

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



**“EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL
LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 255 URBANIZACION CHANU CHANU DE LA
CIUDAD DE PUNO - 2016”**

TESIS

PRESENTADO POR:

**YOVANA ARIAS GUEVARA
LADY VERONICA SOSA PAUCAR**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACION INICIAL**

PROMOCION 2016 - I

PUNO-PERU

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

**“EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LIDERAZGO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 255
URBANIZACION CHANU CHANU DE LA CIUDAD DE PUNO
2016”**

**YOVANA ARIAS GUEVARA
LADY VERONICA SOSA PAUCAR**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**



01 JUN 2017


APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 

Dr. Wenceslao Quispe Yapó

PRIMER MIEMBRO : 

Dra. Nátali Ardiles Cáceres

SEGUNDO MIEMBRO : 

Mg. Lupe Marilu Huanca Rojas

DIRECTOR : 

M.Sc. Eliana Mazuelos Chávez

ASESOR : 

M.Sc. Eliana Mazuelos Chávez

ÁREA : Gestión social de la educación

TEMA : Promoción de la articulación planes concertados con proyectos educativos

DEDICATORIA

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer eh estado; por ello, con toda la humildad de mi corazón dedico esta tesis, a mi amada madre Nancy que está en el cielo, y a mi padre José, porque han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos, valores lo cual me han ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional.

Agradezco a la Universidad y a mis maestras quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento que hicieron de esta experiencia una de las más especiales, lograron que este sueño se haga realidad finalmente pudiera graduarme como una feliz profesional.

YOVANA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial y a mis padres German y Lady por su apoyo incondicional en mi vida, no cesan mis ganas de decir que es gracias a ellos que esta meta está cumplida.

Agradezco a la universidad y a mis maestros por la sabiduría que me transmitieron en mi formación profesional.

LADY VERONICA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano por haberme acogido en sus claustros, alimentándonos de sabias enseñanzas que me servirá para el futuro en mi vida profesional y sobre todo a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, en Especial a las Docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por haberme brindado sabiduría, siendo guía, orientador de conocimientos fructíferos para nuestra formación profesional.

A los señores miembros del jurado por sus orientadores y sugerencias que permitieron mejorar mi trabajo de investigación.

A nuestra directora de tesis M.Sc. Eliana Mazuelos Chávez, quien nos brindó su apoyo incondicional con sus conocimientos y experiencias valiosas para la culminación de mi trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	11
abstract	12
i. Introducción.....	13
1.1. Descripción del problema de investigación	14
1.2. Definición del problema de investigación	16
1.3. Justificación del problema de investigación	16
1.4. Limitaciones del problema de investigación	17
1.5. Delimitación del problema de investigación	17
1.6. Objetivos de la investigación	17
1.6.1. Objetivo general:.....	17
1.6.2. Objetivos específicos:.....	17
ii. Revisión de literatura	19
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.2. Sustento teórico.....	22
2.2.1. Juego de roles	22
2.2.1.1. El juego	22
2.2.1.2. Características del juego	23
2.2.1.3. Importancia del juego:	24
2.2.1.4. Tipos de juego:	25
2.2.1.5. El juego de rol como el juego simbólico:	26
2.2.2. Juego de roles:	27
2.2.2.1. Juegos de roles en niños:	28
2.2.2.2. Características del juego de roles	29
2.2.2.3. Objetivos a lograrse con el juego de roles.....	30
2.2.2.5. Dinámica del juego de roles	31
2.2.3. El liderazgo	33
2.2.3.1. Elementos básicos del liderazgo.....	34

2.2.3.2.	El líder	35
2.2.3.3.	Niños líderes.....	35
2.2.3.4.	Características de un líder infantil	36
2.2.3.5.	Tipos de líderes	37
2.2.2.6.	Cualidades que se observan en el niño líder	38
2.2.2.7.	Dimensiones del liderazgo	41
2.3.	Glosario de terminos basicos	43
2.4.	Hipotesis de investigacion	44
2.4.1.	Hipotesis general	44
2.4.2.	Hipotesis especificos	44
2.5.	Sistema de variables	45
III.	MATERIALES Y METODOS	46
3.1.	Tipo y diseño de la investigación	46
3.1.1.	Tipo de la investigación	46
3.1.2.	Diseño de la investigación	46
3.2.	Población y muestra de la investigación	47
3.2.1.	Población.....	47
3.2.2.	Muestra	47
3.3.	Ubicación y descripción de la población	48
3.4.	Material experimental.....	48
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
3.5.1.	Técnica de observación.....	49
3.5.2.	Instrumento de investigación.....	49
3.6.	Procedimiento del experimento	50
3.7.	Plan de tratamiento de datos.....	51
3.8.	Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	51
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	53
4.1.	Aspectos generales	53
4.2.	Resultados de la pre y post prueba	53
4.3.	Resultados obtenidos de la prueba de entrada del grupo experimental	53
4.4.	Resultados obtenidos de la prueba de salida del grupo experimental ..	59

4.5. Comparación de la aprueba de entrada y salida en el grupo experimental	65
4.6. Comparación de la aprueba de entrada y salida en el grupo control	67
4.7. Comparación de la aprueba de entrada y salida en el grupo experimental y control.....	69
V. CONCLUSIONES.....	80
VI. RECOMENDACIONES	82
VII. BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	86

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: Tipos de juego	26
FIGURA 2: Diseño de la investigación	46
FIGURA 3: Resultados de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión expresión oral	54
FIGURA 4: Resultados de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión personal	56
FIGURA 5: Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión social	58
FIGURA 6: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión expresión oral	60
FIGURA 7: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimension personal	62
FIGURA 8: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión social	64
FIGURA 9: Comparación de resultado de la prueba de entrada y salida del grupo experimental	66
FIGURA 10: Comparación de resultados de la prueba de entrada y salida del grupo control	68
FIGURA 11: Comparación de resultados finales	70

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1:	Población de estudio	47
TABLA 2:	Muestra de estudio.....	48
TABLA 3:	Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión expresión oral	54
TABLA 4:	Resultado de la prueba entrada (grupo experimental) en la dimensión personal.....	56
TABLA 5:	Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión social.....	58
TABLA 6:	Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión expresión personal.....	60
TABLA 7:	Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión personal	62
TABLA 8:	Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión social.....	64
TABLA 9:	Comparación de resultados de prueba de entrada y salida del grupo experimental	66
TABLA 10:	Comparación de resultados de la prueba de entrada y salida del grupo control.....	68
TABLA 11:	Comparación de resultados finales	70
TABLA 12:	Tabulación de frecuencia observada	74
TABLA 13:	Tabulación de frecuencia esperada	74

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

Urb.	: Urbanización
I.E.I.	: Institución Educativa Inicial
Ho.	: Hipótesis Nula
Ha.	: Hipótesis Alternativa
χ^2_c	: Chi - cuadrada
Fe.	: Frecuencia esperada
Fo.	: Frecuencia observada
N°.	: Número
GE.	: Grupo experimental
GC.	: Grupo control
PE.	: Prueba de Entrada
PS.	: Prueba de Salida
E.	: Experimento
Etc.	: Etcétera

RESUMEN

El presente proyecto de investigación titulado: El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urbanización Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016. Surge de la inquietud por desarrollar niños y niñas líderes, ya que en la actualidad nos encontramos en mundo de constantes cambios donde el estudiante debe ser líder. Los objetivos específicos son determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo, en la dimensión de expresión oral, personal y social.

La base de nuestra investigación y los hallazgos teóricos los consideramos en el sustento teórico lo cual abarca las dos variables que se interpretan; variable independiente que se refiere al juego de roles y la variable dependiente se relaciona con desarrollo del liderazgo.

El tipo de investigación que se empleo es experimental y el diseño de investigación es cuasi experimental, donde se aplicó el juego de roles en dos grupos de niños, un grupo vino a ser el grupo experimental y el otro grupo de control. Donde se aplicó la prueba de entrada, luego se ejecutó los 15 talleres de juego de roles de manera discontinúa con una duración de 45 minutos, posteriormente se culminó con la prueba de salida.

Finalmente se llega a la siguiente conclusión de acuerdo los resultados recogidos en la investigación podemos afirmar que El juego de roles si influye positivamente en el desarrollo de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno, así lo demuestran los datos obtenidos, donde $x_c^2 = 93.07$ siendo así mayor que la $x_c^2 = 5.99$, por consiguiente se acepta la investigación.

Palabras claves: Influencia, juego, roles, desarrollo, liderazgo.

ABSTRACT

The present research project entitled: the roles game in the development of leadership in children of 4 years of the I.E.I. N° 255 Urbanization Chanu Chanu of the city of Puno - 2016. It arises from the concern to develop children leaders, since at present we are in a world of constant changes where the student must be leader. The specific objectives are to determine the influence of role play in the development of leadership, in the dimension of oral, personal and social expression.

The basis of our research and the theoretical findings are considered in theoretical support which encompasses the two variables that are interpreted; Independent variable that refers to the role play and the dependent variable is related to leadership development.

The type of research used is experimental and the research design is experimental quasi, where the role play was applied in two groups of children, one group became the experimental group and the other control group. Where the entrance test was applied, then the 15 role-play workshops were executed in a discontinuous manner with a duration of 45 minutes, then culminated with the exit test.

Finally, we arrive at the following conclusion According to the results gathered in the research, we can affirm that Role play does positively influence the development of leadership in children of 4 years old. De la I.E.I. No. 255 Urbanization Chanu Chanu of the city of Puno, as demonstrated by the data obtained, where $x_c^2 = 93.07^{**}$ being thus greater than $x_c^2 = 5.99$, therefore the research is accepted.

Keywords: Influence, play, role, development, leadership

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado “el juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urbanización Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016” tiene como propósito fundamental lograr desarrollar el liderazgo en niños y niñas de 4 años. La práctica frecuente del juego de roles intervendrá en el desarrollo del liderazgo que consiste asumir un rol de manera espontánea en situaciones cotidianas, rescatando el juego como un medio de expresión que permite que haya más confianza, comunicación, mejor desenvolvimiento dentro de un contexto

La presente investigación educacional está constituida con cuatro capítulos

El primer capítulo: Contiene el planteamiento de problema, en la que describe el problema a que con lleva la investigación, la definición del problema, justificación, que viene ser el porqué del estudio planteado y finalmente se considera el objetivos general y específico.

El segundo capítulo: Se considera el marco teórico, en el cual están incluidos los antecedentes de la investigación, glosario de términos básicos, hipótesis y el sistema de variables.

El tercer capítulo: Hace referencia al diseño metodológico de la investigación, siendo este de tipo experimental y el diseño cuasi experimental, además se considera la población, muestra de estudio, los instrumentos y técnica de investigación e instrumentos de recolección de datos. Así mismo, se incluye el plan de tratamiento de datos y el diseño estadístico.

El capítulo cuarto: Detalla los resultados de la investigación, el análisis e interpretación de resultados obtenidos en el pre- test y post test, donde se demuestran en tablas estadísticas así mismo representados en los figuras para visualizar mejor los resultados obtenidos en la investigación.

Finalmente se presenta las conclusiones y sugerencias a las que se llegó a partir de la investigación; bibliografías y anexos correspondientes.

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad, se habla del niño líder sin embargo se observa que la mayoría de los niños y niñas en la edad preescolar, no todos logran ser líderes; provocando que unos cuantos sobre salgan dentro de un grupo de aula; es por el cual nuestro interés, de buscar estrategias, estímulos y herramientas adecuadas que ayuden al niño preescolar en todo su conjunto, a desarrollar cualidades de liderazgo que serán importantes para ayudarlos a tener éxito en todas las áreas de su vida. Además de ello abarca otros aspectos como: en lo social, personal y en la expresión oral. De tal manera estos elementos son básicos para desarrollar niños líderes.

Hernandez. (2005), señala que el ser líder no sólo se lleva a la práctica en la vida de los adultos, sino que también, se manifiesta en los niños. En el caso del aula de preescolar, se observa siempre a niños o niñas que quieren tener el control de los demás, dirigirlos en sus acciones, toman siempre la iniciativa en todo lo que respecta a juegos, trabajos en grupo, dan instrucciones y órdenes e imponen normas, en fin, manifiestan ser líderes.

Esta actitud de un niño o niña en particular, puede generar tanto aspectos positivos como negativos en el resto del grupo, ya que el niño que es visto como “líder”, en algunos casos, podrá ayudar al grupo a alcanzar sus metas o deseos, mejorar la calidad de las interacciones, desarrollar la cohesión grupal, pero también puede ser visto o vista como el niño o niña designado, elegido o preferido del/la docente, lo cual puede provocar rivalidades y competencias sin necesidad, al opacar la participación de los demás.

Benadretti.(2002), señala que desde los 3 años los niños comienzan a interactuar en grupo y aprenden poco a poco a jugar y compartir con otros menores de su edad. Este período está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa de desarrollo. Sin embargo, aproximadamente a los 5 años se vuelven más gregarios y sociales y se vuelcan intensamente hacia su grupo de pares.

A partir de esta edad, algunos niños consolidan rasgos de su personalidad que los hacen hacer amigos más fácilmente. Son quienes logran desarrollar la empatía, es decir, ponerse en el lugar del otro, entenderlo y ayudarlo; aquellos que tienen un alto nivel de autoestima y están seguros de sus capacidades y talentos, lo que los lleva a ser valorados por el resto como modelo a seguir e imitar. Ellos son los denominados ‘niños líderes’.

Asimismo Benadretti. (2002), menciona que para ser líder un niño debe reunir una serie de características personales, como el llamado carisma, cualidad o don particular que algunos niños poseen innatamente. Esta es la capacidad para despertar simpatía y agrado en los demás a través de su gracia, gestos y

forma de manifestarse en grupo. Así mismo demuestra ser ingenioso, con gran agilidad de pensamiento, práctico en sus acciones, y eventualmente más maduro que los otros.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno - 2016?

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿El porqué de nuestra investigación? es porque en la actualidad nos encontramos en mundo de constantes cambios donde el estudiante debe ser líder.

De acuerdo a Geymer.(2009), aclara que la mejor etapa para detectar los lideres es cuando comienza su proceso de socialización y educación, es decir , en los jardines y los nidos ya que a partir de esta edad, algunos niños consolidan rasgos de su personalidad que los hacen hacer amigos más fácilmente, y en su entorno entablan conversación con destreza y habilidad logrando desarrollar la empatía, y un alto de tolerancia hacia la frustración es decir, ponerse en el lugar del otro, hasta la etapa primaria. Todos tenemos la capacidad de ser líderes, sin embargo, hay unos que tienen más desarrollada y practica que otros.

Es por ello que la investigación planteada se realiza para contribuir el desarrollo del liderazgo a través de la aplicación de los juegos de roles.

1.4. LIMITACIONES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto de investigación tuvimos las siguientes limitaciones como:

- Escasa bibliografía referida al trabajo que permita clarificar la investigación respecto al desarrollo del liderazgo en los juegos de roles.
- Se ocasiono gastos económicos en el traslado, fotocopias ya que a un, no nos solventamos independientemente.
- En la ejecución de los talleres hubo imprevistos debido al tiempo programado por la docente.

1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se realizó únicamente con niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. Objetivo general:

- Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno – 2016.

1.6.2. Objetivos específicos:

- Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en la dimensión expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

- Identificar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en la dimensión personal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de puno - 2016.
- Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en la dimensión social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

CAPITULO II

REVISION DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Revisando los catálogos de tesis de la Facultad de Educación de la carrera profesional de Educación Inicial de nuestra Universidad Nacional del Altiplano, no se encontró trabajos específicos de investigación, referentes al desarrollo del liderazgo. Pero algunos trabajos de investigación que guardan cierta relación. A continuación, detallamos algunos antecedentes de investigación

A nivel internacional: En lo que respecta a trabajos de investigación tomamos como antecedente de la misma línea la investigación de Hernandez.(2005), titulada: “Opinión del docente sobre el liderazgo en niños de educación preescolar” cuyo objetivo general es: Conocer la opinión del docente de preescolar, de instituciones oficiales y privadas de la Ciudad de Mérida, sobre el liderazgo que demuestran algunos niños en el aula. Tipo de Investigación es exploratoria y descriptiva, en respuesta a sus objetivos llega a la siguiente conclusión, donde asevera que la mayoría de los docentes son profesionales, por lo que evalúan positivamente el liderazgo en los niños y niñas de educación preescolar, lo cual indica que es de vital importancia estar preparados profesionalmente para canalizar y estimular las manifestaciones de niños y niñas líderes a través de actividades apropiadas en el aula de clases. Si bien es cierto lo recabado por la investigación, los docentes consideran que hay más ventajas que perjuicios, ya que el liderazgo cuando es integrado en la

personalidad del niño y niña, de una forma sana, lo ayudará a desenvolverse en su entorno con seguridad y autonomía.

Si bien es cierto esta investigación no se basó en el liderazgo infantil sino en los aportes que hace un docente en aula para el desarrollo de un niño líder. Por lo tanto la gran mayoría de los docentes consideran de suma importancia el rol de liderazgo en la institución, ya que favorece altamente el proceso de relación interpersonal, de crecimiento y proyección del docente de aula, facilitando enriquecer el proceso de interacción y aprendizaje en los niños(as).

A nivel nacional: Se consideró como antecedente la investigación de Ruiz de la Cruz. (2011), titulada: La Influencia del estilo de liderazgo del director en la eficacia de las instituciones educativas del consorcio “Santo Domingo de Guzmán” de lima norte, cuyo ejecutor se diseñó el siguiente objetivo: Determinar cómo influye el estilo de liderazgo transformacional de los directores en la eficacia pedagógica de las instituciones educativas. Donde planteo probar con la hipótesis; los estilos de liderazgo de los directores influyen en la eficacia de las instituciones educativas del consorcio “Santo Domingo de Guzmán” de Lima Norte, lo cual el tipo de investigación que utilizo es básica. Llegando así a la conclusión, Se afirma que el estilo de liderazgo del director influye significativamente en la eficacia de las instituciones educativas del Consorcio “Santo Domingo de Guzmán” de Lima Norte, porque la prueba de la hipótesis general concluyó que $P=0,000 < 0,05$; entonces se rechazó (H_0).

Siendo este una investigación que manifiesta la mejora de liderazgo transformacional, es decir estimula nuevas formas de hacer el trabajo, planteando alternativas de solución de problemas, sobre las consecuencias de las decisiones tomadas, así mismo el liderazgo deberá enfatizar en la pedagogía teniendo en cuenta en el logro de los aprendizajes aun cuando el trabajo no fue realizado basado en el liderazgo infantil, fue útil y necesario.

A nivel regional: Se consideró como antecedentes la investigación titulada “Influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°294 Aziruni de la ciudad de Puno”. Cuyas ejecutoras son: Ruiz, A. R. y Cahuana, N. P. (2012) las autoras se plantearon como objetivo general: Determinar la influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno - 2012. Por lo cual su hipótesis es : El juego de roles influye positivamente como estrategia en el desarrollo de la identidad cultural de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°294 Aziruni de la ciudad de Puno, así mismo el tipo de investigación que utilizo es experimental y el diseño que se consideraron es cuasi experimental, llegando así a la siguiente conclusión, de acuerdo a los resultados obtenidos en la prueba de salida en el grupo experimental, se afirma que, el juego de roles como estrategia, desarrolla la identidad cultural de niños y niñas de la I.E.I. N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno, así lo demuestra los datos donde la $x_c^2 = 15.17$ es mayor que la $x_t^2 = 5.99$, por consiguiente se acepta la hipótesis de la investigación.

El aporte más novedoso del citado estudio es que, si influyo positivamente como estrategia en el desarrollo de la identidad cultural, ya que revelan mediante datos.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

El sustento a la presente investigación está en función información recopilada de diferentes fuentes bibliográficas.

2.2.1. JUEGO DE ROLES

2.2.1.1. El juego

El juego considerado como innato a la humanidad, haciendo una revisión a la literatura encontramos distintas definiciones que tratan de dar una explicación al tema de investigación. Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, al objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la edad infantil.

Según Velasquez. (2009), el juego es una actividad que nos sirve para divertirnos y distraernos y que podemos utilizar incluso como una herramienta educativa al trabajar con niños. El juego es una actividad vinculada al ser humano. Todos hemos aprendimos a relacionarnos en el ámbito familiar, escolar social a través del juego.

El juego es una aceptación en la que lo definimos precedentemente, se encuentra en el niño y constituye el factor dominante de la vida infantil;

fundamentalmente, el juego para los niños es una actividad placentera, sin una finalidad que el placer que obtiene al llevarla a cabo.

En el juego el niño se siente libre en sus acciones no son punibles, ni caen en la objetividad de las normas de los adultos; puede equivocarse, hacer algo mal, pese a lo cual siente que a los ojos de los mayores no será objeto de reproches, es decir, el juego libera al niño de su sujeción al adulto. En cambio, no lo libera de respetar las propias reglas del juego que está llevando a cabo.

Según Baquero. (1996), el juego es el lugar de la satisfacción inmediata a de los deseos. Del que el niño no espera un resultado útil y que comienza con una situación imaginaria, pero cercana a la realidad, así como cuando la niña hace con la muñeca lo que hace su mamá con ella. Esto quiere decir que el juego en la vida de los niños es tan importante como la alimentación para la vida.

2.2.1.2. Características del juego

- Es universal, en todas las culturas existe el juego. Muchos juegos y maneras de jugar se repiten en la mayoría de las sociedades.
- Es una actividad que implica libertad; es voluntaria ya que el niño elige el momento, el jugar, como va a jugar y con qué, donde quiere hacerlo y cual quiere que sea su compañía, el juego puede ser propuesto y dirigido por un adulto y el niño debe acatar las normas del mismo.
- Es imprevisible, al ser una actividad espontánea, dinámica y creativa no se puede prever el resultado final.
- Es motivador, toda actividad planteada como un juego se convierte en atractiva para el niño.

- Favorece el aprendizaje, ya que es indispensable en el desarrollo integral del niño.
- Un objeto no es indispensable para poder jugar, es un medio para lograr un fin, se puede jugar sin ningún tipo material.
- El juego va cambiando como el crecimiento y desarrollo del niño
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego implica tranquilidad y alegría emocional de saber que solo es un juego.
- El juego es expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.
- El juego es que el niño tenga una actitud de libertad y cuando el niño juega, hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

2.2.1.3. Importancia del juego:

El juego ofrece muchas situaciones propicias para el aprendizaje ya que posibilita nuevas habilidades, destrezas y mejorar otras que el niño ya aprendió en la familia y en el centro escolar donde se desarrollan y potencian estas adquisiciones a través del juego el niño desarrolla estas dimensiones.

a) Dimensión afectiva

Esta referida a las relaciones de afecto que se dan entre el niño y su entorno más cercano; con el juego se aprende a controlar emociones, sensaciones y sentimientos, ayuda a crear su auto concepto y autoestima, favoreciendo a que el niño aprenda a ser autónomo. Por ejemplo, se establece preferencias por un muñeco u otro.

b) Dimensión social

Con el juego el niño adquiere valores y comportamientos aprobados por la sociedad. Esto es lo que llamamos proceso de socialización. Este aprendizaje se obtiene observando el comportamiento ajeno y participativo e interactuando con los demás, el fin es sentir a la pertenencia a un grupo.

c) Dimensión cognitiva

A través de juego simbólico, que consiste en representar objetos, profesionales, personas, acontecimientos, etc. Sin necesidad de que sean reales se desarrollan el pensamiento el lenguaje más matemáticas o la creatividad. Un ejemplo de juego que fomenta esta dimensión sería jugar a las tiendas; un niño es el vendedor y otro el cliente.

d) Dimensión sensorial motriz

El juego permite al niño aprender a sincronizar movimientos, coordinación viso – motora desarrollo de la motricidad fina y gruesa, adquirirá nuevas experiencias que le permitan tener un mayor dominio y control de sí mismo, así como a orientarse en el tiempo y en el espacio un ejemplo de juego sería saltar a la pata coja o jugar a la gallinita ciega.

2.2.1.4. Tipos de juego:

Según Piaget. (1931), existen diferentes tipos de juegos, a continuación, vamos a estudiar *la más significativa señala cuatro categorías.*

- *Motriz*
- *Simbólico*
- *De reglas*

- De construcción

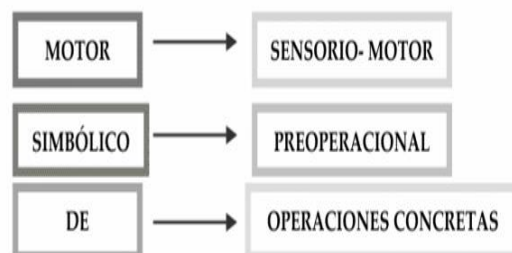


FIGURA 1: Tipos de juego

2.2.1.5. El juego de rol como el juego simbólico:

Este tipo de juegos es el más típico de todos en esta etapa. El niño simula situaciones personajes como si fuera el mismo o los tuviera delante. Este tipo de juego aparece a partir de los dos años, primero de manera individual y más tarde en presencia de otros que se conoce como el juego simbólico.

Piaget. (1931), define a este tipo de juego como “egocéntrico”, ya que se basa en intereses y deseos del niño. Lo fundamental de este tipo de juegos es que los objetos o juguetes no solo sirven para lo que fueron creados, sino que pueden usarse para otro juego que le niño le resulten más interesantes. Por ejemplo, el palo de una escoba se transforma en una espada.

Por otro lado Vásquez. (2005), el juego simbólico está asociado a la evolución del pensamiento y del lenguaje. Al reproducir en el juego las actividades de los adultos y las relaciones entre ellos, el niño asimila el contenido de su trabajo y se da cuenta de las relaciones que se crean en la vida real.

El niño interpreta papeles tomados de su propia experiencia y en su representación refleja la comprensión que tiene de su entorno, las imitaciones están basadas en roles sociales que adopta de su exterior. Los argumentos

son muy variados, dependen de:

- La época
- La clase
- Las condiciones de producción que le rodean

Cuanto más angosto es el círculo de la realidad con que el niño tiene contacto más pobre y monótono son las tramas del juego.

El juego de roles es un espejo de realidad porque se expresan gran variedad de temas según condiciones económicas sociales, las situaciones geográficas, las circunstancias afectivas, el grupo, temas que se comunican unos con otros. El niño imita gestos, actitudes de aquellas personas con las que se identifican.

Hay que distinguir:

- La identificación personal, motivada por el amor y a admiración.
- La identificación posicional, motivada por la envidia o el temor.

2.2.2. JUEGO DE ROLES:

Definición:

Según Jiménez. (2006), el juego de roles es un juego interpretativo – narrativo en el cual los jugadores asumen “el rol” de personajes a lo largo de la historia o drama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia que da por completo sujeta a las decisiones y acciones de los jugadores. Destaca el hecho que la imaginación, la narrativa la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.

Vásquez. (2005), afirma que los juegos de roles y dramatizaciones son

excelentes experiencia curriculares, a través de las cuales los educandos desempeñan funciones, cargos, roles u oficios; en forma simulada, imaginariamente con la finalidad que vayan madurando psicológicamente también adquieran confianza al ambiente escolar, analizando las diferentes actividades de los miembros de la comunidad así mismo empiecen a adquirir responsabilidades, poniendo en práctica los derechos y deberes de las personas cultivando la capacidad de creatividad, invención, análisis y valoración.

2.2.2.1. Juegos de roles en niños:

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

Según Barbera. (2000), el juego de rol infantil es válido para el psicodrama pedagógico, se recomienda la intervención a partir de los 4 años y se trabaja en grupos distribuirlo en edades entre 4 - 6 años.

El juego de roles se podría asemejarse a una situación de un entrenamiento interpretativo, mientras que con la presencia del grupo, el desarrollo de

papeles, se enriquece no solo desde la acción sino desde la interacción con otros niños, así llegamos a la conclusión que el medio adecuado para su utilización es el centro educativo (preescolar, escuela primaria etc).

En este espacio los niños tienen la oportunidad de comentar aspectos familiares y de grupos de amigos, los niños son invitados a contar episodios que les provocan un cierto grado de tensión. Para los que aún no tiene un rol establecido, se les propone crear y experimentar nuevas situaciones, de esta manera los niños, reciben una ayuda mediante la aplicación de juego de roles que les permite reducir la tensión.

2.2.2.2. Características del juego de roles

El juego de rol es un medio de exploración de la realidad que permite al niño: expresarse y comunicarse creativamente.

Cuando es se bebe: se expresa con mímica, sonido para comunicarse.

2 años: Reproduce actos de vida doméstica: cocina, lava, imita personajes de la televisión.

3 años: Interioriza más elementos de su vida familiar, es un juego imitativo, son cortas y breves cambiando roles.

4 años: El juego de roles es más elaborado y más imaginativo, hay permanencia en el rol elegido, arma escenas y utiliza prendas.

5 años: Se planifica juego de rol siguiendo una secuencia, inicio, desarrollo y

un final. Los diálogos son precisos y se introducen personajes fantásticos e imaginarios.

2.2.2.3. Objetivos a lograrse con el juego de roles.

- Adquirir hábitos tales como: ejecutar nuevos roles o papeles, emplear el lenguaje correspondiente al rol asignado y conseguir la madurez conveniente.
- Enriquecer el vocabulario en concordancia con nuevas experiencias vividas.
- Desarrollar la imaginación y la capacidad creadora.
- Emplear adecuadamente los símbolos de la comunicación no verbal (aspectos fisiológicos)
- Incrementar las posibilidades de cultivar las habilidades sociales.
- Adquirir el uso de ciertas formalidades.
- Lograr autonomía, confianza y seguridad para poder hablar ante el público.
- Adquirir una adecuada pronunciación, entonación y articulación coherente con el lenguaje estándar local y/o regional.
- Propiciar un mejor conocimiento de sí mismos para que se sientan más cómodos en su relación con los demás y con el medio que los rodea.
- Permitir superar el temor y los conflictos internos, compensando su vivencia, sentirse libres creadores de las acciones de su fantasía.
- Permitir la familiarización como otros medios de expresión (Corporal y mímicas).

2.2.2.5. Dinámica del juego de roles

Inicio:

Según Barbera. (2000), la docente toma lo contenido de juego que han emergido durante desarrollo del juego espontaneo del grupo. Se coordina un dialogo grupal para explicar esos contenidos presentar materiales y elabora algunas normas referidos a su utilización. Se propone al grupo el inicio de los juegos sin pautar anticipadamente la organización del espacio.

Desarrollo:

En el desarrollo se diferencia tres momentos o faces

- a) En la primera fase inician la exploración libre de los materiales y elementos que pueden incluir mobiliario de la sala (mesas, sillas, etc. Comienzan a surgir asociaciones espontaneas a partir del juego comunes, incluso alguno niños modifican su juego para compartir el contenido del juego del otro. Generalmente los grupos pequeños tienden a fusionarse; y como en estas asociaciones se estructuran los contenidos y las pautas intra grupales. Puede suceder que, en un momento dado, se estén jugando de uno o varios contenidos simultáneamente, con mayor o menor vinculación entre los grupos; un grupo juega al restaurante, a la casita, al médico, en algún momento comienza a interactuar.

El espacio queda estructurado de acuerdo con las necesidades de los niños y las significatividad que lo otorga cada grupo; el consultorio puede estar funcionando en el centro del restaurante, pero esta organización espacial no interfiere ni dificultad el desarrollo del juego.

Esta fase el juego tiene un carácter fundamental asimilatorio; el niño juega con contenido, asimilando es aspecto de la realidad a los esquemas y el conocimiento que el posee. El rol, del docente en este momento, es el participante el acompañante del juego y el de observador de los comportamientos, actitudes del grupo emergente o de las que el considere.

Oportuno realizar para apoyar, estimular, favorecer la búsqueda y superar conflictos, etc.

- b) En la segunda fase del desarrollo se programan y desarrollan de las posibilidades de cada contexto, experiencias directas vinculadas con los contenidos temáticos de los juegos. Por ejemplos, visita a un consultorio médico, a la casa de un compañero, restaurante, etc. la finalidad de este momento es favorecer el contraste del contenido jugando con la realidad.
- c) En la tercera fase el juego se enriquece y amplía a partir de los cambios que produce el propio grupo en el contenido del juego, como consecuencia del contraste (verificación realizada durante las experiencias directas). En esta etapa el juego tiene un carácter más adaptando a ese aspecto de las realidades que se está presentando.

Es decir, se ha logrado un equilibrio entre la asimilación y acomodación.

Finalización

Puede asumir dos variantes diferentes transformarse en otros juegos, o decaer y en este caso el docente determina junto con el grupo su finalización. La duración de grupo puede variar desde algunas semanas hasta varias semanas.

2.2.3. EL LIDERAZGO

El liderazgo es definido por diferentes autores; tal como lo señala Castañeda. (2000), que el liderazgo “está representado por una relación dinámica entre el líder y el seguidor. Requiere madurez proveniente del crecimiento, del reto, de la lucha. La unión se logra cuando la gente cree en la habilidad del líder para saber qué hacer y como consecuencia, ellos quieren ayudar a hacerlo”.

Según Marrero. (1996), el liderazgo es un proceso dinámico, tiene una dirección y se desarrolla por la interacción de las personas del grupo. Es un fenómeno que sucede en situaciones determinadas. El liderazgo es una acción recíproca entre el líder y sus seguidores cada miembro es el grupo y el grupo es cada miembro.

Por su parte Palacios. (2000), Define el liderazgo en función de lo que el líder hace, diciendo que; el auténtico líder se entiende hoy como aquel individuo capaz de dinamizar personas o grupos de personas en una determinada dirección; para ello, se debe contar en todo momento con la aceptación voluntaria de sus seguidores y con la participación libre es decir colaborativa de éstos en la definición y consecución de objetivos favorables al grupo. Este tipo de liderazgo es el único que posee autenticidad y posibilidad de prevalencia.

Sidney. (1968), opina que “el estudio del liderazgo trata de un modo más general de la relación entre el más poderoso y el menos poderoso, entre los que toman decisiones y los que son objeto de las decisiones”.

Ginebra. (1997), menciona al respecto que el liderazgo es un fenómeno psicosocial en virtud del cual un grupo de personas, llamadas seguidores, son “arrastradas” por otra llamada líder. Este seguimiento responde a unas circunstancias, tanto como a unas características personales del líder.

Las características personales del líder tienen que ver con rasgos emocionales y temperamentales, más que con especiales capacidades estratégicas o técnicas.

2.2.3.1. Elementos básicos del liderazgo

Castañeda. (2000), señala que los elementos básicos del liderazgo se pueden resumir esencialmente en tres. El primero de ellos es que el liderazgo es ante todo “un concepto de relación” es decir, que existe sólo si existe una relación con sus seguidores, pues sin estos últimos no es posible que exista liderazgo alguno; esto implica que el líder deba saber cómo inspirar a su grupo.

También el liderazgo propiamente dicho, es “un proceso”, pues al contrario de algunos teóricos que opinan que es una cualidad innata de ciertos individuos, el liderazgo efectivo se ha de ir desarrollando progresivamente de acuerdo a las particularidades propias del grupo, a sus necesidades, intereses, metas y objetivos. Lo más importante es que el liderazgo requiere “inducir a todos a la acción” lo cual puede lograr el líder de numerosas maneras, es decir, a través de la autoridad legítima, poniendo metas claras, reestructurando la organización, comunicando su visión, formando equipos, etc.

2.2.3.2. El líder

Según Marrero. (1996), el líder es la persona que controla a un grupo y a ciertos tipos de situaciones sociales, las analiza y desarrolla técnicas apropiadas para abordarlas.

Gorrochotegui. (1996), define al líder en función de los roles interpersonales que constituyen a una persona que manifiesta esta posición en un grupo u organización ya que él es el responsable de su unidad, es la persona que motiva y comprende a sus seguidores procurando conciliar sus necesidades individuales con las metas propias de la institución.

En este sentido, monitorea la mayor cantidad de información posible, como divulgador de información privilegiada de calidad y como vocero para dar información a las personas ajenas a su grupo de trabajo.

Este mismo autor dice que todo líder desde sus funciones, ha de contemplar una de gran importancia como lo es la toma de decisiones, para ello es necesario que en sus características personales posea la facilidad de ser emprendedor para iniciar proyectos y cambios.

2.2.3.3. Niños Líderes

Benadretti. (2002), indica que los niños líderes comienzan a interactuar en grupo desde los tres años, aprenden poco a poco a jugar y compartir con otros menores de su edad. Este período está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa del desarrollo. Sin embargo, aproximadamente a los 4 años se vuelven más gregarios y sociales y se vuelcan intensamente hacia su grupo de pares. A

partir de esta edad, algunos niños y niñas consolidan rasgos de su personalidad que los hacen hacer amigos más fácilmente. Son quienes logran desarrollar la empatía, es decir, ponerse en el lugar del otro, entenderlo y ayudarlo; aquellos que tienen un alto nivel de autoestima y están seguros de sus capacidades y talentos, lo que los lleva a ser valorados por el resto del grupo como modelo a seguir e imitar. Ellos son los denominados “niños y niñas líderes”.

2.2.3.4. Características de un líder infantil

Señala Benadretti. (2002), que un líder se caracteriza, en esencia, por ser capaz de generar un cambio en su entorno a través de su comportamiento sobre el grupo. Normalmente, se piensa que los grandes líderes son gerentes, políticos o artistas con una gran influencia sobre la sociedad, pero no es así. Hoy en día, los nuevos valores de vida en las familias y en la escuela y los altos grados de independencia que el ritmo de la vida moderna impone, han hecho de los niños y niñas, dirigentes prematuros con una gran tendencia a gerenciar a otros.

Están presentes en todas partes: en el colegio, como miembros de algún equipo deportivo u organización musical y llaman la atención por tener un poder de decisión tan desarrollado como el de cualquier adulto. Son capaces de comprender las causas y consecuencias de sus acciones y lo más importante: reconocen su autoridad sobre el grupo.

En todos los salones de clase hay al menos un niño o una niña líder. Los veremos dirigiendo a sus amiguitos en "operaciones secretas" o poniendo

orden en su área. Les gusta enseñar y ayudar en lo posible a sus maestros porque se sienten capaces de hacerlo. Normalmente, realizan sus actividades más rápido y se esmeran en hacerlas bien.

2.2.3.5. Tipos de Líderes

2.2.3.5.1. Líderes Positivos

Benadretti. (2002) define que un líder positivo, es aquel que aprovecha su talento en beneficio de los demás y que puede a través de su forma de ser y actuar, ayudar a los otros.

Benadretti.(2002), psicóloga y terapeuta familiar, explica que hay niños y niñas que tienen más capacidad que otros para ejercer liderazgo dentro de un grupo, lo que está relacionado directamente con los rasgos de su personalidad y señala; es una capacidad innata que se da especialmente en niños y niñas que son seguros de sí mismos y que han desarrollado un alto grado de tolerancia hacia la frustración. Sin embargo, algunas veces es al revés y el liderazgo puede darse en niños que tienen carencias en su hogar y que para salir adelante tratan de ser líderes en el colegio, logrando así la aprobación y el reconocimiento que no obtienen de su familia.

2.2.3.5.2. Líderes Negativos

Benadretti. (2002), aduce que existen líderes que movilizan a grupos en actividades socialmente no deseables. “Algunos invitan a un grupo a hacer una travesura, pero como se dan cuenta que los siguen, comienzan a probar hasta dónde pueden llegar y hasta dónde sus seguidores son capaces de acompañarlos” estos son a los que se podrían llamar líderes negativos.

Esta misma profesional explica que el origen de los liderazgos negativos no está en los recursos propios de la personalidad del niño o niña, sino que tiene lugar en una carencia afectiva. “Los líderes negativos son niños y niñas con problemas familiares que no se sienten suficientemente queridos por sus padres, que no son valorados por ellos como lo que son y que están constantemente siendo cuestionados y exigidos por su rendimiento o comportamiento”.

Sin embargo, Benadretti. (2002), opina no todos los niños y niñas que sufren carencias afectivas o tienen problemas en el hogar se transforman necesariamente en líderes negativos. Muchos de ellos logran sobreponerse a esta situación ejerciendo un liderazgo positivo frente a un grupo de pares, como manera de demostrarse a sí mismos que aunque no son reconocidos y reforzados como personas dentro de su familia, si pueden serlo en su colegio o con sus amigos.

2.2.3.5.3. Cualidades que se observan en el niño líder

Según Tierno. (2002), una de las primeras cualidades del niño o niña líder y bien integrado en su grupo es el gozar de un alto nivel de autoestima.

Para ser aceptado por los demás y ser visto como líder es necesario dar una imagen de seguridad, de firmeza y tener ideas muy claras sobre lo que se ha de hacer, lo que no se ha de hacer y cuál es el camino a seguir.

Esta clara sensación de seguridad, que caracteriza al niño o niña líder, se manifiesta también con toda evidencia en un estado de felicidad total y de complacencia en los propios actos.

Otra cualidad muy destacada en el niño y niña líder, bien integrado, aceptado y casi aclamado por sus propios compañeros, es la de hacerse rápidamente una idea clara de las personas que acaba de conocer. Es decir, que intenta formarse una primera impresión básica del otro niño para saber a qué atenerse y cómo comportarse. Para ello escucha sus palabras, estudia sus gestos, su voz, sus actitudes, su timidez o su valentía. Basándose en las conclusiones a que ha llegado tras la primera impresión, responde a las acciones y conductas de manera inteligente. Prueba conductas que agraden y refuercen las actitudes positivas del interlocutor y trata de averiguar el agrado o desagrado en las expresiones y sentimientos de los demás. Si no obtiene los efectos deseados, el niño o niña líder interpreta de inmediato los deseos y gustos de su oponente corrigiendo sobre la marcha.

Este tipo de niño y niña actúa casi siempre de manera muy inteligente, ya desde los primeros encuentros, pues con todas las pistas que ha encontrado sobre el sujeto que acaba de conocer, en breves instantes se ha formado una imagen exacta de su personalidad.

Estas habilidades sociales que permiten a un niño “caer bien” a los demás hasta convertirse más tarde en líder, en parte son innatas y vienen dadas por la simpatía natural, el atractivo físico, las aptitudes intelectuales, entre otros pero en mayor medida son adquiridas desde el nacimiento, y todo niño que tiene problemas de integración y de aceptación social, debería encontrar la verdadera causa de sus limitaciones en la educación familiar. Con seguridad no ha sido entrenado desde la infancia en las necesarias habilidades sociales.

El niño o niña a líder es sobre todo un niño que sabe hacer amigos, cuya imagen que tiene de sí mismo juega un papel importantísimo. Pero sabemos que esa autoimagen está formada por lo que los demás ven realmente en él y por lo que él mismo piensa que ven.

Por otra parte, Tierno. (2002), sostiene que si los padres, amigos, hermanos y familiares le han aceptado desde su infancia, le han sabido valorar y reconocer sus cualidades en lugar de recalcarle a cada momento lo defectuoso y limitarlo, sin duda su nivel de autoestima será bueno, no tendrá graves dificultades en hacer amigos y el pensar que si en su entorno más próximo se le acepta, no hay razones por las que no se le deba aceptar socialmente.

Por el contrario, si en el círculo familiar y escolar se quebranta la seguridad en sí mismo con constantes críticas y rechazos le harán sentir poca cosa e inferior, la imagen pobre de sí mismo se ira formando, eso le hará comportarse ante los demás de manera insegura y angustiada.

No se encontrará a gusto consigo mismo, tendrá graves dificultades para relacionarse con otras personas y se sentirá totalmente incapaz de hacer amistades.

El niño niña líder que sabe ganarse amigos, es afectuoso, comprensivo, pero jamás se deja dominar porque sabe ser fuerte, firme haciéndose respetar. Esa confianza en sí mismo y el saber respetar y exigir respeto es lo que le hace verdaderamente popular, digno de confianza para la gran mayoría de sus compañeros y familiares.

2.2.3.5.4. Dimensiones del liderazgo

Posee tres dimensiones que se caracterizan por su amplitud y radio de acción, logrando identificar las siguientes:

2.2.2.6.1. Dimensión expresión oral:

Según Bulker.(1980), la expresión oral es un factor importante, para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas para que logren expresar mensajes orales, de manera adecuada en diversa situaciones comunicativas y con distintos interlocutores.

Los juegos de roles obliga que los niños y niñas hablen, conversen, discutan, dialoguen, se expresen corporalmente, entonces la expresión oral consiste en una mezcla clasificada de gestos y palabras, es decir la expresión oral y corporal.

El juego de roles es importante en el lenguaje; todos los niños poseen cierto grado de creatividad; por eso, es importante que la docente anime a que participen en diversas actividades y que se les brinde plena confianza y oportunidades para expresarse.

2.2.2.6.2. Dimensión personal:

Según Gurney. (1988), la dimensión personal, consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de si, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresado en la actitud hacia sí mismo, se refiere al auto concepto de la personalidad, supone que los estudiantes sean capaces de desenvolverse de manera cada vez

más autónoma en distintos contextos y situaciones , de manera que puedan tomar decisiones conscientes y encaminar su vida a su realización personal y su felicidad en armonía con el entorno ello implica un crecimiento integral y articulado , que les permita afirmar su identidad, desenvolverse éticamente en cualquier contexto , relacionarse empáticamente y asertivamente con los demás , tener una vivencia plena y responsable de su sexualidad, gestionar su propio aprendizaje y buscar el sentido de la existencia.

2.2.2.6.3. Dimensión social:

Según Mongas. (1999), el niño desde su nacimiento se va desarrollando como un ser individual y social a través de la interacción permanente con nosotros a partir de una indiferencia yo - mundo, y va graduando y tomando conciencia de su propia identidad y de los otros.

Las relaciones sociales de los niños en el núcleo familiar se caracterizan por el conflicto entre la necesidad de autoafirmación y fuerte vínculo afectivo que une a la familia, los celos, la envidia, etc. La Institución Educativa proporciona oportunidades para ampliar y profundizar estas experiencias básicas de socialización a través de interacción con grupo y personas con características diferentes al contexto familiar. A partir de dicha perspectiva el niño puede comprender que sus acciones producen placer o sufrimiento a otros, estas experiencias le permite desenvolverse socialmente, puede desarrollar los conceptos, solidaridad, respeto, cooperación y compromiso social, indispensables para trabajar en equipo.

2.3. GLOSARIO DE TERMINOS BASICOS

Juego de roles: Según Jiménez. (2006), el juego de roles es un juego interpretativo – narrativo en el cual los jugadores asumen “el rol” de personajes a lo largo de la historia o drama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones.

Liderazgo: Castañeda. (2000), señala que el liderazgo “está representado por una relación dinámica entre el líder y el seguidor. Requiere madurez proveniente del crecimiento, del reto, de la lucha. La unión se logra cuando la gente cree en la habilidad del líder para saber qué hacer y como consecuencia, ellos quieren ayudar a hacerlo”.

Líder: Según Marrero. (1996), el líder es la persona que controla a un grupo y a ciertos tipos de situaciones sociales, las analiza y desarrolla técnicas apropiadas para abordarlas.

Dimensión expresión oral: Según Bulker. (1980) pretende mejorar la expresión oral de los niños y niñas para que logren expresar mensajes orales de manera adecuada en diversa situaciones comunicativas y con distintos interlocutores.

Dimensión personal: Señala Gurney. (1988), que la dimensión personal consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de si, en relación con su imagen corporal y cualidades personales.

Dimensión social: Según Mongas. (1999) el niño desde su nacimiento se va desarrollando como un ser individual y social a través de la interacción

permanente con nosotros a partir de una indiferencia yo - mundo, va graduando y tomando conciencia de su propia identidad y de los otros.

2.4. HIPOTESIS DE INVESTIGACION

2.4.1. Hipótesis general

El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

2.4.2. Hipótesis específicos

- El juego de roles influye en el desarrollo del liderazgo en la dimensión de expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.
- **El juego de roles influye en el desarrollo** del liderazgo en la dimensión personal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.
- El juego de roles influye en el desarrollo del liderazgo en la dimensión social en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

2.5. SISTEMA DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORÍAS
Variable independiente : JUEGO DE ROLES	Secuencia didáctica	INICIO DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Inicio • desarrollo • cierre EVALUACION	A= LOGRO PREVISTO B= EN PROCESO C= EN INICIO
Variable dependiente: LIDERAZGO	Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> • Se apoya en gestos y movimientos al decir algo • Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción • Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias 	
	Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Se siente seguro de sí mismo • Actúa y toma decisiones propias en situaciones cotidianas • Demuestra autonomía Y seguridad al realizar acciones. 	
	Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte emociones y sentimientos con su entorno • Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza • Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones 	

CAPÍTULO III

MATERIALES Y METODOS

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de la investigación

La presente investigación corresponde al tipo experimental, donde se experimentó y aplicó el juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

3.1.2. Diseño de la investigación

Según Hernández. (2006), el diseño de la investigación es CUASI-EXPERIMENTAL donde se trabajó con dos grupos de niños, en que uno fue experimental y el otro control. Antes de iniciar con el trabajo experimental se aplicó una prueba de entrada a los dos grupos con el fin de establecer la homogeneidad, luego se ejecutó los talleres de juego de roles como estrategia al grupo experimental, finalmente se aplicó una prueba de salida para ver la influencia de la estrategia.

Gráficamente se presenta así:

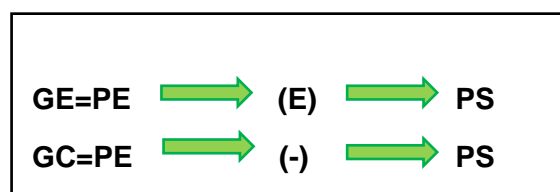


FIGURA 2: Diseño de la investigación

Leyenda:

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo control

PE: Prueba de Entrada

PS: Prueba de Salida

E: Experimento

(-): No aplica la variable independiente

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Población

La población de estudio seleccionada para la presente investigación lo conforman por los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

POBLACION DE ESTUDIO NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 255 URB. CHANUCHANU – 2016

TABLA 1: Población de estudio

EDAD	SECCIONES	NIÑAS	NIÑOS	SUB TOTAL
4 Años	“A”	12	12	24
4 Años	“B”	11	16	27
4 Años	“C”	13	12	25
TOTAL	-	36	30	66

FUENTE: Nomina de matrícula

RESPONSABLES: Las investigadoras

3.2.2. Muestra

La muestra del estudio está conformada por los niños y niñas de 4 años “B”, que viene a ser grupo experimental, y el grupo control está organizado por niños y niñas de 4 años “A”; el tipo de muestreo que se utilizó es Tal como se puede apreciar en la siguiente tabla:

**MUESTRA DE POBLACION, DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE
LA I.E.I N° 255 URB. CHANUCHANU – 2016**

TABLA 2: Muestra de estudio

GRUPO	SECCIONES	N° DE NIÑOS
EXPERIMENTAL	4 Años "B"	27
F U E N CONTROL	4 Años "A"	24
TOTAL	-	51

TE: Nomina de matrícula 2016

RESPONSABLES: Las investigadoras

3.3. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La presente investigación se realizó en la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu que está ubicado en Urbanización Chanu Chanu 1ra etapa del Distrito Puno, Provincia Puno Departamento de Puno. Los niños y niñas de esta institución mencionada provienen de familias de un nivel socioeconómico medio, donde algunos padres tienen ingresos fijos y otros no, de tal manera los padres de familia tratan de afrontar las actividades para el desarrollo integral de sus menores hijos.

3.4. MATERIAL EXPERIMENTAL

El material experimental que se utilizó durante el desarrollo de la investigación son los siguientes:

- El pre - test o prueba de entrada
- Los talleres de juego de roles
- La ficha de observación
- La post – test o prueba de salida
- El material para la ejecución de los talleres

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnica de observación

La Observación: Es una técnica que permite recoger información a partir de la observación acerca de las actitudes y conductas adoptadas por los niños y niñas ya sea de manera grupal o personal, esta técnica se caracteriza por la existencia de una conducta de criterios a observar; es por ello que se utilizó esta técnica de observación ya que se recogió de forma directa la información durante el desarrollo de talleres.

3.5.2. Instrumento de investigación

Los instrumentos que se utilizaron fue la ficha de observación:

El pre-test: Consiste en una ficha de observación el cual se aplicó al inicio del experimento, al grupo control y experimental. Se aplicó esta prueba con el objetivo de conocer el desarrollo de liderazgo que se encuentran los niños y niñas.

La ficha de observación: este instrumento se aplicó al grupo experimental y grupo control. Donde este permitió recoger información respecto a las actitudes y conducta observadas durante el desarrollo de los talleres.

El post-test: Consistió también en una ficha de observación el cual se aplicó al final del experimento, al grupo control y experimental. Se aplicó con el objetivo de; determinar la influencia de juego de roles en el desarrollo del liderazgo, luego se comparó y analizó los resultados obtenidos antes y después de los talleres desarrollados.

3.6. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

La investigación experimental se procedió de la siguiente manera:

Primero: Solicitamos permiso para la ejecución del proyecto de investigación a la Directora de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu, para que nos autorice la ejecución de la investigación, una vez otorgado la autorización se conversó la profesora de aula.

Segundo: Se elaboró material para la ejecución de los talleres.

Tercero: Se realizó el experimento con la aplicación de la prueba de entrada (pre - test) a ambos grupos para determinar la situación real en que se encuentra cada niño en cuanto al desarrollo del liderazgo.

Cuarto: Se ejecutó 15 talleres de juego de roles de manera discontinua como estrategia para desarrollar el liderazgo en los niños niñas.

Quinto: Se concluyó con la aplicación de prueba de salida (post – test) a ambos grupos para conocer los logros obtenidos del juego de roles en el desarrollo de liderazgo.

Sexto: Se realizó la comparación correspondiente entre la prueba de entrada (pre - test) y la prueba de salida (post - test). Para determinar su influencia de los logros obtenidos con el experimento realizado en los niños y niñas de 4 años.

Se procedió a la recolección de datos para el análisis e interpretación de los resultados alcanzados por los dos grupos de investigación.

3.7. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS

El presente trabajo de investigación para tratar los datos se procedió de la siguiente manera:

- Primero se tabulo los datos recolectados durante la ejecución del proyecto.
- Se elaboraron las tablas de acuerdo a los datos de la prueba de entrada y salida con actividades específicas, es decir tablas estadísticas.
- Se consideró la siguiente escala A=Logro previsto, B=En proceso, C= En inicio.
- Se elaboró las figuras estadísticas, de la distribución porcentual teniendo como base los cuadros estadísticos.
- Finalmente se realizó el análisis e interpretación de los resultados, los que nos permitieron verificar y comparar la hipótesis.

3.8. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

La prueba estadística de la Chi - cuadrada nos permitió probar la hipótesis estadística, la escala que se consideró están categorizados (logro previsto, en proceso, en inicio) así mismo que los datos obtenidos son de tipo cualitativo.

Se planteó las siguientes hipótesis.

a) **Formulación de la hipótesis estadística :**

Hipótesis nula (Ho)

Ho: El juego de roles **NO** influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

Hipótesis alterna (Ha)

Ha: El juego de roles **SI** influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

b) Nivel de significancia:

El nivel de significancia o error que se elige es de 5% que es igual a $\alpha = 0.05$ y con nivel de confianza de 95%.

c) Prueba estadística a usar:

Chi - cuadrada, ya que los datos recolectados por los instrumentos de investigación son de tipo cualitativo cuya fórmula fue:

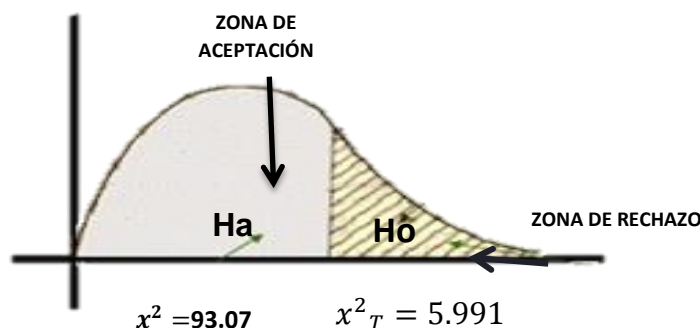
$$X^2_{\text{calc}} = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Donde:

X^2_c : Chi - Cuadrada calculada

f_o : Frecuencia observada

f_e : Frecuencia esperada

d) Regla de decisión

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ASPECTOS GENERALES

En este capítulo se presenta los resultados de la investigación titulada: El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

Primero se da a conocer a través de la prueba de entrada y salida, haciendo la respectiva comprobación mediante la prueba de hipótesis (Chi - cuadrada) las figuras de resultado, la interpretación y el análisis de cada tabla elaborado de acuerdo a los objetivos planteados.

4.2. RESULTADOS DE LA PRE Y POST PRUEBA

Antes de realizar el tratamiento experimental se aplicó la prueba de entrada (pre - test) con el objetivo de identificar el nivel de liderazgo, en el que se encuentra los niños antes de aplicar los talleres. Luego se ejecutó los talleres de juego de roles en el grupo experimental. Al culminar la aplicación de los talleres de juego de roles se aplicó la prueba de salida (post - test) con el objetivo de identificar la influencia del juego de roles en el desarrollo de liderazgo que alcanzaron los niños y niñas.

4.3. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

4.3.1. Dimensión expresión oral

Resultados obtenidos en la prueba de entrada antes del experimento, según indicadores de la dimensión expresión oral, en los niños y niñas de 4 años “B”

(grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 3: Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión expresión oral

DIMENSIONES	EXPRESION ORAL							
	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo		Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción		Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias		TOTAL	
INDICADORES	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
ESCALAS								
LOGRO PREVISTO	5	18.52	7	25.93	3	11.11	15	19
PROCESO	4	14.81	4	14.81	3	11.11	11	13
INICIO	18	66.67	16	59.26	21	77.78	55	68
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

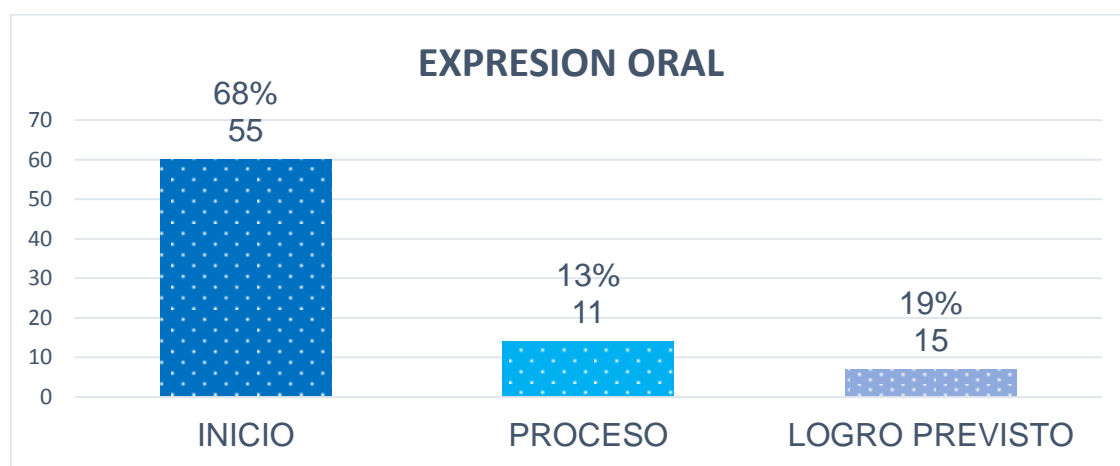


FIGURA 3: Resultados de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión expresión oral

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de entrada
ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 3 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “expresión oral” donde los indicadores fueron: “Se apoya en gestos y movimientos al decir algo”, “Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción”, “Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias”, de los cuales se obtuvo un 68% de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, también tenían problemas para hacer el uso de la palabra para manifestar una emoción, así mismo no se apoyaban con gestos al decir algo. Para la escala de proceso se obtuvo 13 %, esto se debía, a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 19%, debido a que pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión de expresión oral.

4.3.2. Dimensión personal

Resultados obtenidos en la prueba de entrada antes del experimento, según indicadores de la dimensión personal, en los niños y niñas de 4 años “B” (grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 4: Resultado de la prueba entrada (grupo experimental) en la dimensión personal

DIMENSIONES	PERSONAL							
	Se siente seguro de sí mismo		Actúa y toma decisiones propias en situaciones cotidianas		Demuestra autonomía y seguridad al realiza acciones		TOTAL	
ESCALAS	FR	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
LOGRO PREVISTO	4	14.81	5	18.52	5	18.52	14	17
PROCESO	7	25.93	5	18.52	6	22.22	18	22
INICIO	16	59.26	17	62.96	16	59.26	49	61
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

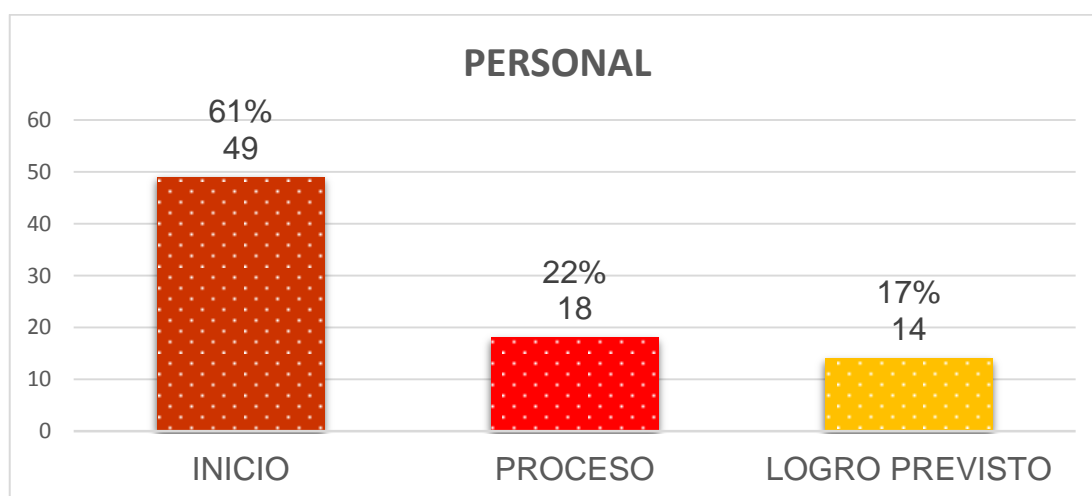


FIGURA 4: Resultados de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión personal

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de entrada

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 4 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “personal” donde los indicadores fueron: “Se siente seguro de sí mismo”, “Actúa y toma decisiones propias en situaciones cotidianas”, “Demuestra autonomía y seguridad al realizar acciones”, de los cuales se obtuvo un 61 % de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, también tenían problemas para hacer del uso de la palabra para manifestar una emoción, así mismo no se apoyaban con gestos al decir algo. Para la escala de proceso se obtuvo 22 %, esto se debió a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 17%, debido a que muy pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión personal.

4.3.3. Dimensión social

Resultados obtenidos en la prueba de entrada antes del experimento, según indicadores de la dimensión social, en los niños y niñas de 4 años “B” (grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 5: Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión social

DIMENSIONES	SOCIAL						TOTAL	
	Comparte emociones y sentimientos con su entorno		Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza		Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones			
INDICADORES	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
ESCALAS	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
LOGRO PREVISTO	4	14.81	5	18.52	6	22.22	15	19
PROCESO	6	22.22	5	18.52	3	11.11	14	17
INICIO	17	62.96	17	62.96	18	66.67	52	64
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

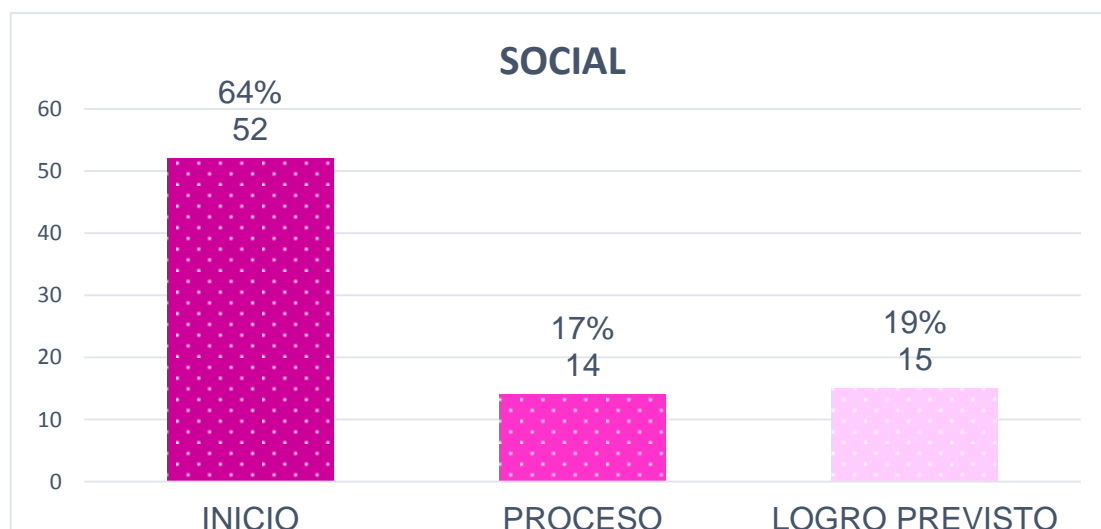


FIGURA 5: Resultado de la prueba de entrada (grupo experimental) en la dimensión social

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de entrada

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 5 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es "Social" donde los indicadores fueron: "Comparte emociones y sentimientos con su entorno", "Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza", "Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones", de los cuales se obtuvo un 64 % de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, esto se debía a que los niños y niñas no tenían la costumbre de ayudar a los demás, así mismo no demostraban empatía con sus compañeros. Para la escala de proceso se obtuvo 17 %, esto se debía a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 19%, debido a que muy pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión social.

4.4. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

4.4.1. Dimensión expresión oral

Resultados obtenidos en la prueba de salida después del experimento, según indicadores de la dimensión expresión oral, en los niños y niñas de 4 años "B" (grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 6: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión expresión personal

DIMENSIONES	EXPRESION ORAL						TOTAL	
	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo		Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción		Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias			
ESCALAS	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
LOGRO PREVISTO	12	44	12	44	15	56	39	48
PROCESO	10	37	10	37	7	26	27	33
INICIO	5	19	5	19	5	19	15	19
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

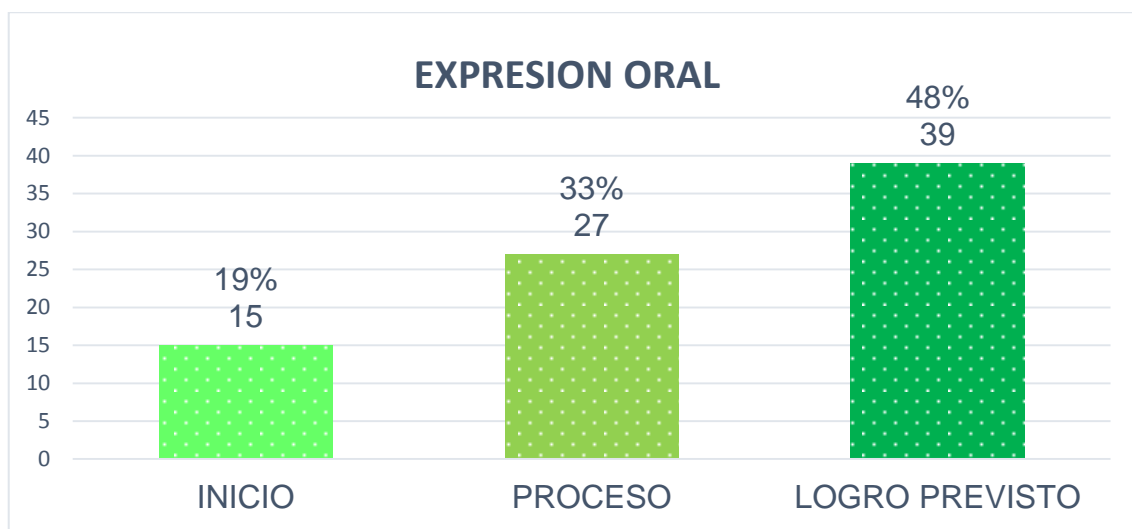


FIGURA 6: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión expresión oral

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de salida

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 6 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de salida aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “expresión oral” donde los indicadores fueron: “Se apoya en gestos y movimientos al decir algo”, “Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción”, “Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias”, de los cuales se obtuvo un 19 % de niños y niñas que están en la escala de inicio, seguido de la escala de proceso en la cual se obtuvo un 33% esto se debió a que un buen porcentaje de los niños y niñas se encuentran en desarrollo de la dimensión evaluada, también se observa que en la categoría de logro previsto se obtuvo un 48% debido a que un buen porcentaje de los niños lograron desarrollar la dimensión de expresión oral.

4.4.2. Dimensión personal

Resultados obtenidos en la prueba de salida después del experimento, según indicadores de la dimensión personal, en los niños y niñas de 4 años B (grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 7: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimension personal

DIMENSIONES	PERSONAL						TOTAL	
	Se siente seguro de sí mismo		Actúa y toma decisiones propias en situaciones cotidianas		Demuestra autonomía y seguridad al realiza acciones			
ESCALAS	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
LOGRO PREVISTO	12	44	14	52	16	59	42	52
PROCESO	8	30	7	26	7	26	22	27
INICIO	7	26	6	22	4	15	17	21
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

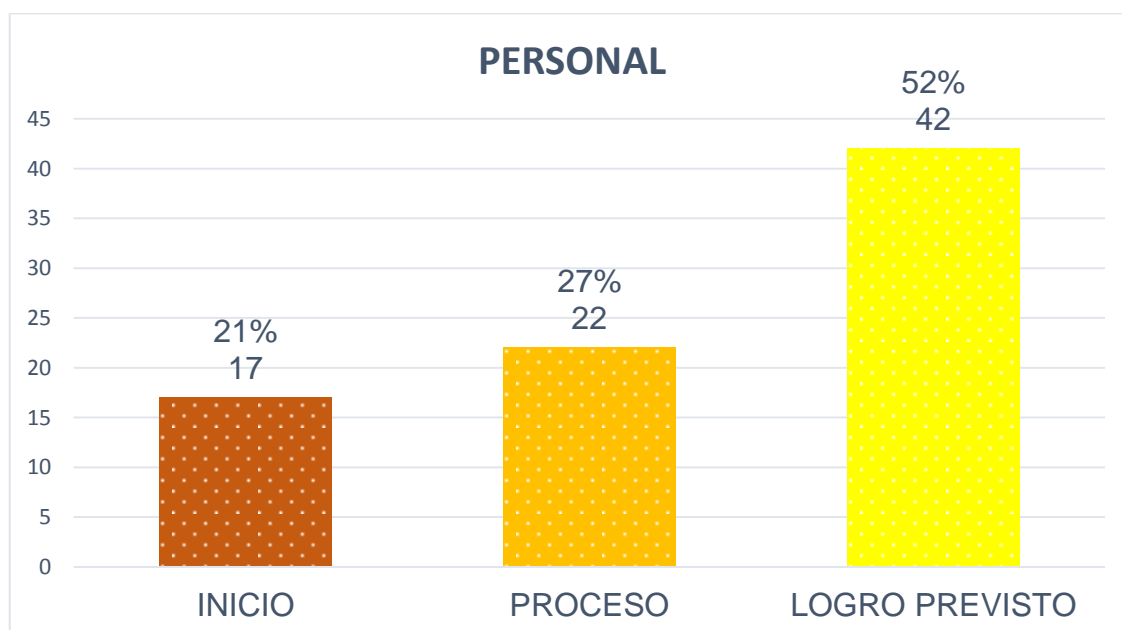


FIGURA 7: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimension personal

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de salida

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 7 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de salida aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es "personal" donde los indicadores fueron: "Actúa y toma decisiones propias en situaciones cotidianas", "Demuestra autonomía y seguridad al realizar acciones", de los cuales se obtuvo un 21 % de niños y niñas que están en la escala de inicio, seguido de la escala de proceso en la cual se obtuvo un 27 % esto se debió a que un buen porcentaje de los niños y niñas se encuentran en desarrollo de la dimensión personal, también se observa que en la categoría de logro previsto se obtuvo un 52 % debido a que una mayoría de los niños lograron desarrollar la dimensión personal.

4.4.3. Dimensión social

Resultados obtenidos en la prueba de salida después del experimento, según indicadores de la dimensión social, en los niños y niñas de 4 años "B" (grupo experimental) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno

TABLA 8: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión social

DIMENSIONES INDICADORES	SOCIAL						TOTAL	
	Comparte emociones y sentimientos con su entorno		Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza		Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones		Fr	%
ESCALAS	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
LOGRO PREVISTO	12	44	12	44	11	41	35	43
PROCESO	9	33	8	30	9	33	26	32
INICIO	6	22	7	26	7	26	20	25
TOTAL	27	100	27	100	27	100	81	100

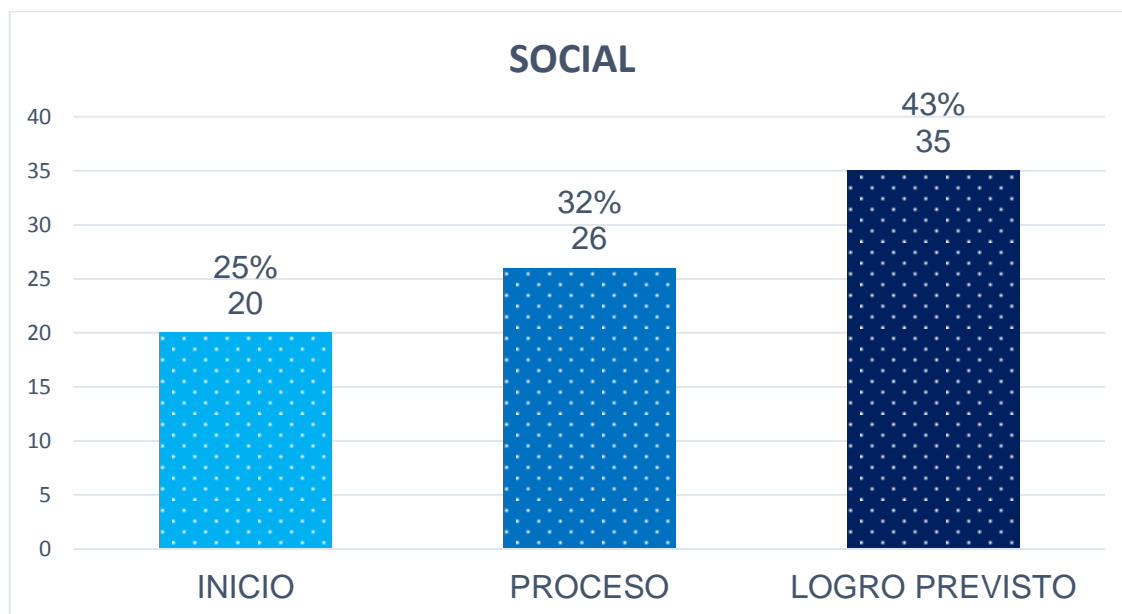


FIGURA 8: Resultado de la prueba de salida (grupo experimental) en la dimensión social

FUENTE: Ficha de observación de la prueba de salida

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 8 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es "Social" donde los indicadores fueron: "Comparte emociones y sentimientos con su entorno", "Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza", "Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones", de los cuales se obtuvo un 25 % que se encuentran en la escala de inicio por que no lograron desarrollar la dimensión evaluada, también tenían problemas para demostrar emociones , sentimientos así mismo ser empáticos. Para la escala de proceso se obtuvo 32 %, esto se debía a que los niños y niñas estuvieron en proceso de desarrollo de dicha dimensión. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 43 %, debido a que los niños y niñas lograron desarrollar la dimensión social.

4.5.COMPARACIÓN DE LA APRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

Resultados de la tabla comparativa entre la prueba de entrada y salida de los talleres de juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años "B" (grupo experimental) y de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

TABLA 9: comparación de resultados de prueba de entrada y salida del grupo experimental

GRUPOS ESCALA	GRUPO EXPERIMENTAL ENTRADA (PRE-TEST)		GRUPO EXPERIMENTAL SALIDA (POST-TEST)	
	N°	%	N°	%
LOGRO PREVISTO	44	18	116	48
PROCESO	43	18	75	31
INICIO	156	64	52	21
TOTAL	243	100	243	100

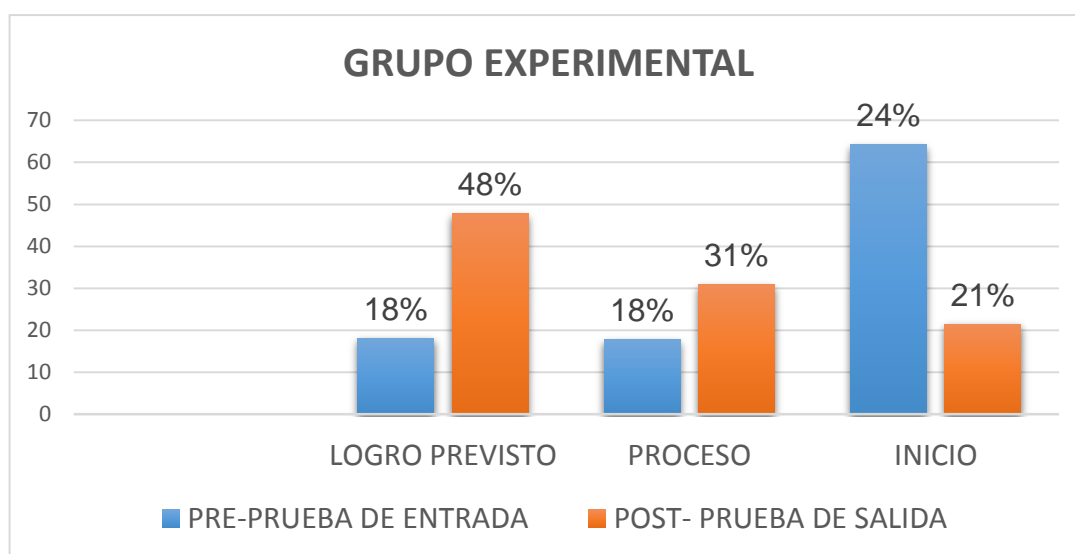


FIGURA 9: Comparación de resultado de la prueba de entrada y salida del grupo experimental

FUENTE: Ficha de observación de la pre y post test

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Apreciando la tabla y figura N° 9, obtenemos los resultados de la comparación entre las pruebas de entrada y salida, del grupo experimental; al iniciar con la ejecución primero se tomó una prueba de entrada donde a la gran mayoría de estudiantes se encontró en la escala inicio en un 64 %, por otro lado en la escala proceso un 18%, de la misma manera en la escala logro previsto un 18%, esto de un 100 % una vez aplicado los talleres de juego de roles, se volvió a tomar la prueba de salida en donde los niños y niñas lograron disminuir notablemente a un 21 % de la escala inicio, logrando pasar a la escala proceso a un 31 % esto gracias a la demostración de empatía y responsabilidad en las actividades que realiza, en cuanto a la escala logro previsto aumentaron marcadamente a un 48% evidenciando que el juego de roles desarrollaron significativamente el liderazgo.

4.6.COMPARACIÓN DE LA APRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO CONTROL

Comparación de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida, en los niños y niñas de 4 años "A" (grupo control) de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno

TABLA 10: Comparación de resultados de la prueba de entrada y salida del grupo control

GRUPOS ESCALA	GRUPO CONTROL ENTRADA (PRE-TEST)		GRUPO CONTROL SALIDA (POST-TEST)	
	N°	%	N°	%
LOGRO PREVISTO	15	7	21	10
PROCESO	60	28	75	35
INICIO	141	65	120	56
TOTAL	216	100	216	100

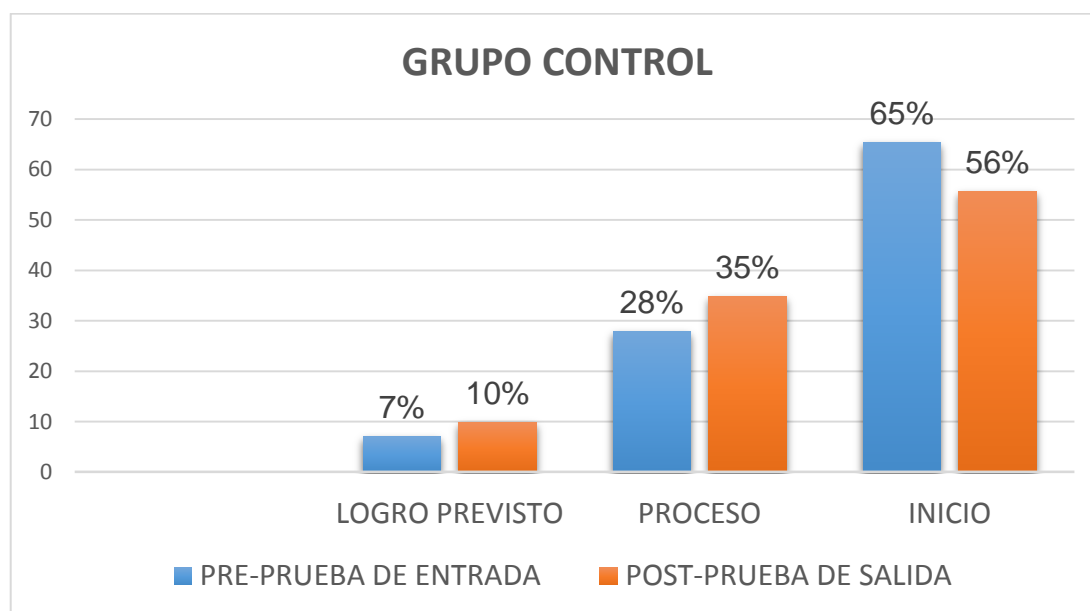


FIGURA 10: Comparación de resultados de la prueba de entrada y salida del grupo control

FUENTE: Ficha de observación de la pre y post test

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 10, obtenemos los resultados de la comparación entre las pruebas de entrada y salida, luego de haber pasado el tiempo de ejecución del grupo contrario es decir antes y después del desarrollo de los talleres de juego de roles; evidencian poca diferencia, como se observa en un inicio se obtuvo un 65 % al pasar los tres meses se evaluó y se evidencio que no hubo mucho desarrollo ya que un 56% continuaban en la escala inicio así mismo en la escala proceso se obtuvo 28% y al termino de ese tiempo establecido los niños permanecían en un 35% por lo cual no hubo mucho producto es así que en la escala logro previsto un 7% en la prueba de entrada y al culminar el tiempo de ejecución de manera discontinua se tomó la misma prueba en la salida, donde se evidencio con un 10% por lo cual nos indica que no hubo un progreso porque ahí no se ejecutó los talleres.

4.7.COMPARACIÓN DE LA APRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

Resultados de la tabla comparativa entre el grupo experimental (4 años “B”) y control (cuatro años “A”), en los niños y niñas de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno

TABLA 11: Comparación de resultados finales

GRUPOS ESCALA	GRUPO EXPERIMENTAL ENTRADA (PRE-TEST)		GRUPO EXPERIMENTAL SALIDA (POST-TEST)		GRUPO CONTROL ENTRADA (PRE-TEST)		GRUPO CONTROL SALIDA (POST-TEST)	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
LOGRO PREVISTO	44	18	116	48	15	7	21	10
PROCESO	43	18	75	31	60	28	75	35
INICIO	156	64	52	21	141	65	120	56
TOTAL	243	100	243	100	216	100	216	100

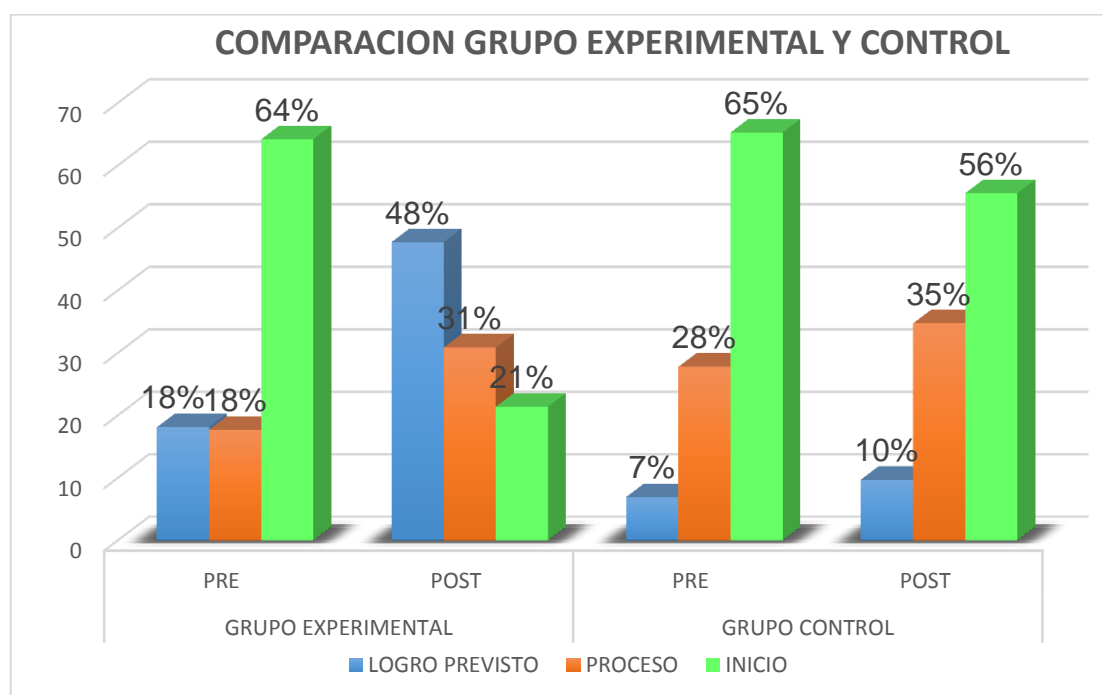


FIGURA 11: Comparación de resultados finales

FUENTE: Ficha de observación de la pre y post test del grupo experimental y control

ELABORACION: Las investigadoras

INTERPRETACION: Observando la tabla y figura N° 11, de los resultados obtenidos a través de las tablas 9 y 10 respectivamente se muestra la comparación de juego de roles en el desarrollo del liderazgo entre el grupo experimental (4años B) y grupo control (4 Años A) en niños y niñas de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu , donde el grupo experimental en la prueba de entrada obtuvo un 64 %, encontrándose en la escala de inicio ,porque la mayoría sentían temor al expresarse, mientras en el grupo control un 65%, esto indica que se encontraban en la misma situación ,en cuanto al grupo experimental en la escala proceso se obtuvo un 18%, ya que algunos de los niños se expresaban con gestos al decir algo, mientras tanto en el grupo control un 28% . Y en la escala logro previsto del grupo experimental un 18% ya que los niños tenían rasgos de ser líderes en cambio en el grupo control un 7% es decir mínimamente se expresaban con claridad, estos datos evidencian la situación que se encontró a los dos grupos.

Aquí detallamos e interpretamos como se dejó al grupo experimental y control, después de haber ejecutado los talleres de juego de roles en la escala inicio se obtuvo un 21% (prueba de salida del grupo experimental) ya que disminuyó significativamente porque pasaron a la escala proceso, mientras tanto en el grupo control en la prueba salida continuaban en un 56 % esto indica que los talleres tuvieron influencia en el desarrollo del liderazgo.

Por otro lado, en el grupo experimental de la prueba de salida en la escala proceso un 31% esto debido a que los niños aceptaron los juegos propuestos, y muy por el contrario en el grupo control de la prueba de salida se obtuvo un

35% aquí se observa que hubo un avance no tan significativo ya que en este grupo no se ejecutó los talleres, pero si aumento unos porcentajes.

Asimismo, en la escala logro previsto se obtuvo un 48% en el grupo experimental en la prueba de salida, decir el haber aplicado los talleres de juego de roles tuvo resultados positivos en los niños y niñas, los cuales evidenciaron con expresar sin temor. Mientras en el grupo control en la prueba de salida un 10% esto nos indica que los niños no tuvieron muchos avances en este grupo ya que en este no se ejecutó lo talleres por lo cual no se evidenciaron en datos estadísticos

4.8. PRUEBA DE HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

a) Hipótesis de investigación

Hipótesis nula (Ho)

Ho: El juego de roles **NO** influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

Hipótesis alterna (Ha)

Ha: El juego de roles **SI** influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

b) Nivel de significancia:

El nivel de significancia, estará denotado por la letra griega alpha (α). se sugiere tomar el nivel de significancia o error que se elige el 5% que es igual a $\alpha = 0.05$ y con nivel de confianza de 95%.

c) Prueba estadística a usar:

Por las características propias de la investigación, se tomó la prueba de Chi - cuadrada, ya que los datos recolectados por los instrumentos de investigación son de tipo cualitativo cuya fórmula fue:

$$X^2_{\text{calc}} = \sum = \left(\frac{fo - fe}{fe} \right)^2$$

Donde: X^2_c : Chi-Cuadrada calculada

fo: Frecuencia observada

fe: Frecuencia esperada

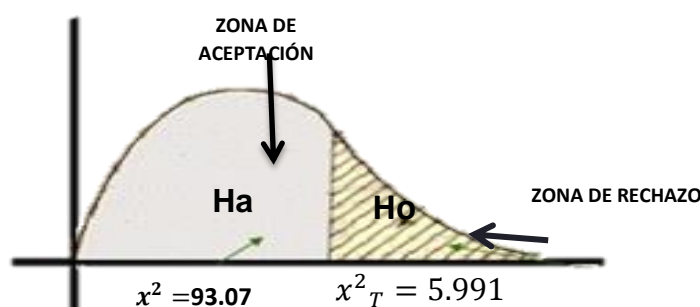
d) Grados de libertad y región de aceptación y rechazo**e) Procedimientos de cálculo de la Chi- cuadrada**

Tabla de frecuencias observadas obtenidas de las pruebas de entrada y salida del grupo de experimental con sus respectivas escalas de medida.

TABLA 12: Tabulación de frecuencia observada

MEDIDA PRUEBA	ESCALA DE MEDIDA			
	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	TOTAL
PRUEBA DE ENTRADA	$F_{O_{11}}=156$	$F_{O_{12}}=43$	$F_{O_{13}}=44$	243
PRUEBA DE SALIDA	$F_{O_{21}}=52$	$F_{O_{22}}=75$	$F_{O_{23}}=116$	243
TOTAL	208	118	160	486

Tabla de frecuencias esperadas obtenidas de las pruebas de entrada y salida del grupo de experimental con sus respectivas escalas de medida.

TABLA 13: Tabulación de frecuencia esperada

MEDIDA PRUEBA	ESCALA DE MEDIDA			
	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	TOTAL
PRUEBA DE ENTRADA	$F_{e_{11}}=104$	$F_{e_{12}}=59$	$F_{e_{13}}=80$	243
PRUEBA DE SALIDA	$F_{e_{11}}=104$	$F_{e_{12}}=59$	$F_{e_{13}}=80$	243
TOTAL	208	118	160	486

FUENTE: Tablas estadísticas de prueba de entrada y salida
ELABORADO: Por las investigadoras

Calculo de Chi - cuadrada tabular (χ^2)

Calculamos la Chi - tabular con grados de libertad y margen de error donde reemplazamos los valores en la siguiente formula.

$gl = (n - 1)(m - 1)$ y α : Donde n es el número de filas, m es el número de columnas y α es el margen de error.

$gl = (2 - 1)(3 - 1)$ y 0.05: Observando la tabla estadística de la Chi - cuadrada obtenemos $\chi^2_{7} = 5.991$

Calculo de la Chi - cuadrada calculada

Procedimiento de cálculo de la frecuencia esperada

$$fe_{11} = \frac{243 \times 208}{486} = 104$$

$$fe_{12} = \frac{243 \times 118}{486} = 59$$

$$fe_{13} = \frac{243 \times 160}{486} = 80$$

$$fe_{14} = \frac{208 \times 243}{486} = 104$$

$$fe_{15} = \frac{118 \times 243}{486} = 59$$

$$fe_{16} = \frac{116 \times 243}{486} = 80$$

Remplazando los datos observados y esperados en la siguiente formula de la Chi- cuadrada.

$$\chi^2_{\text{calc}} = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$X_c^2 = \left(\frac{156 - 104}{104}\right)^2 \pm \left(\frac{43 - 59}{59}\right)^2 \pm \left(\frac{44 - 80}{80}\right)^2 \pm \left(\frac{52 - 104}{104}\right)^2 \pm \left(\frac{75 - 59}{59}\right)^2 \\ \pm \left(\frac{116 - 80}{80}\right)^2 = 93.078$$

Por lo tanto la Chi - cuadrada calculada es $x_c^2 = 93.07$

f) Regla de decisión que se asume

Si el valor de la Chi - cuadrada calculada (x_c^2) es superior al valor a la Chi - cuadrada tabular (x_c^2) se asume como verdadera la hipótesis alterna (Ha), de lo contrario se asume como cierta la hipótesis (Ho)

$$x_c^2 = 93.07^{**} > X_T^2 = 5.991$$

Como:

Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Entonces se rechaza la hipótesis nula (Ho)

El de juego de roles **SI** influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016.

4.9. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación se planteó el siguiente objetivo general, determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016, teniendo como hipótesis: El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016. La presente investigación

corresponde al tipo experimental, donde se experimentó y aplico el juego de roles en los niños y niñas de 4 años, siendo de tal manera de diseño cuasi-experimental donde se trabajó con dos grupos de niños en que un grupo fue el grupo experimental y el otro grupo control. Antes de iniciar con él trabajo experimental se explicó una prueba de entrada a los dos grupos con el fin de establecer la homogeneidad, luego se ejecutó los talleres de juego de roles como estrategia al grupo experimental, finalmente se aplicó una prueba de salida para ver la eficacia de la estrategia. De acuerdo a los resultados obtenidos en las tablas estadísticas, se define que la influencia del juego de roles influyen positivamente en el desarrollo del liderazgo, alcanzando un nivel de logro positivo en los niños y niñas de 4 años, ya que desarrollaron la dimensión social, personal y de expresión oral, siendo estos factores fundamentales para el desarrollo del liderazgo. Ya que con la mayoría de ellos elevaron su nivel de liderazgo desarrollando aspectos en los social, personal y en su expresión oral, sabiendo que hoy en día los niños y niñas carecen de liderazgo debido a que muchos de ellos son sobre protegidos por sus padres, pertenecen a familias que no están bien constituidas y por lo tanto los niños son inseguros y cohibidos. En conclusión estos resultados confirman la teoría expuesta por Benadretti. (2002), donde indica que los niños líderes comienzan a interactuar en grupo desde los tres años, aprenden poco a poco a jugar y compartir con otros menores de su edad. Este período está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa del desarrollo. Sin embargo, aproximadamente a los 4 años se vuelven más sociales y se inclinan intensamente hacia su grupo de

pares. A partir de esta edad, algunos niños y niñas consolidan rasgos de su personalidad que los hacen hacer amigos más fácilmente. Son quienes logran desarrollar la empatía, es decir, ponerse en el lugar del otro, entenderlo y ayudarlo; aquellos que tienen un alto nivel de autoestima y están seguros de sus capacidades y talentos, lo que los lleva a ser valorados por el resto del grupo como modelo a seguir e imitar. Ellos son los denominados “niños y niñas líderes”. Por otro lado Baquero. (1996), afirma que el juego ofrece muchas situaciones propicias para el aprendizaje ya que posibilita el practicar nuevas habilidades y destrezas y mejorar otras que el niño ya ha aprendido en la familia y en el centro escolar donde se desarrollan y potencian estas adquisiciones a través del juego el niño desarrolla la dimensión afectiva, que está referida a relaciones de afecto que se dan en su entorno ,también aprende a comprobar emociones, sensaciones y sentimientos, ayuda crecer en su auto concepto y autoestima. En la dimensión social el juego influye al niño adquiriendo valores y comportamientos aprobados por la sociedad. Esto es lo que llamamos proceso de socialización. Este aprendizaje se obtiene observando el comportamiento ajeno y participativo e interactuando con los demás.

Así mismo Vásquez. (2005), afirma que los juegos de roles y dramatizaciones son excelentes experiencia curriculares, a través de las cuales los educandos desempeñan funciones, cargos, roles u oficios; en forma simulada, imaginariamente con la finalidad que vayan madurando psicológicamente también adquieran confianza al ambiente escolar, analizando las diferentes actividades de los miembros de la comunidad así mismo empiecen a adquirir

responsabilidades, poniendo en práctica los derechos y deberes de las personas cultivando la capacidad de creatividad, invención, análisis y valoración. Según Bulker. (1980), la expresión oral es un factor importante, para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas para que logren expresar mensajes orales, de manera adecuada en diversa situaciones y comunicativas y con distintos interlocutores. El juego de roles obliga que los niños y niñas hablen, conversen, discutan, dialoguen, se expresen corporalmente, entonces la expresión oral consiste en una mezcla clasificada de gestos y palabras, es decir la expresión oral y corporal. El juego de roles es importante en el lenguaje; todos los niños poseen cierto grado de creatividad; por eso, es importante que la docente anime a que participen en diversas actividades y que se les brinde plena confianza y oportunidades para expresarse. De acuerdo al sustento teórico se concluye que el juego de roles efectivamente desarrolla diversas capacidades, que en este caso es la influyen en la dimensión social, personal y de expresión oral; siendo estos aspectos muy importante en los niños y niñas para el desarrollo positivamente el liderazgo, por consiguiente en los resultados obtenidos de la investigación se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

Por otro lado, se recomienda que las docentes enfatizen el tema de liderazgo en los niños, presentando como propuesta el juego de roles, permitiendo aseverar que cuando el niño asume un rol tiene atributos de líder y mejora como persona, en tal sentido se demostró que si influye positivamente en el desarrollo del liderazgo

CONCLUSIONES

PRIMERA: De acuerdo los resultados recogidos en la investigación podemos afirmar que El juego de roles si influye de manera positiva en el desarrollo de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno, así lo demuestran los datos obtenidos, donde la $x_c^2 = 93.07$ es mayor que la $x_c^2 = 5.99$, por consiguiente, se acepta la hipótesis de la investigación.

SEGUNDA: La aplicación del juego de roles han permitido fortalecer el nivel de influencia en la dimensión de “expresión oral”, ya que en un inicio el 74% de niños se encontraban con deficiencias. Al haber aplicado el juego de roles se llegó a resultados altos ya que un 48 % de niños y niñas lograron apoyarse en gestos y movimientos al decir algo, haciendo uso de la palabra como medio para manifestar una emoción, de tal manera los niños se expresaban con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias, en tal sentido concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión de expresión oral del liderazgo.

TERCERA: De acuerdo a los resultados obtenidos en la dimensión personal, la aplicación del juego de roles han permitido desarrollar el nivel de influencia en el desarrollo de liderazgo ya que en un inicio se obtuvo el 61% de los niños se encontraban con faltas. Al haber aplicado el juegos de roles se llegó a resultados altos , un 52 %

de niños y niñas lograron , sentirse seguro de sí mismo, por lo cual los niños actuaban y tomaban decisiones propias en situaciones cotidianas, es más llegaron hasta demostrar autonomía y seguridad al realizar acciones. Entonces concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión personal del liderazgo.

CUARTA: De igual manera la aplicación del juego de roles han permitido desarrollar el nivel de influencia en la dimensión en social ya que los datos estadísticos muestran que un 64% de los niños se encuentran en la escala de inicio. Luego de haber aplicado el juegos de roles se llegó a la escala de logro previsto en un 43 %, esto se debió a que los niños lograron demostrar empatía, responsabilidad y emociones en las actividades que realiza, también ayudando a sus compañeros en diferentes situaciones. De tal manera concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión social del liderazgo.

RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se sugiere a las instituciones educativas, planificar y ejecutar talleres de juego de roles para abordar y poner en práctica, de esa manera desarrollar niños líderes para lograr y fomentar el liderazgo en el preescolar porque serán personas maduras capaces de lograr los objetivos que se planteen.
- SEGUNDA:** Se sugiere aplicar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la expresión oral, ya que esta favorece en su desenvolvimiento y ayuda a expresarse con claridad, como aspecto importante para el liderazgo.
- TERCERA:** Asimismo se sugiere ejecutar el juego de roles para desarrollar la personalidad. Ya que a esta edad desarrollan la autonomía y seguridad al realizar acciones porque los niños niñas marcan su personalidad, siendo uno de los aspectos esenciales para el desarrollo del liderazgo.
- CUARTA:** De igual manera se sugiere aplicar el juego de roles para desarrollar aspectos sociales ya que en la infancia amplían la empatía y relaciones sociales en las diferentes actividades que realiza. Siendo aspectos fundamentales para el liderazgo y para la vida.

BIBLIOGRAFÍA

- Baquero, R. V. (1996). *El Aprendizaje Escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Barbera, E. L. (2000). *Introducción al Role-Playing Pedagógico* (Segunda ed.). Bilbao, España: Desclee de Brauwer.
- Benadretti.S. (2002). *Liderazgo Infantil.Niños que Mueven Masas*. México: Padres O.K.
- Bulker, k. (1980). *Teoria de la expresión*. Madrid: Alianza.
- Castañeda.L. (2000). *Lider en acción*. México: Trillas.
- Copers, S. (1976). *Inventario de liderazgo*. Colombia Bogota: Relmecs.
- Geymer, I. (2009). *Como detectar a los pequeños líderes*. Arequipa, Perú: Sponsor.
- Ginebra, J. (1997). *Liderazgo en accion*. Colombia: Mc Graw - Hill, interamericana.
- Gorrochotegui. (1996). *Manual del Liderazgo Para Directivos Escolares*. Editorial M.
- Gurney, L. (1988). *Psicologia,educacion y organizacion* . España-Madrid: Paidos.
- Hernanadez.M. (2005). *Opinion docente sobre el liderazgo en niños de educación preescolar*. Mérida: Universidad de los Andes.
- Hernandez.R. (2006). *Metodologia de Investigación*. México: Mc Graw-Hill interamericana Editores.
- Jimenez, P. G. (2006). *El rol: Hacia una propuesta* . Alianza.
- Lozano Ayala Stick, N. R. (2008). *La Influencia de la Aplicacion del Programa "Preparando Lideres" en el fortalecimiento de la Calidad de Liderazgo de Autoridades Estudiantes del Nivel de Educación Secundaria en la Institución Educativa de Aplicación de la Universidad Cesar Vallejo*. Tesis, Piura.

- Marrero.E. (1996). *El Lider-El Liderazgo*. mérida , venezuela: Universidad de los Andes de trabajo.
- Mongas, M. I. (1999). *Enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas de edad escolar*. Madrid, España: Nacea.
- Ruiz, A. R. y Cahuana, N. P. (2012). *"Influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I.N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno- 2012 "*. Puno.
- Palacios, S. (2000). *Dirección Participativa y Evaluación de Centros*. Venezuela: Distribuidor estudios S.R.L.
- Piaget, J. W. (1984). *El juego infantil y su metodología*. Madrid España: 1ra edición Paraninfo.
- Porto, J. P. (16 de enero de 2010). *definicion.de/rol/*. Obtenido de *definicion.de/rol/*: <http://>
- Ruiz de la Cruz, G. D. (2011). *Influencia del estilo de liderazgo del director en la eficacia de las instituciones educativas del consorcio "Santo Domingo de Guzmán" de Lima Norte*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Programa Cybertesis PERÚ. Obtenido de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/923>
- Ruiz, N. P. (2012). *Influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno*. Tesis, Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Sidney, V. (1968). *El Liderazgo:Grupos y conducta política*. Madrid: Rialp, S.A.
- Tierno, B. (2002). *El Niño Popular y Lider*. España: Narcea.
- Vasquez, J. G. (2005). *Metodos y tecnicas de aprendizaje*. Perú.
- Velasquez, G. A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

WEBGRAFIA

Waece. (21 de Enero de 2012). *waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pd*. Obtenido de *waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pd*: www

wikipedia, C. d. (1 de Diciembre de 2016).

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Juego_de_rol&id=95341130. Obtenido de

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Juego_de_rol&id=95341130: Permanente

ANEXOS

ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACION PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST)

DATOS GENERALES:

IEI.N 255 Urb. Chanu Chanu

GRUPO "B" (EXPERIMENTAL)

	DIMENSION	EXPRESIÓN ORAL			PERSONAL		SOCIAL			
		INDICADOR								
	APPELLIDOS Y NOMBRES	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias	Se siente seguro de si mismo	Actúa y toma decisiones propias y situaciones cotidianas	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
01	ASTETE BERMEJO, Hector Jhael Yandel									
02	BALCONA CCAMA, Brayán Danton									
03	CAHUANA ORDOÑO, Aaron Kalid									
04	CARTEGENA PEDRAZA , Luciana Alexa									
05	CCAMA RAMOS, Cristian Emir Paolo									
06	CHARAJA ARCE, Wiliam Andherson									
07	CARAJA QUISPE Joaquin max									
08	CONDORI HUAYAPA, Hari Dayiro									
09	CORDOVA GONSALES, Giuliana Camila									
10	CUPI QUISPE, Yhon Jose									
11	ESCOBAR FLORES, Naomi Akemi									

12	FLORES TICONA, Alexandra Selene																		
13	INOFUENTE PACHO, Jhoseph Andree																		
14	LAURA GALINDO, Yulian Yandy																		
15	MAMANI LOPEZ, Angelo Paul																		
16	MAMANI VALERO, Briana Valentina																		
17	MELENDEZ GELDRECH, Leonel Rodolfo																		
18	ORTEGA CUSIHUAMAN, Miranda Mayte																		
19	ORTEGA ZAPANA, Nestor Aaron																		
20	QUISPE MAMANI, Jaendaingh Heirdlinht																		
21	QUISPE VENEGAS, Adrian Augusto																		
22	ROJAS RAMOS, Alejandro Xavier																		
23	SALAS CUTIPA, Jasel Ariana																		
24	SOTOMAYOR COILA, Larissa Nahiera																		
25	VENEGAS TEVES, Victor Alexander																		
26	VENTURA MAMANI, Karol Denali																		
27	MAQUERA HERRERA Ian Fabrizio																		
	TOTAL																		

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO

B= EN PROCESO

C= EN INICIO

ANEXO N° 02

FICHA DE OBSERVACION PRUEBA DE ENTRADA (PRE - TEST)

DATOS GENERALES:

I.EI.N 255 Urb. Chanu Chanu

GRUPO "A" (CONTROL)

	DIMENSION	EXPRESIÓN ORAL			PERSONAL			SOCIAL		
		INDICADOR								
	APELLIDOS Y NOMBRES	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias	Se siente seguro de si mismo	Actúa y toma decisiones propias y situaciones cotidianas	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
01	ARAUJO POMA, Gabriel Jhoshua									
02	CACERES MAMANI, Yandhi R aquel									
03	CASTILLO CARBAJAL, Diego Fernando									
04	CHALCO BARREDA, Mishell									
05	CHINO MAMANI, Angil Ysumi									
06	CHOQUE MACHACA, Deyly Shamira									
07	ESCOBAR MAMANI, Adriana Sarahi									
08	GONZALO ROQUE, Danna Brayan									
09	GONZALO ROQUE, Juliet Grease									
10	GUTIERREZ AYALA, Iker Antoni									
11	GUTIERREZ AYALA, Iris Ariana									

12	HERERA FLORES, Malcom Lionel									
13	JAHUIRA PONCE, Ximena Maciel Sumita									
14	LAURA CCOSI, Milena Gia Uziel									
15	LUJANO POMA, Camila Anyeli									
16	LUPACA ACHATA, Geraldinen Genesis									
17	MAMANI OTAZU, Heydi Jhudit									
18	MAYTA FLORES, Rusbelia Nadine									
19	OLARTE FIGUEROA, Mark Salvador									
20	PACCO YSCARRA, Greace Fernanda									
21	PACSI FLORES, Arnold Gerard									
22	QUISPE HOLQUIN, Frank Jeremy									
23	SAHUA MENDOZA, Graciano Jorge Blas									
24	SILVIA GONZALES, Fernanda Alejandra									
	TOTAL									

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO

B= EN PROCESO

C= EN INICIO

ANEXO Nº 03

FICHA DE OBSERVACION PRUEBA DE PROCESO DE LOS TALLERES

DATOS GENERALES:

IEI.N 255 Urb. Chanu Chanu

GRUPO “B” EXPERIMENTAL

	DIMENSION	EXPRESIÓN ORAL			PERSONAL		SOCIAL			
		INDICADOR								
	APPELLIDOS Y NOMBRES	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias	Se siente seguro de si mismo	Actúa y toma decisiones propias y situaciones cotidianas	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
01	ASTETE BERMEJO, Hector Jhael Yandel									
02	BALCONA CCAMA, Brayán Danton									
03	CAHUANA ORDOÑO, Aaron Kalid									
04	CARTEGENA PEDRAZA , Luciana Alexa									
05	CCAMA RAMOS, Cristian Emir Paolo									
06	CHARAJA ARCE, Wiliam Andherson									
07	CARAJA QUISPE Joaquin max									
08	CONDORI HUAYAPA, Hari Dayiro									
09	CORDOVA GONSALES, Giuliana Camila									
10	CUPI QUISPE, Yhon Jose									
11	ESCOBAR FLORES, Naomi Akemi									

12	FLORES TICONA, Alexandra Selene																			
13	INOFUENTE PACHO, Jhoseph Andree																			
14	LAURA GALINDO, Yulian Yandy																			
15	MAMANI LOPEZ, Angelo Paul																			
16	MAMANI VALERO, Briana Valentina																			
17	MELENDEZ GELDRECH, Leonel Rodolfo																			
18	ORTEGA CUSIHUAMAN, Miranda Mayte																			
19	ORTEGA ZAPANA, Nestor Aaron																			
20	QUISPE MAMANI, Jaendaingh Heirdlinht																			
21	QUISPE VENEGAS, Adrian Augusto																			
22	ROJAS RAMOS, Alejandro Xavier																			
23	SALAS CUTIPA, Jasel Ariana																			
24	SOTOMAYOR COILA, Larissa Nahiera																			
25	VENEGAS TEVES, Victor Alexander																			
26	VENTURA MAMANI, Karol Denali																			
27	MAQUERA HERRERA Ian Fabrizio																			
	TOTAL																			

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO

B= EN PROCESO

C= EN INICIO

ANEXO N° 04

FICHA DE OBSERVACION PRUEBA DE SALIDA POST- TEST

DATOS GENERALES:

IEI.N 255 Urb. Chanu Chanu

GRUPO " B" (EXPERIMENTAL)

	DIMENSION	EXPRESIÓN ORAL			PERSONAL		SOCIAL			
		INDICADOR								
	APellidos y Nombres	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias	Se siente seguro de si mismo	Actúa y toma decisiones propias y situaciones cotidianas	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
01	ASTETE BERMEJO, Hector Jhael Yandel									
02	BALCONA CCAMA, Brayan Danton									
03	CAHUANA ORDOÑO, Aaron Kalid									
04	CARTEGENA PEDRAZA, Luciana Alexa									
05	CCAMA RAMOS, Cristian Emir Paolo									
06	CHARAJA ARCE, Wiliam Andherson									
07	CARAJA QUISPE Joaquin max									
08	CONDORI HUAYAPA, Hari Dayiro									
09	CORDOVA GONSALES, Giuliana Camila									
10	CUPI QUISPE, Yhon Jose									
11	ESCOBAR FLORES, Naomi Akemi									
12	FLORES TICONA, Alexandra Selene									

13	INO FUENTE PACHO, Jhoseph Andree																		
14	LAURA GALINDO, Yulian Yandy																		
15	MAMANI LOPEZ, Angelo Paul																		
16	MAMANI VALERO, Briana Valentina																		
17	MELENDEZ GELDRECH, Leonel Rodolfo																		
18	ORTEGA CUSIHUAMAN, Miranda Mayte																		
19	ORTEGA ZAPANA, Nestor Aaron																		
20	QUISPE MAMANI, Jaendaingh Heirdlinht																		
21	QUISPE VENEGAS, Adrian Augusto																		
22	ROJAS RAMOS, Alejandro Xavier																		
23	SALAS CUTIPA, Jasel Ariana																		
24	SOTOMAYOR COILA, Larissa Nahiara																		
25	VENEGAS TEVES, Victor Alexander																		
26	VENTURA MAMANI, Karol Denali																		
27	MAQUERA HERRERA Ian Fabrizio																		
	TOTAL																		

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO

B= EN PROCESO

C= EN INICIO

ANEXO N° 05

FICHA DE OBSERVACION PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST)

DATOS GENERALES:

IEI.N 255 Urb. Chanu Chanu

GRUPO "A" (CONTROL)

	ASPECTOS <u>INDICADOR</u>	EXPRESIÓN ORAL			PERSONAL			SOCIAL		
		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias	Se siente seguro de si mismo	Actúa y toma decisiones propias y situaciones cotidianas	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
	APELLIDOS Y NOMBRES									
01	ARAUJO POMA, Gabriel Jhoshua									
02	CACERES MAMANI, Yandhi R aquel									
03	CASTILLO CARBAJAL, Diego Fernando									
04	CHALCO BARREDA, Mishell									
05	CHINO MAMANI, Angil Ysumi									
06	CHOQUE MACHACA, Deyly Shamira									
07	ESCOBAR MAMANI, Adriana Sarahi									
08	GONZALO ROQUE, Danna Brayan									
09	GONZALO ROQUE, Juliet Grease									
10	GUTIERREZ AYALA, Iker Antoni									
11	GUTIERREZ AYALA, Iris Ariana									

12	HERERA FLORES, Malcom Lionel									
13	JAHUIRA PONCE, Ximena Maciel Sumita									
14	LAURA CCOSI, Milena Gia Uziel									
15	LUJANO POMA, Camila Anyeli									
16	LUPACA ACHATA, Geraldinen Genesis									
17	MAMANI OTAZU, Heydi Jhudit									
18	MAYTA FLORES, Rusbelia Nadine									
19	OLARTE FIGUEROA, Mark Salvador									
20	PACCO YSCARRA, Greace Fernanda									
21	PACSI FLORES, Arnold Gerard									
22	QUISPE HOLQUIN, Frank Jeremy									
23	SAHUA MENDOZA, Graciano Jorge Blas									
24	SILVIA GONZALES, Fernanda Alejandra									
	TOTAL									

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO

B= EN PROCESO

C= EN INICIO

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

1. TÍTULO DEL TALLER: REPRESENTANDO A MI FAMILIA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo emociones.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>REPRESENTAN- DO A MI FAMILIA</p>	<p>INICIO Se narrará el cuento del Nabo Gigante; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personales? ¿Qué paso con el nabo? ¿ustedes como lo hubieran sacado al nabo? ¿cuantos conformaban esa familia? ? por quienes está conformado nuestra familia?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas formaran grupos para realizar un juego dramático sobre la familia; se designarán de manera organizada al rol que representaran y se les entregara por grupo disfraces para representar a los personajes respectivos y de esa manera realizaran el juego de roles.</p> <div data-bbox="624 1234 954 1429" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿quiénes conformaban su familia? ¿qué actividades realiza la mama? ¿qué hace el papa? ¿cuál es la labor de los niños? ¿quiénes más conforman nuestra familia? ¿le gusto interpretar los roles de su familia? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase y dibujaran a los miembros que conforman su familia.</p>	<p>Siluetas pizarra</p> <p>Disfraces Cartel de evaluación</p>	<p>15 min</p> <p>25min</p> <p>5min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

1. TÍTULO DEL TALLER: LA BODEGA DE DON PEDRITO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo emociones.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza autonomía, Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>LA BODEGA DE DON PEDRITO</p>	<p>INICIO Se narrará el cuento de los Duendes de la Tienda; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personales? ¿Qué paso en la tienda? ¿Qué hicieron los duendes? ¿Dónde se fueron la familia? ¿por qué se fueron? ¿que hay en una tienda?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas formaran grupos para realizar un juego que será: La Tiendita de Don Pedrito; se designarán de manera organizada a uno los vendedores de la tiendita y los demás niños los compradores y se les entregara por grupo disfraces para representar a los personajes respectivos y de esa manera realizaran el juego de roles.</p>  <p>CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes fueron los vendedores? ¿que vendía en la tiendita? ¿qué compraron? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Siluetas pizarra</p> <p>Disfraces Cartel de evaluación</p> <p>Voz humana</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 03

1. TÍTULO DEL TALLER: NUESTRAS ELECCIONES	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nº 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo confianza y seguridad	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo confianza y seguridad.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>NUESTRAS ELECCIONES</p>	<p>INICIO Se preguntará a los niños: ¿Quién es el presidente del Perú? ¿Nosotros también debemos elegir un presidente en nuestra aula? ¿Porque? ¿qué función cumple un presidente?</p> <p>DESARROLLO Luego se presentará en una lámina al presidente del Perú y cuáles son las funciones de un presidente y quienes lo eligen. Los niños y niñas formarán grupos para de los cuales elegirán a un candidato. Los candidatos presentaran sus propuestas exponiéndolas en el aula, luego los niños y niñas realizaran las elecciones y de esa manera elegirán a su presidente de aula.</p> <div data-bbox="628 1218 863 1473" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE ¿Qué actividad realizaron? ¿Quiénes fueron nuestros candidatos? ¿Que propusieron? ¿qué roles cumplieron? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Laminas Logos</p>	<p>15 min</p> <p>25 min</p> <p>5min</p>


TALLER DE APRENDIZAJE Nº 04

1. TÍTULO DEL TALLER: EL DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nº 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo confianza y seguridad	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo confianza y seguridad.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>EL DESCUBRI MIENTO DE AMERICA</p>	<p>INICIO: Se narrará la historia del Descubrimiento de América; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personales? ¿Qué paso donde llegaron? ¿cómo los llamaban? ¿ustedes cómo se sentirían al descubrir nuevas tierras?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas representarán la historia del descubriendo de américa, de esa manera los niños asumirán el rol de cada personaje.</p>  <p>CIERRE ¿Qué actividad realizaron? ¿Quiénes fueron los personajes? ¿Que propusieron? ¿qué roles cumplieron? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Laminas Logos</p>	<p>15 min</p> <p>25 min</p> <p>5min</p>


TALLER DE APRENDIZAJE Nº 05

1. TÍTULO DEL TALLER: HOY SOY UN REPORTERO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nº 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo emociones.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Afirma su identidad	Se valora así mismo	Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>HOY SOY UN REPORTERO</p>	<p>INICIO Se observará un noticiero de los programas de televisión y entrevistas; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personajes? ¿de qué se trató el noticiero? ¿Qué hicieron? ¿de que se trata una noticia? ¿le gustaría ser reporteros?</p> <p>DESARROLLO A los niños y niñas se les designara aleatoriamente cámaras y micros, representando a periodistas, camarógrafos y entrevistados. Los niños empezaran a entrevistar a los demás y narraran una noticia; de esa manera realizaran el juego de roles.</p>  <p>CIERRE ¿Qué realizaron? ¿Quiénes fueron los periodistas? ¿Qué cuáles fueron las noticias? ¿les gusto representar un noticiero? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Televisión</p> <p>Disfraces Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>20 min</p> <p>15min</p>

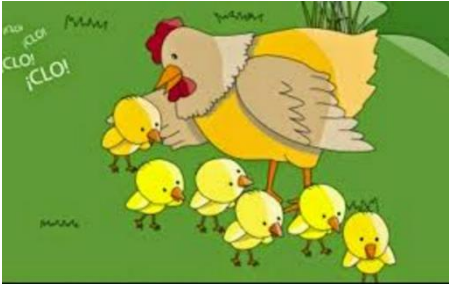
TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

1. TÍTULO DEL TALLER: EL POLLITO PERDIDO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo emociones.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Ingiera el significado de los textos orales	Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>EL POLLITO PERDIDO</p>	<p>INICIO Se narrará el cuento del pollito perdido; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personales? ¿De qué trato la historia? ¿Qué paso con el pollito? ¿Cómo creen que se sintió el pollito cunado estuvo solo? ¿en qué termino la historia?</p> <p>DESARROLLO Se designará a los niños y niñas personajes de las historias los cuales representaran, luego los niños se disfrazarán y se empezara con la representación de la historia, realizando el juego de roles.</p>  <p>CIERRE ¿Qué rol cumplieron en la historia? ¿Quiénes a que animal representaron? ¿les gusto asumir el rol del personaje designado? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Disfraces Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>25min</p> <p>5min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

1. TÍTULO DEL TALLER: LAS PROFESIONES DE COMUNIDAD	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de Taller: Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y transmitiendo emociones.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>LAS PROFESIONES DE MI COMUNIDAD</p>	<p>INICIO Se narrará el cuento de los diferentes trabajadores que ayudan a a salvaguardar la comunidad; luego se les realizara preguntas ¿Quiénes son los personales? ¿De qué trato la historia? ¿Qué paso con el niño? ¿Quién le auxilio al niño? ¿En qué termino la historia?</p> <p>DESARROLLO Se designará a los niños y niñas personajes de las historias los cuales representaran, luego los niños se disfrazarán y se empezara con la representación de la historia, realizando el juego de roles.</p> <div data-bbox="598 1258 943 1485" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE ¿Qué rol cumplieron en la historia? ¿Qué profesión actuó más en la historia? ¿Les gusto asumir el rol del personaje designado? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Disfraces Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>25min</p> <p>5min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: HOY ASUMIMOS EL ROL DE LA RATITA PRESUMIDA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en la práctica del habla y asuman el rol de diferentes personajes

Situación desafiante: Que los niños y niñas asuman el rol del personaje


**Aprendizajes esperados/
situación de aprendizaje**

Que se pongan en la situación de los personajes y asuman tal cual lo sientan.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Participa en asuntos públicos para promover el bien común	Asume una posición sobre un asunto público que le permita construir consensos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>LA HISTORIA DE LA RATITA PRESUMIDA</p>	<p>LA HISTORIA DE LA RATITA PRESUMIDA</p> <p>- INICIO</p> <p>- Los niños y niñas se colocarán en un semi círculo sentados sobre sus cueritos</p> <p>- luego se establecerá las normas de juego</p> <p>- Para que posteriormente los niños dramaticen.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>- Iniciamos con la Narración de la historia la “ratita presumida” de tal manera culminamos para preguntar sobre lo narrado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llamaba la ratita? • ¿Qué se encontró la ratita? • ¿Qué hacia la ratita por las noches? • ¿Cuál es primer animal que se le acerco? • ¿Qué les dijo los animales que se les acercaron? • ¿con quién se quedó la ratita?  <p>- CIERRE</p> <p>- Una vez culminada con la dramatización reflexionan como lo hicieron cada grupo.</p> <p>- ¿Que hicimos hoy?</p> <p>- ¿Cómo te sentiste?</p> <p>- ¿Cómo lo realizamos?</p> <p>- ¿les gusto lo que hicimos?</p>	<p>hoja voz imágenes audio trajes casa escoba moneda</p>	<p>10min</p> <p>25min</p> <p>5 min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: HOY SOY UN CHEF	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 min

Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en la práctica de chef	
Situación desafiante: Que los niños y niñas asuman el rol y expresen sus emociones y	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas expresen lo que sienten al asumir un rol

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía Y seguridad al realizar acciones.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>HOY SOY CHEF</p>	<p>- INICIO</p> <p>- Los niños y niñas se colocaran en un semi circulo sentados sobre sus cueritos</p> <p>- .luego se establecerá las normas de juego</p> <p>- Iniciamos con observación de un audiovisual hoy aprendemos a preparar una brochetas de frutas de tal manera culminamos para preguntar sobre lo observado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué preparo la chef? • ¿Qué ingredientes necesito? • ¿Qué hizo primero? • ¿en cuánto tiempo termino? • ¿les gusto la presentación? <p>- Para que posteriormente los niños y niñas asuman el rol.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Vestimenta</p> <p>Ingredientes</p> <p>Posillos</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p>
	<div data-bbox="655 1088 908 1256" data-label="Image"> </div> <p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas se colocan su indumentaria de chef luego inician con la elaboración de la receta posteriormente ponen sobre la mesa los ingredientes y materiales a usar de tal manera inician con la preparación de las brochetas de frutas.</p> <div data-bbox="619 1588 973 1742" data-label="Image"> </div> <p>- CIERRE</p> <p>- Se realiza una asamblea acerca de la actividad realizada planteamos interrogantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Que hicimos hoy? - ¿Cómo lo realizamos? - ¿les gusto lo que hicimos? 		<p>10 min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: HOY FESTEJAMOS EL CUMPLEAÑOS DE TODOS LOS SANTOS	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 min

Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en la práctica de festejar todos los santos
Situación desafiante: Que los niños y niñas expresen porque debemos recordar el día de los santos
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje Que los niños asuman el rol de la familia doliente y expresen el sentimiento que ocasiona ese día

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>HOY FESTEJAMOS EL CUMPLEAÑOS DE TODOS LOS SANTOS</p>	<p>INICIO Se pide a los niños q se pongan en un círculo y se hagan los dormidos y puedan escuchar la historia del todos los santos y con ayuda de las imágenes, seguidamente los niños y niñas eligen los personaje y se entrega los disfraces como:</p>  <p>DESARROLLO - Los niños y niñas en forma natural desarrollan la actividad según los papeles elegidos por ellos como, Padre, hijo, padrinos cura familiares e invitados los niños y niñas interpretan los papeles demostrados respeto a los de más y busca ayuda cuando lo necesita.</p>  <p>FINAL: S e realizara las siguientes interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿les gusto ? ¿les gustaría volverlo hacer?</p>	<p>imágenes tombola tanta wawa mana galletas dulces corona flores agua bendita</p>	<p>10min 25 min 10 min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: ESCENIFICAMOS LA SALIDA DE MANCO CAPAC Y MAMA OCLLO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady SOSA PAUCAR
DURACION	45 min



Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en la práctica de las costumbres y conozcan la salida de Manco Capac.	
Situación desafiante: Que los niños y niñas expresen el valor que dejaron los incas como manco Capac y Mama ocllo.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas asuman el rol de manco Capac y mama ocllo y valoren sus costumbres

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>ESCFENIFIC AMOS LA SALIDA DE MANCO CAPAC Y MAMA OCLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Los niños y niñas se acomodaran en media luna de tal manera se narrara la leyenda del manco y mama ocllo, seguidamente se reparte los disfraces, los niños elegirán los personajes principales de manera autónoma. - DESARROLLO - Seguidamente los niños interpretan según la leyenda narrada como son manco capac y mama ocllo soldados, acllas y sirvientes, los niños y niñas demuestran respeto a los personajes durante el desarrollo del juego con la dramatización. <div data-bbox="678 1081 916 1261" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - CIERRE - Una vez culminada la dramatización se realiza una serie de interrogantes ¿Qué podemos rescatar de la leyenda? ¿Cuáles fueron sus normas? ¿de qué trato la leyenda? ¿Cómo se sintieron? 	<p>trajes platico semillas cocinas palas picos</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10 min</p>

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>HOY ASUMIMOS EL ROL DE BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANITOS</p>	<p>- INICIO</p> <p>- Se invita a los niños y niñas que se echen en el piso para escuchar el cuento de blanca nieves y los siete enanitos</p>	<p>Hojas Imágenes</p>	<p>10min</p>
		<p>Disfraces</p>	<p>25 min</p>
	<p>DESARROLLO</p> <p>- Se coloca el audio de cuento “blanca nieves y los 7 enanitos”</p> <p>- Responden a preguntas de comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo era la blanca nieve? • ¿Qué se comió blanca nieve? • ¿Qué le ocurrió cuando se comió la manzana? • ¿Quién le perdonó la vida? • ¿Quién le salvo la vida? <p>Una vez reflexionado del cuento presentado los niños y niñas se colocan los trajes para que luego asuman el rol</p>  <p>- CIERRE</p> <p>- Una vez culminada con la dramatización se les pregunta una serie de preguntas</p> <p>- ¿qué grupo lo hizo mejor?</p> <p>- Cada niño da su opinión y verbalizan.</p>	<p>Voz humana</p>	<p>10 min</p>



TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: HOY ASUMIMOS EL ROL DE LOS EXPOSITORES	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nº 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 Min

Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en la práctica de asumir un rol y ser líderes	
Situación desafiante: que los niños y niñas expresen su punto de vista y den a conocer lo que piensan	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas logren expresar lo que piensan y sean grandes oradores.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>TALLER HOY ASUMIMOS EL ROL DE LOS EXPOSITORES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Se invitara a los niños y niñas a que puedan sentarse en forma de media luna - De tal manera se propondrá y acordara las reglas de trabajo. 	<p>Banderitas Vos humana</p>	<p>10 min</p>
	 <ul style="list-style-type: none"> - DESARROLLO - Una vez establecida nuestras normas iniciamos con la exposición de todos los animales que eligieron les decimos hoy ustedes asumirán el rol de diferentes expositores de diferentes temas - Se les entrega su bandita de ponentes de diferentes países - De tal manera sale uno por uno a disertar al frente y compartir su experiencia 	<p>Mesa Silla Papelote</p>	<p>25 min</p>
	 <ul style="list-style-type: none"> - CIERRE - Una vez culminada se realizará una serie de preguntas .¿Qué país les convenció? ¿De qué tema les gusto más? ¿Les gusto lo que hicimos? - Exponen sus trabajos y verbalizan. 		<p>10 min</p>



TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: LA LONCHERA PERDIDA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 min

Propósito del taller: Que desde pequeños se inicien con la expresión oral	
Situación desafiante: que los niños y niñas asuman un rol de tal manera expresen el personaje	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños niñas asuman el rol al interpretar.

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento	Comparte emociones y sentimientos con su entorno

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p style="text-align: center;">LA LONCHERA PERDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Se narrara el cuento con ayuda de secuencia de láminas, luego se interrogan para que respondan ordenado las palabras - ¿les gusto el cuento? - ¿sobre qué trata el cuento? ¿Qué hizo Sergio con su mochila? - ¿Qué le dijo su mama a Sergio? - ¿finalmente que paso? 	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Formación de grupos</p> <p>Representación De juego de roles</p>	<p style="text-align: center;">10 min</p> <p style="text-align: center;">25 min</p>
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta actividad se forman grupos de 5 integrantes, entregare fichas en una cajita y cada niño cojera solo una ficha - Solamente hará 2 fichas con los dibujos de un niño otro de una señora o mama , al niño que le toco la ficha con esos dibujos antes mencionados actuara de ese personaje y el resto de ellos niños serán espectadores - En esta actividad representan el juego de roles  <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se interrogan a los niños espectadores - ¿les gusto el cuento? - ¿de qué trata? - ¿Quiénes son los personajes y como se laman? - ¿Dónde ocurrió? - ¿Qué harían ustedes en caso de Sergio? 	<p>Interrogaciones</p> <p>comentario</p>	<p style="text-align: center;">10 min</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

1. TÍTULO DE LA SESIÓN: LA GRANJA DE ANIMALES	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 255 CHANUCHANU
EDAD Y SECCIÓN	4 Años sección "B"
DIRECTORA	Ruth Sandra MOLINA FIGUEROA
DOCENTE DE AULA	Mary Madeleine FLORES PORTUGAL
EJECUTORAS	Yovana ARIAS GUEVARA Lady Verónica SOSA PAUCAR
DURACION	45 min

Propósito de la sesión: Que desde pequeños se inicien en asumir un rol y de esa manera se expresen con fluidez	
Situación desafiante: que los niños y niñas expresen los sonidos y las acciones que hace un animal de granja	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que se sientan comprometidos al asumir el rol de los animales de granja

4. APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos.	Representa, a través de otros lenguajes, algún elemento o hecho que más le ha gustado del texto que le leen.

DESARROLLO DEL TALLER

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	T
<p>LA GRANJA DE ANIMALES</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada niño un rompecabezas de cuatro piezas de un animal de granja - Una vez culminado con el armado del rompecabezas, se les pregunta ¿Lo conoces?, ¿Alguna vez lo viste? ¿Sabes qué tipo de animal es? 	<p>hoja imágenes</p>	<p>10 min</p>
		<p>La historia</p>	<p>25 min</p>
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narramos la historia del “los animales” - Responden a preguntas de comprensión: <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué sonidos emiten? • ¿Quiénes son los animales de granja? • ¿Todos los niños tienen mascota? • ¿Qué nombre le pondrías si te regalan uno? - Los niños se colocan las máscaras para actuar como el animal que le toco - Emiten sonido - Actúan sus mimos del animal 	<p>Mascaras</p>	<p>10 min</p>
 <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pintan el que le toco - Exponen sus trabajos y verbalizan. 			

EVIDENCIAS



LEYENDA: En la fotografía se observa la ejecución del taller N° 02 “LA TIENDITA” así mismo se puede apreciar a los niños que están asumiendo el rol de comprador y vendedor.



LEYENDA: En la fotografía se puede apreciar a los niños y niñas asumiendo el rol de los personajes del DESCUBRIMIENTO DE AMERICA.



LEYENDA: En la fotografía se observa a niños y niñas asumiendo el rol de diferentes animales, donde demostraron los sonidos onomatopéyicos y gestos de la misma.



LEYENDA: En la fotografía se observa a niños asumiendo el diferentes roles de trabajadores como son; médicos, enfermeras, policías, bomberos, ingenieros etc .



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños y niñas que están asumiendo el rol de diferentes actores del cuento de la ratita presumida, como se puede apreciar; gata, perro, ratón, chancho.



LEYENDA: En la fotografía se aprecia la representación del día de, todos los santos donde los niños y niñas asumieron el rol, de la familia doliente e invitados.



LEYENDA: En la fotografía se aprecia la escenificación de la salida de Manco Capac y Mama Ocllo. Donde los niños asumen el rol de dichos personajes.



LEYENDA: En la fotografía se observa la disertación de una niña que informo a sus compañeritos sobre la vaca; características, habitad, utilidad.