



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGIA EDUCATIVA**

**Juegos de roles en el desarrollo de la expresión Oral en
estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

López Mera, Rocio Marisol (Orcid.org/0000-0002-8655-0665)

ASESORA:

Dra. Cruz Montero, Juana María (orcid.org/0000-0002-7772-6681)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta trabajo lo dedico a las personas que siempre me han estado ayudando en esta investigación de manera desinteresada, me han dado su aliento hasta concluir el programa.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a la Universidad César Vallejo, a mi asesora Dra, Juana Cruz Montero y a la institución educativa que permitió la realización de esta investigación.

Índice de contenido

Agradecimiento	ii
Dedicatoria	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables, operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	20
3.6. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	48

Índice de tabla

Tabla 1	<i>Organización de la población por sección 1er grado</i>	17
Tabla 2	<i>Muestra de investigación</i>	18
Tabla 3	<i>Validez del instrumento; expresión oral</i>	19
Tabla 4	<i>Confiabilidad del instrumento; expresión oral</i>	19
Tabla 5	<i>Distribución del pretest GC y GE</i>	22
Tabla 6	<i>Distribución del postest GC y GE por dimensiones</i>	22
Tabla 7	<i>Prueba de normalidad variable y dimensiones</i>	23
Tabla 8	<i>Resultados del GC y GE pretest de la expresión oral</i>	24
Tabla 9	<i>Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la expresión oral</i>	24
Tabla 10	<i>Resultados del GC y GE postest de la expresión oral</i>	25
Tabla 11	<i>Significancia de los resultados del GC y GE postest de la expresión oral</i>	25
Tabla 12	<i>Resultados del GC y GE pretest de la dimensión pronunciación</i>	26
Tabla 13	<i>Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión pronunciación</i>	26
Tabla 14	<i>Resultados del GC y GE postest de la dimensión pronunciación</i>	27
Tabla 15	<i>Significancia de los resultados del GC y GE postest de la dimensión pronunciación</i>	27
Tabla 16	<i>Resultados del GC y GE pretest de la dimensión fluidez verbal</i>	28
Tabla 17	<i>Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión fluidez verbal</i>	28
Tabla 18	<i>Resultados del GC y GE postest de la dimensión fluidez verbal</i>	29
Tabla 19	<i>Significancia de los resultados del GC y GE postest de la dimensión fluidez verbal</i>	29
Tabla 20	<i>Resultados del GC y GE pretest de la dimensión dicción</i>	30
Tabla 21	<i>Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión dicción</i>	30
Tabla 22	<i>Resultados del GC y GE postest de la dimensión dicción</i>	31
Tabla 23	<i>Significancia de los resultados del GC y GE postest de la dimensión dicción</i>	31
Tabla 24	<i>Resultados del GC y GE pretest de la dimensión narración</i>	32
Tabla 25	<i>Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión narración</i>	32
Tabla 26	<i>Resultados del GC y GE postest de la dimensión narración</i>	33
Tabla 27	<i>Significancia de los resultados del GC y GE postest de la dimensión narración</i>	33

Índice de figura

<i>Figura 1</i>	Diagrama cuasiexperimental	16
-----------------	----------------------------	----

Resumen

El juego de roles es una técnica didáctica que consiste en la asignación de determinados papeles que debe asumir una persona simulando que se trata de un personaje al que representa y actuar e consecuencia, esto facilita su desenvolvimiento dado que está escudado en el personaje representado. La expresión oral es la capacidad que tiene una persona para iniciar y mantener una conservación de forma sostenida y agradable. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022; se empleó un enfoque cuantitativo, método hipotético, de tipo básica, nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental con dos muestras de 20 estudiantes cada una, de corte temporal longitudinal; para la primer variable se aplicó un programa de intervención y para la segunda variable se construyó una ficha de observación; el instrumento fue aplicado en pre y postest; los resultados mostraron que tanto en la variable como en las dimensiones, los resultados de la aplicación del programa fueron altamente favorables, por lo que se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Palabras clave: Juego de roles, expresión oral, pronunciación, fluidez, dicción.

Abstract

Role playing is a didactic technique that consists of assigning certain roles that a person must assume simulating that he/she is a character that he/she represents and act accordingly, this facilitates his/her development since he/she is shielded in the represented character. Oral expression is the capacity of a person to initiate and maintain a sustained and pleasant conversation. The objective of this research was to determine the influence of role playing in the development of oral expression in first grade students, Sullana - Piura 2022; a quantitative approach was used, hypothetical method, basic type, explanatory level, with a quasi-experimental design with two samples of 20 students each, of longitudinal temporal cut; for the first variable an intervention program was applied and for the second variable an observation card was constructed; The results showed that both in the variable and in the dimensions, the results of the application of the program were highly favorable, so it was concluded that role-playing significantly influences the development of oral expression in students in first grade students of an institution in Sullana - Piura, 2022.

Keywords: Role playing, oral expression, pronunciation, fluency, diction.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado actual, el sistema educativo enfrenta modificaciones y transformaciones para generar y transferir conocimiento, poniendo énfasis en la práctica pedagógica, la expresión oral esencial para el logro de una adecuada comunicación y socialización. Sin embargo, se percibe que los escolares pasan demasiadas horas en la televisión o la computadora reduciendo la interacción con sus pares o familia. Además, la enseñanza tradicional tiene como principal figura al docente y el desarrollo de contenidos memorísticos, monótonos antes que la construcción autónoma, motivadora de aprendizajes significativos. De ahí, los docentes en estos contextos actuales cumplen un rol fundamental en desarrollar la expresión oral dentro de un ambiente favorable en el aula donde los escolares tenga la seguridad y confianza de expresarse, dar opiniones, responder a interrogantes para favorecer las habilidades comunicativas dentro de un contexto social y cultural (Vega y Macotela, 2007).

Estudios internacionales como los realizados en Costa Rica revelan que las enseñanzas del docente no utilizan estrategias didácticas o metodología, por las que sus actividades orales como exposiciones debates y conferencias de realizaqn de manera dirigida (Brenes, 2011). También en Colombia los escolares presentan cierta dificultad en expresión oral, en la utilización de muletillas y barbarismos, deficiencias en la fluidez y coherencia al expresarse y limitación oral en los escenarios (Álvarez y parras, 2015).

Por otro lado, en el contexto del Perú Minedu (2019) en un informe indica que los escolares muestran dificultades en expresarse de forma oral, problema producido por la inseguridad, timidez, nerviosismo; además, presentan rigidez en su lenguaje corporal. En tal sentido, los escolares con expresión oral limitada tienen dificultades al momento de interactuar con sus compañeros, adultos y su entorno educativo Pérez (2009). Como lo explican Espinoza y Ayala (2015) los cimientos de expresión oral se deben desarrollar en los primeros grados para que el estudiante no tenga dificultades en secundaria como dificultades para

expresarse públicamente, hacer mal empleo de palabras en escenarios comunicativos o que su idea no tenga coherencia y cohesión.

En una institución educativa de primaria ubicada en Sullana-Piura, se observa en actividades pedagógicas una serie de factores que limitan la expresión oral en los escolares como: miedo en expresarse, limitada expresión por lo que no articulan correctamente las palabras, carencia de entonación en la voz; además, tienen dificultades de fluidez y de dicción, por ende la práctica comunicacional es baja.

Por lo argumentado, se propone los juegos de roles como estrategias didácticas de interés que favorezcan que se desarrolle la oralidad a través de su expresión donde el alumno tenga la facultad de actuar con autonomía y de forma convencional, donde constituya un medio para estimular la creatividad y el acto práctico comunicativo. Tal es así que se genera el problema de indagación: ¿De qué manera influyen los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado, Sullana – Piura, 2022?

Es conveniente el desarrollo del presente estudio puesto que la expresión oral tiene implicancia en los escolares desde la etapa pre escolar, escolar, secundaria y a lo largo de la vida, por lo tanto, tiene criterio teórico a través del tema en mención, se revisaron fuentes diversas profundizando el conocimiento, generando producción a partir de las diversas teorías generales, sustantivas y autores que conlleven al que se desarrolle la forma de expresarse a través de la oralidad y los juegos de roles, de este modo, se beneficiará los escolares de niveles básicos de educación y asimismo a los docentes para su práctica pedagógicas en el desarrollo de actividades didácticas sobre el desarrollo de la expresividad hablada mediante juegos de roles. Respecto a la justificación práctica, parte de la necesidad e interés del estudiante que se ve reflejado en los contextos en la sociedad, es por ello que existe necesidad de mejorar el desempeño escolar cubriendo las capacidades de forma exitosa a partir de los juegos de roles tomado como herramienta didáctica que se basa en el fortalecimiento del desarrollo de la expresividad hablada generando un protagonismo activo a los alumnos durante sus aprendizajes. Como justificación metodológica, la investigación determina a través del programa

juegos de roles como herramienta didáctica puesta en marcha para desarrollar la expresividad hablada en los escolares, con el instrumento de evaluación las docentes de primaria del distrito de Sullana pueden utilizarlo con una evaluación diagnóstica para conocer los promedios de expresión oral de sus estudiantes y puedan prever actividades dinámicas y activas en la práctica comunicativa fundamental para futuros aprendizajes. Además de los hallazgos, los investigadores interesados en el tema pueden profundizar con investigaciones fenomenológicas sobre la experiencia y vivencia de docentes y estudiantes. Presenta justificación social en cuanto se busca realizar un énfasis en las competencias que logran desarrollar la expresividad por medio de la palabra en los alumnos de primaria como pilar estratégico en el desarrollo académico y social que se reflejará en el desarrollo para futuro.

Se plantea el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022. Y como objetivos específicos: (1) Determinar la influencia de los juegos de roles en su dimensión dicción en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022; (2) Determinar la influencia de los juegos de roles en su dimensión pronunciación en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022; (3) Determinar cómo influyen los juegos de roles en la en su dimensión fluidez verbal en los estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022; y (4) Determinar cómo influyen los juegos de roles en la en su dimensión narración en los estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022

Generando como hipótesis: H_i : Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. H_0 : Los juegos de roles no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de una Institución Educativa en Sullana – Piura, 2022. Y las hipótesis específicas: (1) HE_1 : Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación en los estudiantes de primer grado; (2) HE_2 : Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal en los estudiantes de primer grado; (3) HE_3 : Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo

de la dicción en los estudiantes en los estudiantes de primer grado; (4) HE1:
Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la narración
en los estudiantes en los estudiantes de primer grado.

II. MARCO TEÓRICO

Cubides (2020) en su estudio el juego de roles en el fortalecimiento de la competencia oral en los estudiantes de primaria, siguió como metodología un estudio experimental, cualitativo, obteniendo como resultados favorables posteriores a las aplicaciones del programa y concluyó que los juegos de roles permiten que los alumnos adquieran seguridad y confianza al llevar a cabo actividades, presentando naturalidad mediante juego, permitiendo libertad y autonomía al definir por sí mismos los roles con los que se sentían seguros.

Cormenzana y Bárcena (2018) en su artículo *Development of the oral expression in English by the use of problemic teaching and the new technologies*, el mismo que tuvo como propósito buscar una contribución con el desarrollo de la habilidad de expresión oral mediante el uso de las TIC, utilizando como métodos el histórico-deductivo, la encuesta y una prueba pedagógica, a través de juegos de roles, con un estudio pre experimental a 40 alumnos, concluyendo que con las TIC como medios interactivos y colaborativos permiten al estudiante explorar la expresión oral respecto a los cursos en que se encuentren.

Garma (2021) en su estudio de revisión sistemática realizado para demostrar los principales fundamentos teóricos y empíricos que se asocian el empleo de la técnica en el desarrollo competencias comunicativas del inglés; los autores investigadores coincidieron en sus hallazgos e indican que los estudiantes se sentían motivados al ser guiados y apoyados por el docente y a su vez las características de la estrategia utilizada para mejorar los conocimientos en el idioma inglés; concluyendo que la expresión oral es multidimensional al presentar vocabulario, gramática, pronunciación, manejo y comunicación interactiva, además que el uso de la técnica para aprendizaje de idioma se ha mostrado de forma positiva en el desempeño lingüístico.

Neiva (2018) en su trabajo investigativo presenta como objetivo de estudio un análisis sobre el uso de técnicas para estimular que se desarrolle el lenguaje hablado de los infantes (as) de la Unidad Educativa San José; se trata de un estudio cuantitativo, donde se utiliza la encuesta a un total de 50 alumnos, como

resultado se obtiene que adquirir el habla requiere maduración y evolución que continúa su ritmo propio y que cada sujeto es diferente, y como conclusión se tiene que es importante aplicar técnicas para estimular la presencia del lenguaje hablado en los infantes, pues de este modo resaltar que un recurso importante en su pronto aprendizaje.

Guevara y Sánchez (2018) buscaron responder al objetivo de cuantificar la eficacia de técnicas lúdicas con el propósito de incrementar la expresividad con la palabra en alumnos cuya edad fue de cuatro años de la institución educativa inicial N° 297, el estudio fue aplicativo, explicativo, de diseño preexperimental y cuantitativo, con 26 sujetos de estudio; como resultados arrojó que los niños presentan inicialmente el nivel malo en un 70% de ellos y como conclusión se diseñaron 10 sesiones de aprendizaje, las que dieron lugar a fortalecer la competencia de la expresividad con la palabra en los alumnos que participaron en el mismo.

Baca (2018) en su trabajo presenta como objetivo aportar al desarrollo de una herramienta educativa útil que contribuya a promover la expresividad hablada en infantes de cinco años, el trabajo fue de tipo explicativo y prospectivo, diseño de una única muestra para el experimento contando con pre prueba y post prueba; arrojando como resultado cambios estadísticos entre la primera prueba y la segunda donde se demuestra que hubo un aumento referente a la expresión oral; concluyendo que el programa influyó de manera positiva dentro del puntaje de la expresión oral.

Becerra (2018) en su trabajo buscó analizar los procesos de lectura para mejora en la práctica pedagógica adecuada, estudio explicativo, donde contiene como resultado que uno aprende a comunicarse mediante la comunicación siendo así que la práctica pedagógica debe ser considerada y preferir actividades de aprendizaje con objetivos de expresar sentimientos, conocimientos y necesidades como también experiencias personales espontáneamente, sus conclusiones indican que la práctica pedagógica requiere de la lectura comprensiva y reflexiva para que el maestro tenga dominio de los avances y sea capaz de aplicarlo en el ámbito del ejercicio de su práctica y de ese modo mejorar los procesos de adquisición del habla mejorada en los alumnos.

López y Morris (2016) en su trabajo tuvo como objetivo determinar el efecto del juego de roles en la mejora de la expresión oral, con un tipo de estudio aplicado, nivel explicativo, con método hipotético, deductivo y de diseño cuasi experimental, lo conforman 23 estudiantes como grupo de pre test y 23 estudiantes para el post test, concluyeron que el juego de roles si mejora de forma significativa la expresión oral en estudiantes tanto de manera teórica como práctica, logrando un mejor desempeño en todos los ámbitos de su vida y lo cual repercute en su autoconcepto y autoestima.

Ramos (2022) en su investigación para establecer el nivel de expresión oral en alumnos escolares siguió un método descriptivo con una población muestra de 40 estudiante de primer grado de secundaria se utilizó un instrumento consistente en la ficha de observación, lo cual se recabó resultados precisos se concluye que los alumnos evaluados tienen un nivel de expresión que los ubica en proceso, puesto que, el 45 % muestran dificultades y limitaciones en la oralidad

El estudio de la expresión oral es una habilidad esencial para el ser humano puesto que mediante la expresión verbal se puede expresar sentimientos opiniones pensamiento y ocurren las relaciones con el entorno cultural en tal sentido constituye una destreza de comunicación de procesar la información e interpretar lo escuchado influyendo en la interacción y la bidireccional de un entorno compartido (Baralo, 1999). Se fundamenta en el modelo cognitivo de Piaget (1987) desde una posición constructivista del esquema de la inteligencia donde incluyen en sus etapas el desarrollo del lenguaje en la mente humana visto como un ser dinámico activo en la capacidad cognoscitiva y afectiva, instrumento de conocimiento en la adquisición de la inteligencia del lenguaje con el mundo. La distinción del lenguaje infantil tiene etapas definidas en su proceso el lenguaje egocéntrico, un lenguaje socializado y el de asimilar estructuras preexistentes a través de la actividad de interrelacion niño-sujeto que aprende de forma activa, aprende cuando hay asimilación activa. Se resalta en la etapa de operaciones concreta, la forma en la cual el infante se expresa tiene menor contenido egocentrista mientras que el grado que se incrementa en él es la acción de establecer comunicaciones aunado a la responsabilidad

para el reconocimiento de la significación del interlocutor y tiene intención comunicacional (Feldman, 2015).

Por otro lado, la teoría interaccionista de Vygotsky (1991) explicó que el desarrollo lingüístico depende de lo cognitivo es decir ambos son esenciales para el acto comunicativo, también mencionó la relevancia del lenguaje y la emoción en lo cognitivo del niño que son capaces de construir conceptos a través de palabras y símbolos que ayudan al pensamiento. Desde este enfoque Vygotsky afirma que el lenguaje tendría estas finalidades: el acto comunicativo con el exterior, es decir con el medio y la comunicación interior, hacia sí mismo, referida a su pensamiento propio, que trae con sí mismo es así que el código lingüístico se puede desarrollar individualmente, pero también puede coincidir la acción intelectual vinculada al aspecto de la socialización, evidenciando una correspondencia entre la acción intelectual y la contextualización social y cultural, en ese sentido, está establecido por variadas formas de estimulación y mediados por la cultura presente en los que lo rodean, docentes, compañeros, amistades y personajes que forman parte de su contexto y del ambiente circundante; de esta manera el alumno está en conexión con situaciones y sucesos que le conceden contar con previos conocimientos.

El contexto actual exige el acto comunicativo fundamental para relaciones sociales por ello que la capacidad de interactuar con las personas se tiene como instrumento la fluidez y coherencia de la expresión oral. Para promover estas habilidades es necesario utilizar situaciones y escenarios participativos de comunicaciones reales. Las actividades en el aula deben ser activas y significativas, así destacan el rol playing, los dramas, el teatro, monólogos, diálogos, recitales, el debate, juegos florales, concursos, entre otros; que faciliten la estimulación de la imaginación, la creación libre, la emisión de juicios, la evaluación para tomar una decisión y también mecanismos para resolver problemas distintos.

Por otro lado, la capacidad comunicativa es una posibilidad que permite la escucha y la comprensión de los demás. De ahí, la expresividad con la palabra juntamente con la escritura son formas de comprender al otro, al semejante (Saavedra, 2016). Algunos autores precisan que expresarse a través de la

oralidad es valioso y explican las razones y sus características. Bloom (1980) y Tunmer (1993) plantearon que la expresividad a través de la palabra permite el entendimiento de las intenciones de las personas cuando transmiten sus anhelos, ideas; facilitan la aprehensión del mensaje no verbal que está contenido cuando la transmisión es cara a cara, incluye la gestualidad, es decir, se establece la comunicación de tal forma que el oyente interprete el mensaje. Según Villena lo define como la facultad de comunicarse de forma clara, fluida, coherente y persuasiva, con la utilización de los instrumentos articulados y no articulados. Asimismo, prestar atención a los demás, respetar sus ideas y participación en diferentes situaciones (Villena 2019); para Laínez (2015) el uso de variados recursos expresivos facilita la expresión oral en diferentes situaciones comunicativas de forma eficaz. Además sirve para transmitir emociones sentimientos, deseos y tristezas. De ahí, permite al oyente a entender sin dificultad lo que el interlocutor quiere comunicar (Vico, 1995). La curricula de educación explica que la expresión oral como la habilidad que tienen los niños para expresar de forma natural y con autonomía sus necesidades, intereses e ideas (Minedu, 2009).

Hablar de modo coherente es una característica adecuada la cual precisa de una mejor expresión oral, por ello se resalta los siguientes rasgos : i) articular y pronunciar correctamente; ii) entonar apropiado la forma discursiva; iii) fluidez en la explicación de las ideas; iv) concordancia en el empleo de los gestos y la mímica; v) intervención pertinente y oportuna; vi) facultad de persuasión; vii) expresión precisa de las ideas (Iruela, 2017).

Con respecto a las dimensiones: la **pronunciación** es la forma de articular una palabra hablada emitiendo sonido y el modo en que alguien expresa una palabra. Es decir, una palabra puede ser expresada de varias formas por varios hablantes esto depende de factores sociolingüísticos. Pronunciar adecuadamente las palabras facilita la transmisión oral efectiva, se asocia a articular los sonidos apropiados, pronunciar con mayor fuerza la sílaba que corresponda y, tomar en cuenta los signos y acentos (Labrada, 2011). Para García et al. (2010) tal como explicaron, indicaron que la pronunciación es una capacidad de hablar con entonación de buen nivel para transmitir enunciados

largos y ser comprendido. De ahí, es fundamental la entonación individual de sonidos, la tener mucho vocabulario y el empleo de reglas gramaticales para poder pronunciar a la perfección y tener una comunicación fluida.

Según Iruela (2007) la perfecta pronunciación es otro aspecto esencial en el mensaje de la información oral. Además, puede facilitar o dificultar al oyente en la decodificación de las palabras. En tal sentido, pronunciar otorga precisión al contenido oral. Por ello, se compone de competencias lingüística, conocida como competencia fónica en los siguientes aspectos: a) los fonemas de la lengua y el empleo en contextos culturales, b) discriminación de los fonemas (Sonoridad, nasalidad, oclusión, labilidad); c) organización fonética de las palabras (estructura silábica, la secuencia acentual y entonar las palabras, etc.); d) fonética de las oraciones (prosodia); e) acento y entonación de las oraciones.

Dicción, es la forma en que se emplea la articulación del hablar para expresar las palabras o conceptos. Es decir, es la manera de pronunciar y comunicar las palabras en el discurso. Utilización del lenguaje oral y escrito para comunicar deseos y pensamiento. Entonces, la dicción es un instrumento esencial para que la información llegue al oído del oyente correctamente.

La Narración es narrar sucesos verdaderos o ficticios de forma ordenada localizadas en un lugar y un tiempo en que intervengan personajes históricos e imaginarios. El desarrollo verbal es un recurso de narrar, hay dos tipos esencial de la narración: la ficticia común en la, leyenda, mito, fábula, novela y cuento, en que los sucesos, los protagonistas y el escenario son creados por el autor, y la narración verdadera, propia de la historia, la crónica, las noticias y los reportajes periodísticos, en donde los sucesos relatados, los personajes, el tiempo y el lugar se ajustan a la verdad del hecho y su estilo es florido (Niño 1994, p. 5)

La Fluidez verbal, es expresarse libre y correctamente con facilidad y naturalidad; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta en discursos y conversaciones. García et al. (2010) indicaron que, expresar con fluidez se refiere a la capacidad de comunicar con coherencia y

cohesión de forma clara. Pradas (2004) indica que es la facultad que tiene un sujeto de comunicarse con facilidad es decir procesar la recepción como en la producción de la lengua con sultura con dominio linguisticos, discursivo y cultural. Según Mehrabian (1997) indicó que es fundamental que los individuos tengan competencias comunicativas al expresarse con fluidez y coherencia cuando hay continuidad del discurso con el volumen, tono, velocidad, ritmo y pausa. No hay fluidez verbal cuando se pierde la continuidad. Por lo tanto, tener dominio de una óptima pronunciación y entonación con pausa, soltura y coherencia empleando los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), es haber adquirido la fluidez verbal para que los demás escuchen, pero también para escuchar a los demás.

Respecto a los juegos de roles permiten al escolar construir previas nociones y conceptos de manera relevante. Por tanto, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Beal (2001) el juego faculta al maestro a motivar a sus estudiantes en el aprendizaje significativo como conocimiento, procedimientos y valores además como factor de socialización. Para Fernández (2015) indica que el juego de roles permite interactuar con otros de forma improvisada, espontánea, en la que las personas intervienen asumiendo roles de una situación previamente establecida lejana o antigua, además favorece un escenario grupal de seguridad, empatía y autonomía emocional.

Según Barkley (2007) es representada a través de dramatización donde intervienen personajes de situaciones simuladas de la realidad con el propósito de demostrar experiencias o vivencias de la vida real con el fin de transmitir mensajes de enseñanza.

El juego de roles es una actividad que interpreta un tema concreto con la finalidad de fortalecer el desarrollo expresivo, afectivo y la empatía del niño además se proporciona la ocasión de experimentar conductas de adulto. Desde diferentes panoramas es una manera de aprendizaje social que admite al niño a desarrollar habilidades de desarrollo social y de interactividad con los demás. (Martín, 1992) indica asumir roles es llevar la realidad al aula. De ahí, es la organización de personajes con la confianza de tener libertad para actuar y

tomar decisiones, aquí no hay guiones, se interpretan de forma espontánea las actitudes y valores del personaje que representan. (Cobo y Valdivia 2017)

El juego de roles es esencial en una actividad pedagógica puesto que le permite aprender y actuar a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propias ideas sobre la realidad. Mientras se incentive interacción entre pares o grupos el aprendizaje será provechoso, porque entre ellos resuelven contradicciones propia de su edad y madurez, se ponen en práctica las normas de convivencia. De ahí, los niños aprenden a convivir con los otros dentro de un ambiente determinado, respetando e integrando a cada amigo al juego. Si hubiera algún compañero inseguro, tímido en el juego este le permite lograr autonomía, seguridad, empatía para interactuar expresando sus ideas en base a sus descubrimiento y experiencias propias.

El juego de roles estimulado en la edad infantil dirigido adecuadamente por la docente desarrolla en ellos confianza, seguridad, empatía, fluidez en la expresión y autonomía social y espiritual por cuanto al ser realizada por los propios niños(as). Asimismo, fortalece su creatividad, imaginación y la resolución de problemas.

En tanto, cuanto más interactúan entre niños se brindan ocasiones necesarias, en el logro de sus capacidades. En ese sentido el rol del docente es esencial para motivar, direccionar, dedicar y demostrar afecto a cada niño, será pieza clave para la experiencia de aprendizaje en la dinámica de juego de roles .

Sarlé (2010) planteó que la variedad de juego está condicionada por la oportunidad social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si se comprende que el juego es resultado de la cultura, se puede deducir que al jugar se aprende y se actúa de esta manera se rescata el valor propio de medios representativos, de la creatividad, imaginación, comunicación y de descubrir la comprensión de la realidad. Desde la posición de la enseñanza, es fundamental su oportunidad en las actividades en la clase o espacios abiertos en los niños de jardín a través de variadas estrategias: juego simbólico asumiendo roles, dramatizaciones, juegos dirigidos, tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos, entre otros.

El juego de roles para Shankar et al. (2012) es una propuesta didáctica muy acreditada que colabora a los escolares a habituarse con nuevos entornos sociales. En su momento se puede realizar actividades de situaciones de su vida real o futuras. Según Mehdiyev (2020) indica que esta técnica es un metodología efectiva para que los escolares para que mejoren su capacidad de comunicación fluida. Su utilización, también puede ser provechosa para el desarrollo personal y profesional puesto que permite incrementar la seguridad autonomía y confianza, optimizando su desempeño en la sociedad. La metodología de juegos de roles ha comprobado su efectividad en la enseñanza integral a los estudiantes, ya que ve acrecentado el entusiasmo, la confianza seguridad y la empatía entre ellos, al mismo tiempo que estimulan el pensamiento crítico, el desempeño social y la habilidad de comunicación (Martínez, 2021) potencializando la creatividad, imaginación y la motivación.

No obstante, hay docentes de diferentes niveles que se niegan en poner en práctica, consideran que promueve el caos en el aula (Rojas y Villafuerte, 2018). Pero Thuraya (2016) afirma que el uso de esta técnica es mucho más eficaz que la enseñanza gramatical tradicional, lo cual se viene empleando metodologías tradicionales que acentúan el desarrollo de actividades rutinarias, con una limitada variedad de recursos didácticos y sin aprovechar los ambientes de la escuela (Ricoy y Álvarez, 2016); se sugiere utilizarla de forma integral en diferentes áreas temáticas e incorporar en los planes de estudios de las instituciones educativas.

Por otro lado, la dimensión afectivo emocional expresa Palomino (2015) se comprende en el cual el niño construye su identidad, su autonomía, seguridad em si mismo por lo que necesita vínculo de afectividad con los demás. De ahí el niño necesita de actividades que originen placer, satisfacción y motivación, que le permitan aprender a controlar la ansiedad, estimular su autoestima y confianza. También, que el juego como actividad emocional, va generar el autocontrol de las emociones, mediante las normas establecidas en tal sentido los niños comienzan a entender peculiaridades mas complejas como sentimientos, afectividad, empatía a los demás y autoregular sus emociones.

Con respecto a la dimensión social, comprensión del autoconocimiento de su entorno y de las personas que comparten con él, es un componente socializador que contribuye edificar la forma de interactuar, participando y respetando las normas, en el procesos de relaciones sociales. De esta manera el juego de roles, es un método que en su actividades tiene una intención generar la interaccion con los demás, se evidencia cuando juegan los niños y niñas estableciendo reglas, las mismas que deben ser cumplidas por ellos; como también aprenden a negociar, a respetar sus turnos y a aceptar ciertos obtaculos que se exponen en el juego (Leguizamón 2015).

Y en la dimensión motora, se estima que el juego favorece la obtención y desarrollo del esquema corporal, también propicia el aprendizaje de la repuesta causa-efecto; trasformando su entorno originando relaciones con los demás. El juego de roles exige la intervención activa de los niños; el representar a otros o asumir roles es fundamental porque le facultará a estimular el pensamiento cognitivo de análisis de las acciones o comportamientos de los personajes. También necesita del movimiento corporal, usar los músculos gruesos y finos que realicen movimiento coordinados y controlados de todo su cuerpo (Palomino 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio sigue un enfoque cuantitativo, se determina un tipo de método para admitir indicadores numéricos se asocia con las cualidades o elementos de los individuos participantes, de ahí, los valores en cantidades se interpretan y se revelan los resultados del estudio (McMillan y Schumacher, 2005). En tal sentido, el estudio fue de naturaleza cuantitativo porque se usaron cantidades numéricas, rangos y puntos para clasificar las respuestas de la medición de la variable dependiente: expresión oral.

El tipo de indagación fue aplicado (Carrasco, 2017) porque parte del objeto del problema para modificar y transformar cambios en una parte de la realidad. De ahí, la indagación tiene como finalidad contribuir a la solución al problema en cuestión a través del conocimiento teórico existente.

Es diseño experimental (Carrasco, 2017) porque se comprende se actúa y se modifica el objeto del problema que se investiga, a partir de manipular la variable independiente para evidenciar si se manifiesta una conducta específica diferente y el resultado se evidencia en la variable dependiente, en la idea del autor la investigación fue experimental, puesto que se manipuló la variable independiente, *juego de roles* para tener resultados positivos en la variable dependiente, expresión oral. El tipo de diseño fue cuasi-experimental, implica la aplicación de un tratamiento con dos grupos: uno de control y el otro de experimento luego se procede a medir la variable juego de roles para percibir cuál fue el nivel de los efectos en la variable dependiente expresión oral esta medición se aplica de entrada y después del tratamiento, salida por tanto se buscó probar hipótesis (Carrasco 2017) de tal manera el nivel del diseño fue explicativo porque determina asociaciones causales entre las variables expresión oral y juego de roles. El corte fue longitudinal porque se midió en dos momentos determinados una pre-entrada (pretest) y una de salida (posttest).

Figura 1

Diagrama cuasiexperimental

Grupo	Pretest	Experimento	Posttest
Experimental	O1	X	O3
Control	O2		O4

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Juego de roles

Definición: Son patrones sociales, que favorece la interrelacion social, afectiva emocional y física, necesarias al contenido interno de los personajes sociales para beneficio, es esencial que los niños actúen con argumentos al considerar las circunstancias específicas de una vida particular (González, 2015).

Definición operacional: Se mide a través del programa de juegos de roles en sus dimensiones: afectiva emocional, social, motora.

Escala: a través de sesiones programadas.

Variable dependiente: Expresión oral

Definición: Situaciones comunicativas de forma clara y fluida en función de diversas circunstancias de actuación, consiguiendo hacer empleo de variados recursos expresivos. La expresión oral adecuada es vital para comunicar pensamientos, sentimientos, emociones y tristezas, por ello debe agrupar una serie de aptitudes que favorezcan al oyente a comprender sin dificultad lo que el hablante quiere comunicarle. (Laínez 2015)

Definición operacional:

Se modificó a través de los resultados de la guía de observación que se recopiló luego de realizar los juegos de roles.

Dimensiones: según sus dimensiones: pronunciación, dicción fluidez verbal y narración.

Escala de medición: 1: No se evidenció, 2: Se evidenció de forma regular, 3: Se evidenció y en sus niveles: Inicio, en proceso y logrado.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población es un conjunto de elementos que comparten determinadas cualidades o elementos que se adoptan para la investigación (Lerma, 2016). De ahí, la población a estimar estuvo formada por cinco secciones de primer grado con un total de 148 escolares de primer grado de primaria de una institución educativa de Querecotillo –Sullana.

Criterio de inclusión: todos los estudiantes matriculados en relación de nómina.

Criterio de exclusión: estudiantes que sus padres no firmaron consentimiento informado

Tabla 1

Organización de la población por sección de 1er Grado.

SECCIÓN	ESTUDIANTES DE 1ER GRADO
Aula A	30
Aula B	30
Aula C	30
Aula D	29
Aula E	29
Total	148

Fuente: Relación de estudiantes

La muestra sub-conjunto que forma parte de la población, de ahí, que los rasgos son los mismos de la población; se define como un sub - grupo proveniente de la población, esto es, que las características de los elementos de la muestra poseen las mismas cualidades de la población (Muñoz, 2016), la investigación estuvo conformada por 20 estudiantes de primer grado de la sección A y 20 estudiantes de la sección B que asisten a la institución educativa del distrito de Querecotillo, la muestra fue no probabilística.

Tabla 2.

Muestra de investigación de la variable: juego de roles del distrito-Querecotillo.

Grupo metodológico	Género (%)		Total
	Masculino	Femenino	
Control	11	9	20
Experimental	12	8	20

Fuente: Nómina de estudiantes.

Tamayo (2015) indicó que el muestreo de la investigación es simple y no probabilística, ya que los elementos de la muestra para el estudio no se seleccionan de forma aleatoria. En tal sentido, se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico con ciertos criterios de exclusión para los escolares del primer grado de primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el procedimiento de recolección de datos, la técnica utilizada fue la observación, mediante la percepción intencionada al fenómeno (programa) se registró la información para su posterior interpretación. Para el instrumento se realizó a través de la guía de observación tipo escala politómica denominada como hoja de chequeo, o control donde se verificaron asistencia o carencia de conductas, acciones, desempeños y aspectos sociales (Ñaupas, 2013).

La validez de un instrumento representa con objetividad la medición con precisión, y verdad categorías que sea desea medir de las variables de investigación (Carrasco, 2017) se empleó el criterio de validez de contenido el sometido a tres experto de jueces para evaluar coherencia, veracidad, secuencia y dominio del contenido interno de los ítems de la variable, expresión oral por lo que se obtuvo un promedio 100% de aceptación en todas sus dimensiones desde la realización del programa juego de roles.

Tabla 3*Validez del instrumento : Expresión oral*

Juez experto	Porcentaje de aprobación
Dr. Carlos Vega Vilga	100%
Dr. Angel Salvatierra Melgar	100%
Mgtr. Irene Merino Flores	100%

Fuente: Elaboración propia

La confiabilidad, es credibilidad del instrumento de medición facilita conseguir los mismos resultados al aplicar al mismo grupo de sujetos una o más veces en variado periodos de tiempo Hernández et al. (2014). Por ello, la confiabilidad se se computò a partir de la realización de la prueba piloto con 14 escolres del primer grado de primaria, se resuelve por el método estadístico Alfa de Cronbach, se obtuvo un promedio ,753

Tabla 4*Confiabilidad del instrumento : Expresion oral*

Índice alfa de Cronbach	N° de elementos
.753	20

Fuente: Bitácora de la investigación*Nota:* N° de elementos = número de ítems del instrumento

3.5 procedimiento

Se diseñó el instrumento cuya validez fue sometido por tres expertos especialista en el tema, para la fiabilidad interna de los ítems se realizó una prueba piloto, anterior a ello, se pidió permiso al Director de la institución educativa, finalizado se selecciono el método Alfa de Crobach esta tabulación de datos se realizó en el programa SPSS versión 27 obteniendo ,753. indicador conforme para seguir con el método de análisis (recolección de datos).

Lo cual se realizaron las siguientes acciones: Coordinación y autorización del Director para aplicación del programa, firma del consentimiento informado por PP.FF. de los estudiantes o docente del aula.

Aplicación del programa al grupo experimental de 10 sesiones . Su medición en dos momento pre y posttest para realizar la tabulación de datos.

3.6 Método de análisis

Análisis descriptivo

Para la tabulación de datos se utilizó el programa El SPSS STATISTICS 27, para la presentación de resultados fueron expresados en porcentajes a través de tablas de frecuencias y figuras para su respectivo análisis e interpretación.

Análisis Inferencial

Para la contratación de hipótesis se realizó la prueba de normalidad para conocer el comportamiento de las variables siendo sus bondades no paramétricas, se seleccionò la prueba estadística la U de Mann Whitney dado que la muestra es igual a 40, es así que permite comprobar la hipótesis, en todas sus dimensiones comprendiendo la significancia de los valores, determinando si el programa influye o no en la expresión oral en los escolares de primer grado.

3.7 Aspectos éticos

Este estudio se rige por su reglamento de la Universidad de investigación y los principios éticos. De ahí, se respeto la participación de los sujetos a través de la firma del Consentimiento Informado con la finalidad de asegurar la intervención voluntaria en la investigación. Asimismo, se dio a conocer el procedimiento de la investigación a la institución educativa lo cual estuvo ampliamente informado, en términos claros y entendibles sobre el objetivo de la investigación asegurando el derecho de los individuos incluyendo apartarse en cualquier momento y además de solicitar cualquier tipo de información adicional sobre la investigación, mantener la confidencialidad no divulgando la identidad de los individuos

También se tuvo en cuenta el respecto a la propiedad intelectual de los autores, así como citado y referenciado adecuadamente de acuerdo a las normas APA.

IV. RESULTADOS

Datos descriptivos

Tabla 5

Distribución del pretest GC y GE

		Recuento	% de N columnas
Pre_GC_Expresión_oral	Inicio	14	70,0%
	Proceso	5	25,0%
	Logro	1	5,0%
	Total	20	100,0%
Pre_GE_Expresión_oral	Inicio	15	75,0%
	Proceso	4	20,0%
	Logro	1	5,0%
	Total	20	100,0%

Al inicio, antes de la aplicación del programa, en la primera prueba el 70 % del grupo control se ubicó en el nivel inicio frente al 75 % del grupo experimental que se ubicó en el mismo nivel.

Tabla 6

Distribución del postest GC y GE

		Recuento	% de N columnas
Post_GC_Expresión_oral	Inicio	14	70,0%
	Proceso	5	25,0%
	Logro	1	5,0%
	Total	20	100,0%
Post_GE_Expresión_oral	Inicio	1	5,0%
	Proceso	6	30,0%
	Logro	13	65,0%
	Total	20	100,0%

Al término, luego de la aplicación del programa, en la última prueba el 65 % del grupo experimental se ubicó en el nivel logro frente al 5 % del grupo control que se ubicó en el mismo nivel.

Estadística inferencial

Para realizar la elección del estadístico a emplear en la prueba de las hipótesis, se requiere calcular la normalidad de los datos, por ello, se realizó el cálculo con la prueba de bondad de ajustes de Shapiro Wilk, por tratarse de una muestra de 20 sujetos en cada grupo. Los resultados se muestran en la siguiente tabla.

Prueba de normalidad

Tabla 7

Prueba de normalidad de la variable y dimensiones

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Var_Expresión_oral	,271	80	,000	,829	80	,000
D1_Pronunciación	,198	80	,000	,878	80	,000
D2_Fluidez_verbal	,269	80	,000	,836	80	,000
D3_Dicción	,227	80	,000	,879	80	,000
D4_Narración	,242	80	,000	,851	80	,000

Se calculó la normalidad con la prueba de ajuste de bondad de Shapiro Wilk por tratarse de una muestra pequeña. Los resultados mostraron que tanto en la variable como en las dimensiones los valores están por debajo de ,05, lo que equivale a una distribución no normal, por lo que se decidió la aplicación de la estadística no paramétrica U de Mann Whitney para muestras independientes.

Regla de decisión para la prueba de hipótesis

Si Sig. > ,05 se acepta H0

Si Sig. ≤ ,05 se rechaza H0

Prueba de la hipótesis general

H0: Los juegos de roles no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de una Institución Educativa en Sullana – Piura, 2022.

Hi: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Tabla 8

Resultados del GC y GE pretest de la expresión oral

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Var_Expresión_oral	GC pretest	20	22,38	447,50
	GE pretest	20	18,63	372,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba el GC tiene un rango de 22,38 y el GE 18,63, siendo el mayor puntaje del GC.

Tabla 9

Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la expresión oral

	Var_Expresión_oral
U de Mann-Whitney	162,500
W de Wilcoxon	372,500
Z	-1,021
Sig. asintótica (bilateral)	,307
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,314 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE no es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,314, la cual es mayor a ,05.

Tabla 10*Resultados del GC y GE posttest de la expresión oral*

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Var_Expresión_oral	GC posttest	20	12,38	247,50
	GE posttest	20	28,63	572,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba de salida el GE tiene un rango de 28,63 y el GC 12,38, siendo el mayor puntaje del GE.

Tabla 11*Significancia de los resultados del GC y GE posttest de la expresión oral*

Var_Expresión_oral	
U de Mann-Whitney	37,500
W de Wilcoxon	247,500
Z	-4,401
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,000, la cual es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechaza la H0 y se acepta la Hi, es decir: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 1

Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación en los estudiantes en los estudiantes de primer grado.

Tabla 12

Resultados del GC y GE pretest de la dimensión pronunciación

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_Pronunciación	GC pretest	20	20,50	410,00
	GE pretest	20	20,50	410,00
	Total	40		

En la aplicación de la prueba el GC tiene un rango de 20,50 y el GE 20,50, siendo los puntajes iguales sin diferencias.

Tabla 13

Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión pronunciación

	D1_Pronunciación
U de Mann-Whitney	200,000
W de Wilcoxon	410,000
Z	,000
Sig. asintótica (bilateral)	1,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE no es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,1 considerada perfecta, la cual es mayor a ,05.

Tabla 14*Resultados del GC y GE posttest de la dimensión pronunciación*

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_Pronunciación	GC posttest	20	12,65	253,00
	GE posttest	20	28,35	567,00
	Total	40		

En la aplicación de la prueba de salida el GE tiene un rango de 28,35 y el GC 12,65, siendo el mayor puntaje del GE.

Tabla 15*Significancia de los resultados del GC y GE posttest de la dimensión pronunciación*

D1_Pronunciación	
U de Mann-Whitney	43,000
W de Wilcoxon	253,000
Z	-4,274
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,000, la cual es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechaza la H0 y se acepta la Hi, es decir: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 2

Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal en los estudiantes en los estudiantes de primer grado.

Tabla 16

Resultados del GC y GE pretest de la dimensión fluidez verbal

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_Fluidez_verbal	GC pretest	20	21,98	439,50
	GE pretest	20	19,03	380,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba el GC tiene un rango de 21,98 y el GE 19,03, siendo el mayor puntaje a favor del GC.

Tabla 17

Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión fluidez verbal

	D2_Fluidez_verbal
U de Mann-Whitney	170,500
W de Wilcoxon	380,500
Z	-,828
Sig. asintótica (bilateral)	,408
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,429 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE no es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,429, la cual es mayor a ,05.

Tabla 18*Resultados del GC y GE posttest de la dimensión fluidez verbal*

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_Fluidez_verbal	GC posttest	20	12,78	255,50
	GE posttest	20	28,23	564,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba de salida el GE tiene un rango de 28,23 y el GC 12,78, siendo el mayor puntaje del GE.

Tabla 19*Significancia de los resultados del GC y GE posttest de la dimensión fluidez verbal*

D2_Fluidez_verbal	
U de Mann-Whitney	45,500
W de Wilcoxon	255,500
Z	-4,213
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,000, la cual es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechaza la H0 y se acepta la Hi, es decir: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 3

Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la dicción en los estudiantes en los estudiantes de primer grado.

Tabla 20

Resultados del GC y GE pretest de la dimensión dicción

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D3_Dicción	GC pretest	20	21,68	433,50
	GE pretest	20	19,33	386,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba el GC tiene un rango de 21,68 y el GE 19,33, siendo el mayor puntaje a favor del GC.

Tabla 21

Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión dicción

	D3_Dicción
U de Mann-Whitney	176,500
W de Wilcoxon	386,500
Z	-,652
Sig. asintótica (bilateral)	,514
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,529 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE no es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,529, la cual es mayor a ,05.

Tabla 22*Resultados del GC y GE posttest de la dimensión dicción*

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D3_Dicción	GC posttest	20	13,13	262,50
	GE posttest	20	27,88	557,50
	Total	40		

En la aplicación de la prueba de salida el GE tiene un rango de 27,88 y el GC 13,13, siendo el mayor puntaje del GE.

Tabla 23*Significancia de los resultados del GC y GE posttest de la dimensión dicción*

	D3_Dicción
U de Mann-Whitney	52,500
W de Wilcoxon	262,500
Z	-4,029
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,000, la cual es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechaza la H0 y se acepta la Hi, es decir: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la dicción en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 4

Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la narración en los estudiantes en los estudiantes de primer grado.

Tabla 24

Resultados del GC y GE pretest de la dimensión narración

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D4_Narración	GC pretest	20	21,50	430,00
	GE pretest	20	19,50	390,00
	Total	40		

En la aplicación de la prueba el GC tiene un rango de 21,50 y el GE 19,50, siendo el mayor puntaje a favor del GC.

Tabla 25

Significancia de los resultados del GC y GE pretest de la dimensión narración

	D4_Narración
U de Mann-Whitney	180,000
W de Wilcoxon	390,000
Z	-,557
Sig. asintótica (bilateral)	,578
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,602 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE no es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,602, la cual es mayor a ,05.

Tabla 26*Resultados del GC y GE posttest de la dimensión narración*

	Momentos	N	Rango promedio	Suma de rangos
D4_Narración	GC posttest	20	11,90	238,00
	GE posttest	20	29,10	582,00
	Total	40		

En la aplicación de la prueba de salida el GE tiene un rango de 29,10 y el GC 11,90, siendo el mayor puntaje del GE.

Tabla 27*Significancia de los resultados del GC y GE posttest de la dimensión narración*

	D4_Narración
U de Mann-Whitney	28,000
W de Wilcoxon	238,000
Z	-4,701
Sig. asintótica (bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 ^b

La diferencia del promedio de rangos de los grupos GC y GE es significativa, dado que se encontró una Sig. De ,000, la cual es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechaza la H0 y se acepta la Hi, es decir: Los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la narración en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. Los resultados de este trabajo de investigación tienen similitud con los hallazgos del trabajo de Cubides (2020) quien en su estudio el juego de roles en el fortalecimiento de la competencia oral en los estudiantes de primaria, siguió como metodología un estudio experimental, cualitativo, obteniendo como resultados favorables posteriores a las aplicaciones del programa y concluyó que los juegos de roles permiten que los alumnos adquieran seguridad y confianza al llevar a cabo actividades, presentando naturalidad mediante juego, permitiendo libertad y autonomía al definir por sí mismos los roles con los que se sentían seguros. Del mismo, también hay coincidencias con los hallazgos de Baca (2018) quien en su investigación cuyo objetivo fue aportar al desarrollo de una herramienta educativa útil que contribuya a promover la expresividad hablada en infantes de cinco años, el trabajo fue de tipo explicativo y prospectivo, diseño de una única muestra para el experimento contando con pre prueba y post prueba; arrojando como resultado cambios estadísticos entre la primera prueba y la segunda donde se demuestra que hubo un aumento referente a la expresión oral; concluyendo que el programa influyó de manera positiva dentro del puntaje de la expresión oral.

Desde el punto de vista teórico, existe coincidencias en los autores que la expresión oral es una habilidad esencial para el ser humano puesto que mediante expresan sentimientos opiniones, pensamiento y ocurren las relaciones con el entorno cultural, lo cual permite que se considere una destreza de comunicación (Baralo, 1999). Respaldan esta investigación los postulados de Piaget (1987) quien desde una posición constructivista del esquema de la inteligencia aborda las etapas el desarrollo del lenguaje de manera dinámica y activa, a partir de la capacidad cognoscitiva y afectiva del niño, sostiene que es un instrumento de conocimiento en la adquisición del del lenguaje y de acceso al mundo. Feldman (2015) hizo una distinción del lenguaje infantil con el adulto, dijo que en la niñez

tiene etapas definidas, tal como señaló Piaget, dentro de ellas el lenguaje egocéntrico, un lenguaje socializado y el de asimilar estructuras preexistentes a través de la actividad de interrelación niño-adulto que aprende de forma activa, aprende cuando hay asimilación activa.

En el mismo sentido se pronunció el teórico Vygotsky (1991) quien explicó que el desarrollo lingüístico depende de lo cognitivo, la relevancia del lenguaje y la emoción en lo cognitivo del niño son capaces de construir conceptos a través de palabras y símbolos que ayudan al pensamiento; Vygotsky afirma que el lenguaje tendría estas finalidades: el acto comunicativo con el exterior y la comunicación interior. El contexto actual exige el acto comunicativo fundamental para relaciones sociales por ello que la capacidad de interactuar con las personas se tiene como instrumento la fluidez y coherencia de la expresión oral. Para promover estas habilidades es necesario utilizar situaciones y escenarios participativos de comunicaciones reales. Las actividades en el aula deben ser activas y significativas, así destacan el rol playing, los dramas, el teatro, monólogos, diálogos, recitales, el debate, juegos florales, concursos, entre otros; que faciliten la estimulación de la imaginación, la creación libre, la emisión de juicios, la evaluación para tomar una decisión y también mecanismos para resolver problemas distintos.

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. Los resultados de esta investigación son coincidentes con los hallazgos de Cormenzana y Bárcena (2018) quienes realizaron un trabajo investigativo con el propósito buscar una contribución con el desarrollo de la habilidad de expresión oral mediante el uso de las TIC, utilizando como métodos el histórico-deductivo, la encuesta y una prueba pedagógica, a través de juegos de roles, con un estudio pre experimental a 40 alumnos, concluyeron que con las TIC como medios interactivos y colaborativos permiten al estudiante explorar la expresión oral respecto a los cursos en que se encuentren. Del mismo modo, estos resultados son parecidos a los de Becerra (2018) quien en su trabajo buscó analizar los procesos de lectura para mejora en la práctica pedagógica adecuada,

estudio explicativo, donde contiene como resultado que uno aprende a comunicarse mediante la comunicación siendo así que la práctica pedagógica debe ser considerada y preferir actividades de aprendizaje con objetivos de expresar sentimientos, conocimientos y necesidades como también experiencias personales espontáneamente, sus conclusiones indican que la práctica pedagógica requiere de la lectura comprensiva y reflexiva para que el maestro tenga dominio de los avances y sea capaz de aplicarlo en el ámbito del ejercicio de su práctica y de ese modo mejorar los procesos de adquisición del habla mejorada en los alumnos.

Desde los fundamentos teóricos Saavedra (2016) mencionó que la capacidad comunicativa es una capacidad que permite la escucha y la comprensión de los demás, se da a través de la palabra y la escritura, siendo estas las dos formas de comprender al otro. Bloom (1980) y Tunmer (1993) plantearon que la expresividad a través de la palabra permite el entendimiento de las intenciones de las personas cuando transmiten sus anhelos, ideas; facilitan la aprehensión del mensaje no verbal que está contenido en cuanto a la transmisión, incluye la gestualidad. Vico (1995) y Villena (2002) lo definen como la facultad de comunicarse de forma clara, fluida, coherente y persuasiva, con la utilización de los instrumentos articulados y no articulados. Minedu (2009) lo incluye dentro de la curricula de educación y explica que la expresión oral como la habilidad que tienen los niños para expresar de forma natural y con autonomía sus necesidades, intereses e ideas. Iruela (2017) consideró que el habla coherente es una característica adecuada la cual precisa de una mejor expresión oral, por ello se resalta los siguientes rasgos de articulación y pronunciación correcta; entonación apropiada; fluidez en las ideas; concordancia en gestos y mímica; intervención pertinente; persuasión; y expresión precisa de las ideas

Con respecto a las dimensiones del habla Labrada (2011) y García et al. (2010) se refieren a la pronunciación como la forma de articular una palabra hablada emitiendo sonido y el modo en que alguien expresa una palabra; la palabra puede ser expresada de varias formas por varios hablantes; la pronunciación adecuada facilita la transmisión oral efectiva, se asocia a articular los sonidos apropiados, pronunciar con mayor fuerza la sílaba que corresponda y, tomar en cuenta los

signos y acentos. Iruela (2007) menciona que la perfecta pronunciación es un aspecto esencial en el mensaje de la información oral, facilita o dificulta al oyente en la decodificación de las palabras. Sobre la dicción indicó que es la forma en que se emplea la articulación del hablar para expresar las palabras o conceptos.

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. Estos resultados aquí hallados son coherentes con lo encontrado por Garma (2021) quien en su estudio de revisión sistemática realizado para demostrar los principales fundamentos teóricos y empíricos que se asocian el empleo de la técnica en el desarrollo competencias comunicativas del inglés; los autores investigadores coincidieron en sus hallazgos e indican que los estudiantes se sentían motivados al ser guiados y apoyados por el docente y a su vez las características de la estrategia utilizada para mejorar los conocimientos en el idioma inglés; concluyendo que la expresión oral es multidimensional al presentar vocabulario, gramática, pronunciación, manejo y comunicación interactiva, además que el uso de la técnica para aprendizaje de idioma se ha mostrado de forma positiva en el desempeño lingüístico. Del mismo, los hallazgos de esta investigación son parecidos a los de López y Morris (2016) quienes en su trabajo tuvo como objetivo determinar el efecto del juego de roles en la mejora de la expresión oral, con un tipo de estudio aplicado, nivel explicativo, con método hipotético, deductivo y de diseño cuasi experimental, lo conforman 23 estudiantes como grupo de pre test y 23 estudiantes para el post test, concluyeron que el juego de roles si mejora de forma significativa la expresión oral en estudiantes tanto de manera teórica como práctica, logrando un mejor desempeño en todos los ámbitos de su vida y lo cual repercute en su autoconcepto y autoestima.

Desde el punto del abordaje teórico Niño (1994) al referirse a la narración a través del lenguaje, indica que se trata del señalamiento y descripción de sucesos verdaderos o ficticios de forma ordenada localizadas en un lugar y un tiempo en que intervengan personajes históricos e imaginarios. García et al. (2010) y Pradas (2004) se refirieron a la fluidez en la expresión y destacaron que es el acto de expresarse libre y correctamente con facilidad y naturalidad; lo que permite que el

hablante se desenvuelva de una manera correcta en discursos y conversaciones. Mehrabian (1997) indicó que es fundamental que los individuos tengan competencias comunicativas al expresarse con fluidez y coherencia cuando hay continuidad del discurso con el volumen, tono, velocidad, ritmo y pausa. No hay fluidez verbal cuando se pierde la continuidad. Por lo tanto, tener dominio de una óptima pronunciación y entonación con pausa, soltura y coherencia empleando los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), es haber adquirido la fluidez verbal para que los demás escuchen, pero también para escuchar a los demás.

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la dicción (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. Estos resultados de esta investigación tienen semejanzas con los Neiva (2018) en su trabajo investigativo presenta como objetivo de estudio un análisis sobre el uso de técnicas para estimular que se desarrolle el lenguaje hablado de los infantes (as) de la Unidad Educativa San José. Se trata de un estudio cuantitativo, donde se utiliza la encuesta a un total de 50 alumnos, como resultado se obtiene que adquirir el habla requiere maduración y evolución que continua su ritmo propio y que cada sujeto es diferente, y como conclusión se tiene que es importante aplicar técnicas para estimular la presencia del lenguaje hablado en los infantes, pues de este modo resaltar que un recurso importante en su pronto aprendizaje. De la misma manera, los resultados de este trabajo son parecidos a los de Ramos (2022) en su investigación para establecer el nivel de expresión oral en alumnos escolares siguió un método descriptivo con una población muestra de 40 estudiante de primer grado de secundaria se utilizó un instrumento consistente en la ficha de observación, lo cual se recabó resultados precisos se concluye que los alumnos evaluados tienen un nivel de expresión que los ubica en proceso, puesto que, el 45 % muestran dificultades y limitaciones en la oralidad

La fundamentación teórica lo aportan Beal (2001) y Fernández (2015) quienes se refirieron a los juegos de roles y sostuvieron que permiten al escolar construir previas nociones y conceptos de manera relevante y resultan fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; el juego faculta al maestro a motivar a sus

estudiantes en el aprendizaje significativo como conocimiento, procedimientos y valores además como factor de socialización; el juego de roles permite interactuar con otros de forma improvisada, espontánea, en la que las personas intervienen asumiendo roles de una situación previamente establecida lejana o antigua, además favorece un escenario grupal de seguridad, empatía y autonomía emocional. Barkley (2007) dijo que es representada a través de dramatización donde intervienen personajes de situaciones simuladas con el propósito de demostrar experiencias o vivencias de la vida real con el fin de transmitir mensajes de enseñanza. Cobo y Valdivia (2017) precisaron que el juego de roles es una actividad que interpreta un tema concreto con la finalidad de fortalecer el desarrollo expresivo, afectivo y la empatía del niño además se proporciona la ocasión de experimentar conductas de adulto. Desde diferentes panoramas es una manera de aprendizaje social que admite al niño a desarrollar habilidades de desarrollo social y de interactividad con los demás. (Martín, 1992) indica asumir roles es llevar la realidad al aula.

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la narración (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022. Los resultados de este trabajo investigativo son similares a los de Guevara y Sánchez (2018) quienes buscaron responder al objetivo de cuantificar la eficacia de técnicas lúdicas con el propósito de incrementar la expresividad con la palabra en alumnos cuya edad fue de cuatro años de la institución educativa inicial N° 297, el estudio fue aplicativo, explicativo, de diseño preexperimental y cuantitativo, con 26 sujetos de estudio; como resultados arrojó que los niños presentan inicialmente el nivel malo en un 70% de ellos y como conclusión se diseñaron 10 sesiones de aprendizaje, las que dieron lugar a fortalecer la competencia de la expresividad con la palabra en los alumnos que participaron en el mismo. Los resultados encontrados en esta investigación tienen semejanza con los señalado por Sarlé (2010) quien planteó que la variedad de juego está condicionada por la oportunidad social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si se comprende que el juego es resultado de la cultura, se puede deducir que a jugar se aprende y se actúa de esta manera se rescata el valor propio de medios representativos, de la creatividad, imaginación, comunicación y de

descubrir la comprensión de la realidad. Shankar et al. (2012) consideraron que es una propuesta didáctica muy acreditada que colabora a los escolares a habituarse con nuevos entornos sociales. Mehdiyev (2020) indicó que esta técnica es una metodología efectiva para que los escolares mejoren su capacidad de comunicación fluida, su utilización, también puede ser provechosa para el desarrollo personal y profesional puesto que permite incrementar la seguridad autonomía y confianza, optimizando su desempeño en la sociedad. La metodología de juegos de roles ha comprobado su efectividad en la enseñanza integral a los estudiantes, ya que ve acrecentado el entusiasmo, la confianza seguridad y la empatía entre ellos, al mismo tiempo que estimulan el pensamiento crítico, el desempeño social y la habilidad de comunicación (Martínez, 2021) potencializando la creatividad, imaginación y la motivación. Rojas y Villafuerte (2018) discreparon en el sentido que hay docentes de diferentes niveles que se niegan en poner en práctica, consideran que promueve el caos en el aula. Thuraya (2016) afirma que el uso de esta técnica es mucho más eficaz que la enseñanza gramatical tradicional, lo cual se viene empleando metodologías tradicionales que acentúan el desarrollo de actividades rutinarias, con una limitada variedad de recursos didácticos y sin aprovechar los ambientes de la escuela. Ricoy y Álvarez (2016) sugieren utilizarla de forma integral en diferentes áreas temáticas e incorporar en los planes de estudios de las instituciones educativas.

VI. CONCLUSIONES

Primera

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Segunda

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Tercera

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Cuarta

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la dicción (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

Quinta

En esta investigación se concluyó que los juegos de roles influyen significativamente en el desarrollo de la narración (Sig. = ,000) en los estudiantes en los estudiantes de primer grado de una Institución en Sullana – Piura, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda a las autoridades encargadas de los planes y programas curriculares incluir los juegos de roles como metodologías efectivas dada su influencia significativa en el desarrollo de la expresión oral tal como ha sido probada en la presente investigación.

Segunda

Se recomienda a las instancias ejecutivas de línea y órganos intermedios de la ejecución de las propuestas curriculares, promover la inclusión de la técnica didáctica de juego de roles dado que influye de manera significativa en el desarrollo de la pronunciación.

Tercera

Se recomienda a los órganos directivos de las unidades ejecutoras que fortalezcan el empleo de la técnica del juego de roles dentro de la programación curricular debido a su influencia en el desarrollo de la fluidez verbal.

Cuarta

Se recomienda que los docentes de aula, coordinadores de área y de grado, así como el personal de monitoreo y acompañamiento pedagógico, prioricen el uso de juegos de roles debido a que influyen en el desarrollo de la dicción.

Quinta

Se recomienda que a través del programa de educación comunitaria se capacite a los padres de familia para que empleen los juegos de roles con sus hijos dado que estos influyen en el desarrollo de la narración.

REFERENCIAS

- Álvarez Y. F., & Parra, A. L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. [Doctoral dissertation]. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Brenes Solano, R. (2013). *Desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva como parte de las competencias comunicativas y desde el enfoque comunicativo, en estudiantes de educación diversificada de colegios públicos de Cartago en el 2009*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal a Distancia. <https://repositorio.uned.ac.cr/handle/120809/1004>
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (12^{da} Ed.). Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Cobo Gonzales , G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juego de roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/4.-juegoderoles.pdf>
- Cruz, D. (2020). Expresión oral: una problemática por abordar. *SCIÉENDO* 23(4):293-298. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/3202/pdf>
- Feldman, R. (2015). *Modelo del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. Espacio de formación multimodal. <http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/606/Modelo%20del%20desarrollo%20cognoscitivo%20de%20Piaget.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*. In universidad tecnologica laja Bajio. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Cubides, M. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*. Bogotá. [Tesis de licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13022/EI%20juego%20de%20roles%20como%20herramienta%20para%20promover%20la%20competencia%20oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. R; Beltrán, G. E y Pomar, G. R. (2010). Expresión oral. Barcelona: Editorial EnClaver- ELE.

Garma, C. (2021). El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera. Venezuela. Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales.

Baralo, M. (1999) La adquisición del español como lengua extranjera. Madrid. Edit. Arco Libro.

Becerra, 2018. La Lectura como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Ferreñafe – Perú

Centro Virtual Cervantes. Expresión Oral. Artículo recuperado
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm

Hughes, R (2011) Teaching and Researching Speaking Second Edition Applied Linguistics Great Britain in Malaysia, Pearson Education limited United

Iruela-Guerrero, A. (2007), "Qué es la pronunciación", Ministerio de Educación, Madrid: redELE, febrero. Web. Fecha de consulta: 22/10/2013.

Islam, P. & Islam, T. (2012). Effectiveness of role play in enhancing the speaking skills of the learners in a large classroom Stamford Journal of English;;
<http://www.banglajol.info/index.php/SJE/article/view/14475>

Kumaran, S. (2017). Benefits and shortcomings of role-play as a speaking activity in English language classrooms. The English Teacher.

Lainez, N. L. (2015). Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria. *UCV Hacer*, 4(2), 62-69.

Leguizamón, O.Y. (2015). Juego de roles. Ecuador: Corporación Universitaria Minuto de Dios

Lerma, H. (2016). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. (5ª Ed.). Bogotá: Eco ediciones.

McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa, una introducción conceptual*. Madrid, España: Pearson educación.

Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación área de comunicación.

- Muñoz, C. (2016). *Metodología de la investigación: Ciencias sociales*. (2ª Ed.). México: Oxford University Press.
- Palomino, C. (2015). La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4 grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “francisco lizarzaburu” del distrito el porvenir. *Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo–Perú*. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/3931>
- Piaget, J. (1978) La equilibración de las estructuras cognoscitivas: problema fundamental del desarrollo. Madrid: Siglo XXI.
- Ramos, E. (2022). Nivel de expresión oral de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IEP El Señor es mi Pastor, Nuevo Chimbote-2021. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3926>
- Roda, A. (2010). Juego de rol y educación: hacia una taxonomía general. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 185-204. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2010/201021093009>
- Rojas, M (2017) “A1 EFL students’ insights about the use of role- plays in two English for specific purpose (esp) courses to develop speaking skills in the hotel and tourism management career of a public university in Ecuador” Guayaquil – Ecuador
- Rojas, M.A. & Villafuerte, J. S. (2018). The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development. *Theory and Practice in Language Studies* 8(7):726 <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0807.02>
- Saavedra, R. (2016). El clima familiar y su influencia en la expresión oral en los niños y niñas de 05 años de la I.E. 218 112 c Amaru. Distrito Tarapoto, Provincia San Martín, Región San Martín año 2016: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público. Tarapoto. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/320646668/El-Clima-Familiar-y-Expresion-Oral>.
- Tamayo, M. (2015). *El proceso de la investigación científica*. México. Editorial Limusa.

Tunmer, WE y Hoover, WA (1993). Habilidad de recodificación fonológica y lectura inicial. *Leer y escribir*, 5 (2), 161-179.

Vico-Cajal, Concepción (1995). Lenguaje. España: Ediciones CEAC. Segunda edición.

Vygotsky, L. (1991). Pensamiento y Lenguaje. México.

Villena, M. (2019). Plan de acción “dilo jugando “basado en estrategias lúdicas para elevar el nivel de expresión oral en los niños de 4 años del JN N° 1861-9 de octubre, Huamachuco Sánchez Carrión en el 2015.

Wetto, M. (2019). ¿Qué y Cuáles son las Cualidades de la Expresión Oral?
<https://www.lifeder.com/cualidades-expresion-oral/>

Anexos 1.

Operacionalización de la variable

Variable	Definición	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala /nivel
Juego de Roles	Es aquel que implica patrones sociales es un tipo de actividad social, que posibilita el desarrollo social, motora y afectivo emocional, debido al contenido interno de los personajes sociales, porque los niños extraerán sus argumentos al considerar las circunstancias específicas de una vida particular (González, 2015)	Se mide a través de los diversos juegos de roles que servirán como herramientas en sus dimensiones: Afectivo-emocional Social, motora	Afectivo emocional	Muestra sentimientos de alegría cuando representa roles al jugar. Hace uso de su fortaleza que le permite ganar cuando juega. Comparte sus materiales para acompañar al juego de roles Manifiesta su entusiasmo cuando juega con otros niños	Programa sesiones de aprendizajes	
			Social	Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito. Muestra habilidades sociales cuando participa en el juego de roles. Se comunica de una manera fluida y asertiva. Cumple las normas establecidas por todos en el juego de roles		
			Motora	Participa en las sesiones planificadas representando los roles del personaje. Hace uso de su corporeidad cuando realiza el juego de roles. Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo.		
	Se expresa oralmente en	Será medido a través del	Pronunciación	Utiliza un tono adecuado en las canciones infantiles.	1,2,3,4,5,	1: No se evidenció.

Expresión Oral	forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas y en función de propósitos diversos, pudiendo hacer uso de variados recursos expresivos. La expresión oral sirve para comunicar pensamientos, sentimientos, emociones y tristezas, para ello debe reunir una serie de condiciones que permitan al oyente comprender sin dificultad lo que el hablante quiere comunicarle. (Laínez 2015)	instrumento de la guía de observación en sus dimensiones pronunciación, fluidez verbal, dicción y narración a través de los niveles inicio proceso logrado		Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante las canciones infantiles. Utiliza un ritmo sostenido durante las canciones infantiles. Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante las canciones infantiles.		2: Se evidencio de forma regular. 3: Se evidenció En los niveles: inicio proceso logrado
			Fluidez verbal	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles. Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles. Respeta las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	6, 7,8,9,10,	
			Dicción	Menciona correctamente parte de su guion Expresa con seguridad, luego de representar su personaje	11,13,13,14,15	
			Narración	Reflexiona sobre la representación de su personaje. Cuenta los sucesos que atraviesa el personaje que representa.	16, 17, 18, 19 , 20	

Anexo 2

INSTRUMENTO TEST ESCALA LICKER

Instrucciones El test de tipo escala licker tiene el principal objetivo medir la variable dependiente: expresión oral.

	ÍTEMS	PUNTAJE		
		1	2	3
DIMENSIÓN: PRONUNCIACION				
1	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles			
2	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles			
3	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles. Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje			
4	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles			
5	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles			
DIMENSIÓN: FLUIDEZ VERBAL				
6	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles			
7	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles			
8	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles			
9	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles			
10	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles			
DIMENSIÓN: DICCION				
11	Entona correctamente las palabras, frases y oraciones.			
12	Utiliza una voz adecuada al hablar. Modula la voz cuando habla.			
13	Emplea una voz audible para los oyentes.			
14	Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje			
15	Expresa ideas de manera oportuna			
DIMENSIÓN: NARRACIÓN				

16	Vive los episodios cuando narra.			
17	Demuestra seguridad y confianza al hablar.			
18	Muestra orden, secuencia y respeta el tiempo cuando narra o cuenta una historia.			
19	Reflexiona sobre la representación de su personaje			
20	cuenta los sucesos que atraviesa el personaje representado.			

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Pronunciacion								
1.	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
2.	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
3.	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles. Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje	X		X		X		
4.	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
5.	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
Dimensión: Fluidez Verbal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
6.	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
7.	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
8.	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
9.	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
10.	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
Dimensión: Dicción		SI	NO	SI	NO	SI	NO	

11. Entona correctamente las palabras, frases y oraciones.	X		X		X		
12. Utiliza una voz adecuada al hablar. Modula la voz cuando habla.	X		X		X		
13. Emplea una voz audible para los oyentes.	X		X		X		
14. Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje	X		X		X		
15. Expresa ideas de manera oportuna	X		X		X		
Dimension : Narracion	X		X		X		
16. Vive los episodios cuando narra.	X		X		X		
17. Demuestra seguridad y confianza al hablar.	X		X		X		
18. Muestra orden, secuencia y respeta el tiempo cuando narra o cuenta una historia.	X		X		X		
19. Reflexiona sobre la representación de su personaje	X		X		X		
20. cuenta los sucesos que atraviesa el personaje representado.	X		X		X		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): EL PRESENTE INSTRUMENTO ES APLICABLE PARA MEDIR LA VARIABLE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: VEGA VILCA CARLOS SIXTO DNI: 09826463

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: DR. EN EDUCACION

27 de octubre del 2022.



Dr. Carlos vega vilca

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Pronunciacion								
21.	Utiliza un tono adecuado en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
22.	Manifiesta sus ideas con el acento correcto en las palabras durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
23.	Utiliza un ritmo sostenido en la escenificación de juego de roles. Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje	X		X		X		
24.	Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
25.	Produce sonidos claros y entendibles durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
Dimensión: Fluidez Verbal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
26.	Muestra naturalidad al expresar las melodías en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
27.	Mantiene el ritmo de las canciones durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
28.	Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
29.	Expresa sus ideas sin interferencias y de manera continua en la escenificación de juego de roles	X		X		X		
30.	Respeto las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles	X		X		X		
Dimensión: Dicción		SI	NO	SI	NO	SI	NO	

31. Entona correctamente las palabras, frases y oraciones.	X		X		X		
32. Utiliza una voz adecuada al hablar. Modula la voz cuando habla.	X		X		X		
33. Emplea una voz audible para los oyentes.	X		X		X		
34. Cambia la entonación de acuerdo a la situación del personaje	X		X		X		
35. Expresa ideas de manera oportuna	X		X		X		
Dimension : Narracion	X		X		X		
36. Vive los episodios cuando narra.	X		X		X		
37. Demuestra seguridad y confianza al hablar.	X		X		X		
38. Muestra orden, secuencia y respeta el tiempo cuando narra o cuenta una historia.	X		X		X		
39. Reflexiona sobre la representación de su personaje	X		X		X		
40. cuenta los sucesos que atraviesa el personaje representado.	X		X		X		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): EL PRESENTE INSTRUMENTO ES APLICABLE PARA MEDIR LA VARIABLE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: SALVATIERRA MELGAR ANGEL DNI: 19873533

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: DR. EN EDUCACION

27 de octubre del 2022.



Dr. Angel Salvatierra Melgar

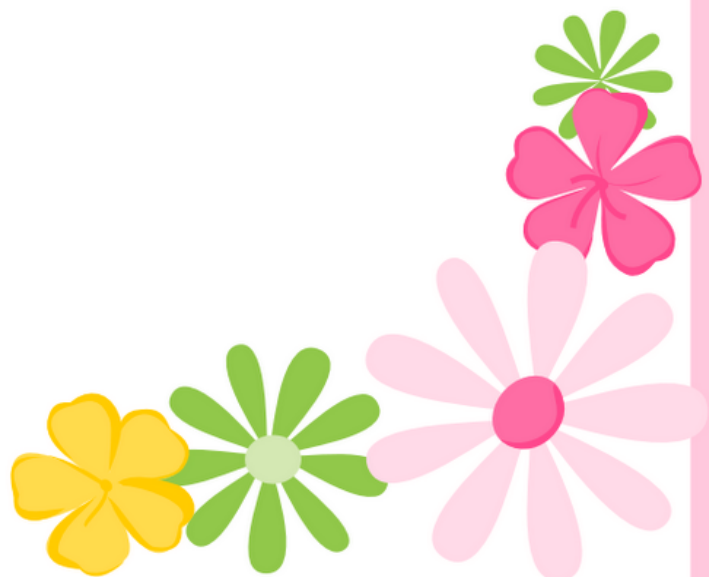


PROGRAMA:

CENTRO EDUCATIVO DE APLICACIÓN:

INSTITUCION EDUCATIVA

AUTORA:



Presentación

El programa está elaborado para ser aplicado a niños de 6-7 años primaria de una Institución Educativa Inicial primaria ubicado en el distrito vxxxxxxxxxs, dicho programa se ajusta a la tesis : **Juegos de roles en el desarrollo de la expresión Oral en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022**. La presente propuesta permite que los escolares desarrollen la expresión oral a través de juegos de roles , el cual desarrollaran sus capacidades, como experimentar los problemas reales a nivel emocional, imaginación , favorecer su lenguaje y expresión.

Por otro lado, se ha subdividido la expresión oral en sus cuatro dimensiones las cuales son la pronunciación dicción, fluidez verbal y narración. El programa está compuesto por talleres de juegos de roles centrado en la afectividad emocional , social y motora.

I. INTRODUCCIÓN

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

Se desea implementar el juego de roles como una estrategia pedagógica, que brinde una mejora en la expresión oral de los estudiantes. Para lograr una mejor comprensión sobre el juego de roles como estrategia didáctica, Cobo y Valdivia (2017) aseveran que: Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado. Dentro del juego de roles se tomara en cuenta diversos aspectos como la creatividad (uso de vestuario propio, maquillaje o escenografía, etc.) y espontaneidad (los intérpretes brindan una marca única a sus personajes). No existe un límite para la libertad de la genialidad de nuestros niños al representar un personaje de su preferencia, puesto que le brindaran un toque especial a cada uno.

Fases de la propuesta

- **Observación:** Nos permite durante este proceso es necesario prestar atención a los indicios que se puedan dar en el aula y registrar los datos pertinentes, que aportarán información esencial al estudio. Por ello, se tomó en cuenta una observación relacionada al nivel de expresión oral que presenta cada niño del aula del primer grado de primaria.
- **Diagnóstico:** Se podrá identificar el nivel de cada estudiante en cuanto a la expresión oral y ello ayudará a implementar un programa que busque soluciones a la situación planteada.

- **Implementación de la propuesta:** Se contará con 10 sesiones de aprendizaje en las cuales se utiliza el juego de roles en el aula como una estrategia que ayudará a los niños a utilizar la expresión oral para comunicarse con las personas de su entorno. Las sesiones fueron estructuras con actividades necesarias que promuevan la comunicación libre y espontánea en el aula, también se cuenta con algunos juegos que despierten la curiosidad de los niños y los impulse a sentirse motivados para realizar las diversas actividades. Entre las sesiones tenemos: “hambriento lobo feroz”, “Nos convertimos en los personajes del monstruo al que le gustaba leer”, “Representamos la escena favorita de la aventura que nació de un melocotón”, “Dramatizamos y buscamos soluciones con Ecosaurio” entre otras

- **Evaluación de la propuesta:** la siguiente propuesta se evaluará mediante una rúbrica de evaluación, la cual fue elaborada teniendo como base la competencia del área de Comunicación, “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” y “Utiliza recursos verbales y paraverbales de forma estratégica” (MINEDU, 2016). Mediante esta evaluación se mostrará el resultado de la práctica y el avance progresivo que han alcanzado los niños.

Juego de roles	Actividades	Fecha
Afectivo emocional	El aviador	2-11-22
	Conociendo los cuentos infantiles	4-11-22
	Creando un cuento	7-11-22
	El juego de la cima	9-11-22

Social	Creando adivinanzas	11-11-22
	El Juego de los aniamles	14-11-22
	Aprendiendo una canción	16-11-22
Motora	Cuento "El león y el ratón"	18-11-22
	Me gusta jugar	21-11-22
	Juego : El gato y raton	23-11-22

Actividad: N°1

Título: El aviador

Propósito: Manifiesta sus ideas de manera espontánea durante la escenificación de juego de roles

Motivación Había una vez un niño llamado pepito que tenía una discapacidad que era que no podía ver y se sentía muy triste al no poder ver ni conocer el jardín donde estudiaba, pero Juanito tuvo una idea para que él pueda imaginarse como era el jardín donde estudiaba la acción consistía en que pepito comenzara a tocar las cosas que se encontraban a su alrededor y Juanito lo iba describiendo así él objeto que pepito tocaba y así conocería como era su jardín.

Problematización ¿Quién conoce el cuento? ¿Creen que el cuento se convierta en juego? Propósito Que los niños y niñas interactúen entre ellos Evaluación Se les pregunta a los niños sobre el cuento y como debemos jugar.

¿Qué problema había? ¿Qué les pareció la idea de Juanito? ¿Les gustaría ayudar a sus amigos a saber cómo es nuestro jardín?

Análisis de información Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego Acuerdos o toma de decisiones Se da a conocer como se realizará **el juego El aviador** Debemos primero hacer un pequeño circuito. Una vez hecho, agrupamos a los niños por parejas: uno será avión y el otro piloto. El “avión” se vendará los ojos y el piloto, desde fuera del circuito, le guiará con sus palabras. Una vez hecho el recorrido cambiarán los roles.

Evaluación ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego? ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?

¿Quién es? Y pinta

- a) El aviador
- b) El piloto



¿Quién es? Y pinta

- a) El aviador
- b) El piloto



Actividad Nº 2

Título: El juego de la cima

Propósito: Vive los episodios cuando narra.

Motivación Narramos un cuento: ALCANZANDO LA CIMA

Cierto día Juan decidió lograr sus sueños subir a lo alto de la cima del monte Huascarán y junto a sus tres amigos empezó a subir pero de pronto le entro la ambición de querer llegar el solo y decir que era el único en lograrlo pero pronto se dio cuenta de su error el viento soplaba tan fuerte que el solo no odia estar de pie y para colmo empezó a nevar y se perdería, de miedo empezó a gritar pidiendo ayuda, sus primos le alcanzaron y cogidos de la mano lograron escalar el monte y llegar a la cima.

Se les pregunta: ¿alguna vez alguien jugo el juego? ¿Cómo empieza el juego? Propósito Que los niños y niñas interactúen entre ellos

se les práctica para empezar a jugar, Se selecciona a los que mejor han entendido del juego

Problematización. ¿Qué creen que pasaría si el no pedía ayuda? ¿Podría haber llegado a la cima? ¿Para lograr nuestras metas es bueno trabajar solos o unidos?,

Análisis de información Les gustaría jugar a escalar la cima Que les parece si elegimos quienes serán los cerros y quienes serán los árboles Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego Acuerdos o toma de decisiones Se da a conocer como se realizará el juego Los niños deben cogerse de las manos para sortear los obstáculos ganando el grupo que no se suelte las manos y menos desacuerdos tenga.

Evaluación ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego? ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?

1.- MARQUE QUIEN ES JUAN.



2.- pon el nombre a sus amigos de Juan.



Actividad N° 3

Proposito: Muestra orden, secuencia y respeta el tiempo cuando narra o cuenta una historia.

Titulo: Conociendo los cuentos infantiles

Motivación se inicia narrando el cuento “La Caperucita Roja”



Problematización : ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes interviene? ¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá? ¿Te identificas con el personaje de caperucita? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué cuentos conoces? ¿Te gusto el final del cuento la caperucita roja? ¿Cómo lo cambiaría el final? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. Cuentos .

Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más les gusto a través de los juegos de roles. –



La docente les explicará lo que tendrá que hacer, el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron



Evaluacion Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas Títeres de manera individual deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres.

La docente les entrega hojas para coloreen el cuento que les conto

individual deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres.



Actividad Nº 4

Título: Creando cuento

Proposito: Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándola s con una correcta pronunciación.

Motivación : Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando personajes del cuento .

Problematizacion : Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.

Análisis de la información : - Se comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”. - Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el como moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.

Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado.

Evaluacion : entre todos los grupos Intercambian ideas. En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon. - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos.



Adivina el personaje del cuento : motivación

¡Hay una serpiente en mi bota!



Mulán Spiderman La Sirenita Peter Pan Woody Aladín El Rey León Lilo y Stitch Pinocho Dori

Princesa del oriente con un dragón muy gracioso como guardián



Mulán Spiderman La Sirenita Peter Pan Woody Aladín El Rey León Lilo y Stitch Pinocho Dori

Un niño que nunca crece te invita a vivir al país de nunca jamás



El Rey León Peter Pan La Sirenita Lilo y Stitch Pinocho Dori Woody Aladín Spiderman Mulán

Actividad Nº 5

Título: Creando Adivinanza

Proposito: Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándola s con una correcta pronunciación

Motivacion : Se inicia la clase con la lectura de una adivinanza



Problematizacion: Luego se pregunta: ¿Qué personajes intervienen? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Conoces más adivinanzas? ¿Te gustan? ¿Cómo lo cambiaría el final de la adivinanza?

Análisis de la información : comienza a explicar el tema “La adivinanza”, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan sus padres. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo elaborar su adivinanza para salir a escenificar a través de los juegos de roles.



La docente les explicará lo que tendrá que hacer, el cual deberán utilizar los títeres para cada personaje. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la adivinanza. –



Evaluación : entre todos los grupos intercambian ideas.

Los niños y niñas de manera individual deberán narrar su adivinanza que con frecuencia les cuenta sus padres. - La docente les entrega hojas para que coloren la adivinanza que les mostro al empezar la clase.



Actividad : Nª 6

Titulo Juego de los animales

Propósito: Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles

Motivacion : Se inicia la clase con un títere el cual representaran a los animales



Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos animales conoces? ¿Cuáles son los nombres de estos animales?

problematizacion Se pregunta: ¿Los animales son importantes? ¿Qué animales conoces ?
-Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. -Se da a conocer el tema de la clase.el juego de los animales

-Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo Escoger su animal preferido, de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles. -La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el como Moverán sus títeres. -Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar sobre los animales que eligieron.



Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.

Actividad : Nª 7

Título Creando una canción

Propósito: Vocaliza de manera correcta las palabras al expresarse durante la escenificación de juego de roles

Motivación : Se inicia la clase con una canción: “ **DEBAJO DE UN BOTÓN**”


Debajo de un botón, ton, ton,
Que encontró Martín, tín, tín,
había un ratón, ton, ton
ay que chiquitín, tin, tin,
ay que chiquitín, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton


Juego rítmico , todos los estudiantes participan.


Se coloca la canción en la pizarra y con participación de los estudiantes completan las palabras de la canción.

Debajo un botón

Debajo de un  ton, ton,

Que encontró  , tín, tín,

había un  , ton, ton

ay que  , tin, tin,

✂

<input type="text" value="botón"/>	<input type="text" value="ratón"/>
<input type="text" value="Martín"/>	<input type="text" value="chiquitín"/>

Análisis de la información : Reunidos en grupo se anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a sus canciones, con ayuda de la profesora elaboran su canción. La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y los personajes que ellos propusieron. Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su canción.

La vaca Lola
La vaca Lola
Tiene cabeza y tiene cola
La vaca Lola
La vaca Lola
Tiene cabeza y tiene cola
Y hace muuu

Un elefante	Sol, solecito	Soy una taza
<p>Un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña como veía que resistía fue a buscar otro elefante.</p>	<p>Sol, solecito calientame un poquito por hoy por mañana por toda la semana.</p>	<p>Soy una taza, una tetera, una cuchara, un tenedor.</p>
<p>Dos elefantes se columpiaban sobre la tela de una araña como veían que resistía fueron a buscar otro elefante.</p>	<p>Luna, lunera, cascabelera, cinco pollitos y una ternera. ¡Caracol, caracol, a la una sale el sol!</p>	<p>Soy un cuchillo, un plato hondo, un plato llano, un cucharón.</p>
<p>Tres elefantes se columpiaban sobre la tela de una araña como veían que resistía fueron a buscar otro elefante.</p>	<p>Sale Pinocho tocando el tambor con una cuchara y un tenedor.</p>	<p>Soy un salero, azucarero, la batidora, una olla exprés, chu, chu, chu</p>
<p>(Continuar)</p>	<p>Sol, solecito calientame un poquito por hoy por mañana por toda la semana.</p>	

Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. En grupo deberán dibujar el encabezado de la canción que ellos aprendieron .



Actividad Nª 8

Título : “El león y el ratón

Proposito : Respeta las pausas cuando es necesario durante la escenificación de juego de roles

Motivación: Invitamos a los niños a sentarse , les diremos que les tenemos una sorpresa y con esta caja los niños entraran en suspenso, hasta que la docente saca un león y un ratón, dos títeres y les pregunta: Saberes previos - ¿los conocen? ¿Dónde los han visto? ¿son iguales? ¿Por qué? ¿Cómo es cada uno? ¿Dónde creen que viven? Problematicación - ¿Quieren que les cuente la historia de estos dos animalitos? Se narra un cuento llamado “El león y el ratón”



Antes de la lectura – Se con anterioridad tendrá preparado material como el rotulo del título, laminas con secuencias del cuento. A medida que la docente inicia el cuento va pegando la primera lamina y así sucesivamente con el resto de láminas, dándonos a conocer que todo cuento tiene un inicio y un final. Luego les preguntamos

Durante la lectura - Haremos preguntas como: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quiénes son sus personajes? ¿qué paso al ratón? ¿Por qué el león se burlaba del ratón? ¿Qué le dijo el ratón? ¿Cómo ayudo el ratón al león? ¿Cómo termino el cuento? La docente ira registrando en un papelote lo que expresan los niños y dialogan sobre la enseñanza que nos da este cuento

Después de la lectura Los niños expresan sus ideas respetando el grado de madurez de ellos. Asumen juegos de roles



Actividad Nª 9

Título : Me gusta jugar

Proposito : Hace uso de su corporeidad cuando realiza el juego de roles.

Motivación : Se invitara a los niños a jugar en el patio del salón imitando las actividades que realizan las personas en su contexto todo los niños deben jugar de manera libre utilizando su creatividad y intercambiando sus opiniones con sus compañeros.



La maestra se integrara en el juego para entrevistar los niños en las actividades que está realizando, incentivara a los a que realicen y puedo imaginarse y realizar con creatividad con juegos, utilizando su expresión oral y coherente .





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis Completa titulada: "JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO, SULLANA -PIURA 2022", cuyo autor es LOPEZ MERA ROCIO MARISOL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

PIURA, 20 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID: 0000-0002-7772-6681	Firmado electrónicamente por: JCRUZMON el 20-01- 2023 08:24:20

Código documento Trilce: TRI - 0524903