

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

“Cuentos Infantiles en el Desarrollo de Juegos de Roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023”

**TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autora:

Karolhay Katihuska Romero Sánchez (0009-0008-7370-4275)

Asesora:

Mg. Mélida Vela Rios (0000-0002-6771-0344)

Línea de Investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de aprendizajes y condiciones de educabilidad

PROMOCIÓN 2022

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado

Prof. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Presidente

Prof. Bessy López Saavedra (0009-0001-9042-0695)

Secretaria

Prof. Julia Noemí Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)

Vocal

Dedicatoria

A mis padres Carlos y Pilar que siempre me brindaron su respaldo incondicionalmente durante mi formación académica y por las muestras de cariño que me demuestran y que siempre están acompañándome y brindándome sus consejos para ser una persona de bien y una gran profesional.

Karolhay Katihuska

Agradecimiento

A Dios por sus infinitas bendiciones y por brindarme salud durante mi etapa de estudiante y así lograr cumplir con mis metas profesionales de ser Licenciada en Educación Inicial.

A mis padres por apoyarme y que gracias a sus sabios consejos he podido culminar mis estudios de formación profesional, por ser mi motivación para lograr cumplir mi objetivo de ser una gran profesional en educación inicial.

A la directora, maestras y niños de la I.E. N° 204 de Morales, por darme las comodidades para la ejecución de mi línea de investigación.

A los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”, por compartir sus conocimientos y consejos que me permitió culminar mis estudios.

Karolhay Katihuska.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Karolhay Katihuska Romero Sánchez, identificada con DNI N° 71693345, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, autora del informe de tesis: Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

Declaro bajo juramento que:

1. La presente informe es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, febrero del 2024.



Bach. Karolhay Katihuska Romero Sánchez

DNI N° 71693345

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador.

Presento ante ustedes la tesis titulada **“Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023”**, con el deseo de obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial y en cumplimiento con las normas vigentes establecidas por la escuela.

Este presente trabajo de indagación científica, establece una valiosa información para el resultado de mi experiencia en la investigación; por lo que, espero realizar con los requisitos de ley para su conformidad y sustentación de la misma.

Esperando realizar con los requerimientos de ley que merezca su aprobación.

Karolhay Katihuska

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Índice	7
Resumen	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Capítulo I	13
Planteamiento del Problema	13
1.1. Situación Problemática.	13
1.2. Formulación del Problema.....	15
1.3. Justificación de la Investigación	15
1.4. Objetivos de la Investigación.....	16
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	17
Capítulo II.....	18
Marco Teórico	18
2.1. Antecedentes del estudio.....	18
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	22
2.3. Definiciones de términos básicos.....	44
Capítulo III.....	46
Metodología.....	46
Capítulo IV	57
Resultados Obtenidos	57
Capítulo V.....	70
Conclusiones y Recomendaciones.....	70
Referencias Bibliográficas.....	72

Anexos	75
Anexo N° 01: Reporte turnitin.....	75
Anexo N° 02: Matriz de consistencia	76
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos.....	84
Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento	85
Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	94
Anexos 06: Sesiones de Aprendizaje.....	95
Anexo N° 07: evidencias fotográficas	127

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo definir que los cuentos infantiles predominen los resultados de los juegos de roles en los infantes de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. En esta perspectiva se formuló como hipótesis general: Los cuentos infantiles predominan significativamente en crecimiento de los juegos de roles en los infantes de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. El análisis metodológico fue de tipo aplicada, con diseño de investigación cuasi-experimental, en la que se considera a dos grupos de estudio integrado por las secciones Chispitas de amor (grupo experimental) y Amorosos (grupo control), en la que se ejecutó la investigación en el grupo experimental, aplicando los cuentos infantiles como planificación didáctica para mejorar el juego de roles en los infantes, los datos nos permitieron comparar los resultados antes y después de haber ejecutado la investigación en ambos grupos de estudio. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, en el proceso de aplicación de datos fue una ficha de observación a los niños tanto del grupo experimental y control, antes y después de haber aplicado los cuentos infantiles, formuladas y diseñadas en base a la operacionalización de variable dependiente, respecto a la obtención de los datos se llevó a cabo empleando un programa estadístico SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) para la prueba de hipótesis.

Palabras clave: cuentos infantiles, juego de roles, imaginación, creatividad y socialización.

Abstract

The present research had the objective of defining that children's stories predominate the results of role-playing in 4-year-old infants of I.E. N° 204, Morales, 2023. In this perspective, the general hypothesis was formulated as follows: Children's stories predominate significantly in growth of role-plays in 4-year-old infants of I.E. N° 204, Morales, 2023. The methodological analysis was of an applied type, with a quasi-experimental research design, in which two study groups were considered, integrated by the sections Chispitas de amor (experimental group) and Amorosos (control group), in which the research was carried out in the experimental group, applying the children's stories as didactic planning to improve role playing in the infants, the data allowed us to compare the results before and after having carried out the research in both study groups. The research approach was quantitative, in the process of applying data was an observation form to the children of both the experimental and control groups, before and after applying the children's stories, formulated and designed based on the operationalization of the dependent variable, regarding the data collection was carried out using a statistical program SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for hypothesis testing

Keywords: children's stories, role play, imagination, creativity and socialization.

Introducción

En el ámbito educativo, el proceso de instrucción a los niños es primordial, permite al docente incorporar en su práctica pedagógica estrategias didácticas como: canciones, juegos, dramatizaciones y cuentos infantiles que conllevan a la consecución de aprendizajes significativos en los preescolares. La narración de los cuentos en la primera infancia predomina las bases para la lectura, atención y de acontecimientos que suceden en los cuentos; asimismo, los niños son más atraídos a desarrollar hábitos de lectura y a sentirse motivados para aprender a leer, para imaginar, crear, imitar a personajes y practicar valores.

Los cuentos infantiles pueden ser contados oralmente, leídos en libros impresos o presentados en forma de cuentos animados, su importancia radica en la capacidad para estimular la imaginación, enseñar lecciones valiosas y proporcionar entretenimiento adecuado para el crecimiento del aspecto cognitivo y emocional de los infantes fue considerado.

Por tanto, los cuentos infantiles considerados como un instrumento eficaz que permite contemplar el crecimiento completo de dichos niños, que contribuye a su crecimiento en lo cognitivo (memoria, concentración, atención, imaginación y creatividad), emocionales (afecto, alegría, autoestima y autonomía), sociales (empatía, trabajo en equipo; juego de roles y socialización) y lingüísticas (dialogar, expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos).

La intervención de los niños en dramatización de los cuentos infantiles les motiva a comunicar los sentimientos; asimismo, favorece el progreso de su imaginación y creatividad al asumir el rol de los animales que más les llame la atención, imaginando una cualidad o característica que le identifica al personaje en el cuento infantil. En esta perspectiva, la representación de roles es una parte fundamental porque favorece en el dialogo comunicativo entre sus compañeros y el niño; al mismo tiempo, contribuye al progreso cognitivo, la conveniencia emocional de los niños preescolares, proporciona también oportunidades para aprender, experimentar y desarrollar habilidades esenciales que los prepararán para la vida y el aprendizaje continuo.

El presente proyecto de tesis engloba información relevante, analizado, en concordancia con la problematización, según la siguiente estructura:

En el presente capítulo I, el problema presenta el estado situacional, justificación del estudio, formulación del problema, los objetivos de la investigación, delimitaciones y limitaciones de la investigación.

En el presente capítulo II, el marco teórico presenta los antecedentes del proyecto, el enfoque científico o las bases teóricas y además la explicación o descripción de conceptos fundamentales.

En el capítulo III, se puede ver la metodología de investigación, lo cual considera la hipótesis, variables de estudio, operacionalización de variables, metodología, tipo de estudio, diseño de investigación, población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y métodos de análisis de datos.

En el capítulo IV, los logros obtenidos consignan la muestra de datos generales, análisis, interpretación y discusión de los resultados.

En el capítulo V, se dan a conocer las conclusiones de la investigación y las recomendaciones del mismo.

Además, contiene las referencias bibliográficas las cuales hicieron posible el presente trabajo de investigación y los anexos como evidencia de las acciones realizadas (ficha de observación, matriz de consistencia, validación del instrumento, constancia de ejecución de la investigación, sesiones de aprendizaje, evidencias fotográficas).

Karolhay Katihuska.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática.

Para una enseñanza de primera infancia favorece el desarrollo integral en los niños, proporcionando experiencias enriquecedoras y actividades motivadoras para estimular las capacidades cognitivas, lingüísticas, motoras y socioafectivas en los infantes. Durante esta etapa de transición los niños interactúan con sus compañeros, desarrollando su creatividad, imaginación, atención, concentración, resuelven problemas y exploran su entorno.

En esta etapa de exploración, creatividad, imaginación y socialización los preescolares van desarrollando habilidades y destrezas propias de su edad, siendo una de ellas la habilidad de imitar a personas, personajes o animales de su entorno mediante el juego, básicamente la representación de roles brinda a los infantes la oportunidad de imitar a su personaje favorito ya sea del cuento infantil que más le guste o de personas de su entorno que más admira.

En este sentido, las actividades de representación de roles son una táctica que está relacionado con la creatividad e imaginación, en los juegos de roles, los niños tienen oportunidades para la práctica de habilidades lingüísticas, pueden hablar y escuchar nuevas palabras y frases mientras interactúan con otros niños. Asimismo, el juego de roles estimula la capacidad de imaginar y crear en lo infantil, les asiste en el progreso habilidades de pensamiento abstracto, la resolución de problemas mientras imagina escenarios, roles y situaciones.

Para Gonzales-Moreno (2021), manifiesta que "el niño participa en actividades de juego con objetos que a menudo no guardan relación con el propósito del juego de roles. Inicialmente, en el niño prevalece la conexión entre objeto y significado, luego el significado cobra más importancia que el objeto". (p. 305).

Por tanto, el presente juego de roles en la etapa preescolar es esencial para dicho progreso de los niños, que favorece en el ámbito del habla, las emociones y aspectos sociales cognitivas; asimismo, fomenta la creatividad, la fantasía, la socialización y la autoconfianza, es una forma natural y efectiva de aprendizaje que debería fomentarse y apoyarse en los entornos educativos y en el hogar.

Delgado (2023), enfatiza que "la representación de roles es determinante en el crecimiento de los infantes, ya que imitan situaciones y personas reales, lo que les ayuda a construir una comprensión del mundo que les rodea desarrollando sus destrezas". Por lo tanto, el juego de roles ayuda a los niños a tener un espacio seguro y divertido para explorar, experimentar acerca del entorno que les rodea, mientras demuestran una amplia gama de habilidades físicas, emocionales, sociales y cognitivas.

Para desarrollar el juego de roles en la educación inicial se realiza mediante una dramatización de los cuentos infantiles, considerado como un instrumento esencial que permite estimular el crecimiento cognitivo, lingüístico, emocional y aspecto social de los infantes. Según, Chamorro y Payá (2018), "el cuento infantil posee exposición corta y concisa, el cual integra historias irreales o reales, destinado a los niños, posee ventajas en el ámbito educativo, como el hábito por la lectura y la actividad socializadora a través de práctica de valores".

Asimismo, el cuento infantil cumple una función importante en el avance de los preescolares al proporcionar una experiencia educativa rica y multifacética que apoya el crecimiento completo de los niños en este período fundamental de sus vidas. En consecuencia, los cuentos infantiles proporcionan fuentes reales para que los niños escuchen y participen en conversaciones estructuradas, lo que colabora con el crecimiento del vocabulario, la agudeza auditiva y la expresión oral.

Por su parte Montes (2005 como se citó en Damario, 2022), "los cuentos infantiles pueden estimular el pensamiento crítico en los niños al presentarles situaciones complejas, dilemas y personajes con los que pueden identificarse, y así puedan reflexionar sobre sus propias experiencias y desarrollar habilidades para analizar el mundo que les rodea".

En el contexto educativo, aplicar los cuentos infantiles como táctica proporciona a los docentes una experiencia enriquecedora en su quehacer pedagógico, logrando que los estudiantes estén motivados y participativos durante el proceso de aprendizaje. El MINEDU (2016), en el área de comunicación en el ciclo II favorece el logro del desempeño en los niños de cuatro años al deducir "conexiones de relación causa-consecuencia, así como atributos de individuos, figuras, animales y objetos en relatos, cuentos, leyendas y versos transmitidos oralmente (p. 119).

En relación con las implicancias, en la región San Martín principalmente en la I.E. N° 204, los niños de cuatro años de la sección “Chispitas de amor” presentan actitudes tímidas y poco sociales, se encuentran desmotivados y son poco participativos durante la jornada pedagógica, debido a que la docente no aplica estrategias didácticas como es la narrativa para niños dentro del proceso educativo para los niños. Por lo que, el propósito de esta investigación es ofrecer información precisa a los maestros para incorporar en su conducción y planificación de la práctica pedagógica en dichos cuentos infantiles como planteamiento de que se pueda tener un juego de roles en los preescolares, motivando a los niños a competir activamente demostrando sus habilidades de imaginación, creatividad y socialización al relacionarse con las personas del ámbito educativo.

1.2. Formulación del Problema

Problema general:

¿De qué manera los cuentos infantiles desarrollan el juego de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023?

Problemas específicos:

- ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan una imaginación en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023?
- ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan una creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023?.
- ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023?

1.3. Justificación de la Investigación

- Justificación teórica. Esta investigación cuenta un aporte teórico que sustenta a las variables de estudio, considerando que el cuento infantil es una narración corta dirigido a los infantes, con el propósito de estimular la práctica de lectura desde temprana edad. Al respecto, Montes escritora argentina destaca la originalidad y profundidad del cuento, favoreciendo la habilidad de comprender y reflexión de los infantes. Para la variable de los juego de roles, se caracteriza por ser un dinamismo agradable o relacionadas que involucra las habilidades de la imaginación, creatividad, socialización y autoconfianza

en los infantes. Al respecto Vygotsky argumentaba que el juego de representación sociales admite a los infantes practicar y adquirir destrezas más allá de su nivel actual de desarrollo, ya que les permite simular roles el cual se puede determinar los procesos de la vida real. Con estos aportes este estudio evidencia que el cuento infantil desarrollara para su representación de infantes del nivel inicial; asimismo, los estudios realizados servirán para otras investigaciones.

- Justificación práctica. Teniendo en cuenta el contexto educativo, la investigación tuvo como impacto en el quehacer pedagógico de la maestra, a fin de incorporar el cuento infantil en la planificación hasta la conducción de sus actividades de aprendizaje que permitan tener una representación de roles y que puedan interpretar a personas, personajes y animales del cuento, favoreciendo y estimulando su imaginación, creatividad, socialización e interacción de los niños con sus compañeros.
- Justificación metodológica. En relación al aspecto metodológico, el instrumento estuvo diseñado en función a la variable dependiente (juego de roles), que se empleó durante la presente investigación, siendo validado por opinión de profesionales que son maestros en la disciplina de educación inicial; por lo que, servirá para otras investigaciones, asimismo, se dará veracidad al propósito de está justificación.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar que los cuentos infantiles incidan en el avance de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Demostrar que los cuentos infantiles incidan en el crecimiento de la imaginación en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.
- Demostrar que los cuentos infantiles incidan en el crecimiento de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.
- Demostrar que los cuentos infantiles incidan en el crecimiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones:

- Delimitación espacial, la presente indagación se realizó en la I.E. N° 204, del distrito de Morales, región San Martín.
- Delimitación temporal, la presente indagación se desarrolló durante el periodo académico 2022 al 2023.
- Delimitación de la muestra, el grupo de estudio consistió en los infantes de cuatro años de las unidades Chispitas amor (grupo experimental) y Amorosos (grupo control).

Limitaciones:

- Exigua información relacionada a la presente variable de estudio cuentos infantiles y juego de roles, no hubo antecedentes en la provincia y región San Martín respecto en las variables en mención.
- Limitado periodo para la presente ejecución de la búsqueda, teniendo en cuenta que se tuvo que cumplir con la planificación de la unidad didácticas; por lo que, se dificultó en tener que incluir actividades propias del estudio para cumplir con el objetivo del estudio.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacionales

Topa (2023) menciona que “El cuento infantil la solidificación en infantes de 4 a 5 años”. Ambato. Ecuador, concluye: (1) En el ámbito educativo, el relato dirigido a niños es un instrumento esencial para fomentar la enseñanza de los niños que proporciona pautas necesarias en beneficio a un método cognitivo, el cuento infantil durante los primeros años es un portador recreativo de nuevos valores, conocimientos, morales y principios que se adaptan para los intereses de sus lectores. (2) Para brindar un apoyo pedagógico completo, la guía de cuentos infantiles conlleva a unos temas y habilidades específicos en el plan de estudios de educación inicial. Los cuentos infantiles fomentan el hábito de leer y contribuyen significativamente al desarrollo de los procesos mentales.

Jiménez y Prado (2023) Menciona que “Juego de roles en el crecimiento de edades entre 4 a 5 años”. Ecuador, arriban a las siguientes conclusiones: (1) Los juegos de roles que la maestra dirigió en el salón de clases incluyeron jugar a los disfraces, lo que ayuda a desarrollar su creatividad y El niño tratará de imitar o copiar al personaje que le gusta. Otro juego de roles fue el cuento viajero, las familias de los niños crean un cuento viajero con imágenes, dibujos o fotos que hablen sobre el niño, luego lo llevan a salón de clases (2) Al interactuar y asumir roles realistas, el juego de roles contribuye significativamente en que los niños desarrollen su identidad, lo que se convierte en un mecanismo útil para las labores diarias y el desarrollo social. Además, siempre enfatizando la individualidad y respetando la diversidad de roles, es importante utilizar una variedad de estrategias y dinámicas donde impulsen una socialización en los niños.

González y Tigrero (2022), Menciona que los “Juego de roles contemplan un lenguaje oral en niños de 3 a 4 años”. La Libertad. Ecuador, concluyen: (1) El uso del juego de roles es crucial porque tiene una influencia significativa durante el progreso de los niños de 3 a 4 años del nivel inicial, aumenta esa fluidez verbal y hace que los niños incrementen de manera natural en su entorno. (2) Permite al niño relacionarse con sus compañeros imaginando escenas donde puede expresar libremente sus pensamientos sobre lo que planean hacer. (3) Los datos obtenidos

del estudio sugieren que el juego de roles ayuda significativamente en los infantes de 3 a 4 años del subnivel en Juan Jacobo Rousseau y desarrollen su lenguaje. Les permite hablar bien con sus compañeros e relacionarse con sus compañeros de equipo, lo que les permite pronunciar más palabras de manera espontánea y adquirir nuevos conocimientos en todo el mundo.

Pazmiño (2022) Menciona que "El papel de los cuentos infantiles son las representaciones mentales para niños y niñas en el subnivel II de educación inicial". Ecuador, llegó a la conclusión que: (1) Las narrativas dirigidas a niños fomentan la creatividad e imaginación en niños de 4 a 5 años, siendo estrategias didácticas que fortalecen las representaciones mentales. Pueden presentarse en audiocuentos, pictogramas, títeres y videos. (2) Los cuentos infantiles en las primeras etapas aportan diversos beneficios que permitirán situaciones mentales, que les ayudan a interpretar las acciones y escenas de los protagonistas con las cosas que hacen en la vida diaria. (3) Incentiva a los infantes a leer, permitiéndoles entrar al mundo de las letras desde edades muy tempranas, desarrollando su imaginación, mejorando su concentración y aumentando su vocabulario.

Nacionales

Moreno (2023) en su investigación los niños de 4 años de la Institución Educativa Bethel de San Juan de Lurigancho, provincia y Región Lima, desarrollaron habilidades comunicativas mediante el uso del juego de roles es un método que se ha implementado donde se tendrá que fomentar nuestro desarrollo para las destrezas comunicativas en estos infantes. 2021. Chimbote, concluye: (1) Durante doce sesiones, se utilizó la habilidad de los juegos de roles para mejorar un crecimiento en oportunidades comunicativas. Los infantes se familiarizaron con las actividades y participaron eficazmente de manera colaborativa, lo que los motivó a trabajar bien. Con el desarrollo de estas sesiones, se puede evidenciar que las habilidades comunicativas iban mejorando notablemente. Los resultados de los exámenes previos y posteriores se sometieron a pruebas de Wilcoxon, donde se encontró que $p=0.000$ ($p<0.05$). Estos resultados demuestran la aceptación de las hipótesis alternas que permite concluir que el uso de los juegos de roles como habilidad en los procesos comunicativos en los infantes de cuatro años en Bethel School.

Victorio (2022) en su estudio "El empleo del uso de cuentos infantiles para estimular la comunicación verbal en niños de tres y cuatro años en la I.E Inicial N.º 32021 Mario Vargas Llosa, Huánuco, durante el año 2022". Lima, arriba a las siguientes conclusiones: (1) El uso de relatos dirigidos a niños mejoró el crecimiento en un 90 %. Esto fue confirmado por la prueba T Student, que encontró un valor de $t= 1,697$ con un nivel de significancia de $p=0,00$. Se supervisa las conversaciones que los niños inician utilizando preguntas y respuestas y expresando constantemente sus ideas. Esto mejoró la fluidez, la entonación y la coherencia. (2) Para estos métodos ayudan a desarrollar habilidades comunicativas y aumentar su vocabulario, lo que resultó en una comunicación más fluida entre pares. Se observa una mejora del 71%. (3) Se observó una mejora significativa del 67,7 % durante las sesiones con cuentos infantiles al observar una clara expresión de sus emociones y, principalmente, al comunicarse con una entonación apropiada, formulando interrogantes y exclamaciones cuando sea necesario. (4) Los niños pueden desarrollar la consistencia mediante la lectura de cuentos de fantasía que los transporta a mundos imaginarios, donde interactúan de forma natural, creando relatos asombrosos adaptados a su entorno. Se observó una mejora del 67,7 % gracias a dicha actuación espontánea de los niños en la creación de historietas propias.

Timaná (2022) en su investigación "Utilización de juegos de representación para potenciar el ambiente en el aula de alumnos de una I.E, 2022". Piura, concluye: (1) El juego de roles fortalece mejorar dicho ambiente en el aula de los estudiantes, respaldado por los valores Z de Wilcoxon de -4,003 y una significancia estadística de 0,000. (2) Los juegos de roles mejora de manera significativa las normas de convivencia en los estudiantes, respaldada por los valores Z de Wilcoxon de -4,333 y una significancia estadística de 0,000. (3) El uso de juegos de roles fortalece de manera significativa las relaciones de apoyo entre docentes y adultos en el ambiente estudiantil, como respaldan los valores Z de Wilcoxon de -4,339 y una significancia estadística de 0,000. Además, mejora importantemente la toma de decisiones en los alumnos, como lo confirman los valores Z de Wilcoxon de -4,819 y una significancia estadística de 0,000.

Jesús (2022) en su investigación "Narrativas dirigidas a niños y su impacto en la declaración oral de los niños de la I.E. N°571 Emilia Boniffatti Barcía, Ancash, durante el año 2022". Chimbote, concluye: (1) Utilizando el instrumento, se pudo determinar y se encontró una asociación moderada en los niños de dicha muestra. (2) Utilizando el instrumento, llegamos a una conclusión de que una relación moderada entre el dialogo verbal de los niños de la muestra

y los cuentos infantiles, con Rho de Spearman de 0.722. (3) De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede diferenciar que existe una relación moderada entre la narración infantil y en los niños de la muestra, con un Rho de Spearman de 0.753. (4) Podemos concluir que hay una diferencia entre los cuentos infantiles y el habla de los niños de la muestra, por lo tanto el coeficiente de correlación de Spearman de 0.678.

Villegas (2022) Menciona que "El juego de representación beneficia un lenguaje en niños de 5 años en la Institución Educativa 073 'Virgen Del Cisne' Aguas Verdes, Tumbes, durante el año 2021." Tumbes, concluye: (1) Se encontró que el uso mejora la forma de expresarse en los niños: un nivel de inicio fue del 87 % y el 91 % en el nivel de logro; el aspecto no verbal fue del 80 % y el 93 % en el nivel de logro; y el aspecto socio lingüístico fue del 92 % y el 83 % en el nivel de logro. (2) Después de utilizar juegos de representación en lo largo de las quince sesiones, se descubrió que mejoró significativamente en un 90%, lo cual se demostró en la primera sesión y que el 76% de los niños logró alcanzar lo esperado. al finalizar las sesiones. (3) El 87% de los niños en lo que respecta lo lingüístico estaban en el nivel de inicio y el 93% en el nivel de logro esperado. En el aspecto no verbal, en el pretest, el 80% de los niños estaban en el nivel de inicio y en el posttest, el 93% en el nivel de logro esperado.

Montalvo (2022) Menciona que los "Cuentos infantiles y la manifestación en los niños de 5 años de la I.E Inicial N° 101 Niño Jesús de Praga, distrito de Ferreñafe, 2022. Chimbote, arriba a las siguientes conclusiones: (1) Los resultados del instrumento muestran una alta valoración en el contexto de historias de los niños y niñas, y su capacidad para comunicarse verbalmente con Rho de Spearman de 0.859. (2) En los niños con Rho de Spearman de 0,705, se encontró una elevación alta, según la aplicación del instrumento. (3) Después de utilizar el instrumento, se concluye que existe una relación moderada entre los cuentos infantiles y la dicción de los niños, con Rho de Spearman de 0,835.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Cuentos Infantiles

2.2.1.1. Conceptualización.

La narración es una forma de expresión literaria que concentra un relato íntegro en un escenario diverso, presentando personajes bien desarrollados, la trama se centra en situaciones de tensión y una resolución pacífica del problema. Su estructura es simple pero efectiva el cual conlleva a transmitir mensajes y emociones de manera concisa y poderosa en los escritores, dónde ofrece también a los lectores una experiencia narrativa satisfactoria en poco tiempo.

El cuento infantil se originó como acontecimiento a las tradiciones más antiguas, dando nacimiento a personaje que integran el mundo de fantasía de los niños. Para Vásquez y Donoso (2016 como se citó en Campos, 2022), "los cuentos infantiles son narraciones cortas y escrita en prosa que mezcla elementos reales y de ficción. Se originó a partir de mitos y leyendas, convirtiéndose así en una actividad fascinante que estimula la imaginación de los niños" (p. 23).

Los cuentos infantiles son importantes para los infantes, proporcionando una variedad de ventajas tanto cognitivas, emocionales y sociales. Según Sandoval (2005 como se citó en Jiménez y Gordo, 2016) "el cuento contribuye al progreso del lenguaje, la capacidad para imaginar mundos alternativos y la recreación de la vida de los personajes, permite al niño experimentar una variedad de etapas que contribuyen a fortalecer su certidumbre en sí mismo, formar y percibir parte del entorno que lo rodea" (p. 151 – 170).

Las narraciones de cuentos para niños mejora el progreso holístico de los infantes, ya que estimula el lenguaje y la imaginación; así como también promueven la empatía, la autoconfianza y la comprensión del entorno que les rodea, debido a esta razón es importante fomentar la práctica de leer cuentos desde una edad temprana y ofrecer a los niños acceso a una amplia variedad de historias enriquecedoras.

Asimismo, en el ámbito educativo el cuento infantil es una estrategia pedagógica donde facilita dicha mejora del pensamiento crítico en los infantes; es decir, fomenta el aprendizaje colaborativo, fortalece habilidades sociales, promueve la independencia y la capacidad para resolver problemas en los niños. Al integrar los cuentos en el quehacer educativo, se puede crear una base sólida y eficiente.

Para Mamani y Apaza (2022), "los cuentos para niños brindan la oportunidad de soñar, inventar personajes, estimular la imaginación y elaborar nuevos universos que les permiten sentirse valiosos mientras practican valores" (p.18). Aunado a esto, se considera que los cuentos infantiles brindan un espacio seguro donde los niños pueden explorar su imaginación, fantasear y crear personajes y mundos completamente nuevos, a través de estas historias, dichos niños, enfrentar desafíos y resuelven problemas, lo que les posibilita desarrollar destrezas sociales y emocionales significativas.

Al respecto, de la Cruz (2017) refiere que "el cuento infantil se presenta una conexión didáctica valiosa que contribuye de manera significativa al expresar un lenguaje oral, especialmente enfocado en la educación inicial. Por lo tanto, el relato para niños ayuda al desarrollo lingüístico y comunicativo".

Los cuentos infantiles suelen presentar una extensa gama entre palabras y conceptos, es por ello que contribuye a ampliar el vocabulario de los niños, al escuchar y repetir palabras nuevas en el contexto de la historia, los niños pueden comprender mejor su significado y aprender a utilizarlas adecuadamente. Al enterarse de la narración de cuentos, los niños expresan sus habilidades de escucha activa y aprenden a exponer sus ideas y emociones de manera verbal, también pueden practicar la narración oral al contar o recrear la historia a otros, lo que mejora su capacidad para organizar y comunicar información de manera coherente.

En síntesis, el cuento infantil son relatos cortos, diseñados específicamente para el disfrute y comprensión de los niños, esta brevedad los hace más accesibles y adecuados para la atención y capacidad de su comprensión, pueden basarse en hechos reales, como las experiencias cotidianas o ser completamente fantásticos, con personajes y escenarios imaginarios.

2.2.1.2.Importancia de los Cuentos Infantiles

Estas formas narrativas dirigidas a niños facilitan el incremento de vocabulario, estructuras gramaticales y estilos de narración, lo que enriquece su comprensión del lenguaje y mejora sus destrezas de comunicación, tanto verbal como escrita.

Permite a los niños enfrentarse a desafíos y resolver problemas, por lo que los preescolares adquieren confianza en sus propias habilidades para enfrentar situaciones adversas en la vida cotidiana.

Estos relatos para niños favorecen en los infantes el desarrollo de destrezas de imaginar y crear, transportándolos a mundos irreales y les presentan personas fascinantes y fantástico, con escenarios extraordinarios.

Para que los cuentos infantiles permitan a los niños a través de los personajes explorar y descubrir diferentes emociones, experiencias y puntos de vista, esto les servirá a adquirir destrezas para emplear la empatía, resiliencia, comprensión emocional y afectiva.

Los cuentos infantiles cooperan a desarrollar habilidades de debate donde los niños discuten la trama, los personajes y los temas del cuento, fomentando así el aprendizaje colaborativo, en la que comparten ideas, perspectivas y conocimientos entre ellos, promoviendo así una comprensión más profunda del texto.

La lectura de las historias para niños estimula diversas destrezas de pensamiento, como el examen, la comprensión, la valoración y la inferencia, despertando en los niños el interés y curiosidad en relación a los sucesos y acontecimiento que transcurren en la trama.

La utilización del cuento infantil en el ámbito educativo, “sirve como un recurso educativo apropiado para mejorar la comprensión de lectura, ya que el docente lo incluye en su planificación para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Soto, 2017, p. 51 – 65).

Los cuentos infantiles pueden ayudar al niño en su desarrollo emocional, social y cognitivo, fomentando la empatía, la creatividad e imaginación; es una parte fundamental de la literatura infantil y desempeñan una función crucial en el progreso y la educación de los preescolares.

Los cuentos infantiles pueden transmitirse de diversas maneras, pueden ser narrados oralmente por un adulto, leídos por el niño o escritos en forma de libro o cuento. La modalidad elegida dependerá del contexto y la situación.

2.2.1.3. Características de los cuentos infantiles.

Estas historias para niños presentan situaciones sociales y dilemas morales que permiten al lector explorar temas como la amistad, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, resolver disputas y la tolerancia. Al discutir estos temas en el contexto del cuento, los niños desarrollan habilidades sociales importantes y aprenden a relacionarse de manera positiva con los demás.

Se puede definir que los cuentos infantiles enfrentan desafíos y obstáculos, lo que brinda a los niños la oportunidad de reflexionar sobre diferentes planificaciones para superar dificultades, los preescolares aprenden a tomar decisiones independientes y a encontrar soluciones creativas a problemas similares en sus propias vidas.

Los cuentos infantiles incluyen en su trama mensajes que los niños o lectores deben interpretar; asimismo, deben hacer conexiones con sus propias experiencias y reflexionar sobre los mensajes transmitidos.

La trama del cuento infantil se caracteriza por incluir un conflicto que los personajes deben enfrentar y resolver, este conflicto puede ser de naturaleza emocional, interpersonal, social, fantástica, entre otros, la cual proporciona la tensión narrativa que impulsa a crear suspenso en el cuento y terminar con un final feliz y con el triunfo de los personajes principales.

2.2.1.4. Clasificación de los Cuentos Infantiles

Para Elia (2019 como se citó en Tope, 2023), los cuentos infantiles se clasifican en relatos tradicionales (cuentos de hadas, fábulas, mitos y relatos tradicionales) y relatos literarios (narraciones de fantasía, relatos de suspenso y enigmas, microrrelatos y cuentos históricos), lo cual se detalla a continuación: (p. 23 – 25)

A. Cuentos populares.

Son relatos que han sido transmitidos oralmente a lo largo del tiempo dentro de una comunidad o cultura específica, estos cuentos suelen tener raíces antiguas y han sido pasados de una generación a otra, adaptándose y evolucionando con el tiempo.

Muchos cuentos populares no tienen un autor conocido y son el resultado de la creatividad colectiva de una comunidad a lo largo del tiempo, diferentes versiones del mismo cuento pueden encontrarse en diferentes culturas, con variaciones regionales, los cuentos populares más comunes son: cenicienta, blanca nieves, la caperucita roja, "Hansel y Gretel, entre otros.

“Los cuentos populares se distinguen por relatar acontecimientos ficticios ambientados en la época que mencionan los autores, dicho propósito principal de entregar mensajes que influyan en el comportamiento de los niños” (p. 22). Este tipo de cuento se divide en:

- Cuento de hadas, este tipo de cuento esta inspiradas en historias de personajes ficticios y fantásticos, que incluye hadas, duendes, elfos y otros personajes.
- Las fábulas son historias cortas que tienen un mensaje o una enseñanza que están protagonizadas por objetos animados u animales.
- Las leyendas y mitos son relatos de personajes tradicionales que han sido transmitidos durante una procreación a otra y que mantienen su relevancia social y cultural. (Elia, 2019 como se citó en Tope, 2023, p. 23 - 259).

B. Cuentos literarios.

“Este cuento es un género de escritura en prosa que elabora una narrativa basada en motivaciones y sigue una estructura claramente definida que se corresponde tanto con la forma literaria como con el contenido." con el propósito de comunicar un mensaje claro y perdurable en el lector" (Elia, 2019 como se citó en Tope, 2023, p. 23 - 259).

La narración literaria constituye una manera de expresión narrativa breve que se encuentra dentro del ámbito de la literatura, dado que su estructura compacta y la historia completa en un espacio reducido. En consecuencia, los cuentos literarios pueden aparecer en una variedad de formas, como: antologías, revistas literarias, colecciones

temáticas y antologías en línea.

- Cuentos fantásticos, este tipo de cuento está estructurado en tres: comienzo, desarrollo y conclusión, componentes que proporcionan continuidad a la historia, agregan también a personajes imaginativos que estimulen la fantasía en los niños.
- Relatos de intriga y enigma, este tipo de cuento tiene como propósito de captar la atención del lector debido a las acciones de los personajes, la trama se desarrolla en historias policiales, de aventuras, entre otros.
- Microrrelatos, son relatos cortos y simples que formulan de forma espontánea, presentan dignatarios comunes para comunicar con gran particularidad.
- Cuentos históricos, este tipo de cuentos combinan hechos reales y ficticios, incluye mitos y leyendas, con el objetivo de narrar algún acontecimiento histórico importante para el autor (Elia, 2019 como se citó en Tope, 2023, p. 23 - 259).

2.2.1.5. Elementos del cuento infantil.

El relato para niños visto como una narrativa breve y sencilla, suelen tener una estructura básica compuesta por varios elementos que ayudan a contar la historia de manera efectiva y atractiva para los niños:

A. Personajes.

Los personajes son elementos vitales en la narrativa de un cuento, ya que son los responsables de llevar adelante la historia, transmitir emociones, mensajes y conecta con los lectores a nivel emocional e intelectual, la creación de personajes creíbles, complejos y bien desarrollados es fundamental para el éxito de cualquier cuento

Los personajes son los principales actores de la trama, estos personajes pueden ser humanos, animales, hadas, brujas, gigantes, duendes, gnomos, entre otros. Los personajes en los cuentos infantiles suelen tener diferencias y a menudo representan diferentes roles o arquetipos, como el héroe, el villano, el ayudante.

Los personajes son elementos fundamentales en la narrativa de un cuento y cumplen varias funciones importantes, estos personajes en su mayoría son creaciones ficticias del

escritor o autor, su objetivo es transferir sentimientos mediante el uso del lenguaje verbal como del lenguaje de gestos. La función principal de los personajes es dar vida a la historia y capturar la atención del lector.

Los personajes tienen emociones, motivaciones y deseos que influyen en sus acciones y en el desarrollo de la historia. A través de sus experiencias y relaciones con otros personajes, transmiten emociones y sentimientos que resuenan con los lectores.

B. Escenario o ambientación.

Este elemento tiene que ver con el entorno físico donde ocurren los eventos del cuento, puede ser un lugar real o imaginario, en la que se describe con detalles que ayudan a crear una atmósfera y ambientación adecuadas para el relato.

El tiempo y el lugar son elementos esenciales en la construcción de un cuento, ya que sitúan al lector en un contexto específico y guían el desarrollo de la trama. En cuanto al tiempo, este puede ser lineal o no lineal, dependiendo de cómo el autor elige estructurar la historia; por lo que, la narrativa puede desarrollarse en un período corto de tiempo, como unos pocos minutos, horas, o puede abarcar años, décadas o incluso siglos. El tiempo se utiliza para marcar el ritmo de la historia, crear tensión y anticipación, y mostrar cambios en los personajes y en el entorno.

En referencia al espacio, es el entorno donde ocurren los eventos del cuento, esto puede incluir lugares específicos como ciudades, pueblos, bosques, castillos, etc. El espacio también puede ser imaginario, como mundos fantásticos o escenarios surrealistas, la descripción detallada del espacio ayuda a establecer la ambientación y a sumergir al lector en la historia.

C. Tema.

Este elemento está referido a la idea central del cuento, puede ser algo concreto, como la importancia de la amistad o la valentía, o algo más abstracto, como la justicia o la libertad. El tema suele ser relevante para los niños y puede promover valores positivos y lecciones de vida.

El tema del cuento suele estar relacionado con experiencias, emociones o dilemas comunes a la experiencia humana, puede abordar temas como el amor, la amistad, el poder, la traición, el crecimiento personal, entre otros. Los cuentos a menudo exploran y fomentan

principios universales como la honestidad, la bondad, la valentía, la perseverancia y la solidaridad.

Por lo que, el tema es un aspecto crucial en la organización y la idea principal de un relato ya que refleja el mensaje fundamental que el autor desea transmitir y puede abordar aspectos concretos o abstractos de la vida humana, transmitiendo valores universales que resaltan con los lectores.

D. Trama.

Este elemento es la secuencia de eventos que constituyen la historia, en los cuentos infantiles, la trama suele seguir una estructura simple de principio, en la introducción se establece el contexto y se presentan los personajes, el nudo plantea el conflicto principal, y el desenlace resuelve dicho conflicto y cierra la historia de manera satisfactoria.

La trama es el conjunto de eventos o sucesos que constituyen la historia y que están cuidadosamente enlazados en un orden coherente; es decir, la trama es la narración de los eventos que suceden en el cuento, desde el inicio hasta el desenlace, estos acontecimientos pueden ser físicos, como acciones y eventos tangibles que ocurren en el mundo exterior, o mentales, como pensamientos, emociones y percepciones de los personajes.

La trama es el esqueleto de un cuento, formado por una secuencia de acontecimientos cuidadosamente enlazados que constituyen la historia, es la estructura que da forma y dirección a la narrativa, proporcionando coherencia y ritmo a la experiencia de lectura del cuento.

Consecuentemente, la acción en la trama se compone de una variedad de hechos donde a lo largo del cuento se incrementan. Estos hechos deben estar cuidadosamente estructurados y ordenados para mantener la coherencia y el interés del lector. La trama puede incluir elementos como el conflicto, el clímax y el desenlace, que dan forma a la narrativa y generan tensión y suspenso.

E. Estilo narrativo.

El estilo narrativo hace mención que se cuenta la historia, en los relatos para niños, el estilo de narración tiende a ser sencillo, claro y accesible para los niños e incluso puede ser diálogos entre personajes, descripciones visuales vívidas y un ritmo narrativo ágil que mantenga el interés del lector.

El elemento estilo narrativo de un autor influye en cómo se proyectan los pensamientos y emociones de los personajes. Puede incluir el uso de diálogos, monólogos internos, descripciones detalladas, metáforas y otros recursos literarios.

Cada autor y narrador tiene un estilo único y distintivo que se refleja en su forma única de narrar eventos, pensamientos, acciones y otros aspectos elementos de la historia. Este estilo puede estar influenciado por la personalidad del autor, sus experiencias de vida, su formación literaria y sus preferencias estilísticas.

El estilo narrativo puede incluye elementos como: el matiz (la actitud del narrador hacia la historia y los personajes), la voz narrativa (la perspectiva desde la cual se cuenta la historia), el ritmo (la velocidad y cadencia de la narración), la estructura (la organización de la historia) y el vocabulario (la elección de palabras y expresiones).

F. Lenguaje y vocabulario.

El elemento del lenguaje en los cuentos infantiles debe ser adecuado para el nivel de comprensión y edad del lector, se evitan términos demasiado técnicos o complicados, y se utiliza un vocabulario variado pero accesible que enriquezca la experiencia de lectura de los niños.

El lenguaje en los relatos para niños debe ser adecuado para el nivel de comprensión y edad del público infantil al que van dirigidos, esto significa que se utilizan palabras, frases y estructuras gramaticales que sean fácilmente comprensibles para los niños, teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo y habilidades lingüísticas en esa etapa de su vida.

Para tal efecto, el lenguaje en los cuentos infantiles se adapta a las necesidades y características del público infantil, utilizando un enfoque claro, accesible y estimulante que facilite la comprensión, enriquezca la experiencia de lectura y fomente el amor por los libros desde una edad temprana.

Asimismo, este elemento en los cuentos infantiles también puede incluir descripciones que fomenten la inventiva y la creatividad de los niños. Se utilizan metáforas, imágenes vívidas y descripciones detalladas para crear mundos imaginarios y personajes memorables que cautiven la atención de los niños y los transporten a otras realidades.

2.2.1.6. Sustento teórico del uso de cuentos infantiles como táctica en la educación inicial según Graciela Montes.

Graciela Montes escritora argentina creadora de la literatura infantil. “Una de las pensadoras que más teoría le ha aportado a la literatura infantil además de su ficción entrecruzan la narrativa de la niñez y la literatura” (Comino, 2017). Esta reconocida escritora tiene una estética moderna en sus cuentos a través de su obra, Montes realiza una reinención de los cuentos tradicionales, retomando elementos del género fantástico y maravilloso y empleando la técnica de la intertextualidad para crear nuevas historias.

En esta perspectiva, esta escritora combina hábilmente la modernización estética con la recuperación de la tradición oral en sus cuentos, a través del uso de elementos del género fantástico, la intertextualidad y un enfoque contemporáneo, crea nuevas historias que resuenan con el público actual mientras mantienen vínculos con la rica herencia de la narrativa oral y literaria.

Consecuentemente, Montes adopta una perspectiva contemporánea en la escritura de sus cuentos, utilizando un lenguaje accesible y una narrativa ágil que resuena con los lectores de hoy en día, a menudo sus historias están arraigadas en la tradición oral y folclórica, Montes les da un giro fresco y actual, abordando temas relevantes para la sociedad contemporánea.

Por consiguiente, los cuentos creados por Montes se caracterizan por incorporar cualidades a sus personajes siendo más atractivo y divertido para el lector; es decir, los cuentos a menudo presentan elementos del género fantástico y maravilloso, como criaturas mágicas, mundos imaginarios y situaciones extraordinarias, estos elementos contribuyen a crear un ambiente de asombro y maravilla en sus historias, atrayendo tanto a niños como a adultos.

Un factor peculiar de Montes en la creación de sus cuentos está en relación a los personajes; es decir, “las características particulares de la exageración y el contraste con sus tamaños, que junto con los mundos que crea, y el lenguaje que utiliza, hace que los lectores estén motivados por su curiosidad, participación activa, desafíen y pongan en juego diferentes estrategias para otorgar un significado al cuento” (Peche, 2021, p. 3).

Algunos cuentos dirigidos al público infantil son: “Los zapatos del ciempiés, la ventana al jardín, tengo un monstruo en mi bolsillo, uña de dragón, doña Clementina Queridita, la achicadora, Y le voló el sombrero, la hechicera, los cuentos del Chiribitil”. (Montes, 2018).

2.2.1.7. Secuencia metodológica para el uso de los cuentos infantiles como táctica durante el proceso educativo.

A. Fundamentación.

Los cuentos infantiles se desarrollan a través de narraciones breves dirigida a los preescolares, en la que considera incluir elementos como personajes fantásticos, situaciones imaginativas y lecciones morales o enseñanzas, el propósito de estos cuentos infantiles es de entretener, educar y promover la imaginación, creatividad, dramatización e interacción de los infantes.

Los cuentos infantiles pueden ser contados oralmente, leídos en libros impresos o digitales, o presentados en forma de cuentos animados, su importancia reside en la capacidad para estimular la imaginación, enseñar lecciones valiosas y proporcionar entretenimiento adecuado.

B. Campo de acción.

La investigación se ejecutó con los infantes de 04 años de la sección “Chispitas de amor” de la I.E N° 204, Morales.

C. Funciones.

Los cuentos infantiles transmiten enseñanzas mediante las experiencias de los personajes; asimismo, fomenta la práctica de valores como: la amistad, la honestidad, la valentía, la generosidad, entre otros.

Los relatos para niños se distinguen por repetir y utilizar diferentes matices de voz (suspenso, melodiosos, suaves, miedo, rugidos, etc) que son comunes en la narración, facilitando la participación activa del niño, ayuda también en mejorar las habilidades lingüísticas, la memoria y atención.

D. Fundamentos teórico.

El cuento infantil está sustentado en el aporte de Graciela Montes escritora que ha contribuido significativamente a la literatura infantil, sus obras se caracterizan por abordar temas profundos y complejos de una manera alcanzable y comprensible para los niños, el propósito de la originalidad de sus cuentos e historias favorece avivar el crecimiento de la destreza de entender y reflexionar en los infantes.

E. Procesos.

“La organización de las sesiones de enseñanza es una teoría que cumple dicho docente, el cual permite estructurar u organizar de modo coherente y secuencial en un aprendizaje y enseñanza, Es por ello que para mejorar disputas y adquirir los propósitos de enseñanza establecidos en el medio local” (Ministerio de Educación, 2018, p. 36).

- Inicio, es un momento donde se comparte con los estudiantes y prepararlos para el nuevo contenido o actividad. Durante esta etapa, se pueden efectuar diferentes procesos didácticos para promover la motivación y problematización, estimular el conocimiento previo de los alumnos y establecer el propósito de la sesión.
- Desarrollo, es fundamental que el docente asuma un rol activo de gestión y comitiva para promover diversas situaciones de enseñanzas. En este momento, se busca proporcionar a los estudiantes oportunidades, para promover la actividad física, la exploración, la expresión mediante diferentes formas de comunicación, la investigación, la conversación. Asimismo, teniendo en cuenta los procesos del cuento:
 - Inicio, es el momento donde los personajes participan en la historia según su interpretación.
 - Nudo, es el momento donde se produce la cuestión planteada por el relato; es decir, considera a los eventos más significativos del cuento, incluye a los personajes y sucesos.
 - Desenlace, es el momento que permite dar solución al problema o conflicto que sucedió en el cuento, es la parte donde se finaliza la historia o cuento.

- Cierre, es un momento clave donde se realiza el procedimiento pedagógico de evaluación. Durante este momento, se reflexiona, revisa y evalúa la práctica que se requiere con los niños durante la duración de la misma.

F. Actividades a desarrollar.

- Actividad 1: La ranita Simona
- Actividad 2: El doctor apio
- Actividad 3: La buena actitud del gigante
- Actividad 4: El cuento de la Allkin vieja y la mina de sal
- Actividad 5: El lobo y los tres cerditos
- Actividad 6: El cuento del Chullachaqui
- Actividad 7: La princesa colibri
- Actividad 8: El perro glotón y el gran hueso
- Actividad 9: Cuento de caperucita roja
- Actividad 10: El cuento de la semillita

G. Materiales o recursos.

- Láminas.
- Disfraces.
- Títeres.
- Titiritero.
- Mascaras.
- Teatrín.
- Paletas.
- Gorro mágico.
- Buffer.

2.2.2. *Juego de Roles.*

2.2.2.1. Conceptualización.

La actividad lúdica es una acción intrínsecamente humana que implica participación voluntaria, diversión y reglas o estructuras definidas, esta actividad puede tener diferentes formas y propósitos, el juego suele ser una actividad recreativa que se realiza por placer, entretenimiento, aprendizaje o desarrollo personal.

Los juegos son primordiales para el crecimiento cognitivo, social o físico, ya que permite a los niños explorar su entorno, probar distintos roles y situaciones, mejorar las diferentes habilidades que emplean los niños y obtener conocimientos sobre su entorno.

La representación de roles es una poderosa herramienta educativa que posibilita a los alumnos experimentar, practicar y aprender de manera activa, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo en una variedad de contextos. Por consiguiente, es crucial para el crecimiento de los infantes, ya que proporciona un ambiente seguro y estimulante donde los niños puedan explorar, aprender o crecer en diversos aspectos de su vida y personalidad.

"Los juegos de roles surgen de manera natural y se fundamentan en circunstancias experimentadas por los alumnos y los profesores durante el progreso de múltiples acciones dentro y fuera del aula" (Rodríguez y Chillón, 2014 como se citó en Polo-Acosta et al, 2018, p. 870). Así mismo, los juegos requieren que se adapten a adversidades cambiantes y respondan de manera creativa a diferentes escenarios, esto promueve la capacidad de pensar en el momento y encontrar soluciones creativas a problemas inesperados.

Para Martín (1992 como se citó en Cruz y Gamboa, 2021), "el juego de roles implica que entre la conversación y la actuación exista una situación que involucre un problema de naturaleza ético; es decir, el dilema planteado debe ser "abierto" para permitir opiniones y soluciones. (p. 1032).

Asimismo, el juego de roles se expresa en una tarea o ejercicio donde los participantes asumen roles ficticios y actúan de acuerdo con esos roles dentro de un escenario o contexto preestablecido; por consiguiente, El juego de representación puede emplearse para recrear circunstancias comunes y que los estudiantes desarrollen destrezas, para mejorar la comunicación oral, resolver problemas y cultivar la empatía.

En concreto, los juegos de roles proporcionan un espacio seguro para explorar y expresar aspectos de la personalidad o habilidades que pueden estar subdesarrollados o reprimidos en otros contextos sociales, esto puede incluir la capacidad de liderazgo, la comunicación efectiva o la toma de decisiones. Con respecto, al aspecto lúdico de los juegos de roles estos pueden generar sentimientos cognitivos el cual permite que se sientan logros donde contribuyan el bienestar social y emocional de los niños.

Según Dosso (2009 como se citó en Carrera y Cárdenas, 2021), “La técnica del juego de roles se basa principalmente en asignar roles a cada estudiante, lo que les permite simular la realidad de otra persona a través de la interacción. Esta actividad fomenta el factor motivacional, que desempeña un rol fundamental en la técnica de aprendizaje-enseñanza “(p. 265).

De acuerdo con, Rosero-Morales & Chacha-Supe (2020).

“Los juegos de roles estimulan capacidades para improvisar en los infantes, favoreciendo el progreso de su capacidad intelectual, creatividad y habilidad para inventar; además, fomentan y cultivan habilidades en el ambiente en el que se desarrollan, siempre y cuando estén correctamente dirigidos y guiados. Esto ayuda a explorar emociones de felicidad y satisfacción, además de proporcionar aprendizajes, habilidades y aptitudes en los estudiantes” (p. 311- 336).

Finalmente, los juegos de representación pueden ser visto como una metodología activa en la enseñanza, que implica la implicación de los estudiantes de manera participativa en su propio aprendizaje, con el crecimiento durante el juego, en donde se aplican sus conocimientos de manera creativa en situaciones simuladas, lo que les permite ver la relevancia y la utilidad práctica de lo que están aprendiendo en el aula. En el caso de función del docente, el juego de representación como método activo en la enseñanza promueve una conexión más profunda entre el entendimiento y la inventiva de los alumnos, así como fomentar un aprendizaje bidireccional entre el maestro y los alumnos.

2.2.2.2.Importancia de las representaciones de roles en los niños en la etapa inicial.

La representación de roles fomenta la comunicación verbal en medida que los niños practican conversaciones, utilizan vocabulario relacionado con los roles que están interpretando y crean narrativas para sus juegos, les ayuda a entender el sentido de las palabras y a mejorar sus destrezas.

“El juego de roles es pedagógica por lo que conlleva a una interacción entre los estudiantes, donde el aprendizaje es fundamental ya que el individuo utiliza conocimientos adquiridos durante actividades tanto dentro como fuera del aula, centrándose en el desarrollo de comportamientos y la realización de actividades que generan motivación” (Polo et al, 2018, p. 704).

El juego de roles nos brinda a los estudiantes a tener la habilidad de reflexionar con libertad, imaginar, examinar y tomar sus propias decisiones de interpretar o imitar las características y cualidades del personaje o animal de una historia o a personas de su entorno.

Por otra parte, el niño al enfrentarse a desafíos dentro de un juego de roles, necesitan usar su ingenio y creatividad para resolver problemas y avanzar en la historia, esta práctica promueve el pensamiento crítico.

El juego de roles, “en los infantes, estos ayudan a potenciar su imaginación, pensamiento crítico, actitudes, habilidades lingüísticas, distintivo y determinación. Además, les brinda la oportunidad de expresarse de manera diferente y descubrir su identidad. El contacto con otros niños durante el juego también es gratificante para su vida social” (Campos y Quispe, 2019, p. 20).

El niño al interactuar con otros niños durante la práctica de competencias sociales de negociación y la resolución de conflictos, lo que fortalece sus habilidades para relacionarse junto a otras personas.

La representación de roles conlleva a los infantes a interpretar y practicar diferentes roles sociales, promoviendo actitudes que generen empatía, respeto y colaboración favoreciendo su interacción con personas de su entorno.

Asimismo, el juego de roles fomenta el fomento del ingenio y la fantasía de los niños al permitirles crear, imaginar y explorar situaciones y personajes reales o ficticios.

Para Delgado (2023), la participación en juegos de roles es significativa para los preescolares según las edades.

- A los tres años, a esta edad, el niño se familiariza de manera espontánea con el juego de roles, reconociéndose como individuo autónomo y comenzando a formar sus propias imágenes mentales de entorno.
- A los cuatro a cinco años, el niño, aunque todavía no se considera un actor auténtico, a esta edad, el niño posee las habilidades psicológicas requeridas para sacar provecho de las ventajas de participar en juegos de representación. Sin embargo, será alrededor de los 7 años cuando realmente se convierta en uno.

El juego de representación les otorga a los niños la oportunidad practicar interacciones sociales, aprender a cooperar, negociar, compartir y resolver problemas con otros infantes, a través de la imitación de roles sociales y experiencias y perspectivas de los demás.

Al interpretar diferentes roles, los niños demuestran y expresan de manera adecuada, esto les ayuda a entender y manejar sus propios sentimientos, así como identificar las emociones en los demás.

Al imitar diversos personajes, los niños ejercitan su creatividad y pensamiento abstracto, por lo que favorece explorar diferentes perspectivas, resolver problemas y tomar decisiones, lo que contribuye al desarrollo de destrezas cognitivas importante.

2.2.2.3. Ventajas del Juego de Roles en el Desarrollo Integral de los Niños del Nivel Inicial.

Delgado (2023), Señala que el juego de representación es una práctica de entretenimiento para los infantes y ayuda a adquirir destrezas.

- Fomenta la creatividad, los niños al jugar imitando a un personaje puede convertirse en rey o reina, en médico, en profesor, en constructor, etc, imitando las características o cualidades peculiares, en este momento el niño expresa libremente su creatividad, además crea situaciones nuevas que ayuden a estimular su imaginación.

- Fomenta el crecimiento del lenguaje; mediante el juego de roles, el niño adquiere nuevas palabras cuando interpreta a su personaje e incrementa su vocabulario; asimismo, favorece el dialogo y expresiones con sus compañeros u otros niños.
- Descubre y regula sus emociones, mediante la interpretación mediante los personajes, el niño expresa sus pensamientos y explora sus sentimientos y emociones, el simple hecho de imitar al personaje del cuento.
- Promueve la capacidad para resolver problemas, mediante el juego de representación, el niño puede enfrentar diversas dificultades y circunstancias que están inmersos en su vida cotidiana; es decir, ayuda a tomar decisiones por sí mismos.
- Desarrolla sus habilidades sociales, el juego de roles permite al infante interactuar y comunicarse con otros niños y personas estableciendo vínculos afectivos, estudia a escuchar, a esperar su turno, a respetarse y respetar a los demás, a ser empático y sociable (Delgado, 2023).
- Favorece la expresión corporal, durante el juego de roles el niño al interpretar al personaje imita los movimientos característicos que lo identifica, logrando mayor coordinación en sus movimientos corporales, como también al realizar gestos.

2.2.2.4. Aporte Teórico del Juego de Roles según Vygotsky en el nivel inicial.

Lev Vygotsky propuso la teoría del aprendizaje socio-histórico-cultural, “quien explica La conexión entre el individuo y su entorno está influenciada por el grupo social al que pertenece. Por lo tanto, se considera esencial contar con una teoría que explique cómo las prácticas sociales median esta relación (Bravo y Concepción, 2015, p. 31). En esta perspectiva, Vygotsky establece que la recreación temática de roles es una forma de adquirir experiencial del entorno social y cultural.

Para este autor, el niño aprende interactuando con su entorno, es en el contexto social que los infantes exploran, descubren y adoptan conductas de personas de su entorno. Vygotsky (1995 como se citó en Gonzales-Moreno, 2021) considera que “durante el juego de roles sociales, los adultos asisten en dirigir y guiar los procedimientos de los niños; luego, los niños emplean su propia comunicación verbal externo mientras llevan a cabo las acciones “(p. 301).

De acuerdo con el aporte teórico de Vygotsky, para González Solovieva & Quintanar (2014), refieren que:

Los componentes que están presente en el juego de roles son: La guía inicial, la ejecución (¿qué tan claro es el juego?, ¿qué tan fácil o difícil es?) y la supervisión (si se está haciendo correctamente). En primer lugar, el adulto demuestra al niño cómo realizar la actividad lúdica, proporcionando una secuencia de acciones sugeridas. Luego, el niño lleva a cabo la acción con la ayuda de su lenguaje verbal externo.” (p. 293).

Lev Vygotsky, creía que el juego, específicamente el juego de roles tiene una importancia primordial en el crecimiento de los infantes. Esta vinculación que existe en el juego de roles, proporciona a los niños la oportunidad para enfrentarse a desafíos dentro de un contexto seguro y de recibir orientación y apoyo de sus compañeros o adultos cuando sea necesario, mediante esta interacción con otros, los niños pueden avanzar en su desarrollo cognitivo y social, llegando a alcanzar un nivel de habilidad que no podrían lograr por sí solos.

De acuerdo con el aporte de Vygotsky, la zona de desarrollo próximo refleja el espacio de un infante dado que pueda alcanzar la asistencia de un adulto o un compañero más competente. Vygotsky argumentaba que el juego de roles sociales accede al infante a practicar y fomentar destrezas más allá de su nivel actual de desarrollo, ya que les permite simular roles.

2.2.2.5. Dimensiones del Juego de Roles.

2.2.2.5.1. Desarrollo de la Imaginación

La imaginación es una capacidad fundamental con la que todo ser vivo nace y que desarrollamos a lo largo de nuestras vidas, especialmente durante la niñez. La capacidad cognitiva nos permite visualizar situaciones, generar soluciones e ideas y explorar diferentes posibilidades sin depender únicamente de la experiencia directa.

A medida que crecemos y comenzamos a hacer uso de nuestra razón, la imaginación se convierte en una herramienta principal para solucionar situaciones de la vida diaria, nos permite pensar de manera creativa, encontrar soluciones innovadoras y adaptarnos a diversas circunstancias; en muchos casos, la imaginación nos ayuda a pensar más allá de lo evidente, a considerar perspectivas alternativas y a abordar desafíos de manera más efectiva.

Para Mareovich (2022), "La imaginación no solo ayuda a crear universos ficticios o fantásticos, sino también a construir realidades y a modificar el entorno durante el proceso creativo" (p. 84). Por tanto, la imaginación es una capacidad fundamental que está presente durante nuestra vida y nos apoya a enfrentar los desafíos cotidianos con creatividad y flexibilidad.

La imaginación es la capacidad de sintetizar las emociones sensoriales y organizarlas en una experiencia coherente y significativa, al integrar y dar sentido a la información sensorial que recibimos del mundo exterior, así como también a las ideas y conceptos internos. En efecto, es importante la construcción de nuestra experiencia consciente y la comprensión del entorno en el que vivimos, la imaginación de nuestra percepción y en la elaboración de nuestra visión del mundo.

En este sentido, se considera que la imaginación permite la creación de imágenes mentales, lo cual implica un proceso más complejo de síntesis y organización; es decir, al combinar las impresiones sensoriales con la creatividad y el entendimiento, la imaginación ayuda a percibir el mundo, a reinterpretarlo, a generar nuevas ideas y construir significados más profundos.

Al respecto Zeleskova (2010 como se citó en González-Moreno, Solovieva y Quintanar, 2021), considera que "la imaginación es un proceso psicológico que se centra en cambiar la percepción del objeto y en generar nuevas imágenes de la realidad tangible, posibilita la exploración activa de diferentes oportunidades para abordar problemas cognitivos y emocionales" (p. 150).

En síntesis, la imaginación en la etapa de la primera infancia se desarrolla cuando realiza actividades del juego de roles como, al imitar un personaje o animal, en lectura compartida, en conversaciones o diálogos de acontecimiento ocurridos en su entorno familiar, en actividades de dibujo y pintura o durante la hora del refrigerio o recreo al interactuar con su compañero. Asimismo, la imaginación favorece el desarrollo intelectual, perceptivo y verbal en los niños.

2.2.2.5.2. Desarrollo de la Creatividad.

Se considera como una capacidad que genera, construye a partir de sus saberes previos. Al respecto, Thurstone (1952 como se citó en Cánepa y Evans, 2015) define que “Esto implica generar ideas o suposiciones, ponerlas a prueba y compartir los resultados, con la premisa de que el producto final sea algo original.” (p.15).

Según Piaget, la creatividad representa la etapa culminante del juego simbólico, a medida que los infantes internalizan y asimilan sus experiencias de juego en su pensamiento, son capaces de aplicar estas habilidades imaginativas y simbólicas de manera más amplia y original; es decir, la creatividad se convierte en la manifestación más completa de las habilidades de los niños para pensar de manera abstracta, generar nuevas ideas y resolver problemas de manera innovadora.

En este sentido, se considera que la creatividad desempeña una función crucial en la potenciación de las áreas cognitivas al promover la flexibilidad mental, el razonamiento analítico, la habilidad para abordar problemas, la expresión personal y el aprendizaje continuo, estas habilidades son esenciales para interpretar y comprender las concepciones del mundo de manera más completa y significativa.

La creatividad facilita a individuos la expresión singular y auténtica de sus ideas, emociones y vivencias. Según Viana (2020), la creatividad se distingue por la combinación de aspectos cognitivos y personales, como originalidad, flexibilidad mental, capacidad comunicativa fluida, elaboración de estructuras cognitivas, exploración de diferentes vías de solución y sensibilidad hacia los problemas.

Según Velásquez y Calle (2010), López Fernández (2016), manifiestan que “el ingenio está relacionado con Desde la perspectiva educativa y neuropsicológica, se refiere a la totalidad de habilidades intelectuales, emocionales y motoras de una persona, que pueden manifestarse a través de la educación mediante el impulso y el estímulo, tanto intrínseca como extrínseca. Esto facilita la generación de soluciones innovadoras ante diversos desafíos” (p. 41 – 58).

En esta misma perspectiva, Medina (2017), establecen que “La creatividad acontece como expresión y entrenamiento del el Pensamiento analítico, participativo e investigador que se fomenta a través del impulso educativo; por lo tanto, la persona creativa puede desarrollarse de manera efectiva en una variedad de escenarios de actuación porque pone en práctica sus habilidades y habilidades para resolver problemas tanto en su vida como en su entorno. (p. 153 – 181).

2.2.2.5.3. Desarrollo de la Socialización.

La socialización es un procedimiento de interacción en los infantes que repercute en su desarrollo integral, es a lo largo de este período que los infantes comienzan a aprender cómo relacionarse con otros, a desarrollar habilidades sociales y a comprender las normas y roles sociales. "Esta sucesión capacita a los seres humanos para obtener habilidades importantes que les permiten lograr éxito en el ámbito de la interacción social. (Viana, 2021, p. 23).

La socialización es una etapa fundamental para el crecimiento temprano de los niños, ya que proporciona sus destrezas y experiencias necesarias para comunicarse de manera eficaz con otros, desarrollar relaciones significativas y participar activamente en su comunidad escolar y más allá.

Asimismo, se considera que la socialización realiza una función crucial en el crecimiento de la autonomía y la independencia en los infantes y adultos fuera del entorno familiar, los infantes aprenden a tomar decisiones por sí mismos, a resolver problemas y a desarrollar un sentido de identidad individual.

Durante este proceso de socialización los niños comienzan a aprender las normas y valores de su entorno social como: el respeto, la empatía, la amabilidad y la responsabilidad; por lo tanto, estos valores son aprendidas a través del comportamiento y conducta de los adultos, así también mediante la experiencia directa en situaciones sociales.

En relación al entorno educativo los niños tienen la ocasión de relacionarse y convivir con compañeros de su misma edad, lo que les permite ejecutar destrezas sociales como compartir, esperar su turno, resolver disputas de manera pacífica, ser solidarios, ser empáticos, y cooperar en actividades grupales.

La socialización es un proceso dinámico y continuo que es influenciado por una variedad de elementos, que incluyen el contexto social y cultural, los agentes sociales, las experiencias de vida y la interiorización de normas y creencias culturales, este proceso es fundamental para que las personas se integren al mundo y desarrollen un sentido de identidad y pertenencia dentro de la sociedad.

Por consiguiente, la socialización es un fenómeno permanente que se desarrolla a lo largo de toda la existencia de una persona y está influenciado por factores y agentes socializadores. Los agentes socializadores son las personas, instituciones y grupos que tienen influencia en la socialización de la persona, estos son: los padres, maestros, amigos, compañeros de estudios, medios de comunicación, entre otros. Cada agente social desempeña un rol crucial en dichas normas, y conocimientos, incluyendo el contexto en el que se desenvuelve y las características individuales que definen a cada persona.

En esta perspectiva, se considera que el juego es una diligencia que es influenciado por una variedad de socialización de los infantes, porque a través de ello los preescolares conviven con otras personas, aprenden a crear lasos de confianza y respeto, desarrollan sus habilidades de comunicación y de afecto hacia los demás.

Vinculado al párrafo anterior, Herradora et al. (2013 como se citó en Mendoza, 2020) consideran que “el juego en la educación temprana es determinante debido a que los infantes pasan el mayor tiempo jugando, en este escenario permite la integración social y estímulo para el progreso de los infantes, como: ser sociales, participativos, comunicativos, etc” (p. 20).

2.3. Definiciones de términos básicos.

Creatividad. La creatividad es una destreza para descubrir respuestas innovadoras a los desafíos que enfrentamos en la vida cotidiana, lo que implica la capacidad de interpretar situaciones de manera creativa y aplicar conocimientos de diferentes maneras para resolver problemas complejos.

Cuentos infantiles. “El cuento infantil incluye personajes, escenarios, acción y tiempo, estos personajes están involucrados con un problema, implicando la solución de la misma” (Briones, 2018, p. 23).

Imaginación. “La imaginación es como una manifestación del inconsciente, para él, la imaginación era una forma de expresión de los deseos reprimidos y los conflictos psicológicos que operan en lo profundo de la mente humana” (Freud, 1979b como se citó en Wald, 2015, p. 190 – 194).

Juego de roles. "Es una práctica lúdica interpretativo lo cual los involucrados adoptan un personaje para imitarlo o interpretarlos durante la historia o narrativa que ellos crean, es una táctica que les permite asumir el papel de distintos personajes en situaciones reales o fantasiosas” (González y Valdivia, 2017).

Socialización. “La socialización es proceso de construcción social en el que se va aprendiendo desde muy pequeño en el día a día, es así como el niño, está sujeto a este proceso desde muy temprana edad” (Mendoza, 2020, p.19).

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis.

Hipótesis general:

Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

Hipótesis nula:

Los cuentos infantiles no inciden considerablemente en el progreso de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

Hipótesis específicas

- Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de la imaginación en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.
- Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.
- Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

3.2. Variables.

Variable Independiente: Cuentos Infantiles

Variable Dependiente: Juego de Roles

3.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Estructura	Descripción
V.I.: Cuentos infantiles	“El cuento infantil son relatos, historias o textos narrativos que pueden ser conciso y prolongado, posee una descripción y sencilla para una mejor interpretación, además deja una formación que ayuda a los lectores a prácticas hábitos de lectura” (Mamani y Apaza, 2022, p. 18)	Los cuentos infantiles son narraciones breves y escritas en prosa, diseñadas específicamente, estos cuentos suelen combinar elementos reales y ficticios para crear mundos imaginarios que cautiven el cuidado de los niños y despierten su creatividad.	Fundamentación	Los cuentos infantiles son procesos que se generalizan a través de narraciones breves dirigida a los preescolares, en la que considera incluir elementos como personajes fantásticos, situaciones imaginativas y lecciones morales o enseñanzas, el propósito de estos cuentos infantiles es de entretener, educar y estimular la imaginación, creatividad, dramatización e interacción de los niños.
			Campo de acción	La investigación se ejecutó con los niños y niñas de 04 años de la sección “Chispitas de amor” de la I.E N° 204, Morales.
			Funciones	- Los cuentos infantiles transmiten enseñanzas mediante las experiencias de los personajes; asimismo, fomenta la práctica de valores como: la amistad, la honestidad, la valentía, la generosidad, entre otros.

				- Los relatos infantiles se distinguen por repetir y utilizar diferentes matices de voz (suspense, melódicos, suaves, miedo, ruidos, etc) que son comunes en la narración, facilitando la participación activa del niño, ayuda también en mejorar las habilidades lingüísticas, la memoria y atención.
			Fundamento teórico	El cuento infantil está sustentado en el aporte de Montes escritora que ha contribuido significativamente a la literatura infantil, sus obras se caracterizan por abordar temas profundos y complejos de una manera comprensible y accesible para los niños, el propósito de la originalidad de sus cuentos e historias favorece el progreso de la capacidad de comprensión, imaginación y reflexión en los niños.
			Procesos	Durante los juegos infantiles como habilidad didáctica se realizó teniendo en cuenta la secuencia educativa de la actividad de enseñanza, básicamente:

				<p>Inicio. Desarrollo. Cierre.</p> <p>Asimismo, teniendo como consideración los procesos del cuento:</p> <p>Inicio. Nudo Desenlace.</p>
			<p>Actividades de aprendizaje a desarrollar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: La ranita Simona - Actividad 2: El doctor apio - Actividad 3: La buena actitud del gigante - Actividad 4: El cuento de la Allkin vieja y la mina de sal - Actividad 5: El lobo y los tres cerditos - Actividad 6: El cuento del Chullachaqui - Actividad 7: La princesa colibri - Actividad 8: El perro glotón y el gran hueso - Actividad 9: Cuento de caperucita roja - Actividad 10: El cuento de la semillita

			<p>Materiales o recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas. - Disfraces. - Títeres. - Titiritero. - Mascaras. - Teatrín. - Paletas. - Gorro mágico. - Buffer.
--	--	--	------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.D.: Juego de roles	“El juego de roles es una actividad recreativa para los niños y que representan situaciones reales o verídicas correspondientes al contexto escolar, familiar o social”. (Polo-Acosta et al, 2018 p. 870)	Son técnicas educativas muy efectiva que enlaza a los niños a asumir y representar roles en diferentes situaciones, ya sean reales o imaginarias, esta estrategia es utilizada en diferentes categorías educativas, dentro del aula o hasta talleres	Desarrollo de la imaginación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa libremente la intención de los juegos de roles que interpreta un cuento infantil. - Vivencia sus experiencias a partir de sus juegos que realiza en equipos al representar escenas. - Crea sus propias escenas para poner en práctica su expresión corporal a través de los cuentos infantiles. 	Ficha de observación. Escala de evaluación: 0 = No logrado. 1 = Parcialmente logrado 2 = Logrado
		Desarrollo de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra habilidades para utilizar su cuerpo y comunicar un mensaje a través de las representaciones de juegos de roles. - Muestra destreza al poner en movimiento su cuerpo y transmitir un sentimiento ante los demás interpretando personajes y asumiendo roles. - Muestra facilidad al interiorizar un personaje y transmitir a partir un mensaje 		

		o actividades de aprendizaje		<p>mediante representación de cuentos infantiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creo y recrea personajes de los cuentos a partir de su interés durante los juegos de roles. 	
			Desarrollo de la socialización	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta emociones a través de los juegos de roles utilizando movimientos y gestos corporales durante el trabajo de roles. - Muestra confianza en las acciones que realiza y las transmite a los demás socializándose en grupos pequeños. - Utiliza (máscaras, disfraces, montaje), para interiorizar la actuación frente a un escenario de espectadores para interpretar diversos tipos de cuentos infantiles. 	

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

3.4. Metodología

El enfoque de esta investigación científica estableció como referente al problema de estudio que se planteó. Para García (2020) “La metodología científica es crucial ya que apoya el avance del entendimiento científico; también implica la creación de procedimientos de prueba y confirmación reconocidos en una población”. (p. 319).

Para este propósito se empleó los siguientes procedimientos:

- Procedimiento inferencial. Facilitó las múltiples estructuras durante lo analizado en las dos variables en estudio, lo que viabilizó la razón de originar dicha finalización del trabajo de investigación.
- Procedimiento analítico. Los procedimientos viabilizaron la hipótesis (alterna y nula) en conformidad con la recopilación de datos planteados; de tal manera, se realizó el estudio de los datos obtenidos, para poder tener las conclusiones respectivamente.
- Procedimiento comparativo. Los logros que estos pudieron haber sido utilizados y aplicados en los cuentos infantiles en el grupo experimental (Chispitas de amor), se llevó a realizar la diferencia y el análisis de los datos, con el único fin de tener una prueba y admitir o rechazar la hipótesis nula planteada.

3.5. Tipos de estudio

El presente proyecto fue aplicado, considerando dichos planteamientos y objetivos del presente proyecto aplicada busca mejorar los recursos de aplicación del conocimiento y su utilidad. En resumen, se enfoca en analizar cómo la inteligencia científica generalizado que puede ser empleado o implementado en la experiencia para obtener un resultado concreto, centrándose en abordar y resolver un problema real. (Cazau, 2016, p. 17).

3.6. Diseño

El diseño fue cuasi-experimental, en que el efecto de la variable independiente deduce en la dependiente para un antes y después de haber ejecutado la investigación al grupo experimental. El estudio actual fue tipo cuantitativo, de tal manera que se obtuvo datos

susceptibles dónde se realizó una investigación estadística relativamente a la variable dependiente.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE: O₁ X O₂
GC: O₃ — O₄

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O₁ y O₃ = Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

O₂ y O₄ = Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

X = Cuentos infantiles

- = Ausencia de los cuentos infantiles.

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Según Sánchez y Mejía (2018), manifiestan que “la colectividad se narra al conjunto completo de componentes o casos, que pueden ser objetos, personas o eventos, que comparten ciertas características o un criterio específico, y que pueden ser identificados en un área. Estos elementos estarán relacionados con la posibilidad del proyecto” (p. 102). En la presente investigación, la población estuvo integrada por todos los infantes de 3, 4 y 5 años matriculados en el año lectivo 2023, según el detalle:

Tabla 1.

Población de Estudio

Sujetos muestrales según la edad	Cantidad
Niños de 3 años	52
Niños de 4 años	48
Niños de 5 años	69
TOTAL	169

Fuente: Nomina de matrícula 2023 de la I.E. N° 204, Morales

Muestra:

Supo (2015) manifiesta que "el conjunto de importante que se está examinando en un estudio es la entidad primordial importante o la entidad principal que será objeto de estudio y se refiere al sujeto de investigación." (p. 16).

La unidad muestral de la presente investigación son los niños de 04 años de la I.E. N° 204, Morales, región San Martín, según orden de estudio las secciones Chispitas de amor (grupo experimental) y Amorosos (grupo control) a quienes se empleó (ficha de observación) para recopilar datos relacionados a los juegos de roles, en sus dimensiones: crecimiento de la imaginación, incremento de la creatividad y progreso de la socialización.

Muestreo:

"Está compuesta por elementos seleccionados de la población. Las muestras se dividieron en dos categorías principales: las muestras probabilísticas y las muestras no probabilísticas" (Hernández y Baptista, 2014, p.128).

Así mismo, el diseño fue cuasi-experimental dónde ya están formados antes del experimento; por lo tanto, están considerados como grupos intactos, según detalle:

Tabla 2.

Muestra de estudio

GRUPO	SECCIÓN	TOTAL
Experimental	Chispitas de amor	24
Control	Amorosos	24
	TOTAL	48

Fuente: Nomina de matrícula 2023 de la I.E. N° 204, Morales

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias y Covinos (2020), refiere que " Las diferentes maneras de adquirir información son los métodos de recolección de datos" (p. 53). Para esto, se empleó el método de observación. Según Fernández y Baptista (2015), la observación se refiere al registro sistemático y empático de conductas evidentes." (p. 309).

Se utilizó como herramienta la ficha de revisión. Las fichas de análisis son un instrumento esencial en la exploración de campo para registrar los datos que nos proporcionan las fuentes o los sujetos que experimentan el problema. El instrumento adjunto en el anexo 3 fue certificado por un juicio de tres expertos.

3.9. Métodos de análisis de datos

Los métodos que se ha realizado para la investigación e análisis de los datos recopilados son los siguientes:

- Se ingresó la información del paquete estadístico SPSS a la base de datos.
- Las medidas descriptivas se obtuvieron de la media muestral.
- Se lograron datos de dispersión como la desviación estándar, la varianza y la covarianza.
- Se establecieron gráficos estadísticos y tablas.
- - Se examinó la repartición de muestreo de la prueba para concluir si rechazaba o no la hipótesis nula.
- Se emplearon las reglas de prueba de hipótesis para comparar el valor crítico los valores del umbral en un nivel de seguridad de 0.05.

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 3:

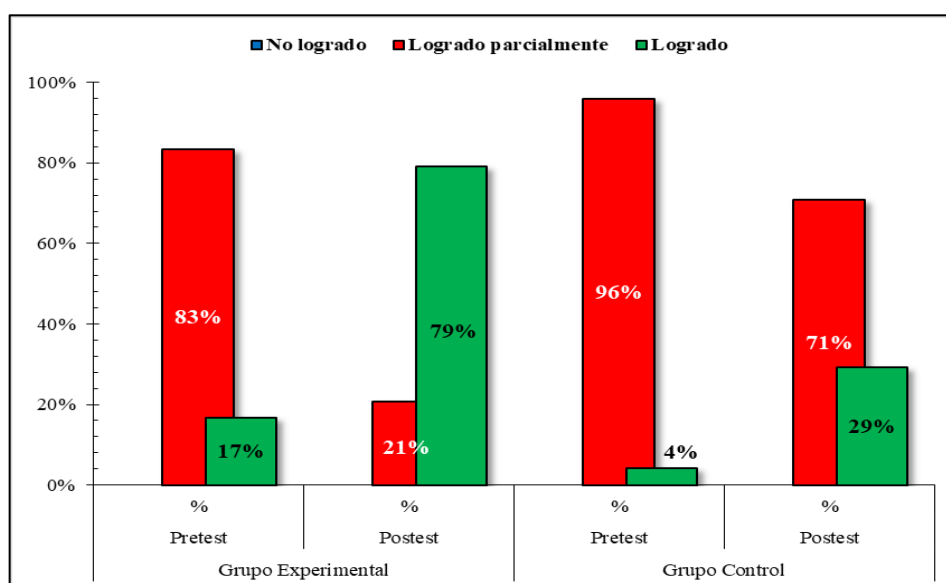
Resultado de la evaluación del juego de roles en su relevante imaginación en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Logrado	20	83%	5	21%	23	96%	17	71%
parcialmente								
Logrado	4	17%	19	79%	1	4%	7	29%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Fuente: Instrumento de evaluación

Figura 1:

Resultado de la evaluación del juego de roles en su relevante imaginación en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.



Fuente: Instrumento de evaluación

En la tabla 3 y figura 1, se evidencia dichos logros como resultado de la ficha de observación antes de aplicar el cuento infantil, en cuanto a la variable de estudio juego de roles, dimensión imaginación, el 83% de muestra del grupo experimental se encuentran en la escala de Logrado parcialmente, a medida del 17% se encuentran en la escala de Logrado. En cambio, en el grupo control del 96% se hallan en la escala de Logrado parcialmente y solo un 4% se encuentra en la escala de Logrado. Después de haber desarrollado el cuento infantil se aplicó la ficha de observación en el grupo experimental evidenciando los resultados del 79% se encuentran en la escala de Logrado y que solo un 21% se hallan en la escala de Logrado parcialmente. En el caso del grupo control un 71% se encuentra en la escala de Logrado parcialmente y solo un 21% es considerado en la escala de Logrado en relación a la relevante creatividad.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Las herramientas de logro de la imaginación del grupo experimental son idénticos que del grupo control después de la aplicación de los cuentos infantiles.

H₁: Las herramientas de logro de la imaginación del grupo experimental son superiores que del grupo control después de la ejecución de los cuentos infantiles.

Regla de decisión:

Si $T\text{-prueba} < T\text{-critico}$: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, el cual la eficacia fueron los siguientes:

Tabla 4.

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de los cuentos infantiles en la imaginación

	G.E. Postratamiento	G.C. Postratamiento
Media	1,819	1,375
Varianza	0,087	0,109
Observaciones	24	24
Varianza agrupada	0,098	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	46	
Estadístico t (T-prueba)	4,917	
P(T<=t) una cola	5,796E-06	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1,679	
P(T<=t) dos colas	1,159E-05	
Valor crítico de t (dos colas)	2,013	

Fuente: Instrumento de evaluación.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 4 y diferenciando sobre una pauta de decisión, tenemos un T-prueba (4,917) mayor al valor de T-critico (1,67). Para una mayor correlación con lo estipulado, será posible aceptar la hipótesis alterna, logrando asegurar la imaginación en el grupo experimental son superiores que la del grupo de control después de la intervención de los cuentos infantiles; dónde está determinando de manera auténtico en la imaginación.

Tabla 5:

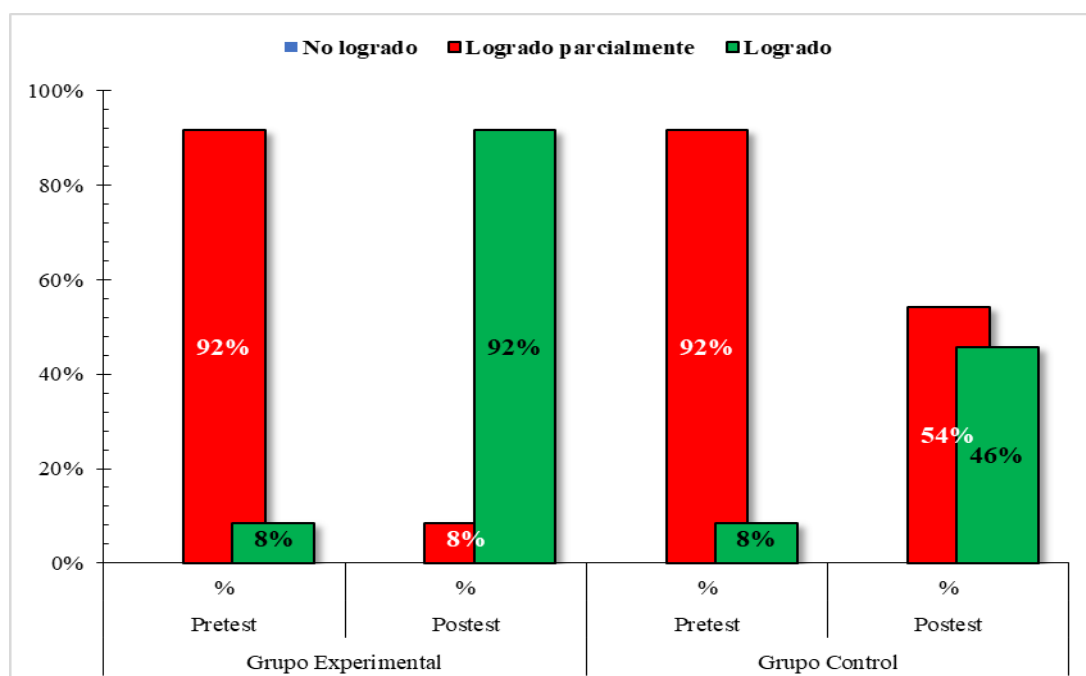
Resultado de la evaluación del juego de roles en su creatividad en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Logrado	22	92%	2	8%	22	92%	13	54%
parcialmente								
Logrado	2	8%	22	92%	2	8%	11	46%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Fuente: Instrumento de evaluación

Figura 2:

Resultado de la evaluación del juego de roles en su imaginación en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.



Fuente: Instrumento de evaluación

En la tabla 5 y figura 2, se demuestra los logros obtenidos de la ficha de observación antes de aplicar el cuento infantil, con respecto a la variable de estudio juego de roles, dimensión creatividad, un 92% de la muestra del grupo experimental se hallan en la escala de Logrado parcialmente, y solo un 8% se encuentran en la escala de Logrado. Asimismo, los logros del grupo control del 92% se hallan en la escala de Logrado parcialmente y solo un 8% se hallan en la escala de Logrado. Después de haber desarrollado el cuento infantil se aplicó la ficha de observación en el grupo experimental evidenciando los resultados que un 92% se encuentran en la escala de Logrado y que solo un 8% se hallan en la escala de Logrado parcialmente. En el caso del 54% se encuentra en la escala de Logrado parcialmente y solo un 76% se encuentra en la escala de Logrado en relación a la dimensión creatividad.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Las herramientas de logro de la imaginación del grupo experimental son idénticos que del grupo control después de la aplicación de los cuentos infantiles.

H₁: Las herramientas de logro de la imaginación del grupo experimental son superiores que del grupo control después de la ejecución de los cuentos infantiles.

Regla de decisión:

Si $T\text{-prueba} < T\text{-critico}$: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, el cual la eficacia fueron los siguientes:

Tabla 6.

Resultado de la prueba de T-Student para determina la influencia de los cuentos infantiles en la creatividad

	G.E.	G.C.
	Postratamiento	Postratamiento
Media	1,875	1,385
Varianza	0,082	0,049
Observaciones	24	24
Varianza agrupada	0,065	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	46	
Estadístico t (T-prueba)	6,644	
P(T<=t) una cola	1,561E-08	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1,679	
P(T<=t) dos colas	3,122E-08	
Valor crítico de t (dos colas)	2,013	

Fuente: Instrumento de evaluación

De acuerdo con los datos obtenidos, tenemos un T-prueba (6,644) mayor al valor de T-critico (1,679). De acuerdo con lo estipulado, se acepta una hipótesis alterna, logrando sostener la creatividad en el grupo experimental son superiores que la del grupo de control después de la intervención de los cuentos infantiles; es decir, dónde está determinando de manera positiva en la creatividad.

Tabla 7:

Resultado de la evaluación del juego de roles en su dimensión socialización en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.

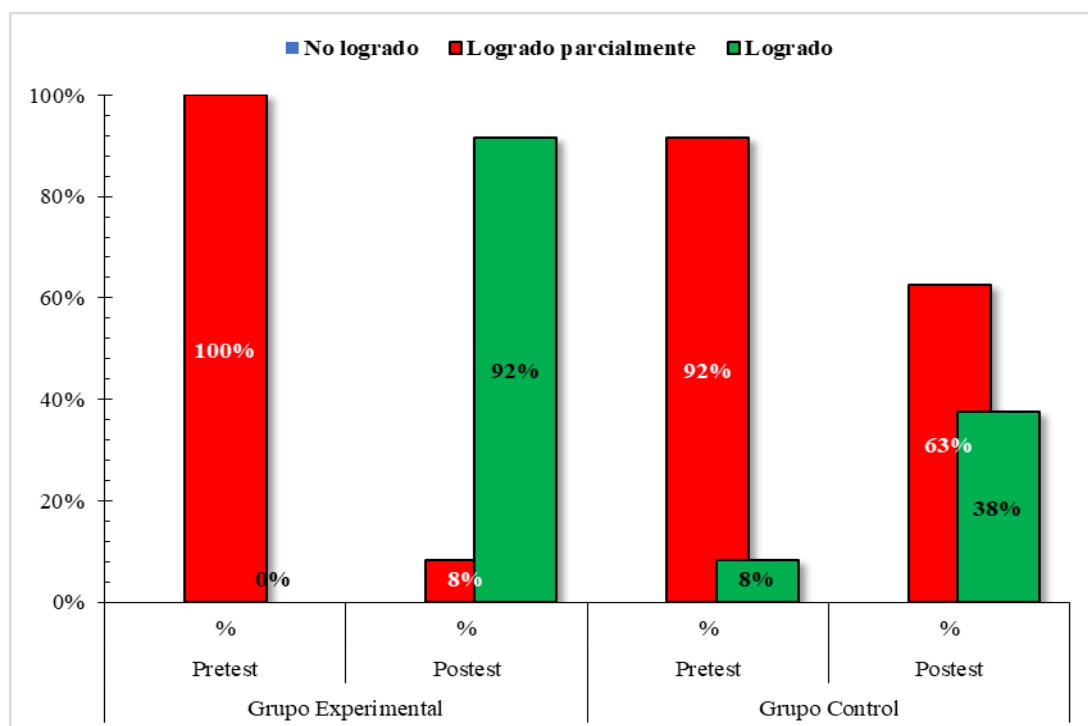
Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Logrado parcialmente	24	100%	2	8%	22	92%	15	63%
Logrado	0	0%	22	92%	2	8%	9	38%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Fuente: Instrumento de evaluación

Figura 3:

Resultado de la evaluación del juego de roles en su magnitud en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.



Fuente: Instrumento de evaluación

En la tabla 7 y figura 3, se evidencia los logros para la ficha de observación antes de aplicar el cuento infantil, con respecto a la cambiante de juego de roles, dimensión socialización en la muestra de estudio (grupo experimental y grupo control), un 100% del total de la muestra del grupo experimental se hallan en la escala de Logrado parcialmente. En cambio, los logros del grupo control se evidencia que un 92% se hallan en la escala de Logrado parcialmente y solo del 8% se encuentra en la escala de Logrado. Después de haber participado el cuento infantil se aplicó la ficha de observación en el grupo experimental evidenciando los resultados

que un 92% se hallan en la escala de Logrado y que solo un 8% se encuentran en la escala de Logrado parcialmente. Finalmente, en el grupo control un 63% se encuentra en la escala de Logrado parcialmente y solo un 37% se encuentra en la escala de Logrado en relación a la dimensión socialización.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Las herramientas de logro de la socialización del grupo experimental son idénticos que del grupo control después de la ejecución de los cuentos infantiles.

H₁: Las herramientas de logro de la socialización del grupo experimental son superiores que del grupo control después de la ejecución de los cuentos infantiles.

Regla de decisión:

Si T-prueba < T-crítico: Se acepta la hipótesis nula.

Si T-prueba > T-crítico: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se aplicó la prueba estadística de T-Student para dos muestras, el cual la eficacia fueron los siguientes:

Tabla 8:

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de los cuentos infantiles en la socialización

	G.E.	G.C.
	Postratamiento	Postratamiento
Media	1,917	1,361
Varianza	0,060	0,096
Observaciones	24	24
Varianza agrupada	0,078	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	46	
Estadístico t (T-prueba)	6,886	

P(T<=t) una cola	6,746E-09
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1,679
P(T<=t) dos colas	1,349E-08
Valor crítico de t (dos colas)	2,013

Fuente: Instrumento de evaluación.

Con los datos recopilados, tenemos un T-prueba (6,886) superiores al valor de T-critico (1,679). En relación con lo acordado, se acepta como una hipótesis alterna, logrando asegurar que los indicadores de logro para la socialización son superiores que la del grupo de control después de la aplicación de los cuentos infantiles; dónde está determinando de manera práctica en la socialización.

Tabla 9:

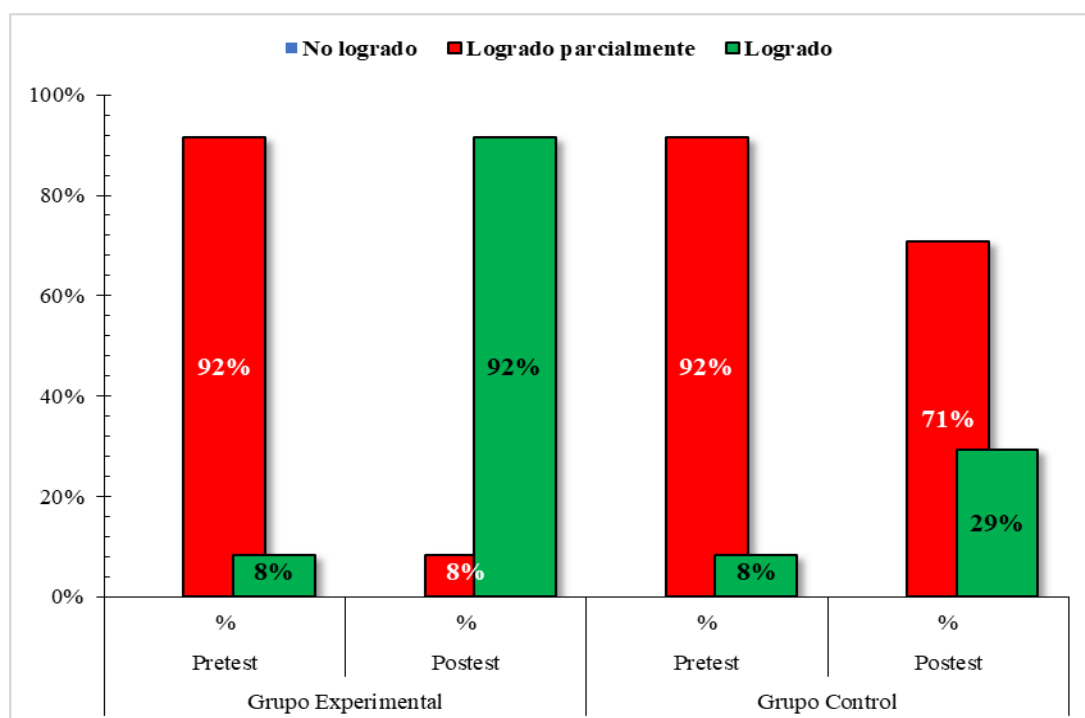
Resultado de la evaluación del desarrollo del juego de roles en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Logrado parcialmente	22	92%	2	8%	22	92%	17	71%
Logrado	2	8%	22	92%	2	8%	7	29%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Fuente: Instrumento de evaluación

Figura 4:

Resultado de la evaluación del juego de roles en los niños de 4 años de la I.E N° 204, Morales.



Fuente: Instrumento de evaluación

En la tabla 9 y figura 4, se evidencia los logros de la ficha de observación antes de aplicar el cuento infantil, con respecto a la variable de estudio juego de roles, un 92% del total de la muestra del grupo experimental se encuentran en la escala de Logrado parcialmente y solo un 8% se encuentra en la escala de Logrado. En cambio, los resultados del grupo control se evidencia que un 92% se hallan en la escala de Logrado parcialmente y solo un 8% se encuentra en la escala de Logrado. Después de haber desarrollado el cuento infantil se aplicó la ficha de observación en el grupo experimental evidenciando los resultados, 92% se encuentran en la escala de Logrado y que solo un 8% se hallan en la escala de Logrado parcialmente. Por otro lado, en el grupo control de un 71% se encuentra en la escala de Logrado parcialmente y solo un 29% se encuentra en la escala de Logrado en relación a la variable juego de roles.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Las herramientas de logro del desarrollo de los juegos de roles en el grupo experimental son idénticos que del grupo control después de la ejecución de los cuentos infantiles.

H₁: Las herramientas de logro del desarrollo de los juegos de roles en el grupo experimental son superiores que del grupo control después de la utilización de los cuentos infantiles.

Regla de decisión:

Si T-prueba < T-crítico: Se acepta la hipótesis nula.

Si T-prueba > T-crítico: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de T-Student para dos muestras, el cual la eficacia fueron los siguientes:

Tabla 10:

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo de los juegos de roles

	G.E.	G.C.
	Postratamiento	Postratamiento
Media	1,870	1,374
Varianza	0,060	0,027
Observaciones	24	24
Varianza agrupada	0,043	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	46	
Estadístico t (T-prueba)	8,272	
P(T<=t) una cola	5,884E-11	
Valor crítico de t (una cola) (T-crítico)	1,679	
P(T<=t) dos colas	1,177E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2,013	

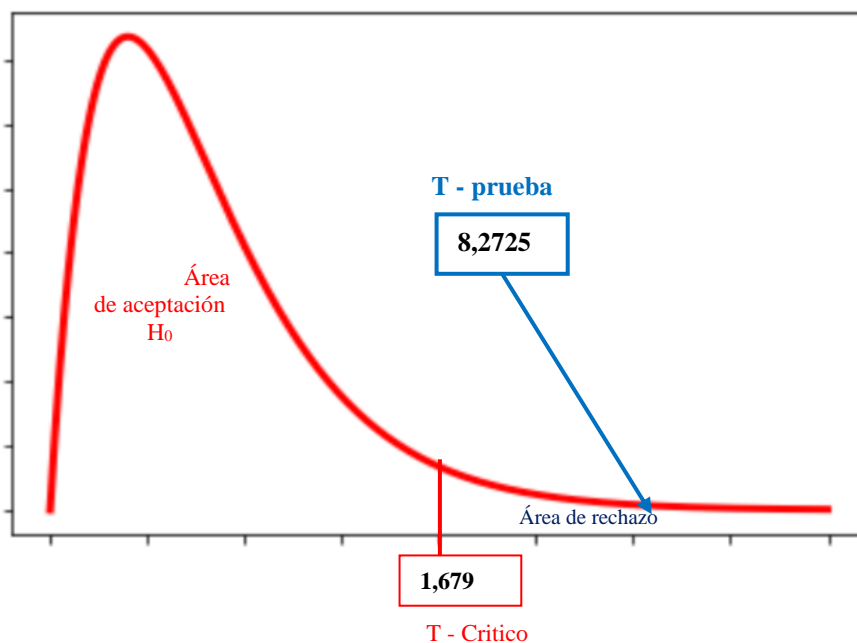
Fuente: Instrumento de evaluación.

De acuerdo con los datos recopilados, tenemos un T-prueba (8,272) mayor al valor de T-crítico (1,679). Esto en concordancia con lo concertado, podemos aceptar la hipótesis alterna, logrando sostener que los juegos de roles en el grupo experimental son mayores que del grupo control después de la aplicación de los cuentos infantiles; es decir, está influenciando de manera

importante en el juego de roles en los infantes 4 años. En la figura 5 se puede observar de manera grafica el rechazo de hipótesis nula y la aceptación de la alterna.

Figura 5:

Gráfica de contrastación de hipótesis



4.2. Discusión de resultados

Según los logros obtenidos a través de la aplicación del instrumento presentados en las tablas 3, 5, 7 y 9, se evidencia la diferencia de los resultados obtenidos previamente con los resultados posteriores haber aplicado el cuento infantil en las actividades de aprendizaje, lo que indica que los cuentos infantiles tienen un realce considerable en el crecimiento de los juegos de roles, en sus dimensiones: imaginación, creatividad y socialización; tal como se ha visto en el grupo experimental después de ejecutar el cuento infantil, que un 79% se encuentran en la escala de Logrado en relación a la dimensión imaginación; mientras que, un 92% se encuentran en la escala de Logrado en concordancia a las dimensiones creatividad y socialización; finalmente, un 92% del total de la muestra del grupo experimental se encuentran en la escala de Logrado en relación a la variable juego de roles. Estos datos son corroborados en el gráfico de contrastación de la hipótesis; es decir, los resultados y contrastando con la regla de decisión, tenemos un T-prueba (8,272) mayor al valor de T-crítico (1,679), en concordancia con lo estipulado, podemos aceptar la hipótesis alterna, logrando asegurar que los indicadores del desarrollo de los juegos de roles en el grupo experimental son superiores que del grupo control

tras la implementación de dichos cuentos infantiles; por lo tanto, está teniendo un fin notable en el juego de roles en los niños de 4 años. Al respecto, Topa (2023) en su trabajo de investigación determina que El adecuado uso de los cuentos infantiles promueve la afición por la lectura y contribuye de manera importante al desarrollo de las facultades. La orientación de los cuentos infantiles se integra en aspectos específicos y habilidades establecidas en el Currículo de Educación Inicial para ofrecer un respaldo pedagógico completo.

Al respecto, Montes (2005), reflexiona y menciona originalidad de los cuentos aporta al crecimiento de capacidad de comprensión y reflexión en los niños. En esta misma perspectiva, Pazmiño (2022), enfatiza que "los cuentos infantiles nos ayudan en el crecimiento de los niños de 4 a 5 años, por lo que se menciona que los cuentos son estrategias didácticas que ayudan con firmeza a formar las representaciones mentales de los niños, dónde se pueden encontrar en audiocuentos, pictogramas, títeres y videos". Por consiguiente, los cuentos infantiles presentan mundos imaginarios, personajes fantásticos y situaciones extraordinarias que invitan a los niños a explorar su imaginación y creatividad, mediante la exposición a una diversidad de cuentos, los niños pueden expandir sus horizontes mentales y adquirir una perspectiva más amplia de su entorno.

En este mismo marco conceptual, El Ministerio de Educación (2016), menciona que niños de cuatro años pueden deducir conexiones de causa y efecto, así como atributos de individuos. Por su parte, Payá y Chamorro (2018), sostienen que el cuento es un relato corto y breve, contenido integra historias irreales o reales, destinado a los niños, ofrece ventajas en el ámbito educativo, siendo uno de ellos el hábito por la lectura y un medio para la acción socializadora a través de práctica de valores.

En relación a juego de roles, Delgado (2023) considera que "Tiene gran relevancia en el crecimiento infantil, ya que el niño imita situaciones y personas de la vida real, lo que le ayuda a construir una comprensión." Por consiguiente, los niños al interpretar diferentes roles, los niños exploran una variedad de emociones y aprenden a expresarlas de manera adecuada, esto les ayuda a comprender sus propias emociones.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

Estas historias infantiles ejercen una influencia considerable en el crecimiento de juegos de roles en los niños de 4 años en la I.E. N° 204, Morales, tal como se puede ver en la tabla 10 y figura 4 los logros para aplicar los cuentos infantiles un 92% del grupo experimental se encuentran en la escala de evaluación Logrado parcialmente, posterior al haber aplicado el cuento se evidencia un 92% se ubica en una escala de evaluación Logrado.

Estos cuentos infantiles inciden en el progreso de los juegos de roles en la dimensión imaginación en los infantes de 4 años en la I.E. N° 204, Morales, tal como se puede ver en la tabla 4, figura 1 los logros para aplicar los cuentos infantiles un 83% del grupo experimental se encuentran en la escala de evaluación Logrado parcialmente, en seguida de haber aplicado el cuento se evidencia un 79% se ubica en una escala de evaluación Logrado.

Los cuentos infantiles inciden en el progreso de dichos juegos de roles en la dimensión creatividad en los infantes de 4 años en la I.E. N° 204, Morales, tal como se puede ver en la tabla 6, figura 2 los resultados que antes de aplicar los cuentos infantiles un 92% del grupo experimental se encuentran en la escala de evaluación Logrado parcialmente, relativamente de haber aplicado el cuento infantil se evidencia que un 92% se ubica en una escala de evaluación Logrado.

Los cuentos infantiles inciden en el progreso de los juegos de roles en la dimensión socialización en los niños de 4 años en la I.E. N° 204, Morales, tal como se puede ver en la tabla 8, figura 3 los resultados que antes de aplicar los cuentos infantiles el total del grupo experimental; es decir, el 100% se encuentran en la escala de evaluación Logrado parcialmente, relativamente de haber aplicado el cuento infantil se evidencia que un 92% se ubican en una escala de evaluación Logrado.

5.2. Recomendaciones

A los compañeros estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la EESPP “Tarapoto”, realizar investigación que se enfoquen en la aplicación de métodos de enseñanza y pedagógicas que fortalezcan a la eficacia integral de los niños.

A los profesores de la EESPP “Tarapoto”, para que incentiven a los estudiantes a realizar investigaciones relacionadas con la práctica docente, con el fin de fomentar habilidades de investigación en los estudiantes desde los primeros ciclos de estudio.

A las maestras y maestros del nivel inicial por planificar en las actividades de aprendizaje de los cuentos infantiles como método de logro de aprendizajes en los infantes, favoreciendo su desarrollo cognitivo, lingüístico, social y afectivo.

Referencias Bibliográficas

- Covinos, M. y Arias, J. (2020). Diseños y Aplicaciones de la investigación. Lima – Perú. ISBN: 978-612-48444-2-3
- Campo, R. y Quispe, N. M. (2019). El juego de roles como una estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa.
- Cánepa, B.F. y Evans, D.C. (2015). Estrategias en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: Un estudio que se diferencia entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del Distrito de San Miguel.
- Cazau, P. (2016). Introducción a la investigación en ciencias sociales. Buenos Aires.
- Chacha-Supe, M. M., & Rosero-Morales, E. D. R. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(9), 311–336. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Comino, S. (2017). Graciela Montes: Un universo necesario. Disponible en: <https://eternacadencia.com.ar/nota/graciela-montes-un-universo-necesario/1044>
- Cruz, M. R. y Gamboa, E. E. (2021). El juego de roles es el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. Revista Polo del Conocimiento. Vol. 6, No 12. ISSN: 2550 - 682X. DOI: 10.23857/pc.v6i12.3423
- Damario, L. (2022). ¿Por qué es tan importante acercar a los infantes a la literatura? Disponible en: revista.elarcondeclio.com.ar
- De la Cruz, (2017). Los cuentos infantiles permiten tener un mejor lenguaje oral en los preescolares de la IE. N° 534. Huancavelica. Perú.
- Delgado, J. (2023). El juego de roles en el desarrollo infantil. Disponible en: <https://www.etapainfantil.com/importancia-juego-roles-desarrollo-infantil>.
- Díaz Martínez, C.; Llamas Salguero, F. & López Fernández, V. (2016). Diferencia de una creatividad y rendimiento académico en estudiantes de enseñanza media técnico profesional del área gráfica. Programa de intervención neuropsicológico utilizando las TIC. Revista Academia y Virtualidad, 9, (2). <http://dx.doi.org/10.18359/ravi.1891>
- González-Moreno, C.X. (2021). Interés del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. México. Volumen LII. Número 1. ISSN 0185-1284.

- González, G. (2017). Juego de Roles. Obtenido de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-deRoles.pdf>
- González, M. C., Quintanar, R. L. (2014). El juego de roles sociales: son aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2). doi: [dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08](https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08)
- González-Moreno, C. X., Solovieva, Y. y Quintanar-Rojas, L. (2022). Diagnóstico de la imagen creadora en la edad escolar. *CIENCIA ergo-sum*, vol. 29, núm. 1. E-ISSN: 2395-8782. <https://doi.org/10.30878/ces.v29n1a6>
- Jiménez, M. L. & Gordo, A. (2016). Facilitador de ideas desde una experiencia pedagógica. *Revista Praxis & Saber*, vol. 5, núm. 10. Colombia.
- Mamani, L.M. y Apaza, E. (2022). Los cuentos son aprendizajes de valores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 462 de Moho. Moquegua. Perú.
- Mareovich, F. (2022). La imagen y sus vínculos con la susceptibilidad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo. *Revista de Psicología*. Año 2022. Vol. 18, N° 35. ISSN 1669-2438.
- Medina, N.; Velázquez, (2017). La Creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Volumen 15, número 2. doi:10.15366/reice2017.15.2.008
- Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de educación inicial. Perú
- Montes, G. (2018). Biografía de Graciela Montes. Disponible en: <https://historia-biografia.com/graciela-montes/>
- Ñaupas, H., y Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de tesis. 4a Edición. Bogotá – Colombia, ISBN 978-958-762-188-4.
- Payá, R.A., y Chamorro, C.B. (2018). Son elementos pedagógicos. *Revista El mundo de los niños*. <https://doi.org/10.14516/fdp.2018.009.001.010>
- Peche, T. (2021). Graciela Montes autora de cuentos exagerados. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/602386668/Graciela-Montes-Autora-de-Cuentos-Exagerados>.

- Polo-Acosta, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia cognitiva para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, vol. 9, nro. 3. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Soto, M. (2017). El cuento como cognición pedagógica para la lectoescritura. *Revista Zona Próxima*, núm. 27. Barranquilla. Colombia. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85354665001>.
- Topa, K.M. (2023). Los cuentos infantiles desarrollan una concentración de cuatro a cinco años en los niños. Ambato. Ecuador.
- Viana, E. R. (2020). Procedimientos de estímulo do pensamiento creativo em actividades de modelagem matemática. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Viana, P. D. (2021). Juego y socialización en los niños del nivel inicial II. Quito. Ecuador.
- Wald, A. (2015). La imaginación de psicoanálisis a partir de los problemas. Argentina. ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/epma/zz7>.

Anexos
Anexo N° 01: Reporte turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS-KAROLHAY KATIHUSKA-ROMERO
SANCHEZ.docx**

RECuento DE PALABRAS

18913 Words

RECuento DE CARACTERES

102987 Characters

RECuento DE PÁGINAS

128 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

11.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 24, 2024 11:44 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 24, 2024 11:45 AM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico



Resumen

Anexo N° 02: Matriz de consistencia

Título: Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los cuentos infantiles desarrollan de juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan una imaginación en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023? • ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan una creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar que los cuentos infantiles incidan en el avance de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar que los cuentos infantiles incidan en el crecimiento de la imaginación en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. • Demostrar que los cuentos infantiles incidan en el crecimiento de la creatividad en 	<p>Hipótesis general</p> <p>Los cuentos infantiles inciden considerablemente en progreso de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.</p> <p>Hipótesis nula</p> <p>Los cuentos infantiles no inciden considerablemente en el progreso de los juegos de roles en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los cuentos infantiles indican considerablemente en el progreso de la imaginación en los niños de 4 	<p>Técnica</p> <p>Se utilizó la técnica de observación.</p> <p>Instrumentos</p> <p>Se utilizó ficha de observación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo los cuentos infantiles desarrollan la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023? 	<p>los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar que los cuentos infantiles influyen en el crecimiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. 	<p>años de la I.E. N° 204, Morales, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. • Los cuentos infantiles inciden considerablemente en el progreso de la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023. 							
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones							
<p>El diseño responde al cuasi-experimental.</p> <p>A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:</p> <p style="text-align: center;">GE: O₁ X O₂ Gc: O₃ — O₄</p>	<p>Población</p> <p>En el presente estudio, la población estará constituida por todos los niños y niñas de la Institución Educativa N° 204, Morales, matriculados en el periodo lectivo 2023, según el detalle:</p>	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Variables</th> <th style="text-align: center;">Dimensiones</th> <th style="text-align: center;">Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">V.I: Cuentos infantiles</td> <td style="text-align: center;">Fundamentación</td> <td>Son estrategias didácticas que se desarrollan a través de narraciones breves dirigida a los preescolares, en la que considera incluir elementos como personajes fantásticos, situaciones imaginativas y</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Descripción	V.I: Cuentos infantiles	Fundamentación	Son estrategias didácticas que se desarrollan a través de narraciones breves dirigida a los preescolares, en la que considera incluir elementos como personajes fantásticos, situaciones imaginativas y	
Variables	Dimensiones	Descripción							
V.I: Cuentos infantiles	Fundamentación	Son estrategias didácticas que se desarrollan a través de narraciones breves dirigida a los preescolares, en la que considera incluir elementos como personajes fantásticos, situaciones imaginativas y							

<p>Donde:</p> <p>O₁ y O₃ = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control</p> <p>O₂ y O₄= Información de la pos prueba del grupo de experimental y control</p> <p>X = Cuentos infantiles</p> <p>_ = Ausencia de los cuentos infantiles</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sujetos</th> <th>Cant.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>muestrales según la edad</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Niños de 3 años</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>Niños de 4 años</td> <td>48</td> </tr> <tr> <td>Niños de 5 años</td> <td>69</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>169</td> </tr> </tbody> </table>		Sujetos	Cant.	muestrales según la edad		Niños de 3 años	52	Niños de 4 años	48	Niños de 5 años	69	TOTAL	169			<p>lecciones morales o enseñanzas, el propósito de estos cuentos infantiles es de entretener, educar y estimular la imaginación, creatividad, dramatización e interacción de los niños.</p>
	Sujetos	Cant.															
	muestrales según la edad																
	Niños de 3 años	52															
Niños de 4 años	48																
Niños de 5 años	69																
TOTAL	169																
<p>Muestra</p> <p>La muestra estará conformada por 48 niños de 04 años de las secciones: Chispitas de amor (grupo experimental) y Amorosos (grupo control) de la I.E. N° 204, Morales, región San Martín.</p>		<p>Campo de acción</p> <p>La investigación se ejecutó con los infantes de 04 años de la sección “Chispitas de amor” de la Institución Educativa N° 204, Morales.</p>															
		<p>Funciones</p> <p>Los cuentos infantiles transmiten enseñanzas mediante las experiencias de los personajes; asimismo, fomenta la práctica de valores como: la amistad, la honestidad, la valentía, la generosidad, entre otros.</p> <p>Los cuentos infantiles se caracterizan por repetir y</p>															

			<p>utilizar diferentes matices de voz (suspenso, melodiosos, suaves, miedo, rugidos, etc) que son comunes en la narración, facilitando la participación activa del niño, ayuda también en mejorar las habilidades lingüísticas, la memoria y atención.</p>
		<p>Fundamento teórico</p>	<p>El cuento infantil está sustentado en el aporte de Montes escritora que ha contribuido significativamente a la literatura infantil, sus obras se caracterizan por abordar temas profundos y complejos, el propósito de la originalidad de sus cuentos e historias favorece a una etapa de cuentos e historietas donde ayudan a comprender y reflexionar.</p>

			<p>Procesos didácticos</p>	<p>La ejecución de los juegos infantiles como estrategia didáctica se realizó teniendo en cuenta la secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje, básicamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio. • Desarrollo. • Cierre. <p>Asimismo, teniendo en cuenta los procesos del cuento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inicio. - Nudo - Desenlace
			<p>Actividades de aprendizaje a desarrollar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: La ranita Simona • Actividad 2: El doctor apio • Actividad 3: La buena actitud del gigante • Actividad 4: El cuento de la Allkin vieja y la mina de sal • Actividad 5: El lobo y los tres cerditos

			<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 6: El cuento del Chullachaqui • Actividad 7: La princesa colibri • Actividad 8: El perro glotón y el gran hueso • Actividad 9: Cuento de caperucita roja • Actividad 10: El cuento de la semillita
		<p>Materiales o recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas. • Disfraces. • Títeres. • Titiritero. • Mascaras. • Teatrín. • Paletas. • Gorro mágico. • Buffer.

		V.D.: Juego de roles	Desarrollo de la imaginación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa libremente la intención de los juegos de roles que interpreta en el cuento infantil. - Vivencia sus experiencias a partir de sus juegos que realiza en equipos al representar escenas. - Crea sus propias escenas para poner en práctica su expresión corporal.
			Desarrollo de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra habilidades para utilizar su cuerpo y comunicar un mensaje a través de las representaciones de juegos de roles. - Muestra destreza al poner en movimiento su cuerpo y transmitir un sentimiento ante los demás interpretando personajes y asumiendo roles. - Muestra facilidad al interiorizar un personaje y

				<p>transmitir a partir un mensaje mediante representación de cuentos infantiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creo y recrea personajes de los cuentos a partir de su interés.
			Desarrollo de la socialización	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta emociones a través de los juegos de roles utilizando movimientos y gestos corporales durante el trabajo de roles. - Muestra confianza en las acciones que realiza y las transmite a los demás socializándose en grupos pequeños. - Utiliza (máscaras, disfraces, montaje), para interiorizar la actuación frente a un escenario de espectadores para interpretar diversos tipos de cuentos infantiles

Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación para medir el juego de roles en los niños

Los siguientes valores permiten cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

0 : El indicador no se ha logrado. 1: El indicador se ha logrado parcialmente. 2: El indicador se ha logrado

N°	Estudiantes	Dimensiones			Creatividad				Socialización			Promedio
		Indicadores			Imaginación							
		<i>Expresa libremente la intención de los juegos de roles que interpreta en el cuento infantil</i>	<i>Vivencia sus experiencias a partir de sus juegos que realiza en equipos al representar escenas</i>	<i>Crea sus propias escenas para poner en práctica su expresión corporal a través de los cuentos infantiles</i>	<i>Muestra habilidades para utilizar su cuerpo y comunicar un mensaje a través de las representaciones de juegos de roles</i>	<i>Muestra destreza al poner en movimiento su cuerpo y transmitir un sentimiento ante los demás interpretando personajes y asumiendo roles</i>	<i>Muestra facilidad al interiorizar un personaje y transmitir a partir un mensaje mediante representación de cuentos</i>	<i>Creo y recrea personajes de los cuentos a partir de su interés durante los juegos de roles</i>	<i>Manifiesta emociones a través de los juegos de roles utilizando movimientos y gestos corporales durante el trabajo de roles</i>	<i>Muestra confianza en las acciones que realiza y las transmite a los demás socializándose en grupos pequeños</i>	<i>Utiliza (máscaras, disfraces, montaje), para interiorizar la actuación frente a un escenario de espectadores para interpretar diversos tipos de cuentos infantiles</i>	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												

Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023

Lic. Bessy López Saavedra

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: Evaluación de cuestionario

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el juego de roles en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en mi estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de mi investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperando tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez
D.N.I. 71693345

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Bessy López Saavedra, por la presente dejé en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **"Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023"**, de la autora Karolhay Katihuska Romero Sanchez, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023

.....
Lic. Bessy López Saavedra
DNI. N° 01068672

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Lic. Bessy López Saavedra
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el juego de roles.
 Autoras del instrumento : Karolhay Katihuska Romero Sanchez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego de roles					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)


II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con todos los criterios para su aplicación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

Tarapoto, 11 diciembre de 2023



 Lic. Bessy López Saavedra
 DNI. N° 01068672

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023

Lic. Pedro Eleuterio Viena Gonzales

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el juego de roles en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en mi estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de mi investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperando tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Karolhay Katihuska Romero Sanchez
D.N.I. 71693345

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Pedro Eleuterio Viena Gonzales, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **“Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023”**, de la autora Karolhay Katihuska Romero Sanchez, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”.

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023



.....
Lic. Pedro Eleuterio Viena Gonzales
DNI. N° 01074568

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

III. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Lic. Pedro Eleuterio Viena Gonzales
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el juego de roles.
 Autoras del instrumento : Karolhay Katihuska Romero Sanchez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego de roles					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						X


(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente": sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento está aplicable.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 47

Tarapoto, 11 diciembre de 2023



 Lic. Pedro Eleuterio Viena Gonzales
 DNI. N° 01074568

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023

Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: Evaluación de cuestionario

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir el juego de roles en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en mi estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de mi investigación. Solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperando tener la acogida a mi petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez
D.N.I. 71693345

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Ibis Lizeth López Novoa, por la presente dejé en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "**Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, Morales, 2023**", de la autora Karolhay Katihuska Romero Sanchez, estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 11 de diciembre de 2023



Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Dra. Ibis Lizeth López Novoa
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el juego de roles.
 Autoras del instrumento : Karolhay Katihuska Romero Sanchez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego de roles					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la Investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						47

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento esta apto para ser aplicado

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

47

Tarapoto, 11 diciembre de 2023



 Dra. Ibis Lizeth López Novoa
 Reg. N° 0358767

Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 204
DEL DISTRITO DE MORALES DE LA REGIÓN Y PROVINCIA DE SAN MARTÍN
QUE SUSCRIBE

HACE CONSTAR:

Que, a petición de la Srta.: **Karolhay Katihuska Romero Sanchez** estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público de “**Tarapoto**”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, me permito **CERTIFICAR** que la estudiante ha ejecutado su trabajo de investigación titulado “**Cuentos infantiles en el desarrollo de juegos de roles en niños de 4 años de la I.E. N° 204, San Martín, 2023.**”, durante el año escolar 2023.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad. Se expide el documento a fines que estima conveniente.

Tarapoto, 15 de diciembre del 2023



Prof. Adriana Camargo Zamora

Directora de la I.E. N° 204

Anexos 06: Sesiones de Aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES










- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Lunes 11 de setiembre del 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"LA RANITA SIMONA"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
EVIDENCIA	- Expresa libremente la intención de los juegos de roles que interpreta en el cuento.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo e iniciamos e iniciamos motivando con una canción: "JUANITA LA RANITA" 	15
Problematicación	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>"JUANITA LA RANITA"</p> <p>Juanita era una ranita que vivía muy feliz Cuando todo el día llovía. La ranita croaba así: cro-cro-cro-cro</p> </div>	
Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos juntos a través de preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo se llama la ranita? ¿Cómo se desplazan? ¿Cómo croa? ¿Existirá ranitas en la comunidad? 	
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Escucho muy atento a cada respuesta y lanzo la pregunta retadora: ¿Todas las ranas serán iguales? ¿Desean escuchar una historia de una ranita? • Una vez escuchado las respuestas de los niños damos a conocer el propósito de clase: Niños y niñas el día de hoy vamos expresar ideas y participar del cuento de la Ranita Simona a partir del papel que interprete. 	
Gestión y acompañamiento	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan la historia, iconos verbales que la docente presenta: La historia de una ranita: ¿Qué será? – Letras o números ¿Qué imágenes habrá en la historia? ¿Qué creen que dirá acá? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente lee dinámicamente la historia y los niños escuchan atentamente. <p style="text-align: center;">LA RANITA SIMONA</p> <p>Érase una vez, en la comunidad de Bellavista vivía una ranita que se </p> <p>llamaba Simona. Era muy alegre y le gustaba jugar con sus amigos, </p> <p>Ana, Dylan y Nicol. Un día decidió ir a bañar a la quebrada, pero sin </p> <p>avisar a nadie, ¡saltando! ¡saltando! Llegó, se puso a nadar y en eso </p> <p>le estaba observando una serpiente, la serpiente, quiso darle un susto porque vio </p> <p>que estaba sola, en eso, la rana vio al reptil y empezó a gritar, </p> <p>asustada llegó a su  casa y les contó a sus papás. Ellos le </p> <p>dijeron que no debe ir a ninguna parte sola, sin avisar, porque es muy peligroso.</p> <p>Desde ese día, no volvió a la quebrada y obedeció siempre a sus papás. </p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego la docente, pide a los niños salir voluntariamente a leer la historia con ayuda de la docente, al término de ello se invita a representar la rana Simona entre los niños, cada uno con el papal que más les guste representar • Al término de la representación del cuento, la docente hace las siguientes preguntas: ¿De quién habla la historia? ¿Con quienes vivía? ¿Cómo se llamaban sus amigos? ¿Qué hizo después de jugar? ¿Qué le pasó? ¿Quién le asustó? • La docente entrega una hoja de aplicación con la consigna: Colorea la rana Simona. 	15
Evaluación	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente evaluó realizando preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Todos observaron? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gustó lo aprendido? • Presto mucha atención a cada una de las respuestas de los niños y luego retroalimentó el tema con el conocimiento nuevo que les brinde. • Al término socializo las ideas que los niños y niñas expresan, agradezco y me despido. 	15

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Katiuska S.

Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



I. DATOS GENERALES




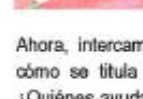
- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Jueves 14 de setiembre del 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL DOCTOR APIO"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EVIDENCIA	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Vivencia sus experiencias a partir de sus juegos que realiza en equipos al representar escenas.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles. - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
<p>Motivación</p> <p>Problematización</p> <p>Saberes previos</p> <p>Propósito</p>	<p>INICIO: Saludamos a los niños y niñas e invitamos a formar un semicírculo, donde mostramos una imagen:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Después de lo observado, realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Para qué creen que el niño toma la sopa? ¿Qué alimentos deben estar en esa sopa? ¿Qué pasa si el niño no se alimenta bien? • Escucho muy atento a cada respuesta y lanzo la pregunta retadora: ¿Les parece si escuchamos un pequeño cuento? ¿De qué creen que tratará? • Una vez escuchado las respuestas de los niños damos a conocer el propósito de clase: Niños el día de hoy vamos a identificar personajes, sucesos y hechos que ocurren al narrar un cuento, luego de ello vivenciaremos el juego a partir de diferentes escenificaciones realizadas en grupos. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una imagen a los niños: <div style="text-align: center;">  </div>	15

<p>Gestión y acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿Qué observamos? ¿Qué alimento será? ¿Qué creen que está sosteniendo? ¿Para qué servirá? ¿Observando esta imagen como creen que se llama el cuento? • Pegamos el papelote en la pizarra y empezamos a leer. • Los niños observan y escuchan atentamente el cuento. <p style="text-align: center;"><u>EL DOCTOR APIO</u></p>  <p>En el puesto de Doña Carmen, había un tomate al que le dolía la barriga.</p>  <p>Las zanahorias, corrieron al consultorio del Doctor APIO. ¡Doctor APIO! ¡Doctor APIO! Al señor tomate le duele la barriga.</p>  <p>Vino el doctor apio y le tocó la barriguita, le recetó un tazoncito, de té de limón.</p>  <p>El tomate ya sonríe y la barriguita no le duele.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ahora, intercambiamos opiniones sobre el cuento leído: Ahora, ¿Ya saben cómo se titula el cuento? ¿De qué trata? ¿Quiénes son los personajes? ¿Quiénes ayudaron al señor tomate? ¿A quién se fueron a llamar? ¿Por qué creen que al señor tomate le dolió la barriga? ¿Qué creen que hubiese pasado si no llegaban a ayudar las zanahorias? ¿A dónde acuden ustedes cuando están enfermos? ¿Qué tipos de alimentos son los personajes? • Luego, pedimos a los niños de manera voluntaria organizarse en pequeños grupos de trabajo luego de ello los niños escenifican a través de juegos las escenas del cuento, en algunos casos haremos recrear nuestra mente para generar nuevas escenas. • Ordenadamente, nos sentamos en sus respectivas carpetas y entregamos un papel a cada uno, para dibujar lo que más les gustó del cuento. 	<p>15</p>
<p>Evaluación</p>	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente evalúo realizando preguntitas como: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Interpretaron el mensaje del cuento? ¿por qué? ¿En qué debemos mejorar? • Presto mucha atención a cada una de las respuestas de los niños y luego retroalimentó el tema con el conocimiento nuevo que les brinde. • Al término socializo las ideas que los niños y niñas expresan, agradezco y me despido. 	<p>15</p>

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Kukulku St.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Miércoles 20 de setiembre del 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"LA BUENA ACTITUD DEL GIGANTE"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
EVIDENCIA	- Crea sus propias escenas para poner en práctica su expresión corporal a través de los cuentos.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación Problematización Saberes previos Propósito	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • La docente motiva a sus niños y niñas invitándoles a ir al sector de lectura, les indica que nos sentemos en media luna y realiza las siguientes preguntas: • ¿Por qué creen que estamos acá? • ¿Por qué creen que es importante conocer estos cuentos? • ¿Qué cuentos conocen? • Luego de que la docente escuche las respuestas de los niños y niñas se genera la problematización: ¿Qué actividad creen que trabajaremos el día de hoy? • Al término de escuchar las respuestas de los niños y niñas la docente comunica el propósito: Niños y niñas el día de hoy se expresarán utilizando palabras que demuestren su comprensión lectora mediante una narración de un cuento, al término lo representarán identificando el personaje que más les gusta a través del juego simbólico. DESARROLLO:	15

Gestión y
acompañamiento

- La docente muestra la caratula a los niños y niñas:



- ¿De qué tratará el cuento?
- ¿Cómo se llamará el cuento?
- ¿Por qué el gigante se ve feliz con los niños?
- ¿Por qué los niños están jugando con el gigante?
- ¿Qué creen que hizo el gigante para que los niños no le tengan miedo?
- Una vez escuchada la respuesta de los niños y niñas la docente les comenta que el cuento se llama LA BUENA ACTITUD DEL GIGANTE y les narra, al narrar el cuento les va mostrando las siguientes imágenes:



- La docente lee el cuento y presenta escena por escena, mientras que la docente muestra la primera escena realiza las siguientes preguntas:



- ¿Qué le paso a Carla cuando vio al gigante?
- ¿Por qué el gigante estará sonriendo?
- ¿A dónde le llevo el gigante a Carla?
- Mostramos la siguiente escena y preguntamos:



15

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué le dijo el gigante a Carla? • ¿Qué hizo el gigante para que Carla no tenga pesadillas? • ¿Por qué Carla respetaba al gigante? • ¿Qué creen que hizo Carla para que tenga muchos amigos? • Una vez escuchado el cuento, dialogamos con los niños y niñas sobre el cuento leído. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llama el cuento? - ¿Qué ocurrió en el cuento? - ¿Qué personajes hay en el cuento? - ¿Qué le paso a Carla cuando vio al gigante? - ¿Qué hizo el gigante para que Carla no le tenga miedo? - ¿Por qué Carla empezó a tener amigos? - ¿Qué paso al final del cuento? - ¿Para quién está dirigido este cuento? - ¿Qué opinan del cuento? - ¿Creen que hizo bien Carla al jugar con el gigante? ¿Por qué? • Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y luego pedimos a que ellos narren con sus propias palabras lo que entendieron del cuento leído, los niños se organizan y representan cada uno de los personajes, los niños y niñas recrean su mente y eligen al personaje de su preferencia, cada niño asume un personaje. • Al término del trabajo premiamos con fuertes aplausos por su participación. 	
<p style="text-align: center;">Evaluación</p>	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la clase la docente realiza la evaluación con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: • ¿Qué hemos aprendido? • ¿Por qué es muy importante practicar el Respeto hacia los demás? • ¿Qué aprendizaje logramos el día de hoy? • ¿De qué hablamos el día de hoy? • ¿Cómo se han sentido? • Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas la docente realiza la retroalimentación y socialización con los niños y niñas acerca del tema tratado el día de hoy, la docente motiva a los niños y niñas a que cuenten a sus padres del tema realizado el día de hoy. 	<p>15</p>

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Katikuska

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

LA BUENA ACTITUD DEL GIGANTE.



Carla era una niña de 5 años, llena de curiosidad pero muy tímida. Como no tenía padres, vivía con sus abuelos, sus padres murieron cuando ella nació en un asalto. Le gustaba estar sola y no tenía muchos amigos. Un día, o mejor dicho, una noche, algo le llamó la atención, esa noche Carla no podía dormir, y se asomó a la ventana. Entonces vio que algo pasó por su casa, era grande, muy grande... era un gigante!

Al principio Carla tuvo miedo. Pensó que el gigante le haría daño. Pero el gigante le trató desde el principio con dulzura, respeto, resultó ser un gigante muy bueno y le gustaba jugar con Carla.



El gigante le llevó hasta el mundo en donde vivía. Le enseñó todos los secretos sobre su país y su gente, le contó por qué los gigantes tienen esas

orejas tan grandes... ¿Quieres saberlo? Los gigantes pueden oír gracias a sus enormes orejas... todos los secretos de las personas! Si, los gigantes oyen sonidos que nadie puede escuchar. Escuchan los pensamientos y son capaces de oír a los corazones hablar.

Los gigantes son capaces de volar, corren muy deprisa gracias a sus larguísima piernas.

El gigante no lee cuentos, sino sueños. Sus libros están escritos con sueños que consiguen cazar al vuelo. Gracias a los sueños que lee el gigante, Carla duerme tranquila y sin pesadillas, y por muy tontos que parezcan esos sueños, siempre funcionan. De hecho, el gigante narra los sueños sobre los libros, unos libros mágicos. Cuando empieza a contarlos, ya no pueden parar.

Carla empezó a tener amigos porque vieron que el gigante la cuidaba, la respetaba y sobre todo tenía valores que hacían ver que el gigante sea bueno y comenzó a jugar con los amigos y amigos de Carla.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES


- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Kalihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Viernes 22 de setiembre del 2023


II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL CUENTO DE LA ALLKIN VIEJA Y LA MINA DE SAL"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EVIDENCIA	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a ubicarse al sector de lectura, allí se sentarán sobre las esteras, donde se les mostrará algunas imágenes: 	15
Problematización		
Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Después de mostrar las imágenes realizamos preguntas para sacar los saberes previos: ¿Qué observan? ¿Quiénes son estos personajes? ¿Dónde observaron a alguna de estas imágenes? ¿para qué creen que les estoy mostrando? ¿Cómo lo saben? ¿Qué creen que pasara con estos personajes? • Escucho muy atento a cada respuesta y lanzo la pregunta retadora: ¿de qué tratará el cuento? 	
Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas comunicamos el propósito: Niños y niñas el día de hoy van a dramatizar el cuento de la allkin vieja y la mina de sal. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Para ello se les pide que presten atención porque al término interpretarán a cada uno de los personajes del cuento y asumirán el rol de cada uno de los personajes. 	
<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la pizarra se colocará imágenes referentes al cuento, los niños observarán con mucha atención, esto se hará de manera secuencial. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego preguntamos: ¿Qué observan? ¿Cuántos personajes hay en total? ¿Cómo están vestidos? ¿de qué colores son? ¿Qué lleva en la cabeza la allkin vieja? ¿Qué estará cargando el señor? ¿Cómo es el cerro? • Escucho con atención a cada respuesta de los niños y paso a leer el cuento con apoyo de las imágenes. <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">LA ALLKIN VIEJA Y LA MINA DE SAL</p> <p>Había una vez una montaña, donde había grandes árboles y rocas de sal, allí vivía una viejecita, que todos la llamaban, ALLKIN VIEJA, era la protectora del bosque, puesto que abundaba mucha sal.</p> <p>Cierta día, un leñador pasaba por el tambo de la anciana, cargaba su tercio de leña, cansado por el sol, decidió entrar a la casa y pedir un poco de agua. La anciana al verlo muy cansado, no dudo en hacerle pasar a su cocina y convidarle un pate de chicha, el leñador sediento acepto.</p> <p>Mientras tomaba la chicha, se percató que la anciana estaba cocinando su frejol, de pronto, vio cómo se exprimía la nariz para luego agregar su moco a la olla. El leñador asqueado por la acción de la anciana, pateo la olla con frejol y le insulto: "eres una vieja cochina, asquerosa, si así preparas tu frejol, no me imagino, como está preparada la chicha"</p> <p>La anciana molesta por aquel desplante del leñador, lanzo una maldición al hombre y al pueblo cercano: "a partir de ahora, yo me marchare de este sitio, y con ello desaparecerá la sal que abunda aquí, y ustedes y tendrán que buscarme muy lejos para obtenerlo"</p> <p>Dicho esto, la anciana tomo sus cosas y se marchó para siempre.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con la narración del texto, mientras tanto se irá generando preguntas inferenciales: • ¿Por qué creen que la allkin vieja vive en la montaña? ¿Qué esconderá la anciana en esa montaña? ¿Por qué creen que la allkin vieja protege tanto la sal? ¿Qué pasara con el leñador en esa montaña? ¿Cómo creen que terminara la historia? • Se continua con la lectura del cuento, los niños escuchan con atención. • Al término de la lectura se generará un dialogo donde se lanzarán preguntas criterios referentes al cuento: • ¿Qué les pareció la historia? ¿Creen que estuvo bien la actitud del leñador? ¿Cómo hubiesen reaccionado ustedes si estarían en el lugar de la allkin vieja? ¿Qué hubiese pasado si el leñador no botaba el tiesto de frejol? ¿Qué final le darian ustedes a la historia? 	<p>15</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Posteriormente si elegirá al azar a 5 niños, quienes escenifican el cuento a su manera tomando como apoyo las imágenes y lo que entendió del texto leído.  <ul style="list-style-type: none"> Los niños escenifican de manera libre, se les proporciona los diferentes materiales, de manera divertida representan y escenifican cada una de las escenas del cuento. 	
<p>Evaluación</p>	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al finalizar la clase la docente realiza la evaluación con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué les pareció el trabajo de? ¿De qué trato el cuento? ¿Qué parte del cuento les gusto leer? ¿Qué parte no les gustó? ¿Qué otros cuentos conocen que se parece al que leímos? ¿A quién le leerían este cuento? Presto mucha atención a cada una de las respuestas de los niños y luego retroalimentación el tema con el conocimiento nuevo que les brinde. Al término socializo las ideas que los niños y niñas expresan, agradezco y me despido. 	<p>15</p>

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

KuKuRu St.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

LA ALLKIN VIEJA Y LA MINA DE SAL

Había una vez una montaña, donde había grandes árboles y rocas de sal, allí vivía una viejecita, que todos la llamaban, ALLKIN VIEJA, era la protectora del bosque, puesto que abundaba mucha sal.

Cierto día, un leñador pasaba por el tambo de la anciana, cargaba su tercio de leña, cansado por el sol, decidió entrar a la casa y pedir un poco de agua. La anciana al verlo muy cansado, no dudo en hacerle pasar a su cocina y convidarle un pate de chicha, el leñador sediento acepto.

Mientras tomaba la chicha, se percató que la anciana estaba cocinando su frejol, de pronto, vio cómo se exprimía la nariz para luego agregar su moco a la olla.

El leñador asqueado por la acción de la anciana, pateo la olla con frejol y le insulto: "eres una vieja cochina, asquerosa, si así preparas tu frejol, no me imagino, como está preparada la chicha"

La anciana molesta por aquel desplante del leñador, lanzo una maldición al hombre y al pueblo cercano: "a partir de ahora, yo me marchare de este sitio, y con ello desaparecerá la sal que abunda aquí, y ustedes y tendrán que buscarme muy lejos para obtenerlo"

Dicho esto, la anciana tomo sus cosas y se marchó para siempre.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


I. DATOS GENERALES








- ✓ I.E.I : Nº 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 5 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Lunes 02 de octubre del 2023







II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL LOBO Y LOS TRES CERDITOS"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra destreza al poner en movimiento su cuerpo y transmitir un sentimiento ante los demás interpretando personajes y asumiendo roles.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación Problematización Saberes previos	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente conversa con los niños y niñas sobre las normas de convivencia, recordamos entre todos y les manifestamos que ellos nos permitirán trabajar en un ambiente armonioso. • Luego pedimos a los niños y niñas a formar una media luna para cantar una canción titulada "Los tres cerditos" <div style="text-align: center;">  <p>https://youtu.be/fwLWaGcBaRw</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • La docente empezara cantando para que luego los niños lo canten. • Ahora con la intención de recoger los saberes previos la docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cuál fue el titulo de la canción?, ¿Qué animales se menciona en la canción?, ¿Cuántos cerditos se menciona en la canción?, ¿Qué actitudes tenían los tres cerditos?, ¿En dónde vivirán los 	15

<p>Propósito</p>	<p>cerditos?, ¿Ustedes tienen en su casa un cerdito?, ¿De qué se alimentarán?, ¿Cómo hace el cerdito?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos atentamente la respuesta de los niños y niñas y pasamos a realizar la pregunta retadora: ¿Por qué creen que cantamos la canción de los tres cerditos? ¿Qué cuento conocen que tenga relación con cerditos? • A continuación, la docente da conocer el propósito de la actividad: Niñas y niños el día de hoy escenificarán un cuento siguiendo la secuencia con las imágenes que se les presentará para que al finalizar los niños a través del juego de roles lo representen a su manera y creatividad. 	
<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación, mostramos una cortina cerrada y preguntamos: ¿Qué observan?, ¿Qué creen que hay de tras de las cortinas? Después, la docente abre las cortinas y se visualiza la imagen que corresponde a una escena del cuento que más adelante escucharán.  <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a las niñas y niños permanecer en silencio y les pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué color son las cortinas?, ¿Qué animales observamos al abrir las cortinas?, ¿Cuántos animales son?, ¿Qué comerán estos animales?, ¿Qué colores tienen estos animales? • Escuchamos todas las respuestas de los niños y niñas con mucha atención. • La docente presenta el cuento "El lobo y los tres cerditos" para esto pedimos a los niños que presten mucha atención, estén en completo silencio y se inicia la lectura.  <p>En el corazón del bosque vivían los tres cerditos, que eran hermanos. Resulta que estos cerditos siempre eran perseguidos</p>  <p>por un lobo que se los quería comer. Para escapar de este lobo,</p> <p>los cerditos decidieron hacerse una casa.</p>  <p>El pequeño la hizo</p> <p>de paja</p>  <p>para acabar antes y poder irse a jugar.</p>  <p>Mientras tanto, el cerdito mayor trabajaba en su casa de ladrillo</p>  <p>Ya verán lo que hace el lobo con sus casas, dijo a sus hermanos el cerdito mayor mientras éstos se divertían.</p> <p>Mientras escuchan el cuento, la docente hace algunas pausas y pregunta: ¿Qué creen que pasará con las casas de los tres cerditos?, ¿Que creen que habrá pasado con el lobo? La docente indica que estén atentos para seguir escuchando el cuento.</p>	<p>15</p>

	<p>En ese momento apareció el lobo y salió detrás del cerdito pequeño. Él corrió hasta su casita de paja, pero el lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó.  El lobo persiguió también al cerdito por el bosque, que corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó  Los dos cerditos salieron corriendo despavoridos de allí. Casi sin aliento, con el lobo pegado a sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y ventanas  Entonces, el lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por dónde entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado para colarse por la chimenea. Pero el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón descendió por el interior de la chimenea, pero  cayó sobre el agua hirviendo y se quemó. Escapó de allí  dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque. Se cuenta que este lobo nunca jamás quiso volver comer cerditos. </p> <ul style="list-style-type: none"> Al finalizar el cuento la docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Si ustedes estarían en el cuento, ¿De qué construirían sus casas? ¿Ustedes que hubiesen hecho si un lobo entrara a su casa? ¿Por qué crees que la actitud del lobo fue mala? ¿Cuál creen que fue el mensaje que nos deja el cuento? Luego, las niñas y niños narran con sus propias palabras, siguiendo la secuencia de imágenes dramatizan, juegan asumiendo diferentes roles así mismo los niños identifican los personajes del cuento y escogen al que desean representar. 	
Evaluación	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de haber realizado el trabajo, la docente pasa a evaluar a los niños; ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿Cómo se han sentido? Escuchamos con atención las respuestas de los niños y niñas. Seguidamente la docente retroalimenta la actividad realizada y se agradece por la participación en la actividad del día de hoy con fuertes aplausos. 	15

IV. EVALUACION:


Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

KuKuRuSt.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

EL LOBO Y LOS TRES CERDITOS

En el corazón del bosque vivían los tres cerditos, que eran  hermanos. Resulta que estos cerditos siempre eran perseguidos por un lobo



que

se los quería comer. Para escapar de este lobo, los cerditos decidieron

hacerse una casa.




El pequeño la hizo de paja



, para acabar antes y poder irse a jugar.



Mientras tanto, el cerdito mayor trabajaba en su casa de ladrillo . Ya verán lo que hace el lobo con sus casas—, dijo a sus hermanos el cerdito mayor mientras éstos se divertían.

Mientras escuchan el cuento, la docente hace algunas pausas y pregunta: ¿Qué creen que pasará con las casas de los tres cerditos?, ¿Que creen que habrá pasado con el lobo? La docente indica que estén atentos para seguir escuchando el cuento.

En ese momento apareció el lobo y salió detrás del cerdito pequeño. Él corrió hasta su casita de paja, pero el

lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó.



El lobo persiguió también al cerdito por el bosque, que corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó



Los dos cerditos salieron corriendo despavoridos de allí. Casi sin aliento, con el lobo pegado a sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y

ventanas



. Entonces, el lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por dónde entrar.

Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado , para colarse por la chimenea. Pero el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón descendió por el interior de la chimenea, pero cayó sobre el

agua hirviendo y se quemó.



Escapó de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el

bosque



. Se cuenta que este lobo nunca jamás quiso volver comer cerditos.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES





- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Jueves 05 de octubre del 2023




II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL CUENTO DEL CHULLACHAQUI"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
EVIDENCIA	- Muestra facilidad al interiorizar un personaje y transmitir a partir un mensaje mediante representación de cuentos infantiles.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación Problematización Saberes previos	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a sentarse cómodamente formando una media luna, recordamos los acuerdos para cumplirlas durante el desarrollo de la actividad, seguidamente la maestra motiva con alegría a los niños preguntando: ¿Dónde creen que podemos encontrar cuentos para leer? • Pedimos a los niños y niñas acercarse al sector de la biblioteca y dialogamos. • ¿Cómo se llama este sector? • ¿Qué hay en este sector? • ¿Para que usamos estos libros? • ¿Qué cuentos ya leyeron? • ¿Cómo fue el cuento de caperucita? • ¿Qué otros cuentos conocen? • ¿Cómo creen que será ese cuento? • ¿Qué otros cuentos conocen de la comunidad? • Los niños y niñas expresan sus respuestas mientras que la docente escucha con atención y refuerza algunas ideas orientando el conocimiento con relación al tema y a partir de ello generamos la problematización ¿Cómo creen que será el cuento del chullachaqui? 	15

<p>Propósito</p>	<ul style="list-style-type: none"> Luego de haber generado un dialogo con los niños referentes al tema, la docente comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas el día de hoy vamos a vivenciar un bonito cuento del chullachaqui, e irán diciendo lo que descubren en el cuento, lo que creen que dice en el cuento, como creen que termina el cuento y que les parece el cuento dramatizado. Para ello van a escuchar la lectura del cuento hecho por mí irán observando y describiendo las imágenes y palabras que iré presentando en cada una de las escenas del cuento. 	
<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Invito a los niños a que se sienten en semicírculo y presento la caratula del cuento: "EL CHULLACHAQUI"  <ul style="list-style-type: none"> Pregunto: ¿Cómo se llamará el cuento? ¿de qué tratará? ¿Qué personajes habrá? ¿Qué creen que sucederá en el cuento? ¿Por qué?, escucho las respuestas de los niños y niñas. A continuación, la docente propone leer un cuento de la comunidad. <p>EL CHULLACHAQUI</p> <p>Este cuento pertenece a la tradición oral de los campesinos de la zona de la sierra de los Andes. El chullachaqui es un ser mágico que vive en las montañas y que se aparece a los niños y niñas cuando están solos en el campo. El chullachaqui es un ser mágico que vive en las montañas y que se aparece a los niños y niñas cuando están solos en el campo. El chullachaqui es un ser mágico que vive en las montañas y que se aparece a los niños y niñas cuando están solos en el campo.</p>  <ul style="list-style-type: none"> La docente lee el cuento y para ello va presentando escena por escena. Mientras presenta la primera escena realiza preguntas:  <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que dirá acá? ¿Con quién está Antonio? ¿Dónde vivía? ¿A dónde salía todas las mañanas? Seguidamente la docente muestra la segunda escena y pregunta:  <ul style="list-style-type: none"> ¿Con quién se encontró Antonio? ¿Qué le dijo? Seguidamente la docente da lectura a la segunda escena del cuento y muestra la tercera escena. ¿A dónde se fue Antonio? ¿Quién lo estuvo llamando? ¿Cómo es el chullachaqui? ¿Cómo se sintió Antonio? 	<p>15</p>

Evaluación		15
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué le preguntó Antonio al chullachaqui? • ¿Qué le contestó? • ¿A dónde le llevó el chullachaqui a Antonio? 	
		
	<ul style="list-style-type: none"> • Mientras conversaba con el chullachaqui, ¿Quién le llamó a Antonio? • ¿Qué le pasó al chullachaqui? • ¿Cómo creen que termina el cuento? • Dialogamos con los niños y niñas sobre el cuento leído: 	
		
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el título del cuento?, ¿Qué personajes hay en el cuento?, ¿Quién vivía en la espesura de la selva?, ¿Cómo era El Chullachaqui?, ¿Cómo era el lugar donde vivía el Chullachaqui?, ¿Qué hizo el Chullachaqui con Antonio?, ¿Qué sintió Antonio al ver al Chullachaqui?, ¿Ustedes cómo se imaginan al chullachaqui? ¿Dónde escucharon hablar del chullachaqui? ¿Te gusto el cuento del Chullachaqui? ¿Por qué? • Damos oportunidad para que los niños también realicen sus preguntas sobre el cuento leído y la docente refuerza según las respuestas brindadas por los niños y niñas sobre el contenido del cuento. • La docente felicita a los niños con expresiones de muy bien, que excelente respuesta y brinda también apoyo a los niños que no responden las preguntas y retroalimenta mostrándoles nuevamente las escenas del cuento para ayudarlos a recordar la respuesta. • Al término de todas las acciones se propone dramatizar el cuento del chullachaqui, los niños representan a sus personajes preferidos del cuento. 	
	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber culminado la actividad, la docente evalúa a los niños. • ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? • ¿Qué actividad trabajamos? • ¿Qué fue lo que más les gustó? • ¿Por qué lo hicimos? • Escuchamos con atención las respuestas de los niños y niñas para generar un diálogo a partir de sus respuestas. • Pedimos que cuando lleguemos a casa comentemos a papá o mamá lo aprendido de hoy. • Después de ello la docente felicita a los niños con fuertes aplausos. 	

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Karolhay

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

EL CHULLACHAQUI

Calito era un joven que residía en la zona rural, muy distante del pueblo.

Los días de semana iba a vender sus productos agrícolas y se hospedaba donde su tío. El lunes muy temprano retornaba por un angosto camino que le conducía hasta su casa, atravesando un amplio monte lleno de animales peligrosos. No tenía miedo, era valiente. Un día de semana se adelantó en volver, era domingo siete.

«Calito, quédate, es un día malo», dijo su tío.

El joven hizo caso omiso a la petición de su tío. Arribó al atardecer a su casa y escuchó arribar a las perdices al filo de la chakra, cogió su escopeta y se fue a cazar.

De inmediato llegó al lugar con mucha precaución, se fue acercando donde las escuchó gritar, la última vez. Avanzaba agazapado, sin moverse una rama.

Efectivamente allí estaban posadas, levantó la escopeta, apuntó y disparó en el tulto. Las aves volaron y una cayó al suelo, estaba buscando y escuchó que algo palataba la parte dura sus últimos momentos de vida, arribó su escopeta a un árbol.

Cuando se propuso a levantar la presa, apareció un ser extraño muy raro que le impidió el paso.

Se quedó turbado, era algo inaudito. El ser extraño era enano, perezoso, los dientes negros y sobresalientes, completamente peludo como un oso, tenía una mecha larga que llegaba hasta el suelo, un pie al revés, y usaba hojas como vestido, en realidad era horrible.

El pequeño homoncillo agarró al joven para mordérselo y se pusieron a pelear, después de una ardua rña aprovechó un descuido, de su adversario, propinándole un fuerte golpe, de inmediato le soltó.

Con mucha agilidad sacó donde estaba su escopeta y disparó contra el extraño en todo el vientre. El enano cayó de espaldas al suelo, las tripas se le chorreaban y tenía que metérselas en su lugar.

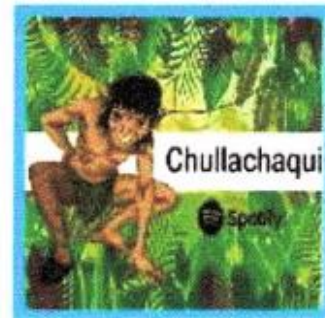
Cuando al ver esa escena tomó su escopeta y se olvidó de la perdiz, corrió pidiendo auxilio.

Llegó a su casa botando espuma por la boca, suó dos gradas y cayó desmayado al piso de empujado.

«¡Mujer, algo extraño le ha sucedido a Calito, vále a la puerta y encuentre tuido a su vasallo, se asusta si verte en ese estado, llama a su mujer, busca su zapato, atiende al desmayado, coge su machete y el candil», «¡Cuida de Calito, te en busca de curandero!».

Al cabo de un cierto tiempo llegaron los dos hombres. El curandero se ocupó del joven batiéndole el pecho.

«¡Pronto estará bien.»



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


I. DATOS GENERALES

- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Miércoles 18 de octubre del 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"LA PRINCESA COLIBRI"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Creo y recrea personajes de los cuentos a partir de su interés durante los juegos de roles.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad ubicando a los niños en sus lugares. • De pronto entramos al aula llevando un títere de colibrí. • El colibrí vuela todo el salón, jugando con los niños. (algunos querran agarrarlo pero el colibrí escapará) <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Terminado el juego Recogemos saberes previos: ¿Qué características tiene esta ave?, ¿De qué se alimenta? ¿Por qué tendrá el pico largo? ¿Cómo nacerá?, ¿Dónde podemos encontrar a esta ave?, ¿Cómo se llamara? • Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y generamos la pregunta retadora: ¿Para que creen que traje el día de hoy la imagen del colibrí? • Escuchamos sus opiniones y les damos a conocer el propósito: Niños el día hoy conoceremos el cuento del colibrí para luego leerla ayudandonos de imágenes y de sus palabras sencillas que utilizaremos. DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • Les ubicamos en un lugar estratégico y cómodo para escuchar la historia. 	15
Problematización		
Saberes previos		
Propósito		

**Gestión y
acompañamiento**

- Generamos los acuerdos con los niños: prestar atención, levantar la mano para participar, participar de manera permanente.
- Presentamos una lámina con la caratula del cuento "La princesa colibrí"



- Invitamos a los niños a observar la imagen y preguntamos: ¿De qué creen que tratará la historia? ¿Qué le ocurrirá al colibrí? ¿Por qué tiene una corona?, ¿Cómo es el pico del colibrí?, ¿Qué colores tiene el colibrí?
- Escuchamos sus respuestas e iniciamos la narración de la historia, se pega la imagen y se invita a los niños a leerla, en un primer momento ellos lo harán con sus propias palabras deduciendo e por las imágenes de lo que se trata el cuento, luego que los niños lean, se propone prestar atención para que la docente lea y ellos escuchen, esta dinámica se realizara en todas las imágenes del cuento, también durante el cuento se generaran las preguntas inferenciales.

15

LA PRINCESA COLIBRI

En el bosque de las flores vivía la princesa colibrí. Ella poseía una sonrisa muy esplendorosa y sus alas eran tan bellas cque cuando volaban hasta las mariposas la contempalban. Todos en aquel lugar se sentían orgullosos de tener una princesa tan hermosa





La princesa colibrí deseaba viajar al otro lado del río y se lo dijo a su padre, el rey picaflor, quien la aconsejo que no lo hiciera. Le dijo que era peligroso porque los pocos que habían logrado regresar le habían contado que era un lugar horrible y tenebroso. Pero la princesa colibrí, sin dar importancia a los consejos de su padre, cruzo el río



¡Ohhhhhh!, la princesa colibrí se encontró con un enorme basural. Al posarse para descansar, sus patitas se embarraron con un fango formado por desperdicios. Quiso volver a volar, pero el peso del barro era demasiado, no le permitía despegar. Pensaba que iba a morir, cuando un niño que había ido a dejar una bolsa de basura, la vio atascada en el barro y sintió mucha pena por ella



	<p>el niño comprendió el daño que hacían a la naturaleza arrojando la basura a la orilla del río. Por eso llamó a sus amigos, formó una brigada ecológica, colocó a la princesa colibrí a un costado y se pusieron a limpiar: unos recogían papeles, otros latas y botellas que ponían en bolsas para luego llevarlas a los contenedores, dejaron muy limpio el lugar</p>  <p>luego el niño tomó a la princesa colibrí, le lavó las patitas con mucho cuidado y todos la vieron volar hacia su hogar. Poco tiempo después un agradable perfume atrajo a todos. Había llegado la primavera y gracias al trabajo de todos de la brigada ecológica, la rivera tenía hermosas flores donde jugaba a la princesa colibrí, el rey picaflor y las alegres mariposas.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Al término de la narración del cuento preguntamos a los niños: ¿Quién era la princesa?, ¿Qué encontró en el río?, ¿Quiénes botaban la basura en el río?, ¿Por qué le ayudó el niño?, ¿Qué le hubiera pasado a la princesa colibrí si el niño no va al río?, ¿Por qué desobedeció la princesa a su padre?, ¿Qué hicieron los en el río?, ¿Por qué creen que la gente vota basura en los ríos? ¿A quiénes perjudicamos con la basura que la gente vota en los ríos? • Los niños generan diferentes respuestas, escuchamos con atención las diferentes opiniones y puntos de vista de los niños, después proponemos que los niños de manera voluntaria den lectura al cuento a partir de los que ya conocen y así también se ayudaran con las imágenes del colibrí, escuchamos a los niños a participar y se va motivando para lograr el propósito de la actividad. 	
Evaluación	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al término de la actividad invitamos a los niños a sentarnos en un círculo, y allí nos sentamos con ellos, generando un diálogo breve se comunica que evaluaremos el trabajo realizado el día de hoy: ¿Niños que trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué utilizamos para trabajar el cuento?, ¿Qué aprendimos del cuento?, ¿Qué podemos hacer para mantener nuestros espacios limpios sin basura?, a quien le contaremos el cuento cuando llegemos a casa? • Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y reforzamos el aprendizaje que generamos utilizando el cuento, sistematizamos el cuento y reforzamos el aprendizaje de los niños. • Finalmente felicitamos a los niños por el trabajo realizado y proponemos contar el cuento en casita a nuestros papitos. 	15

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

KukuRuSl.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES




- ✓ I.E.I. : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : *Karolhay Katihuska Romero Sanchez*
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : *Chispitas de Amor*
- ✓ TURNO : *Mañana*
- ✓ DÍA : *Viernes 20 de octubre del 2023*

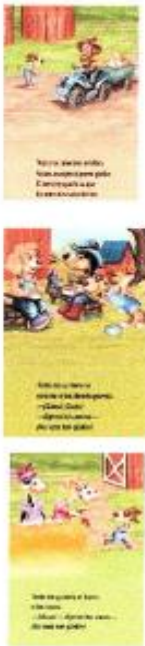
II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL PERRO GLOTON Y EL GRAN HUESO"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
EVIDENCIA	- Manifiesta emociones a través de los juegos de roles utilizando movimientos y gestos corporales durante el trabajo de roles.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños, me presento por mi nombre y negociamos algunos acuerdos que tendremos en cuenta para el trabajo de la actividad • Invitamos a todos los niños a entonar una canción y para ello les presentamos el título. 	15
Problematización	EL PERRO BOBBY El perro Bobby se molesto Porque le pise la cola y le dolió A la gua gua, gua A la gua, gua, gua Porque le pise la cola y le dolió	
Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Después de entonar la canción les proponemos prestar atención para recoger los saberes previos: ¿De quién se habla en la canción?, ¿Qué otros nombres tendrán los perros?, ¿Qué hacen los perros cuando les pisan o golpean?, ¿De qué se alimentan los perros?, ¿Qué es lo que más les gusta a los perros?, ¿Por qué todos los perros no son iguales y no son del mismo color? 	

<p>Propósito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos brevemente los saberes de los niños y generamos la pregunta conflicto, ¿Qué podemos hacer con la imagen que el día de hoy he traído para ustedes? • Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y pasamos a comunicar el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a leer un cuento muy interesante, para ello ustedes deben estar muy atentos para que puedan comprender la narración y lo haremos observando las imágenes del cuento para que al final puedan hacer y responder preguntas. 	
<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a sentarse en media luna y presentamos la imagen del cuento del perro glotón y el gran hueso  <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a observar detalladamente la imagen luego se realiza las preguntas literales: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Qué tendrá en la boca el perro?, ¿Qué otros animales lo acompañan?, ¿Cómo estará vestido el perro?, ¿Cuántos animales hay en la imagen que observamos? • Luego de escuchar las ideas sueltas de los niños en relación a las preguntas generadas, se hace hincapié a las características observables de la imagen • Luego realizamos preguntas inferenciales con la intención que los niños induzcan las posibles respuestas antes de dar lectura al cuento: ¿Cómo se llamará el cuento?, ¿De qué tratará el cuento?, ¿Dónde creen que sucedieron estos hechos?, ¿Cómo creen que iniciara el cuento?, ¿Por qué el perro tendrá un hueso en la boca? • Se escucha con atención las posibles respuestas de los niños y pasamos con la lectura del cuento, conforme se va pegando la imagen, los niños leen la imagen y luego se lee con la intención que los niños vayan corroborando lo que anticiparon con la lectura del cuento que se les va presentando, para ello pedimos prestar atención. • La docente lee el cuento haciendo uso del lenguaje paraverbal, trabajando voz, gestos y movimientos de acuerdo a las escenas del cuento para motivar y despertar la atención de los niños, en algunos párrafos hacemos preguntas para evidenciar si los niños están comprendiendo la lectura: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cómo continuará el cuento? ¿Cómo terminará?  	<p>15</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> • Y continuamos realizamos preguntas criteriales con la intención de recoger sus expectativas y críticas con respeto al cuento narrado, ¿Por qué era glotón el perro?, ¿Por qué les quería quitar la comida a los demás perros?, ¿Cómo creen que se sentían los animales cuando el perro les quería quitar su comida?, ¿Qué creen que hicieron los demás animales con el perro glotón?, ¿Por qué se llamara el cuento el perro glotón y el gran hueso?, ¿Cómo les hubiese gustado que termine el cuento? • Escuchamos con atención las respuestas de los niños, observamos del como reflexionan y analizan su punto de vista, finalmente se invita a los niños a que nos cuenten el cuento del perro glotón y el gran hueso tal cual ello lo lograron comprender, nos organizamos y generamos las condiciones para que los niños puedan dar lectura a su cuento haciendo uso de las imágenes que se utilizó durante la narración. 	
<p>Evaluación</p>	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al término del trabajo realizado invitamos a los niños a realizar un dialogo abierto con la intención de evaluar el trabajo realizado: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Qué aprendimos del cuento? ¿Qué utilizamos para aprender el cuento?, ¿A quién le podemos contar el cuento?, ¿Qué tan fácil les pareció el cuento al narrarlo?, escuchamos la participación de todos los niños y de acuerdo a los comentarios volvemos a incidir y concluir en la importancia de tener buenas actitudes y en la importancia de leer. • Les motivamos a leer cualquier tipo de lectura en la casa y en familia comenten lo que comprendieron, al término del trabajo les felicitamos y agradecemos por el trabajo realizado el día de hoy. 	<p>15</p>

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

KuKuRu S.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


I. DATOS GENERALES












- ✓ I.E.I : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Miércoles 08 de noviembre del 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"REPRESENTAMOS EL CUENTO DE LA CAPERUCITA ROJA"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EVIDENCIA	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Muestra confianza en las acciones que realiza y las transmite a los demás socializándose en grupos pequeños.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles. - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños y niñas invitándolos a formar una media luna mirando hacia la pizarra, donde la docente muestra imágenes de la caperucita roja mientras que los niños y niñas observan detenidamente con mucha atención despertando el interés 	15
Problematización		
Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas con el fin de recoger los saberes previos: ¿Qué observan?, ¿Qué está agarrando la niña?, ¿Qué color de vestido y capa tiene?, ¿Qué lleva puesto en los pies?, ¿Qué se puede hacer con esta imagen? • Escuchamos con atención las posibles respuestas de los niños y niñas y planteamos la pregunta retadora: ¿De qué creen que tratara el cuento de la caperucita? 	

<p>Propósito</p> <p>Gestión y acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas pasamos a comunicar el propósito: Niños y niñas el día de hoy dramatizaremos un cuento denominado la caperucita roja. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a observar y escuchar con atención un video donde se presentará una canción para los niños: https://youtu.be/eVWxu_IDC_MM Luego de escuchar la canción y observar las diferentes imágenes que presenta el video, preguntamos a los niños: ¿De qué trata la canción que observamos?, ¿Qué personajes menciona en la canción?, ¿Qué es lo que más le gusta a caperucita?, ¿Cómo hace el lobo? Participan libremente aportando y deduciendo situaciones con la intención de llegar al tema. La docente invita a los niños y niñas a prestar atención para pasar a narrar un cuento titulado: <p style="text-align: center;">LA CAPERUCITA ROJA</p> <p>Una  llevo una  a su abuelita que viven en</p> <p>el  por el camino se encuentra con un </p> <p>y se paró a hablar con él, dándole detalles de lo que va</p> <p>hacer. El  aprovecha para engañar a  y</p> <p>llegar antes  de la abuelita, a quien se come, luego</p> <p>ocupa su lugar para engañar a  y comérsela</p> <p>también. Un  que andaba por allí descubre al lobo</p> <p>durmiendo y salva a caperucita y a su  del malvado</p> <p> feroz.</p> <ul style="list-style-type: none"> A continuación, invitamos a cada niño a dramatizar el cuento a su manera, a partir de lo que escucharon con mucha atención, así mismo comentan como lo hicieron, como se sintieron y expresan sus ideas. Luego la docente pregunta: ¿Dónde ocurrió los hechos?, ¿Qué te pareció la actitud del lobo?, ¿Por qué crees que el lobo le quiso comer a caperucita?, ¿Quién les salvo a caperucita y a su abuelita? La docente escucha la respuesta de los niños y aclara algunas dudas y refuerza la idea. 	<p>15</p>
<p>Evaluación</p>	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalmente invitamos a los niños a sentar en media luna para realizar un pequeño dialogo sobre el tema: ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿De qué trato el cuento? ¿Cómo se sintieron al escuchar la narración del cuento? ¿Menciona los personajes que hubo en el cuento? 	<p>15</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo que más les gustó del cuento? • ¿Les fue difícil leer el cuento? • ¿A quién podemos contar el cuento? • ¿Escucharon otro cuento? • Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas con mucha atención, la docente realiza la retroalimentación y socializa a partir de sus nuevos conocimientos y luego agradecemos a los niños y niñas por el trabajo de la actividad. • Al término la docente juntamente con los niños/as agradecen con aplausos a cada uno. Comenta en casa a papá o mamá lo aprendido del trabajo realizado del día de hoy. 	
--	--	--

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Ku Ku Ru Sl.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES





- ✓ I.E.I : N° 204 FONAVI
- ✓ DOCENTE : Karolhay Katihuska Romero Sanchez
- ✓ EDAD : 4 años
- ✓ SECCIÓN : Chispitas de Amor
- ✓ TURNO : Mañana
- ✓ DÍA : Viernes 10 de noviembre del 2023


II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"EL CUENTO DE LA SEMILLITA"
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EVIDENCIA	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	- Utiliza (máscaras, disfraces, montaje), para interiorizar la actuación frente a un escenario de espectadores para interpretar diversos tipos de cuentos infantiles.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica oralmente, participando en conversaciones al escuchar un cuento e interactuando de manera coherente sobre el tema, a través de juegos de roles. - Papel bond. - Lápiz. - Imágenes. - Papelote.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación Problematización Saberes previos Propósito	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad recordando a los niños y niñas los acuerdos del salón para mantener el orden en el momento de la clase. • Motivamos a los niños y niñas con una canción titulada "Semillita" <p style="text-align: center;"><i>Semillita semillita que del cielo se cayó dormida, dormidita en seguida se quedó ¿Dónde está la dormilona? Un niño pregunta Y las nubes contestaron ¡una planta ya creció!</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de escuchar la canción dialogamos para sacar los saberes previos y lo realizamos mediante preguntas: ¿qué hicimos?, ¿De qué trato la canción?, ¿De dónde cayó la semillita? ¿Quién se quedó dormida? ¿Qué paso luego? ¿Qué creció de la semillita? ¿Dónde podríamos sembrar las semillitas? ¿Qué necesitarán para crecer? • Formulamos el conflicto cognitivo ¿Qué creen que pasará si sembramos una semilla en un lugar incorrecto? • Después de Escuchar las respuestas de los niños/as con mucha atención, presentamos el propósito de la actividad: Niños y niñas, el día de hoy 	15

<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento</p>	<p>escuchan la historia de: "Las semillitas", y expresarán con sus propias palabras lo que más les gustó, para que después lo representen de acuerdo a lo que hace cada uno de los animales y sus sonidos onomatopéyicos.</p>	
	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invito a los niños y niñas a sentarse en semicírculo al frente de la pizarra con sus asientos, para presentarles una secuencia de imágenes. • Se empieza mostrando la primera imagen: <div style="text-align: center;">  </div> • Pedimos a los niños y niñas observar la imagen y les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué colores encuentran? ¿Quién será ese señor? ¿Cómo estará vestido? ¿Qué tendrá en la cabeza? ¿Qué tendrá en la mano? • Escuchamos las respuestas de los niños y niña, luego les pedimos que observen el papelote, y dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Serán números, letras?, ¿Qué tipo de texto será?, ¿Qué es lo que está escrito en el papelote?, Para saber que dice ¿Qué debemos hacer? • Seguidamente damos lectura el cuento en voz alta, con ayuda de imágenes para que los niños escuchen con mucha atención y así puedan participar haciendo preguntas sobre lo que le interesa saber. <div style="text-align: center;"> <p>LAS SEMILLITAS:</p> <p>La historia narra de un campesino que salió a regar sus semillas.</p> <p>Una parte de ellas cayó al lado del camino, ésta fue pisoteada por las personas que pasaban por</p>  </div> <p>el lugar y, además, los pájaros se las comieron.</p> <p>Otra parte de las semillas logró caer sobre las piedras en donde lograron brotar, sin embargo, debido a la falta de humedad, éstas se secaron.</p>  • Seguidamente hacemos un pare a la lectura para realizar las siguientes preguntas: • ¿Quién regaba las semillas? ¿Qué semillas creen que estaba sembrando? ¿Quiénes habrán pisoteado las semillas? ¿Dónde creen que hubiera sembrado para que las semillas pudieran crecer? ¿En qué mes del año será adecuado sembrar? ¿Qué creen que pasará con las demás semillas que regó el sembrador? • Escuchamos las respuestas de los niños y niñas, y continuamos con la lectura: <div style="text-align: center;"> <p>Otras semillas cayeron entre las espinas y cuando empezaron a crecer éstas la ahogaron.</p>  </div> 	<p>15</p>

	<p>La última parte de las semillas cayeron en buen terreno y por eso pudieron brotar produciendo una cosecha del ciento por uno.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar la lectura, realizamos las siguientes preguntas criterios para conocer la opinión de los niños y niñas: • ¿Qué ocurrió en el cuento? ¿Creen que el sembrador habrá hecho bien al regar las semillas por cualquier lado? ¿Por qué? ¿Creen que debió tener en cuenta el sembrador antes de regar las semillas? ¿Qué creen que pasó con el sembrador? ¿Cómo quisieran que terminara el cuento? ¿Qué otras semillas les hubiera gustado que riegue el sembrador? • Se escucha con atención las respuestas de los niños y niñas y luego los invitamos a dramatizar a través de los juegos de roles, los niños escogen la imagen y recrean nuevas escenas para escenificar del cómo les gustaría que fuese el cuento, esta acción la realizan a partir de lo que escucharon durante la narración. • Elogiamos con lluvia de aplausos a los niños(as) que participaron. • Luego les hacemos entrega a los niños/as de la hoja de aplicación con la siguiente consigna: Dibuje y colorea lo que más te gusto de la historia. • Los niños y niñas publican y exponen sus trabajos realizados mediante la técnica del museo. 	
Evaluación	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizamos la actividad, invitamos a los niños/as a sentar en media luna para realizar un pequeño dialogo sobre el tema realizado: • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿Por qué? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Nos fue fácil realiza el trabajo? • Al terminar el docente juntamente con los niños/as agradecen con aplausos. 	15

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas.

Ku Ku Ru St.

.....
Karolhay Katihuska Romero Sanchez

Docente

Anexo N° 07: evidencias fotográficas

Figura 6: Niños participando del juego de roles al dramatizar el cuento infantil “Caperucita roja”



Fuente: I.E. N° 204 - FONAVI, 2023.

Figura 7: Niños participando en la dramatización del cuento infantil “La buena actitud del gigante”



Fuente: I.E. N° 204 - FONAVI, 2023.

Figura 8: Niños participando del juego de roles dramatizando el cuento infantil “Los tres cerditos”



Fuente: I.E. N° 204, FONAVI, 2023

Figura 9: Niños participando de la dramatización del cuento infantil imitando al personaje del lobo.



Fuente: I.E. N° 204, FONAVI, 2023