizar y aprender: la fonética y la ortografía, la morfosintaxis y el léxico de la lengua. La palabra clave que aglutinaba todos esos conocimientos era *gramática*. (p. 83)

Prácticamente, la enseñanza de esos tiempos era en su totalidad memorística, centrada en la lectura y escritura, excluyendo la práctica de la habilidad oral.

En América Latina, varios países se encontraban en la misma situación, brindaban mayor importancia a la gramática antes que a la expresión oral, a pesar de que muchos países trabajan con el enfoque comunicativo. A modo de ejemplo, Álvarez y Parra (2015) en el planteamiento del problema de su tesis logran evidenciar que los jóvenes mostraban dificultades al momento de expresarse, como la timidez, la falta de coherencia, el nerviosismo y la vergüenza de hablar en público. También, utilizaban un lenguaje coloquial sin importar el tipo de interlocutor al cual se dirigían, barbarismos en sus palabras, abundancia de muletillas y los comodines. En efecto, diversos países al igual que Colombia siguen el mismo método tradicional que con lleva al déficit en el momento de expresarse.

A nivel nacional, el tema de la expresión oral ha tomado diferentes rumbos, puesto que cuando hubo la crisis educativa en donde el Perú terminó ocupando el último lugar en evaluación del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA). El gobierno puso énfasis en mejorar la enseñanza de los cursos de Comunicación, Matemática y Ciencia, debido a que los países como Argentina, Brasil, Chile y México presentaban altos niveles de desarrollo dentro de su sistema educativo (Cueto, 2007). Años después, surgió el documento de Rutas del aprendizaje que trabajaba con el enfoque comunicativo textual, pero aun así no cambió mucho el tema de oralidad. En el 2016, el Ministerio de Educación del Perú (Minedu) puso vigente el nuevo Currículo Nacional donde se encontraba la propuesta por competencias y figura la competencia de “Se comunica oralmente en su lengua materna” y se creía que la expresión oral iba a tener un mayor realce en el trabajo educativo. Sin embargo, se sigue observando en las escuelas peruanas que, durante el desarrollo de las clases en el área de comunicación, los docentes elaboran y planifican sesiones centrados en la gramática y la escritura, mientras que la expresión oral es dejada de lado.

Pongamos por caso, la investigación de Pillaca y Ureta (2014) los cuales observaron que los niños de inicial presentaban algunas deficiencias en el uso de la expresión oral, como la falta de entonación, la pronunciación incorrecta, la vocalización desarticulada, la timidez e inseguridad al momento de expresarse.

A nivel local, durante mi práctica docente he podido observar en las aulas de clases que los estudiantes vienen de los grados menores con cierta inseguridad de exponer, carencia de recursos verbales y paraverbales al momento de realizar una exposición o debate, ya que existe un nerviosismo o timidez de por medio. Culqui (2019) afirma que: “Los estudiosos de la adquisición y desarrollo del lenguaje establecen que como las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) están interrelacionadas y cada una de ellas facilita el desarrollo de las demás” (p. 14). En otras palabras, el desarrollo de cada estudiante se centra en que aprenda a escuchar, hablar, leer y escribir de manera correcta, sin excluir ninguna de las cuatro, puesto que todas son esenciales y necesarias para que cada individuo desarrolle todo su potencial de habilidades comunicativas dentro del círculo social.

De igual manera, muchos estudiantes presentan dificultades para expresar sus ideas, sentimientos y emociones frente a sus compañeros de aula y entornos sociales, puesto que se traban al hablar, no relacionan u organizan sus ideas, se ponen nerviosos y por concluyente transmiten un mensaje errado o poco entendible. Asimismo, es el caso de los jóvenes que llegan a la universidad con este déficit de oralidad, lo cual trae consigo temor en cada uno de ellos, aunque la situación es la misma con los adultos, puesto que la gran mayoría de ellos presenta problemas al momento de relacionarse con las personas de su ámbito laboral.

En esta investigación se pretende presentar una propuesta de como la estrategia del juego de roles promueve la expresión oral de los niños de segundo grado de primaria. De igual manera, se implementará una serie de actividades creativas e innovadoras para el

desarrollo de las sesiones de aprendizaje vinculadas a la utilización de la estrategia propuesta dentro de un plan de Mejora. Este trabajo tendrá en cuenta el siguiente ordenamiento: introducción, justificación, objetivos, plan de trabajo estructurado, conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.

2.1. Justificación

2.1.1. Teórica

La presente investigación surge desde una inclinación por el juego de roles como una estrategia pedagógica para la mejora de la expresión oral en los estudiantes de primaria. A lo largo de todas las épocas se ha utilizado el juego como una forma didáctica para trabajar diversas habilidades de interacción social. Autores como Lev Vygotsky “*Teoría sociocultural*” y Jean Piaget “*Teoría cognitiva*” lo sustentan. El juego es una parte esencial en el aprendizaje de los estudiantes y la interacción social que tienen unos con otros, permiten que los niños creen su propio aprendizaje utilizando el juego como premisa.

Según Dávila (2017) “El juego de roles [*sic.*] consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos del curso” (p. 8). En otras palabras, el juego de roles es una dramatización de diversos personajes reales o ficticios que se asemejan a la realidad y que pertenecen a una fantasía creada.

2.1.2. Metodológica

Esta investigación brinda un enfoque que ayude a superar los diversos retos que presenta la educación peruana, debido a que se desea implementar el juego de roles como

una estrategia pedagógica, que brinde una mejora en la expresión oral de los estudiantes.

Para lograr una mejor comprensión sobre el juego de roles como estrategia didáctica, Cobo y Valdivia (2017) aseveran que:

Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado. (p. 5)

Dentro del juego de roles se debe tomar en cuenta diversos aspectos como la creatividad (uso de vestuario propio, maquillaje o escenografía, etc.) y espontaneidad (los intérpretes brindan una marca única a sus personajes). No existe un límite para la libertad de la genialidad de nuestros niños al representar un personaje de su preferencia, puesto que le brindaran un toque especial a cada uno.

2.1.3. Relevancia social

La investigación aspira a resolver el problema educativo con relación a la mejora de la expresión oral en los estudiantes de la comunidad, mediante el juego de roles como una estrategia pedagógica en el aula de clases. Además, contribuirá a que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas y que en un futuro puedan expresarse de manera correcta. También, beneficiará a los docentes al ofrecerles una nueva herramienta de trabajo, para que sus clases se han más dinámicas y divertidas aplicando el juego dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Proponer un plan de trabajo utilizando la estrategia del juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes del 2do grado de primaria del Colegio Star.

2.2.2. Objetivos específicos

2.2.2.1. Emplear la estrategia del juego de roles para mejorar la expresión oral de acuerdo con la capacidad “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” en los estudiantes del 2do grado de primaria del Colegio Star.

2.2.2.2. Emplear la estrategia del juego de roles para mejorar la expresión oral de acuerdo con la capacidad “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los estudiantes del 2do grado de primaria del Colegio Star.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Juego de roles

El juego de roles es una técnica que se trabaja dentro del ámbito educativo, el cual tiene como base la dramatización. Puesto que, a cada estudiante se le asigna un personaje, con la finalidad que lleve a cabo la representación de este, teniendo en cuenta diferentes factores como el tiempo y el contexto.

De igual manera, Delgado (2014) manifiesta que “[...] juego de roles consiste en representar de modo espontáneo una situación de la vida real, en forma improvisada” (citado por Herrera, Medina & Ramírez, 2020, p. 25). Conviene subrayar, que el juego de roles se trabaja de forma libre, ya que no se sigue guiones o libretos, sino se trata de representar de forma natural algunos personajes que se encuentran dentro de escenas cotidianas de la vida misma.

Según Forero y Loaiza (2013) “Los juegos de roles son una clase de juego en la cual los niños representan numerosos roles tanto reales como imaginarios, creando una situación donde los estudiantes puedan relacionar dicha situación en un entorno real” (p. 36). Es así, que los juegos de roles promueven la creatividad e imaginación en los niños, para que de esta manera puedan representar diversos personajes de manera creativa, libre y espontánea, teniendo los diferentes aspectos que se les presenta en la actividad (género, tiempo, contexto entre otros).

Asimismo, Torres (2017) define el Juego de roles como “[...] una técnica didáctica activa de enseñanza que tiene como eje principal la representación teatral o recreación de una situación vital real o ficticia, compuesta por tres fases o dimensiones: motivación, dramatización y debate (p. 36). De acuerdo con lo expuesto, la técnica del juego de roles está

centrada en la dramatización, puesto que los estudiantes tendrán que interpretar distintos personajes. Además, esta técnica consta de tres dimensiones esenciales al momento de su ejecución. La primera forma parte del inicio: la motivación, la segunda en el desarrollo: la dramatización y la última que concluye con el cierre: el debate.

3.1.1. Tipos de juego de rol

Según Rodríguez y Vásquez (como se cita en Forero & Loaiza, 2013) afirman que el juego de rol se clasifica en dos tipos: El juego de rol en tablero y el juego de rol en vivo.

3.1.1.1. Juego de rol en tablero

Es el juego tradicional, que se juega en el tablero formando un círculo alrededor de la mesa, en donde cada jugador tiene una ficha en miniatura o una tarjeta de su personaje, cuando el instructor indique el rol de una persona o una situación. El jugador tendrá que ir describiendo de manera precisa la situación que se le ha indicado anteriormente. (Brell, 2006)

3.1.1.2. Juego de rol en vivo

Brell (2006) menciona que durante el juego de rol en vivo “[...] los jugadores no describen, sino que interpretan, dramatizan sus personajes. Es una dinámica muy parecida a la del teatro de improvisación” (p. 106). El trabajo es más corporal y lúdico, los jugadores pueden implementar diversos accesorios, vestuarios, máscaras y otro tipo de utilería durante el desarrollo de la dramatización.

De igual modo, dentro del ámbito educativo, se trabaja con mayor frecuencia el juego de rol en vivo, puesto que la actividad con los estudiantes es de manera activa y directa. También, es necesario recalcar que el juego de rol en vivo actúa como un reforzador positivo para el trabajo de expresión oral, con respecto al uso de los recursos verbales y para verbales.

Por ello, en esta investigación se ha optado trabajar mediante la metodología del juego de rol en vivo.

3.1.2. El juego de rol como técnica para el desarrollo de la expresión oral

El juego de rol como técnica para ayudar al desarrollo de la expresión oral brinda diversas situaciones comunicativas sobre diferentes tipos de tema (el aula, el patio, el mercado, el hospital, etc.) en las cuales los estudiantes se ven involucrados de manera total, puesto que para el desarrollo de esta actividad necesitan emplear movimientos corporales y gestuales. Además, esta técnica permite que el estudiante haga un uso constante de su lengua (Cassany, Luna & Sanz, 2003).

Por otro lado, Pollán (2016) afirma que:

El juego de rol propicia la interacción entre los estudiantes y su objetivo está más orientado hacia el significado que hacia las formas lingüísticas, es decir, se pretende ante todo conseguir una comunicación efectiva sin poner énfasis en la gramática, el léxico, etc. El enfoque comunicativo sugiere este tipo de actividades ya que están orientadas a la consecución de objetivos extralingüísticos y no puramente lingüísticos. (p. 19)

En ese sentido, el juego de rol desde el enfoque comunicativo presta mayor importancia a la oralidad, puesto que como técnica lúdica permite que el estudiante se exprese de manera libre y espontánea. También, es importante mencionar que esta técnica no es rigurosa o cuenta con una estructura compleja, al contrario, es abierta y flexible a cualquier tipo de tema y solo presenta unas breves acotaciones pertenecientes a la actividad.

3.1.3. Juego de rol en el aula

El juego de rol se sitúa en diferentes contextos como un supermercado, la escuela, un hospital, un centro comercial. La maestra asigna a cada alumno un personaje como un policía,

doctor, vendedor, cobrador u otro. El alumno tendrá que representar a este personaje y cómo reaccionará frente a la situación presentada.

Cassany, Luna y Sanz (2003) presentan las líneas generales, que se deben seguir durante la ejecución de los juegos de roles. Primero, se determina el objetivo, los personajes, el lugar y contexto donde se desarrollará la escena (escuela, autobús, tienda, parque, etc.). Luego, los niños tendrán que desempeñar un rol protagónico que sea adhiere a su estilo o gusto (profesor, astronauta, ingeniero, actor entre otros). Seguido de ello, interpretaran su rol de forma espontánea y con mucha naturalidad; no es esencial que se siga un esquema determinado, sino se trata de una improvisación. Por añadidura, se puede considera utilizar escenografía, vestuario, utilería, videos y fotos que soliciten los niños para su interpretación.

Dentro del trabajo en el aula, el juego de roles forma parte de un eslabón esencial durante la acción comunicativa, logrando que los estudiantes se sientan libres de expresar sus ideas y opiniones. Por ello, el maestro se encarga de proponer situaciones comunicativas que busquen desafiar al estudiante a poder representar diversos tipos de personajes y contextos.

3.1.4. Dimensiones del juego de roles

Dávila (2017) menciona que el juego de roles presenta características que lo hacen innovador e interesante a la vista de los estudiantes. Estas tres dimensiones son las siguientes: lúdico, recreativo y entretenido.

3.1.4.1. Lúdico

De acuerdo con Roda (2010) en su artículo Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general afirma que “Un juego de rol es una actividad lúdica consistente en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección [...]” (p. 192). Es lúdico, puesto que se encuentra en la línea de juego como un trabajo libre, divertido, espontáneo y no es riguroso o cerrado. Dentro del ámbito educativo durante el trabajo con

niños, es indispensable realizar el trabajo educativo acompañado del juego, especialmente en las primeras edades, ya que permite al estudiante aprender de forma innovadora, creativa y divertida.

Es necesario recalcar, que una de las ventajas del juego de rol como actividad lúdica, es permitir que los estudiantes compartan ideas y opiniones para la creación de cada personaje, lo anterior mencionado forma parte del significado de un juego colaborativo. Bell (como se cita en Dávila, 2017) se suma a la característica lúdica que presenta el juego de rol, mencionando que “[...] el alumno no se cohibe entra en la temática del juego y se divierte compartiendo con todos los involucrados dejando de lado el aburrimiento que tendría normalmente si solo sería dictado de palabras o repetición de palabras” (p. 9). Aclarando, el juego de roles cumple la función lúdica al ser un juego espontáneo y libre, en el cual los estudiantes pueden divertirse sin necesidad de preocuparse por seguir un libreto.

3.1.4.2. Recreativo

La palabra recrear deriva del latín recreare y significa crear o producir algo nuevo que divierta, alegre o deleite. DRAE (2017). En otras palabras, lo recreativo tiene la finalidad de divertir o entretener, en este caso el juego de rol presenta una dimensión recreativa, dado que por medio de este juego el alumno logre aprender nuevos conocimientos o desarrollar competencias de expresión oral.

De ese mismo modo, el estudiante desenvuelve el rol de un personaje con mayor confianza, erradicando el temor, los nervios y la vergüenza, puesto que comprende que es un juego que entretiene, creando de esa manera vínculos de confianza entre sus compañeros y el docente, lo cual ayudará al estudiante a que pueda recibir correcciones o indicaciones de forma más abierta para mejor dentro del juego y aclarando que el juego como parte recreativo permite que el niño aprenda (Dávila, 2017). En otros términos, al ser un juego recreativo

brinda confianza en que los niños puedan recibir comentarios abiertos sin la necesidad de hacerlos sentir mal, sino más bien explicándole que es una de hacer el juego más divertido.

3.1.4.3. Entretenido

Según Ladousse (como se cita en Torres, 2017) refiere que: “el role play es una técnica comunicativa ideal para impulsar la fluidez y desarrollar habilidades en la enseñanza del idioma inglés, propicia la interacción y trabajo dinámico en el aula, aumentando la motivación y animando al aprendizaje” (p. 38). Es decir, que dentro del juego de rol la motivación toma parte de la dimensión que entretiene al estudiante, logrando una mejora atención de la clase y un ambiente más agradable que favorece el clima de una buena comunicación.

Dávila (2010) manifiesta que el emplear la técnica de juego de rol en clase es entretenido, puesto que los estudiantes se divierten durante el inicio y proceso del juego, ya que los niños crean y representan cada personaje utilizando su imaginación y creatividad, obteniendo como resultados personajes únicos que reflejan parte de su propia esencia (gustos, preferencias e intereses), que se pueden encontrar en un mundo de fantasía o realidad.

Cabe recalcar que el maestro tiene un papel importante en todo el desarrollo de la actividad, puesto que es el encargado de transportar a los niños a un mundo divertido, en el cual tiene preparado diversas situaciones cotidianas o abstractas que resulten interesantes para la clase, convirtiendo esta acción en un aprendizaje significativo. Además, esta dimensión de entretener ayuda a fortalecer las relaciones entre alumnos, debido que comparten similitudes e interactúan de una forma más natural.

3.2. La expresión oral

La expresión oral es una habilidad comunicativa que posee cada individuo, la cual le permite transmitir, ideas, sentimientos u opiniones a las personas de su entorno social.

Muchos autores a lo largo del tiempo han definido la expresión oral desde diversos puntos de vista, por ejemplo, Pacheco (2019) refiere que la expresión oral “Consiste en la capacidad de los estudiantes para expresarse de forma espontánea, mencionando sus ideas y pensamientos, pero con coherencia y haciendo uso de un vocabulario enriquecido” (p. 64).

En efecto, los niños pueden hablar de manera instintiva empleando un amplio listado de palabras nuevas, que han adquirido mediante la interacción con los demás o al familiarizarse con diversas lecturas durante su etapa escolar, permitiéndoles expresarse de forma segura y congruente al momento de expresarse.

Por otro lado, Cisneros (como se cita en Bobadilla & Olivera, 2018) indica que:

La expresión oral es una condición para la comunicación verbal entre hombres y no una simple herramienta, técnica y mecanismo para transmitir mensajes, la expresión requiere herramientas materiales, de ayudas o apoyos que la hagan más eficiente. Precisa, también de un desarrollo técnico que la humanidad ha logrado plasmar en significativos avances para el perfeccionamiento en el uso de la comunicación. Este acto discursivo debe proyectar la relevancia en la capacidad comunicativa y simbólica del ser humano mediante el uso de códigos que configuren un discurso integral, intencionado, argumentado y crítico sobre la base de las interacciones de los hablantes. (p. 21)

Conviene destacar, que la expresión oral es innata en el ser humano desde los primeros años de vida, no obstante, necesita de una serie de instrumentos que expliquen y aclaren a mayor detalle el mensaje que el interlocutor desea transmitir. Estos recursos hacen referencia a los gestos, las posturas del cuerpo, la distancia entre interlocutores, el volumen y tono de voz. También, se requiere de una gran variedad de medios para mejorar nuestra comunicación, así como el dominio de la pronunciación, el léxico y la gramática de nuestra lengua materna.

3.2.1. La expresión oral en los niños

Los niños desde muy temprana edad se relacionan con su entorno y el primer medio que utilizan para hacerlo es el lenguaje, sin duda existen diversas formas de comunicarnos y la amplia visión que se muestra es sin duda una gran travesía para el hombre. Por ende, el MINEDU (2016) plantea una enseñanza por competencias dentro del área de comunicación, la competencia titulada “Se comunica oralmente en su lengua materna”, establecida para ejercitar la expresión oral en los niños. Además, se debe tener en cuenta que los niños aprenden mediante el juego, el cual cumple un papel fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que desde sus inicios practican con los juegos simbólicos o adquieren roles basándose en su vida cotidiana (Zaragoza, 1996).

Regresando al punto de partida, la expresión oral es una pieza clave en el desarrollo de los niños, debido a que es un medio de socialización y comunicación, cabe recalcar que una necesita de la otra para poder estar en constante evolución. Desde muy pequeños los niños interactúan con las personas de su entorno, incluso dentro del vientre de su madre reaccionan a sonidos o voces que conocen, ya que tratan de entablar una relación con las personas de su alrededor. Más adelante, durante su etapa de infantes, empiezan a utilizar el lenguaje oral como primer recurso de comunicación. Asimismo, los infantes necesitan tener en cuenta los diversos factores que se presentan en el acto comunicativo, puesto que deben conceptualizar el mensaje considerando el contexto, el tipo de interlocutores, el código que se utilizará y la intención que se desea transmitir a través del mensaje, con la finalidad de comunicar una idea de forma clara y coherente.

Por otra parte, el aprendizaje de la expresión oral está dirigido por la buena práctica, las autoras Isaza y Castaño (2010) argumentan que:

Si toda práctica se aprende ejerciéndola, no tiene sentido esperar a aprenderla estudiándola. Pensemos por ejemplo en la música que, al igual que el lenguaje oral y escrito, es una práctica cultural. Imaginemos si es posible llegar a tocar bien cualquier instrumento sin practicarlo, dedicándonos tan solo a estudiar teoría musical. No podemos esperar entonces que un niño llegue a ser un usuario pleno del lenguaje simplemente estudiando cómo está compuesto y las normas que rigen su funcionamiento. (p. 24)

En otras palabras, el lenguaje oral llegara a su máxima expresión siempre y cuando sea practicada y ejercitada de forma constante por el hablante. Por esta razón, el rol de los maestros juega un papel importante, ya que ellos se encargarán de proponer actividades orientadas a las prácticas orales, respetando la creatividad y el pensamiento crítico de los niños.

Dentro de este margen, encontramos actividades espontáneas, que no requieren de una planificación, sino más bien son libres y naturales, como las conversaciones entre pares, las discusiones, los mensajes breves, las llamadas telefónicas, el relato de historias y el juego de roles. En cambio, las actividades planificadas solicitan una organización previa con normativas incluidas por el docente, la cual debe ser presentada a los estudiantes de manera anticipada para que lo ejecuten teniendo en cuenta las pautas presentadas, entre ellas se encuentran las entrevistas, los discursos, las asambleas, los debates y las charlas.

3.2.2. Enfoque comunicativo textual

La propuesta del enfoque comunicativo textual ha revolucionado el mundo de las teorías sobre el lenguaje, este enfoque fundamenta sus cimientos en base a otras teorías o principios teóricos relacionados a la lengua. Dicho de otra manera, este enfoque ha cambiado los paradigmas de la enseñanza tradicional de la lengua, dándole prioridad a las prácticas

orales que había sido dejadas de lado. Además, el enfoque tiene como objetivo desarrollar todas las habilidades comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir), contiene la estructura para el trabajo por competencias y capacidades lingüísticas.

Ccama y Challco (2018) tratan de explicar cuál es el objetivo del nuevo enfoque planteado para el área de comunicación, afirmando lo siguiente:

El enfoque comunicativo TEXTUAL tiene como objetivo principal desarrollar la habilidad comunicativa entre los estudiantes que permitan la interacción comunicativa entre pares y no sólo la enseñanza aprendizaje de estructuras lingüísticas; para lograr estas habilidades los estudiantes trabajan en grupo o en pares la mayor parte del tiempo y participan en juegos de roles o dramatizaciones para practicar en situaciones muy cercanas a su realidad y en diversos contextos sociales. (p. 27)

Según lo expuesto por las autoras se puede mencionar que el enfoque comunicativo textual prioriza la práctica de la expresión oral, sugiriendo que los docentes puedan implementar durante la realización de sus clases, actividades lúdicas, estrategias o juegos, que permitan la comunicación de los niños entre pares o en un grupo más extenso. Cabe notar que dentro de la programación se deben incluir prácticas lingüísticas, considerando la edad de los niños, el grado de dificultad, el uso de gestos, movimientos y las situaciones comunicativas asociadas a su círculo social.

Perspectivas

El enfoque comunicativo textual presenta dos perspectivas importantes que ayudarán a entender y aplicar el enfoque propuesto.

3.2.2.1. Perspectiva cognitiva

Esta perspectiva plantea una nueva forma de adquirir conocimientos mediante la práctica de la expresión oral. Rutas del aprendizaje recalca que “Un aspecto esencial del lenguaje en la escuela es que, por su naturaleza, se convierte en un instrumento para la construcción de conocimientos” (Minedu, 2015, p. 13).

Es decir, el lenguaje nos permite construir nuevos conocimientos, utilizando nuestra realidad como medio de investigación y convirtiéndolo en una herramienta para aprender y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos. Por ello, se debe estimular y motivar a los estudiantes a poder hacer suyo su propio aprendizaje, utilizando sus conocimientos previos y convirtiéndolos en un aprendizaje nuevo y significativo.

3.2.2.2. Perspectiva sociocultural

El lenguaje es una herramienta para la socialización, puesto que gracias a ello podemos comunicar nuestras ideas o pensamientos, transmitir sentimientos y emociones, manifestar solidaridad por otros, apoyar o discrepar argumentos, realizar conversaciones, establecer relaciones sociales con los demás.

El fascículo general 3 de Rutas del aprendizaje (2013) menciona que “Nuestras competencias comunicativas nos permiten construir tejido social, establecer vínculos basados en una mayor capacidad de entendimiento mutuo, hacer posible la convivencia social” (Minedu, 2013, p. 11). En concreto, el lenguaje puede permitirnos trascender fronteras, conocer nuevos interlocutores que compartan el mismo código de comunicación, pero que difieren en las prácticas sociales y costumbres, la comunicación nos permitirá mostrar empatía y respeto los unos por los otros, logrando una mejor coexistencia entre culturas.

3.2.3. Competencia

El Ministerio de Educación (2015) define competencia como una habilidad que posee cada individuo para actuar de forma responsable frente a diversos problemas cotidianos,

logrando solucionar una problemática de forma rápida y eficiente gracias a destreza. De manera que, un estudiante competente es aquel que utiliza todas sus capacidades y habilidades, para poder desempeñarse de manera eficaz en cualquier ámbito y está dispuesto a enfrentar todo tipo de desafío que se le proponga.

Al mismo tiempo, Vich y Zabala (como se cita en Burgos, Neisa & Palacios, 2016) pusieron énfasis en señalar que:

La competencia comunicativa consiste en el conocimiento social y cultural que tienen los hablantes para poder usar e interpretar determinadas formas lingüísticas, y no sólo involucra conocer el código lingüístico sino también saber qué decirle a quién y cómo decirlo apropiadamente en alguna situación. Por ejemplo, la competencia comunicativa implica la habilidad de los hablantes para involucrarse en múltiples actividades: conversar, comprar en una tienda, rezar, bromear y hasta estar en silencio. (p. 7)

La competencia comunicativa tiene en cuenta diferentes aspectos, puesto que no solo se limita a la acción de hablar (expresar ideas, pensamientos, emociones u opiniones), sino también el escuchar (seguir indicaciones, escuchar consejos entre otros). También, la competencia comunicativa recalca el contexto en el que se desarrolla la acción comunicativa (el patio de la escuela, la casa, un restaurante, un auditorio, etc.) y el uso de recursos verbales, para verbales y modos de cortesía que se deben emplear durante la comunicación.

El significado de competencia en nuestra educación ha cambiado de enfoque, puesto que ahora es un enfoque por competencia lo cual es nuevo e innovador, puesto que antes el docente solo se limitaba a dar información, por medio de libros, todo era expositivo y se espera que el niño repita lo que se le enseñaba en clase. Ahora, la educación por competencia espera que el maestro rete al alumno a nuevas formas de soluciones frente a una problemática, que todo lo que aprenda en clase sea vivencial, para que lo pueda emplear en su vida

cotidiana.

3.2.3.1. Se comunica oralmente en su lengua materna

Esta competencia “Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones” (Minedu, 2016, p. 79). Dicho de otra manera, la competencia anteriormente mencionada abarca la relación entre dos o más individuos pertenecientes a una misma comunidad u otras comunidades adyacentes, con la finalidad de poder expresarse y entender los pensamientos y sentimientos de otros por medio del lenguaje.

Asimismo, en el Currículo Nacional el Minedu (2016) menciona que “La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal” (p. 79). En otras palabras, el lenguaje es una herramienta que podemos usar de forma creativa y consciente, nos permite comunicarnos con los demás, para poder crear amistades o vínculos especiales. Además, es importante recalcar que el lenguaje sirve como un instrumento que nos permite aprender y reflexionar sobre nuestras experiencias vividas.

Dentro del Currículo Nacional en el área de comunicación se encuentra la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, la cual consta de las siguientes capacidades, “obtiene información del texto oral”, “infiere e interpreta información del texto oral”, “adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada”, “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”, “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” y “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” (Minedu, 2016, p. 79).

3.2.4. Capacidades

El Minedu (2016) define que las capacidades “[...] son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (p. 218). En otras palabras, las capacidades forman parte de una competencia combinando conocimientos de un campo específico. Por ello, el desarrollo de las capacidades se centra en la combinación de habilidades y actitudes que aprende y va desarrollando a lo largo de su proceso de enseñanza aprendizaje. Las capacidades, permiten que el estudiante se desenvuelva de manera eficiente frente a diversos contextos o situaciones.

3.2.4.1. *Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*

En esta primera capacidad “[...] el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación” (Minedu, 2016, p. 79). En otras palabras, cuando se emplea una comunicación se debe incluir aspectos pertinentes como el objetivo, el tipo de receptor, el contexto entre otros, para poder brindar al receptor un mensaje más claro y preciso de lo que se desea comunicar. Pongamos por caso, que un estudiante se encuentre con un grupo de amigos en el parque, probablemente emplearía un lenguaje coloquial para conversar con ellos, por el contrario, si el estudiante se encuentra en la escuela y decide dirigirse al director, no podría expresarse de la misma manera que lo hace con un grupo de amigos, ya que el contexto y los destinatarios son distintos.

Por añadidura, se deben considerar las normas y modos de cortesía como el respeto (forma considerada de dirigirse a los interlocutores en todo momento) y la amabilidad

(mostrar cordialidad en el uso de las palabras). También, se tiene presente las diferentes situaciones comunicativas, puesto que las personas pueden emplear un lenguaje formal o informal dependiendo de la persona y el lugar en el que se encuentren. Como lo señala el MINEDU (2015) las prácticas orales deben plantearse dentro de las aulas de clase, presentando a los niños diversas situaciones comunicativas que podrían encontrar en su vida cotidiana (ir a comprar al supermercado, viajar en tren, dirigir una reunión, conversar con un grupo de amigos, etc.), así podrían aprender a utilizar sus habilidades comunicativas de una forma más provechosa. Conviene mencionar que el lenguaje se desarrolla y enriquece a medida que se realice una interacción con personas de su círculo social.

Por otro lado, es importante subrayar la necesidad que tienen los niños para poder expresar sus ideas con claridad, por ese motivo el Minedu (2015) recalca que:

El estudiante se expresa con coherencia desarrolla un tema relacionado con un asunto cotidiano o especializado, evitando las contradicciones y los vacíos de información. Cohesiona sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo oral. Emplea un vocabulario apropiado, usa las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema. (p. 58)

En síntesis, esta capacidad busca que el estudiante, organice por medio de secuencias sus ideas, teniendo en cuenta la coherencia, la cohesión y el vocabulario que emplea al momento de comunicarse. Permitiendo a cada niño reorganizar y estructurar sus ideas antes de poder transmitir las al público.

3.2.4.2. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

En esta segunda capacidad “[...] el estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores” (Minedu, 2017, p. 79). Es decir, que ahora el

alumno tiene una gran variedad de herramientas que puede utilizar para facilitar su discurso comunicativo, logrando transmitir el mensaje de forma coherente.

El primer recurso, incluye todo lo que no es verbal y que se utiliza al momento de expresarse. En el Fascículo 2 de comprensión y expresión de textos orales, Rutas del aprendizaje documento del Minedu (2013) lo divide en dos, el primero es “cinésicos (gestos, postura, sonrisa, mirada, etc.) y proxémicos (distancias, desplazamientos, etc.)” (p. 47). Dicho de otra manera, se refiere a los recursos no verbales como los movimientos de la cabeza, los movimientos de manos, el juego de miradas, el parpadeo, las expresiones faciales, los gestos corporales, las muecas, entre otras formas de comunicarse sin emplear palabras.

El segundo recurso, está ligado a la expresión oral, con relación a las pautas que se debe tomar en cuenta al comunicarse, principalmente como la entonación que marcan los signos admiración e interrogación, las pausas frente a la coma o el punto y los énfasis dependiendo si queremos resaltar algo. Además, el Minedu (2013) enfatiza que se debe tomar en cuenta “[...] la voz, el volumen, intensidad, las vocalizaciones, las pausas, silencios, tono, timbre, el ritmo, etc.” (p. 24). Los recursos paraverbales son necesarios y fundamentales al momento de expresarse para que el receptor pueda comprender y entender el mensaje de manera correcta.

IV. PLAN DE TRABAJO:

4.1 Fases de la propuesta del plan de mejora

- Observación: es una técnica de investigación, que permite recolectar información sobre un tema en específico. Durante este proceso es necesario prestar atención a los indicios que se puedan dar en el aula y registrar los datos pertinentes, que aportarán información esencial al estudio. Por ello, se tomó en cuenta una observación relacionada al nivel de expresión oral que presenta cada niño del aula de segundo grado de primaria.
- Diagnóstico: es el análisis que permite reconocer las causas y consecuencias de la problemática abordada. Cabe recalcar, que para este proceso es importante contar con un registro (cuaderno de campo, ficha de observación, anecdotario) que plasmé los datos y situaciones espontáneas que surjan durante clases. Dentro del diagnóstico, se podrá identificar el nivel de cada estudiante en cuanto a la expresión oral y ello ayudará a implementar un plan de mejora que busque soluciones a la situación planteada.
- Implementación de la propuesta: se contará con 8 sesiones de aprendizaje en las cuales se utiliza el juego de roles en el aula como una estrategia que ayudará a los niños a utilizar la expresión oral para comunicarse con las personas de su entorno. Las sesiones fueron estructuras con actividades necesarias que promuevan la comunicación libre y espontánea en el aula, también se cuenta con algunos juegos que despierten la curiosidad de los niños y los impulse a sentirse motivados para realizar las diversas actividades. Entre las sesiones tenemos: “Entrevistamos a los

personajes del hambriento lobo feroz”, “Nos convertimos en los personajes del monstruo al que le gustaba leer”, “Representamos la escena favorita de la aventura que nació de un melocotón”, “Dramatizamos y buscamos soluciones con Ecosaurio” entre otras.

- Evaluación de la propuesta: la siguiente propuesta se evaluará mediante una rúbrica de evaluación, la cual fue elaborada teniendo como base la competencia del área de Comunicación, “Se comunica oralmente en su lengua materna” y dos de sus capacidades “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” y “Utiliza recursos verbales y paraverbales de forma estratégica” (MINEDU, 2016, p. 79). Cada capacidad presenta un indicador específico y detallado que alcanza los cuatro niveles, siendo el último el mérito a Logro destacado. Mediante esta evaluación se mostrará el resultado de la práctica y el avance progresivo que han alcanzado los niños.

MATRIZ DE PLAN DE MEJORA

TÍTULO: La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del Colegio Star .												
ACTIVIDADES	RESULTADOS ESPERADOS	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA								
				M	J	JULIO		AGOS		SEPT		
						02	23	06	20	03	17	
1. Elaboración del plan de Mejora.	1.1. Organización del trabajo de investigación.	Cristel Garay Trujillo	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno de campo. Ficha de observación. Rúbrica <p>Estrategia: Juego de roles</p>	X	X							
2. Revisión de fuentes.	2.1. Construcción del marco teórico.			X	X							
3. Elaboración de la matriz de la propuesta intervención pedagógica.	3.1. Matriz de la propuesta de intervención pedagógica.			X	X							
4. Elección del instrumento	4.1. Rúbrica para evaluar la expresión oral.			X	X							
5. Aplicación del programa.	5.1. Número de sesiones: 6			X	X							

V. SESIONES DE APRENDIZAJE:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“ENTREVISTAMOS A LOS PERSONAJES DEL HAMBRIENTO LOBO FEROS”

I.DATOS GENERALES

Área/Curso	Comunicación	I.E.P	“Colegio Star”
Docente	Cristel Garay Trujillo	Grado/Sección	Segundo Grado
Enfoques transversales	Interculturalidad	Duración	90 min
Competencias transversales	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.		
Propósito de la sesión	Se espera que los niños interpreten mediante el juego de roles a los personajes del hambriento lobo feroz, a través de la entrevista.		

II.APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO ESPECÍFICO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y ordena sus ideas entorno a los personajes del hambriento lobo feroz, empleando diversos conectores y adaptándose a la situación comunicativa.
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales y paraverbales para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	<ul style="list-style-type: none"> Emplea entonación, volumen y tono de voz al personaje. Utiliza gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen la interpretación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		RECURSOS Y MATERIALES	
Rubrica de evaluación		Proyector, imágenes, carteles, limpiatipo. vestuarios, máscaras, etc.	

III.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA / PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO:	TIEMPO
<u>Actividades permanentes</u> - Iniciamos saludando a los niños de manera amable y respetuosa.	15`

- Luego, les recordamos las normas de convivencia del aula.

Motivación inicial

- Presentamos a los niños el siguiente video.
- https://www.youtube.com/watch?v=XrGeJyhQX6E&ab_channel=IsabelMen%C3%A9ndez



Activación de los saberes previos

- Seguido de ello, formulamos las siguientes preguntas.
 - ♥ ¿Qué obra leímos la semana pasada? (El hambriento lobo feroz)
 - ♥ ¿Quién era el personaje principal? (El lobo feroz)
 - ♥ ¿De qué trataba la obra? (De un lobo que se encontraba muy hambriento y que cada vez que se quería comer a alguien recordaba a sus antepasados)
 - ♥ ¿Cuál fue el final de la obra? (El lobo feroz decidió volverse vegetariano)

Conflicto cognitivo

- Se menciona la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos representar a los personajes de la obra “El hambriento lobo feroz”?

Propósito

- Se comunica el propósito de la sesión: *Hoy interpretaremos a los personajes del hambriento lobo feroz mediante el juego de roles.*

DESARROLLO:

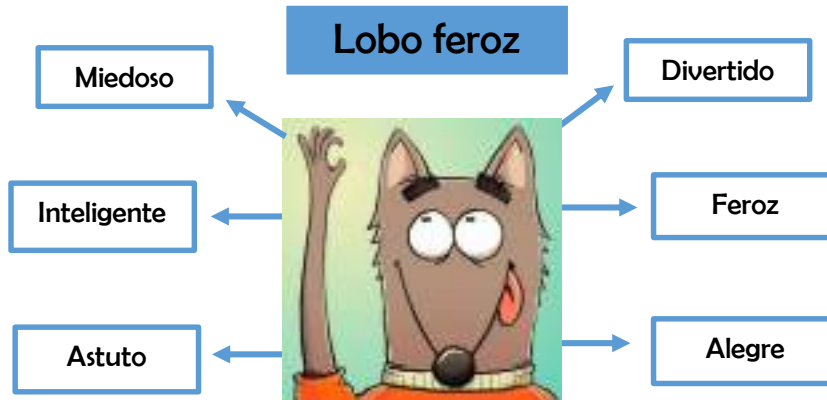
TIEMPO

Gestión y acompañamiento

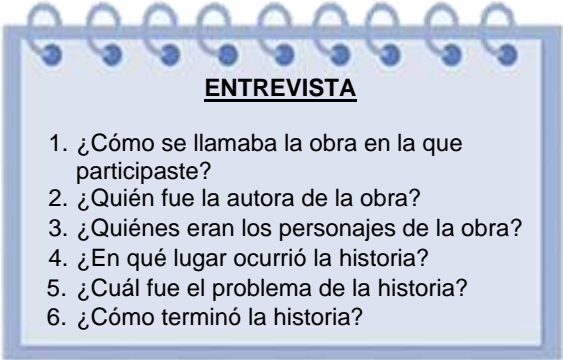
- *Procesos didácticos de cada área*

ANTES DE LA DRAMATIZACIÓN

- Se presenta a los niños la imagen del personaje principal de la obra y le pediremos que recuerden como era el hambriento lobo feroz. Los niños escogerán entre los cartelitos que se encuentren en la pizarra y lo pegarán junto a la imagen.



60`

<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños que escojan una característica que usarán para crear e interpretar a su personaje. - Luego, podrán disfrazarse del lobito, el cerdito, la niña, el cabrito o escoger una máscara que más les guste. - Se les explicara a los niños que la representación será guiada por medio de una entrevista, la maestra se encargara de hacer las preguntas correspondientes para cada personaje y los estudiantes tendrán que responderlas como si estuvieran en el rol del personaje que hayan escogido. - Después, los niños empezarán a modular su voz para poder interpretar al hambriento lobo feroz y brindaremos algunas pautas para trabajar el volumen y tono de voz. 	 <p><u>ENTREVISTA</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se llamaba la obra en la que participaste? 2. ¿Quién fue la autora de la obra? 3. ¿Quiénes eran los personajes de la obra? 4. ¿En qué lugar ocurrió la historia? 5. ¿Cuál fue el problema de la historia? 6. ¿Cómo terminó la historia? 	
<p><u>DURANTE LA DRAMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos a los niños que cuando desempeñen su rol, se deben presentar (<i>Hola yo soy "el hambriento lobo feroz"</i>) y <i>hablar</i> con voz clara y un tono que todos puedan escuchar. Además, deben utilizar gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen su interpretación. - A continuación, mencionaremos a los niños que deben respeten los turnos de sus compañeros y guardar silencio durante la dramatización. 		TIEMPO
<p><u>DESPUÉS DE LA DRAMATIZACION</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversamos con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿es importante expresarnos en diversas situaciones?, ¿hemos interpretado adecuadamente a nuestro personaje?, ¿se han divertido al expresarse de manera libre?, ¿está interpretación les ha ayudado a tener más confianza al momento de hablar? - Comentamos que ha sido muy importante escucharlos y ver sus dramatizaciones y que en las siguientes sesiones realizaremos actividades similares. - Finalmente, felicitamos a los niños por su participación. 		
<p><u>CIERRE:</u></p> <p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación se realizará durante toda la sesión mediante una rúbrica de evaluación. 		
<p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionaremos con los niños sobre lo realizado, a partir de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué aprendimos hoy? ♥ ¿Cómo lo hemos aprendido? ♥ ¿Qué dificultades hemos tenido? ♥ ¿Qué podemos hacer para mejorar? 		15`

IV.REFERENCIAS

- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación primaria: Área de Comunicación*. Perú: Ministerio de educación
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje: Área Curricular de Comunicación*. Perú: Ministerio de Educación.
- Menéndez. I (2018). *El hambriento lobo feroz*. Perú: Panamericana.

Figura 1

Portada y contraportada del cuento



Fuente: Isabel Menéndez (2018).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“NOS CONVERTIMOS EN LOS PERSONAJES DEL MOUNSTRUO AL QUE LE GUSTABA LEER”

I.DATOS GENERALES


Área/Curso	Comunicación	I.E.P	“Colegio Star”
Docente	Cristel Garay Trujillo	Grado/Sección	Segundo Grado
Enfoques transversales	Interculturalidad	Duración	90 min
Competencias transversales	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.		
Propósito de la sesión	Se espera que los niños interpreten mediante el juego de roles a los personajes del monstruo al que le gustaba leer.		





II.APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO ESPECIFICO	DESEMPEÑO ESPECÍFICO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y ordena sus ideas entorno a los personajes del monstruo al que le gustaba leer, empleando diversos conectores y adaptándose a la situación comunicativa.
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales y paraverbales para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	<ul style="list-style-type: none"> Emplea entonación, volumen y tono de voz al personaje. Utiliza gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen la interpretación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		RECURSOS Y MATERIALES	
Rubrica de evaluación		Imágenes, carteles, vestuarios, accesorios, limpiatipo, etc.	

III.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA / PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO:	TIEMPO
Actividades permanentes <ul style="list-style-type: none"> Iniciamos saludando a los niños de manera amable y respetuosa. Luego, les recordamos las normas de convivencia del aula. 	15`

<p>Motivación inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta a los niños en la pizarra el título en desorden, para que puedan ordenarlo. - Luego, solicitamos ayuda a otro estudiante para que pueda leer el título. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">El</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">monstruo</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">al</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">que</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">le</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">gustaba</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">leer</div>  </div> <p>Activación de los saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguido de ello, presentamos las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué obra leímos la semana pasada? (El monstruo al que le gustaba leer) ♥ ¿De qué trataba la obra? (De un monstruo que encontró un libro en el bosque y empezó a descubrir más sobre el mundo de la lectura) ♥ ¿Quién era el personaje principal de la obra? (El monstruo) ♥ ¿Cómo era la personalidad del monstruo? (Al inicio el monstruo era un personaje tenebroso, pero después se volvió un ser agradable) <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se menciona la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos representar al personaje de la obra “El monstruo al que le gustaba leer”? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: <i>Hoy interpretaremos a los personajes del monstruo al que le gustaba leer mediante el juego de roles.</i> 	
DESARROLLO:	TIEMPO
<p>Gestión y acompañamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Procesos didácticos de cada área</i> <p>ANTES DE LA DRAMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta a los niños una caja sorpresa con las imágenes de los personajes del cuento “El monstruo al que le gustaba leer”, con la participación de los niños iremos revelando cada personaje. A medida que se seleccione una imagen, pediremos a los niños que mencionen algunas características que presentaba ese personaje. <i>Por ejemplo: El jefe de los monstruos, es un personaje muy malo y cruel, siempre trataba mal a los otros monstruos.</i> 	60`

<div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a que escojan un personaje del cuento. - Luego, podrán disfrazarse de su personaje con una máscara o disfraz. - Después, los niños empezarán a modular su voz para poder interpretar a su respectivo personaje y se les brindará algunas pautas para trabajar el volumen y tono de voz. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hola yo soy 2. Yo vivo en 3. A mí me gusta 4. Tengo (características físicas) 5. ¿Cuéntanos sobre tí? </div> <p><u>DURANTE LA DRAMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos a los niños que cuando desempeñen su rol, lo hagan con voz clara y un tono que todos puedan escuchar. Además, deben utilizar gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen su interpretación. - A continuación, mencionaremos a los niños que deben respeten los turnos de sus compañeros y guardar silencio durante la dramatización. - Indicamos a los estudiantes que estimulen a sus compañeros y compañeras mediante aplausos y frases alentadora, por ejemplo: ¡Qué bien!, ¡Fue excelente!, o mediante gestos de aprobación. <p><u>DESPUÉS DE LA DRAMATIZACION</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversamos con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo empezaron la dramatización?, ¿qué explicaron durante de la dramatizan?, ¿cómo finalizaron la dramatización? - Felicitamos a los niños por su participación. - Finalmente, evaluamos el cumplimiento de lo acordado antes de las presentaciones. 	<p style="text-align: center;">TIEMPO</p>
<p>CIERRE:</p> <p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación se realizará durante toda la sesión mediante una rúbrica de evaluación. <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionaremos con los niños sobre lo realizado, a partir de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué aprendimos hoy? ♥ ¿Cómo lo hemos aprendido? ♥ ¿Qué dificultades hemos tenido? ♥ ¿Qué podemos hacer para mejorar? 	<p style="text-align: center;">15`</p>

IV.REFERENCIAS

- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación primaria: Área de Comunicación*. Perú: Ministerio de educación
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje: Área Curricular de Comunicación*. Perú: Ministerio de Educación.
- Chartrand. L. (2005). *El monstruo al que le gustaba leer*. Perú Panamericana.

Figura 2

Portada y contraportada del cuento



Fuente: Lili Chartrand (2005).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“REPRESENTAMOS LA ESCENA FAVORITA DE LA AVENTURA QUE NACIÓ DE UN MELOCOTÓN”

I.DATOS GENERALES

Área/Curso	Comunicación	I.E.P	“Colegio Star”
Docente	Cristel Garay Trujillo	Grado/Sección	Segundo Grado
Enfoques transversales	Interculturalidad	Duración	90 min
Competencias transversales	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.		
Propósito de la sesión	Se espera que los niños interpreten mediante el juego de roles su escena favorita de la obra la aventura que nació de un melocotón.		

II.APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO ESPECÍFICO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y ordena sus ideas entorno a una escena de la aventura que nació de un melocotón, empleando diversos conectores y adaptándose a la situación comunicativa.
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales y paraverbales para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	<ul style="list-style-type: none"> Emplea entonación, volumen y tono de voz al personaje. Utiliza gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen la interpretación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		RECURSOS Y MATERIALES	
Rubrica de evaluación		Imágenes, carteles, limpiatipo, vestuarios, accesorios, máscaras, , etc.	

III.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA / PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO:	TIEMPO
<u>Actividades permanentes</u> - Iniciamos saludando a los niños de manera amable y respetuosa.	15`

- Luego, les recordamos las normas de convivencia del aula.

Motivación inicial

- Presentamos a los niños el siguiente juego de memoria.
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10669719-plan_lector.html



Activación de los saberes previos

- Seguido de ello, formulamos las siguientes preguntas.
 - ♥ ¿Qué obra leímos durante clase? (La aventura que nació de un melocotón)
 - ♥ ¿Quién era el personaje principal? (El niño melocotón)
 - ♥ ¿Quiénes eran los personajes secundarios? (El perro, el mono y el faisán)
 - ♥ ¿De qué trataba la obra? (De un niño melocotón que emprende una aventura para luchar contra los onis, pero durante su viaje hace grandes amigos)
 - ♥ ¿Cuál fue el final de la obra? (Los onis prometen no volver a robar a los aldeanos y niño melocotón junto a sus amigos regresan a casa)

Conflicto cognitivo

- Se menciona la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos representar la escena favorita de la obra “La aventura que nació de un melocotón”?

Propósito

- Se comunica el propósito de la sesión: *Hoy representaremos una escena favorita de la aventura que nació de un melocotón, empleando el juego de roles.*

DESARROLLO:

TIEMPO





Gestión y acompañamiento

- *Procesos didácticos de cada área*

ANTES DE LA DRAMATIZACIÓN

- Se coloca en la pizarra varias imágenes sobre algunas escenas de la obra “La aventura que nació de un melocotón”. Luego, se pedirá a los niños que organicen las escenas según el orden correspondiente. A medida que se seleccione una imagen, pediremos a los niños que describan lo que sucedía en dicha escena. *Por ejemplo:*
 1. Niño melocotón decidió dejar su hogar y emprender una aventura a la isla de los onis, para recuperar todo lo que le habían robado a su aldea.

60`

			
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>
<p>ESCENA FAVORITA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del grupo. 2. Representación de la escena favorita. 3. Cierre final. 			
<ul style="list-style-type: none"> - Seguido de ello, invitamos a los niños que se formen en grupos de 4 o 5, para que puedan representar su escena favorita de la obra, empleando el juego de roles. Además, podrán utilizar disfraces, máscaras y objetos de utilería durante la representación. - Luego, se les explicara a los niños el orden de la representación. Asimismo, es importante mencionarles que cada niño tomará el rol de un personaje, por lo cual deberá tener en cuenta las actitudes y voces de dicho personaje. - Después, ayudaremos a los niños a modular su voz para poder interpretar a su respectivo personaje y se les brindará un tiempo para que puedan coordinar con su grupo. 			
<p><u>DURANTE LA DRAMATIZACIÓN</u></p>			
<ul style="list-style-type: none"> - Recordamos a los niños que cuando desempeñen su rol, lo hagan con voz clara y un tono que todos puedan escuchar. Además, deben utilizar gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen su interpretación. - A continuación, mencionaremos a los niños que deben respeten los turnos de sus compañeros y guardar silencio durante la dramatización. 			
<p><u>DESPUÉS DE LA DRAMATIZACION</u></p>			
<ul style="list-style-type: none"> - Conversamos con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la dramatización de sus compañeros?, ¿cuál fue el personaje que les llamo más la atención?, ¿se han divertido al expresarse de manera libre?, ¿está interpretación les ha ayudado a trabajar en equipo? - Comentamos que ha sido muy importante escucharlos y ver cómo han mejorado en sus dramatizaciones. - Finalmente, felicitamos a los niños por su participación y evaluaremos el cumplimiento de lo acordado antes de la representación del juego de roles. 			
<p>CIERRE:</p>			<p>TIEMPO</p>
<p><u>Evaluación</u></p>			
<ul style="list-style-type: none"> - La evaluación se realizará durante toda la sesión mediante una rúbrica de evaluación. 			
<p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p>			
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionaremos con los niños sobre lo realizado, a partir de estas preguntas: 			
<ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué aprendimos hoy durante la clase? ♥ ¿Fue divertido aprender a representar personajes por medio del juego de roles? ♥ ¿Qué dificultades hemos tenido en la representación? ♥ ¿Qué podemos hacer para mejorar? 			
			<p>15`</p>

IV.REFERENCIAS

- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación primaria: Área de Comunicación*. Perú: Ministerio de educación
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje: Área Curricular de Comunicación*. Perú: Ministerio de Educación.
- Cabana. P. (2019). *La aventura que nació de un melocotón*. Perú Panamericana.

Figura 3
Portada y contraportada del cuento



Desde el día en que unieron sus vidas, una pareja de ancianos llevaba un gran deseo en el corazón. Soñaban con un hijo que completara su familia y colmara de alegría su hogar.

Cuando menos lo esperaban, la felicidad llegó de una manera especial: ¡en un melocotón! Sin embargo, ellos no saben que también trae una gran aventura que está por empezar.



Fuente: Pepe Cabana (2019).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“DRAMATIZAMOS Y BUSCAMOS SOLUCIONES CON ECOSAURIO”

I.DATOS GENERALES

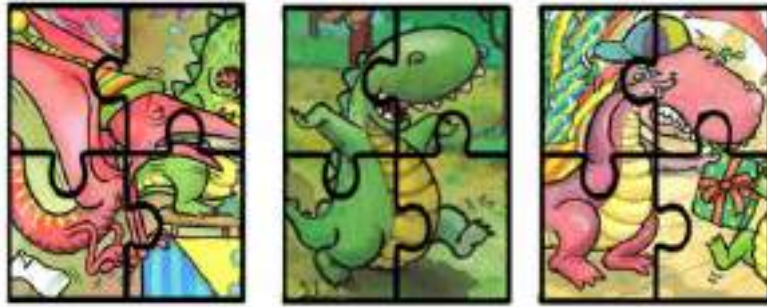
Área/Curso	Comunicación	I.E.P	“Colegio Star”
Docente	Cristel Garay Trujillo	Grado/Sección	Segundo Grado
Enfoques transversales	Interculturalidad	Duración	90 min
Competencias transversales	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.		

II.APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO ESPECIFICO	DESEMPEÑO ESPECÍFICO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y ordena sus ideas entorno a las diversas situaciones que afrontará Ecosaurio y sus primos, empleando diversos conectores y adaptándose a la situación comunicativa.
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales y paraverbales para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	<ul style="list-style-type: none"> Emplea entonación, volumen y tono de voz al personaje. Utiliza gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen la interpretación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		RECURSOS Y MATERIALES	
Rubrica de evaluación		Rompecabezas, limpiatipo, sobres, carteles, vestuarios, utilería, etc.	

III.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA / PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO:	TIEMPO
<p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciamos saludando a los niños de manera amable y respetuosa. Luego, les recordamos las normas de convivencia del aula. <p>Motivación inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> Entregaremos a los niños por grupo unas piezas de rompecabezas para que puedan ármalo. Luego, lo colocarán en la pizarra. 	15`



Activación de los saberes previos

- Seguido de ello, formulamos las siguientes preguntas.
 - ♥ ¿A qué obra pertenecen los siguientes personajes? (A Ecosaurio en la ciudad)
 - ♥ ¿Quiénes eran las autoras? (Andrea y Claudia Paz)
 - ♥ ¿De qué trataba la obra? (De un dinosaurio que esperaba con ansias su cumpleaños, pero por alguna razón sus primos estaban enfermos y al parecer algo estaba sucediendo en la ciudad.)
 - ♥ ¿Cuál fue el problema de la historia? (Que había mucha contaminación, debido a que los ciudadanos quemaban basura, las fábricas y autos contaminaban el aire.)

Conflicto cognitivo

- Se menciona la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos buscar soluciones a los problemas de contaminación ambiental que existe en la ciudad de “Ecosaurio”?

Propósito

- Se comunica el propósito de la sesión: *Hoy interpretaremos diversas situaciones mediante el juego de roles, que ayuden a Ecosaurio y sus primos a cuidar su ciudad.*

DESARROLLO:

TIEMPO

Gestión y acompañamiento

- *Procesos didácticos de cada área*

ANTES DE LA DRAMATIZACIÓN

- Se presenta a los niños una cajita que contendrá algunos sobres, relacionados a los problemas de contaminación ambiental que existe en la ciudad de Ecosaurio.

La fábrica del Señor Plastisaurio genera demasiado humo negro.

Los vecinos quemaban basura y está desprendiendo un olor desagradable.

Los autos y buses de la ciudad emanan niebla contaminante.

Los choferes tocan sus bocinas y ponen música a todo volumen.

60`



- Mencionamos a los niños como se llevará a cabo la dinámica, para ello trabajaran en grupos de 5 integrantes, se les entregará un sobre que contendrá diversas situaciones, que puedan representar y a su vez proponer una solución.

Por ejemplo:

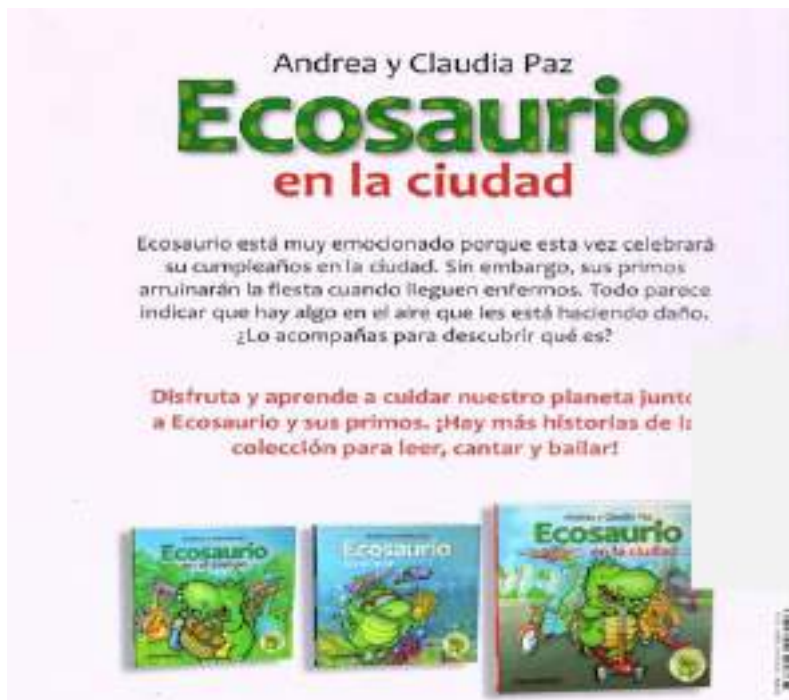
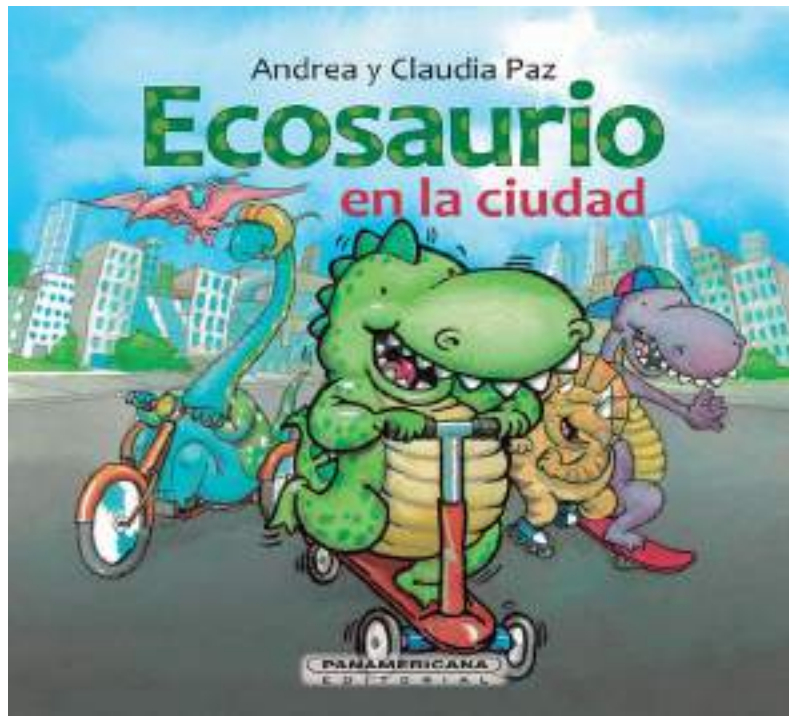
- *Problema: “Los autos y buses de la ciudad emanan niebla contaminante”.*
- *Solución: “Ecosaurio y sus primos promueven entre los ciudadanos el uso de bicicletas y patinetas”.*

<p>BUSCANDO SOLUCIONES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del grupo. 2. Representación: <ul style="list-style-type: none"> * Problemática * Solución. <ul style="list-style-type: none"> - Indicamos que seleccionen propuesta de solución a la situación planteada y se preparen para presentarla a sus compañeros. Formularemos estas preguntas para ayudarlo a organizar sus ideas: ¿Qué haría Ecosaurio en esta situación?, ¿cómo podemos cuidar nuestro medio ambiente?, ¿cómo iniciaremos la presentación? - Se le brindara a cada grupo unos minutos para que puedan coordinar y afinar los últimos detalles antes de la dramatización. - Luego, escogerán algunos disfraces, máscaras u objetos de utilería que ayuden a representar a su personaje. - Después, los niños empezarán a modular su voz para poder interpretar a los personajes de Ecosaurio y brindaremos algunas pautas para trabajar el volumen y tono de voz. <p><u>DURANTE LA DRAMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos a los niños que cuando desempeñen su rol, lo hagan con voz clara y un tono que todos puedan escuchar. Además, deben utilizar gestos, movimientos o desplazamientos que acompañen su interpretación. - A continuación, mencionaremos a los niños que deben respeten los turnos de sus compañeros y guardar silencio durante la dramatización. - Indicamos a los estudiantes que estimulen a sus compañeros y compañeras mediante aplausos y frases alentadora, por ejemplo: ¡Qué bien!, ¡Fue excelente!, ¡Estupendo! o mediante gestos de aprobación. <p><u>DESPUÉS DE LA DRAMATIZACION</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Junto con los niños conversamos sobre los pasos que siguieron para realizar la presentación: ¿Cómo iniciaron?, ¿qué mencionaron después?, ¿cómo finalizaron?, ¿qué materiales usaron? - Seguido de ello, pediremos de manera voluntaria que algunos niños puedan expresar como se sintieron durante la dramatización. - Finalmente, felicitamos a los niños por su gran trabajo. 	
<p>CIERRE:</p>	<p>TIEMPO</p>
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación se realizará durante toda la sesión mediante una rúbrica de evaluación. <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionaremos con los niños sobre lo realizado, a partir de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué nos ayudó a poder representar las situaciones? ♥ ¿Qué aprendimos con Ecosaurio? ♥ ¿Cómo podemos aplicar lo aprendido en nuestra vida cotidiana? ♥ ¿Qué dificultades hemos tenido durante la sesión? 	<p>15`</p>

IV.REFERENCIAS

- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación primaria: Área de Comunicación*. Perú: Ministerio de educación
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje: Área Curricular de Comunicación*. Perú: Ministerio de Educación.
- Paz. A. & Paz. C. (2020). *Ecosaurio en la ciudad*. Perú Panamericana.

Figura 4
Portada y contraportada del cuento



Fuente: Andrea y Claudia Paz (2020)

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La estrategia juego de roles permite que los niños desarrollen habilidades comunicativas, desde un punto de vista divertido. Generando el interés en los niños con la finalidad de lograr una mejor forma de expresión y comunicación con los individuos de su entorno social, teniendo en cuenta la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.
- El uso de esta estrategia favorece la expresión oral de acuerdo con la capacidad “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” en los alumnos de 2do grado de primaria. Ellos planifican, organizan sus ideas, utilizan un repertorio de palabras y conectores al momento de comunicarse.
- El juego de roles favorece la expresión oral de acuerdo con la capacidad “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los alumnos de 2do grado de primaria”, ellos emplean diversas herramientas como el movimiento de manos, los desplazamientos, los gestos, el énfasis en las entonaciones y una buena vocalización.
- Es importante, que busquemos nuevas estrategias para emplearlas dentro de nuestras aulas de clases y así brindar una enseñanza de calidad y significativa. Que deje huellas en su corazón y sean de utilidad para su futuro.
- La estructura de las sesiones fue realizada bajo el juego de roles, permitiendo evaluar y verificar el logro alcanzado de cada estudiante. Así, el docente puede reflexionar sobre su práctica pedagógica con el fin de mejorar sus futuras actividades.

Recomendaciones

- Debido al avance de las nuevas tecnologías, tenemos nuevas herramientas de trabajo que ayudan a mejorar la enseñanza. Los docentes deben capacitarse en el tema de la expresión oral, con el fin de emplear nuevas estrategias como el juego de roles y realizar clases más dinámicas.
- El plan de mejora se puede ejecutar dentro de un aula virtual, para ello se podrán seguir las mismas sesiones, enfatizando en las normas de convivencia para mantener un orden estable durante la participación de los niños, explicando las pautas que deben considerar antes de la dramatización y de forma opcional solicitar la ayuda de los padres en cuanto a la caracterización.
- La propuesta del plan de mejora está planteada para una duración de 2 meses cuyo objetivo es que los niños desarrollen sus habilidades comunicativas por medio del juego de roles. Si bien se obtuvieron resultados favorables, no todos alcanzaron el grado más alto (Logro destacado).
- El tema de la expresión oral no es solo aplicable para segundo grado, también para los demás grados. Debemos ayudarlos a todos a poder desarrollar habilidades comunicativas mediante el juego de roles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, Y. & Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa* (Tesis de maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia). <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>
- Bobadilla, S. & Olivera, K. (2018). *La expresión oral en los niños y niñas de instituciones de educación inicial estatales de la urbanización José Quiñones Gonzáles, Chiclayo* (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25612>
- Brell, M. (2006). El juego, herramienta educativa. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 33, 104-113. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94106/00920073000023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Burgos, S., Neisa, D. & Palacios, F. (2016) *Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias comunicativas en grupos de personas con edades heterogéneas* (Tesis de licenciatura, Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia). https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/194/
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. (9^a. ed). Barcelona: Graó.
- Ccama, M. & Challco, E. (2018) *Influencia de la formación de valores en el enfoque comunicativo textual en los estudiantes de la Institución Educativa N° 40127 “Señor del Espíritu Santo” – Chiguata – Arequipa 2017* (Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú). <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10237>
- Cobo, G. & Valdivia S. (2017) *Juego de roles*. Lima: Publicación del Instituto de Docencia Universitaria PUCP. <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/4.-juego-de-roles.pdf>
- Cueto, S. (2007) Las evaluaciones nacionales e internacionales de rendimiento escolar en el Perú: balance y perspectivas. *En investigación, políticas y desarrollo en el Perú* (pp.

405-455). http://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download /pubs/LIBROGRADE_INVESTIGACIONPOLITICASDESARROLLO.pdf

Cullqui, J. (2019) *Taller de juego de roles con enfoque vigostkiano para mejorar la expresión oral en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 81531 “Olga María Pereda Noriega”, Cartavio-2018* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los angeles de Chimbote, Trujillo, Perú). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14376>

Dávila, G. (2017) *El juego de roles en el desarrollo de la producción oral en los estudiantes de los décimos años paralelos G y H de Educación Básica de la unidad educativa Juan Montalvo periodo lectivo 2016 - 2017* (Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13716/1/T-UCE-0010-048-2017.pdf>

Forero, D. & Loaiza, J. (2013) *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un Colegio Privado de Bogotá* (Tesis de licenciatura, Universidad Libre, Bogotá, Colombia). <https://hdl.handle.net/10901/7909>

Herrera, G., Medina, P. & Ramirez, C. (2020) *Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria* (Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades, Lima, Perú). <https://repositorio.uch.edu.pe/handle/20.500.12872/535>

Isaza, B. & Castaño, A. (2010) *Herramienta para la vida: hablar, leer y escribir para comprender el mundo. Referentes para la didáctica del lenguaje en el segundo ciclo*. <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/1043/referenteslenguajeciclo2.pdf;jsessionid=F1666EFF9B752C1EB3B6EAC5250BD6E4?sequence=1>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2013). *Rutas del aprendizaje. Fascículo II. Área Curricular de Comunicación. VCiclo*. <http://www.minedu.gob.pe/minedu /archivos /a/002/03-bibliografia-para-ebr/36-oralidad-ciclo-v.pdf>

- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2013). *Rutas del aprendizaje. Fascículo III. Comunicarse oralmente y por escrito con distintos interlocutores y en distintos escenarios*. http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/fasciculo_general_comunicacion.pdf
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2015). *Rutas del aprendizaje. Fascículo I. Área Curricular de Comunicación. III Ciclo*. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Pacheco, S. (2019) *La narración de cuentos en el desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa San Vicente Ferrer – Los Olivos, 2017* (Tesis de maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae, Lima, Perú) <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/915>
- Pillaca, Y. & Ureta, Y. (2014) *La dramatización de cuentos costumbristas en el mejoramiento de la expresión oral en niños de 4 años de la IEI No 432-12/ Mx-P "Mollepata 11"- 2014* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú) <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/825>
- Pollán, D. (2016) *Juegos de rol en el aula de ELE: de la competencia comunicativa a la interculturalidad* (Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja, La Coruña, España) Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3607>
- Roda, A. (2010) Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. En *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* (pp. 185-204). <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093009.pdf>
- Torres, G. (2017) *Técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de la Institución de Educación Técnica Superior* (Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú). <https://hdl.handle.net/20.500.12866/1404>

Zaragoza, F. (1996) Las necesidades de comunicación oral en la educación primaria. En *Lenguaje y textos* (pp. 23-29). <http://hdl.handle.net/2183/8010>

ANEXOS

ANEXO 1: DIARIO DE CAMPO

DATOS GENERALES					
Nombre de la I. E:			Nivel educativo:		
Tema:			Grado y sección:		
Fecha de observación:		Hora de inicio:		Hora de término:	

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA SESIÓN

LOGROS ALCANZADOS	DIFICULTADES QUE SURGIERON

REFLEXIÓN – INTERVENCIÓN (Propuestas para superar las debilidades)

ANEXO 2: RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

		LOGRO DESTACADO 4	LOGRO 3	PROCESO 2	INICIO 1	TOTAL
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Expresa con claridad sus ideas	Expresa sus ideas de forma coherente, manifestando sus saberes previos, evitando los espacios vacíos y las contradicciones.	Expresa sus ideas de forma coherente, manifestando sus saberes previos, evitando los espacios vacíos.	Expresa sus ideas de forma coherente, manifestando sus saberes previos, pero deja espacios vacíos de manera prolongada.	Expresa sus ideas de forma incoherente y muestra dificultad para manifestar sus saberes previos y deja espacios vacíos de manera prolongada.	
	Utiliza conectores para relacionar sus ideas.	Utiliza diversos tipos de conectores para relacionar sus ideas e incluye un vocabulario adecuado.	Utiliza conectores de adición, secuencia y causa para relacionar sus ideas e incluye un vocabulario adecuado.	Utiliza conectores de adición, secuencia y causa para relacionar sus ideas. No obstante, presenta un vocabulario inadecuado.	Muestra dificultad para utilizar conectores de adición, secuencia y causa. No incluye un vocabulario.	
	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa	Adapta la forma y el contenido de acuerdo con el contexto. Teniendo en cuenta el tipo de interlocutor y la intención comunicativa.	Adapta la forma y el contenido de acuerdo con el contexto. Teniendo en cuenta el tipo de interlocutor.	Adapta la forma y el contenido de acuerdo con el contexto. No obstante, tiene dificultad al momento de relacionarlo con el tipo de interlocutor y la intención comunicativa.	Presenta dificultad para adaptar la forma y el contenido de acuerdo con el contexto. En cuenta el tipo de interlocutor y la intervención comunicativa no lo tiene presente.	
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea recursos verbales	Emplea volumen, intensidad y tono de voz. Además, respeta las pausas y silencios e identifica donde debe poner entonación y énfasis en las palabras.	Emplea volumen, intensidad y tono de voz. Además, respeta las pausas y silencios donde corresponde.	Emplea volumen, intensidad y tono de voz. Sin embargo, tiene dificultad para respetar las pausas y silencios.	Emplea volumen, pero no intensidad y tono de voz. Además, no respeta las pausas y silencios.	
	Utiliza recursos no verbales	Utiliza recursos de manera perfecta los recursos no verbales cinésicos (gestos o movimientos corporales) y proxémicos (desplazamientos, distancias, etc.) cuando se expresa.	Utiliza recursos no verbales cinésicos (gestos o movimientos corporales) y proxémicos (desplazamientos, distancias, etc.) cuando se expresa.	Utiliza recursos no verbales cinésicos (gestos o movimientos corporales). No obstante, tiene dificultad para emplear los recursos proxémicos (desplazamientos, distancias, etc.) cuando se expresa.	Cuando se expresa no utiliza recursos no verbales cinésicos (gestos o movimientos corporales) y proxémicos (desplazamientos, distancias, etc.)	

Observaciones: _____

ANEXO 3: IMÁGENES REFERENCIALES



Estudiantes del segundo grado de primaria representando mediante el juego de roles al personaje de hambriento lobo feroz.



Estudiante del segundo grado de primaria representando a el personaje de la niña, en la obra del hambriento lobo feroz.



Estudiante del segundo grado de primaria representando al monstruo que le gustaba leer.