

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACION CON LA
EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE
MANANTAY - 2022**

**Tesis para optar el título profesional de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**JUANA DAVILA PANAIFO
DANIEL PEZO DIAZ**

Pucallpa – Perú

2023



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 24 días del mes de OCTUBRE del 2023 siendo las 10:00 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **DR. RAYMUNDO PUELLES REYES**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

“TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE MANANTAY - 2022”.

Presentado (a) por el (la) bachiller: **JUANA DAVILA PANAIFO.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADA por UNANIMIDAD

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado (a) en

Educación PRIMARIA Especialidad.....

Siendo las 11:00 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 24 de OCTUBRE del 2023


.....
Presidente


.....
Secretario


.....
Miembro




.....
Secretario académico de la FEyCsS.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 24 días del mes de OCTUBRE del 2023 siendo las 10:00 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **DR. RAYMUNDO PUELLES REYES**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

“TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE MANANTAY - 2022”.

Presentado (a) por el (la) bachiller: **DANIEL PEZO DIAZ.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADA por UNANIMIDAD.

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado (a) en

Educación PRIMARIA Especialidad.....

Siendo las 11:00 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 24 de OCTUBRE del 2023


 Presidente


 Secretario


 Miembro



 Secretario académico de la FEyCsS.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**“TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACION CON LA
EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE
MANANATAY - 2022”**

APROBADO POR:

DRA. BETZABETH DIAZ TORRES

PRESIDENTE

**MG. JONATHAN WALTER BANAY
ZAMBRANO**

SECRETARIO

DR. RAYMUNDO PUELLES REYES

MIEMBRO

DR. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

ASESOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

N° V/0599-2023.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE MANANTAY - 2022"

Autor(es) : DAVILA PANAIFO, JUANA
PEZO DIAZ, DANIEL

Facultad : EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Escuela : EDUCACIÓN PRIMARIA

Asesor(a) : Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

Presenta un porcentaje de similitud de 4%, verificado en el Sistema Antiplagio URKUND/OURIGINAL, De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: **SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud**, procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 10/10/2023



Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Juana Davila Panaifo

Autor de la tesis titulada: Taller juegos de roles y su relación con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria en la institución educativa N.º 64912 Marko Emilio Jara Schenone distrito de Marantay- 2022

Sustentada el año 2023

Asesor(a): Dr. Johann Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL TOTAL

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 24/10/2023

Email: markojarino@gmail.com Firma: [Firma]

Teléfono: 996938210 DNI: 00086021

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Daniel Pezo Diaz

Autor de la tesis titulada: Taller juegos de roles y su relación con la expresión oral en los niños de primer grado de educación primaria en la institución educativa N° 64912 Marko Emilio Jara Schenone distrito de Mantay - 2022

Sustentada el año 2023

Asesor(a): Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL

TOTAL

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 24 / 10 / 2023

Email: dany-speed-27@hotmail.com Firma: [Firma]

Teléfono: 961749738 DNI: 40518421

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

DEDICATORIA

A mis padres y a mis hijos que son mi motivación para seguir adelante ya que estuvieron apoyándome en toda mi carrera universitaria.

Juana

A mis padres por su apoyo incondicional e increíble paciencia. A mi esposa estar siempre a mi lado y a mis pequeñas hijas por ser la alegría en mi hogar.

Daniel

AGRADECIMIENTO

Al profesor de tesis, por su orientación y su dedicación en el acompañamiento de la realización de nuestra tesis sin su paciencia y constancia este trabajo no lo hubiese logrado tan fácil. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que lo caracterizan. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento señor docente Dr. Walter Pineda.

Al asesor Dr. Ruiz De La Cruz Jhonn Robert, por su tiempo, sus consejos y su apoyo incondicional, gracias al asesoramiento que nos brindó pudimos lograr la elaboración de la presente tesis.

Al director de la IE N°64912 MARKO E. JARA SCHENONE por brindarnos todas las facilidades y el ambiente de la institución para realizar la investigación.

A los docentes y alumnos del primer grado, quienes estuvieron entusiasmados en brindarnos sus apoyos para lograr el desarrollo de nuestra investigación gracias a todos los padres de familia.

INDICE

DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN	xiv
ABSTRAC	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I:	19
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	19
1.1.Planteamiento del Problema.....	19
1.2.Formulación del problema de estudio.....	21
1.2.1.Problema general	21
1.2.2.Problemas específicos	22
1.3Formulación de objetivos de la investigación.....	22
1.3.1.Objetivo general	22
1.3.2.Objetivos específicos	22
1.4.Justificación de la Investigación	23
1.5.Viabilidad	24
1.6.Limitaciones	24
1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de la variable.....	25
1.7.1.Hipótesis	25
1.7.2.Variables	25
1.7.3.Operacionalización de Variables	33
CAPÍTULO II	34
MARCO TEÓRICO	34
2.1.Antecedentes del estudio	34
2.1.1.A nivel internacional	34
2.1.2.A nivel nacional	37
2.1.3.A nivel local	40
2.2. Planteamiento teórico del Problema.....	42

2.2.1. Teoría de la variable : Juegos de roles	42
- Dimensión 1: Planeado	42
2.2.2. Teorías de la variable 2: Expresión oral.....	61
- Dimensión 1: Claridad	61
CAPÍTULO III.....	84
METODOLOGÍA.....	84
3.1. Método de investigación	84
3.2. Diseño de Investigación	84
3.3. Población y muestra.....	85
3.3.1. Población	85
3.3.2. Muestra.....	86
3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación.....	86
3.5. Procedimiento de recolección de Datos	87
3.6. Tratamiento de datos	87
CAPITULO IV	89
RESULTADO.....	89
4.1. Discusión.....	94
CAPÍTULO V	96
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
5.1. Conclusiones	96
5.2. Recomendaciones.....	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
ANEXO	101
ANEXO 1 - MATRIZ DE CONSISTENCIA	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	33
Tabla 2. Estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la IE . N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE	85
Tabla 3. Estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la IE . N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE	86
Tabla 4. Variable 1. Los datos de la variable del debate fueron procesados por el estadístico alfa de Cronbach.....	87
Tabla 5. Variable 2. Los datos de la variable expresión oral fueron procesados por el estadístico alfa de Cronbach.....	88
Tabla 6. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones	89
Tabla 7. Puntajes de la variable: Expresion oral y sus dimensiones.....	90
Tabla 8. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.....	91
Tabla 9. Prueba de hipótesis general – Taller de juego de roles vs Expresión oral	92
Tabla 10. Prueba de hipótesis específica 1: Claridad – Expresion oral.....	92
Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 2: Fluidez – expresión oral.....	93
Tabla 12. Prueba de hipótesis específica 3: Coherencia – Expresión oral	93

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema del estudio.....	85
Figura 2. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones...	89
Figura 3. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones...	90

RESUMEN

Los juegos de rol pueden ser definidos como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. El juego ocupa un lugar importante en la niñez, quizás por ello los docentes lo utilizan para guiar a los discentes a que descubran la realidad, tanto física como social que les rodea.

Por su parte el término “habilidades motrices básicas” (HMB) está ampliamente difundido en el mundo de la educación física y del deporte las define como “aquellas familias de habilidades amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto”. Se tuvo como objetivo general Determinar la relación entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022. Obteniendo los resultados. Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0,688 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

Palabras clave: Juego de roles. Juegos libres, juegos dirigidos, tics, talleres, enseñanza, aprendizaje, currículo, expresión oral.

ABSTRACT

Role-playing games can be defined as those recreational activities in which participants interpret behavioral models that are not their own. Play occupies an important place in childhood, perhaps that is why teachers use it to guide students to discover the reality, both physical and social, that surrounds them.

For its part, the term “basic motor skills” (HMB) is widely disseminated in the world of physical education and sports, defining them as “those families of broad, general skills, common to many individuals (therefore, not specific to one specific culture) and that serve as a foundation for the subsequent learning of new, more complex, specialized skills specific to a specific cultural environment. The general objective was to determine the relationship between the role-playing workshops with oral expression in children in the first grade of primary education of the Educational Institution No. 64912 Marko Jara Schenone Manantay District - 2022. Obtaining the results. After having processed the data collected to contrast the general hypothesis of this study in the SPSS.27 software, we had a high positive Spearman correlation rho of 0.688 and a p-value of 0.000, establishing its rejection, that is that, There is a significant relationship between the role-playing workshops with oral expression in children in the first grade of primary education of the Educational Institution N°64912 Marko Emilio Jara Schenone District of Manantay – 2022

Keywords: Role play. Free games, directed games, tics, workshops, teaching, learning, curriculum, oral expression.

INTRODUCCIÓN

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional.

Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, pero tienen libertad para pensar, analizar 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, es decir lo representado en el juego de roles sale de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases.

El presente proyecto busca determinar las ventajas y contribuciones que nos ofrece el juego de roles como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las actitudes y diferentes respuestas de los estudiantes ante las diferentes situaciones que podrían presentarse durante su proceso de formación, como son conocimientos, habilidades y valores que hacen parte del concepto de formación integral que exige una institución para cada uno de sus estudiantes.

Según los ejercicios de simulación, como el juego de roles, “mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de

intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”.

La formación de estudiantes es un proceso complejo, que requiere de una serie de condiciones, durante el proceso de formación se requiere tanto de la colaboración directa del docente como la de los estudiantes y los padres de familia.

La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante.

Dentro de las opciones que tiene algunos escritores de libros acerca de posibles estrategias pedagógicas para el desarrollo integral de los estudiantes, se encuentra plasmada la idea de utilizar dilemas morales, juegos de roles, aprendizaje cooperativo, proyectos, aprendizaje a través del servicio, y estrategias institucionales como método estratégico para la mejora de la convivencia y el aprendizaje.

Por otra parte también hacen énfasis en cómo se pueden implementar algunas de las estrategias anteriormente mencionadas, en las áreas o cursos disciplinares del currículo.

Esto se hace a través de actividades diseñadas con la finalidad de poder alcanzar los objetivos planteados por una organización o autoridad al momento de crear una institución con fines de formación a adolescentes.

Este trabajo está por capítulos:

capítulo I: problema de investigación, precisando su planteamiento y formulación del problema, la formulación de los objetivos, justificación y la viabilidad del estudio.

capítulo II: marco teórico, como los antecedentes y las bases teóricas, formulación de hipótesis y la identificación de las variables.

capítulo III: precisamos todo lo concerniente de la metodología usada, es decir del tipo y diseño de investigación, población muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como la validez y su respectiva confiabilidad para su ejecución.

capítulo IV y V : resultados, discusión, conclusiones y sugerencias

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

Carrillo-Estrada, M. et al. (2019). Manifiesta que. Una vez se tiene claro que este tipo de juegos es una buena estrategia de desarrollo, se puede empezar a analizar hasta qué punto pueden llegar a ser útiles a nivel educativo, antes de empezar, es importante señalar uno de los aspectos más relevantes en la sociedad actual: los cambios que la transforman y que van a suponer retos, especialmente para las nuevas generaciones.

El mundo y la forma de pensar de quienes lo habitamos está cambiando, siempre se ha permanecido en constante cambio, pero en la actualidad este cambio se ha venido aumentando a una velocidad acelerada gracias al avance de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).

La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo.

Esto obliga a replantearnos la intervención educativa y a pensar en que se espera para un futuro si las diferentes estrategias no son implementadas de la forma adecuada.

Las TIC constituyen una auténtica revolución que supera ampliamente por su inmediatez y globalización referentes anteriores como la invención de la escritura, la imprenta o la revolución industrial.

Las TIC, representadas por internet como eje vertebrador recorren el planeta rápidamente.

El tener acceso a lo que nos brinda las TIC de una forma sencilla, como es vía internet de cierta forma ayuda a que las personas puedan desarrollarlas e implementarlas de una manera más práctica y sencilla sin ningún coste alto.

Afirma que la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad representan una manera muy sencilla de entender las diferentes costumbres y estilo de vida de las personas, puesto que hoy en día la información es el elemento clave de la sociedad.

Una idea, un texto, una imagen o cualquier tipo de información es difundida en internet, para que en cuestión de horas, ya existan cientos de comentarios y modificaciones por parte de cualquier persona que tenga acceso a estas a través de servicios gratuitos como blogs, foros o servicios multimedia como YouTube, entre otros.

Dicho de otra forma, los cambios son rápidos, ramificados, multidireccionales y la información, pieza clave de esta nueva sociedad.

El conocimiento y la agilidad relacionada con todos los temas relacionados a la tecnología, implica un acceso seguro a la información allí compartida, donde la capacidad de comunicación y reflexión, son elemento clave para la generación de riqueza en el nuevo orden mundial.

La escuela, por tanto, debe aportar los recursos necesarios para que el alumno aprenda a adaptarse a este entorno, los juegos de rol, en

este sentido representan una estrategia muy ágil y ventajosa para convertir en conocimiento, cada uno de los datos e información obtenida.

Existen ciertas recomendaciones que se deben tener en cuenta en la utilización de juegos de roles:

a. Los personajes y la situación no deben ser inventados. Se recomienda tomar el papel de una situación de la vida real que refleje el problema de interés.

b. En ningún caso deben imponerse diálogos preestablecidos, pues se pretende que entre los estudiantes y los organizadores surja la espontaneidad y creatividad.

Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real.

c. En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los intérpretes con su propio personaje, ni se deben indicar actitudes y comportamiento.

d. Antes de la escenificación, el grupo debe saber los criterios con que serán observados.

Este planteamiento da origen a la siguiente pregunta:

1.2. Formulación del problema de estudio

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la claridad* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?
- ¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la fluidez* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?
- ¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la coherencia* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?

1.3. Formulación de objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

1.3.2. Objetivos específicos

- Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la claridad* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022
- Observar la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la fluidez* en los niños del primer grado de educación

primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022

- Identificar la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la coherencia* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022.

1.4. Justificación de la Investigación

Los grandes beneficios que ofrece esta metodología para los estudiantes de primaria son muy altos, esto se puede observar en las investigaciones realizadas quienes muestran un incremento en el rendimiento de las diferentes asignaturas estudiadas, para ello, evaluaron varios parámetros como: la motivación, actitud, entrega de contenido, entorno de aprendizaje centrado en el alumno, clases menos estresantes, lo que generó un positivismo, así como también la percepción y la confianza tuvo una mejora.

Seguido de esto, podemos decir que, un trabajo que es incorporado dentro del aula, incentiva a un debate entre profesor-estudiante de temas que han sido previamente enviados por docentes en videos pregrabados, donde se puede encontrar una explicación de los temas a tratar en clase, lo que conlleva a estimular la curiosidad por saber que sigue después de lo expuesto.

Cabe señalar que, el aula juegos de roles posibilita un aprendizaje a un ritmo propio y en ocasiones se obtiene una mayor profundización de los temas, para lograr los objetivos que el aula juegos de roles nos ofrece es

indispensable que el alumno eleve su grado de responsabilidad al asumir un proceso que le ayudará a construir un aprendizaje propio, enfocado a su contexto, esto da pie a que el docente pueda generar recursos individualizados, lluvia de ideas, foros, tareas interactivas, cuestionamientos, análisis de problemas reales y juegos en línea, siempre orientadas a conseguir las metas planteadas de acuerdo a las necesidades detectadas dentro y fuera de clase, donde la guía del profesor será primordial en su desarrollo de juegos de roles y la expresión oral

1.5. Viabilidad

Es viable porque se cuenta con la sede de estudio los recursos económicos, los recursos humanos apoyo de los padres de familia y la comunidad en general .

1.6. Limitaciones

Dentro de las limitaciones que pudimos encontrar son:

- Falta de equipamiento de las aulas
- Falta de apoyo de algunos padres de familia desinterés por apoyar a sus hijos.
- Falta de fluido eléctrico dentro de las instalaciones de la Institución Educativa
- Falta de servicios básicos
- Bajo nivel de aprendizaje de los padres de familia

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de la variable

1.7.1. Hipótesis

1.7.1.1. Hipótesis General

- Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

1.7.1.2. Hipótesis Específicos

- Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la claridad* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022
- Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la fluidez* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022
- Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la coherencia* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022.

1.7.2. Variables

Identificación de las variables de estudio

Variable Independiente: Talleres juegos

Variable Dependiente: Expresión oral

Definición operacional de las variables de estudio

Variable 1: Taller Juegos

Pallarozo, C. y Cordero, N. (2021). Manifiesta que. Si bien es cierto que, el poco interés que se genera en los estudiantes por ciertas materias, ha llevado a la búsqueda insesante de nuevas metodologías que permitan acercarse de una forma más certera al desarrollo de sus competencias, y que, las mismas motiven a continuar con sus estudios, dejando de lado la parte memorística, la cual, no permite la mejora en su proceso de formación, ya sea por la pérdida del interés paulatino de ciertas asignaturas en las que la práctica es mucho más importante que otras, o a su vez, porque el profesor no ha implementado una correcta didáctica dentro de las clases que imparte.

Todo debe estar orientado a que se genere un aprendizaje significativo, por lo tanto las estrategias que se busquen debe lograr este objetivo principal.

A más de ello, debemos acotar que, en el ámbito profesional se busca personas competentes acorde con las necesidades que cada profesión así lo requiere.

La metodología de juego de roles presenta la oportunidad de desarrollar habilidades para resolver casos que surgen en los diferentes ámbitos laborales, el diagnóstico de estos permite que se haga una reflexión profunda de la problemática surgida, involucra a cada alumno a trabajar cooperativamente en miras de llegar a las posibles soluciones de los casos, llevando a la práctica las teorías estudiadas previamente.

Muchas veces se trabaja desde un ámbito que se desapega de la realidad con ejemplos que son muy antiguos y han perdido su relevancia ante un mundo tan cambiante, estructuras poco convencionales y ortodoxas, es así que, se pretende dotar de las herramientas necesarias para que cada persona sea capaz de tomar decisiones cuando se encuentra ante otros pares.

A más de esto, abre camino hacia un pensamiento profundo y reflexivo, lo que conlleva a desarrollar confianza al momento de su intervención y uso de sus aptitudes para solventar conflictos que otras personas viven en su medio.

El juego es muy trascendental durante la vida de una persona, ya que la experiencia vivida en la misma será positiva y recordada durante mucho tiempo, es mediante este aspecto que su utilización en la pedagogía permite que los estudiantes puedan comprender mejor una temática, además de divertirse durante el aprendizaje.

Por lo tanto, la información a investigar sobre la problemática debe ser accesible, coherente debatible, solventable y útil, acorde a la actualidad, lo que contribuye a obtener competencias elementales para relacionarse con el universo físico o científico, a más de ello, la conexión con la naturaleza es donde se llevan a cabo un sin número de desafíos a ser resueltos y esto da paso a que se puedan implementar pedagogías enfocadas a proveer las herramientas necesarias que deben ser utilizadas en el momento propicio

Para uno de los principales retos es la de formar profesionales capacitados, dichas capacidades deben ser adquiridas durante su proceso

formativo con metodologías que le permitan responder a las expectativas del mundo laboral, pero estas habilidades se obtienen con un trabajo coordinado entre estudiantes y docentes que deben involucrarse en lograr cumplir dichas expectativas.

Lamentablemente el poco interés por parte de los alumnos y el corto tiempo disponible para enlazar la parte teórica con la práctica, limita la capacidad reflexiva, crítica y resolutive del campo agropecuario, pues se pretende enseñar a sembrar desde un pizarrón, lo que conlleva que el ciclo conductista se repita ya que, se cree que esta metodología pretende enseñar a través de procesos memorísticos, sin permitir un proceso más didáctico, lo que se traduce a conocimientos muy básicos, por tanto su consolidación no será sólida

Con respecto a esto, el juego de roles debe dar alternativas a las diferentes circunstancias que sobresalen en un momento determinado, de los cuales la gente tiene o no algún conocimiento.

Es fundamental, crear esos espacios en los que se generen momentos de desafíos cognitivos, debates, sugerencias, aplicación ética y creación de argumentos lógicos al mismo tiempo todos estos procesos serán interiorizados por el alumno y permitirá que la obtención de habilidades sean trasladadas no solo a la parte hipotética si no también a su actuar.

Variable 2: Expresión oral

Níkleva, D. y López-García, M. (2019) Manifiesta que. En la tradición didáctica el estudio de la lengua ha sido primordial por ser el instrumento

principal de comunicación y de almacenamiento del conocimiento acumulado durante siglos.

Los que nos dedicamos a la enseñanza de la lengua nos enfrentamos a diario con toda la problemática del proceso de adquisición ya sea de la lengua materna (L1) o de una segunda lengua (L2) o lengua extranjera (LE).

Y también comprobamos a diario que entre las cuatro destrezas clásicas comprensión lectora y auditiva; y expresión oral y escrita- la más difícil de conseguir es la expresión oral.

Por otra parte, la expresión oral es fundamental para la comunicación y, por tanto, se le debe otorgar la importancia que tiene su tratamiento en el aula.

El término expresión oral es muy amplio; en ella tendría cabida cualquier tipo de producción oral; por esta razón, los especialistas han hecho numerosas distinciones entre la denominada expresión oral y la interacción oral

Con respecto a la primera, el Instituto Cervantes (2009-2016 en su Diccionario de términos clave de ELE:

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral.

Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos.

Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos

conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no. Con respecto a la interacción oral, se afirma que:

En la teoría de la comunicación se entiende por interacción un tipo de actividad comunicativa realizada por dos o más participantes que se influyen mutuamente, en un intercambio de acciones y reacciones verbales y no verbales.

El uso interaccional de la lengua, orientado a las relaciones sociales, se complementa con el uso lingüístico transaccional, orientado al intercambio de ideas. Una conversación cotidiana, una reunión de trabajo, una clase, un saludo o una partida de cartas, por ejemplo, son interacciones. (...) La consideración de la interacción en la didáctica de las lenguas ha supuesto plantear el aprendizaje lingüístico como un conjunto de intercambios comunicativos en que los interlocutores que participan quedan implicados por las acciones y reacciones que realizan.

El aprendizaje, desde esta perspectiva, es concebido como una construcción colectiva, donde los aprendientes elaboran su propio conocimiento y comprensión de la lengua.

Por otra parte, si la función principal de la lengua es la comunicación, la enseñanza-aprendizaje de la lengua materna y extranjera deben tener como objetivo esencial el dominio de una destreza cognitiva compleja

El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora que implica el conocimiento de otras micro destrezas tanto en el ámbito lingüístico como en el contexto social de la lengua

Desde un punto de vista didáctico estas destrezas se han subdividido en receptivas o interpretativas (comprensión oral y lectora) y productivas o expresivas (interacción oral y expresión escrita).

La adquisición de estas cuatro destrezas es común tanto en la adquisición de la L1 como en la L2.

Como han indicado la modalidad oral es natural, consustancial al ser humano y constitutiva de la persona como miembro de una especie; la oralidad cumple una función social básica y fundamental que consiste en permitir las relaciones sociales.

El Marco común europeo de referencia para las lenguas define la interacción como: “[un tipo de actividad en la que] al menos dos individuos participan en un intercambio oral o escrito, en el que la expresión y la comprensión se alternan y pueden de hecho solaparse en la comunicación oral [...]”

La interacción es un intercambio de acciones y reacciones verbales y no verbales, en la cual el uso interaccional de la lengua (orientado a las relaciones sociales) se complementa con el uso lingüístico transaccional (orientado al intercambio de ideas).

En consecuencia, el aprendizaje de la interacción oral implica algo más que aprender a comprender y a producir expresiones, ya que dos o varios interlocutores pueden hablar y escucharse al mismo tiempo.

Se puede afirmar que la expresión oral es una capacidad comunicativa que engloba por una parte un conjunto de aspectos lingüísticos como la pronunciación, el léxico, la gramática y, por otra, una serie de conocimientos socioculturales y pragmáticos

Por estas razones, las destrezas de producción oral son esenciales en la formación de alumnos autónomos, como indica Agustín (2007): "(...) la meta de la clase de lenguas debe ser convertir al aprendiz en un hablante y comunicador autónomo que pueda interaccionar eficazmente en el contexto sociocultural que le corresponda" .

En consecuencia, para alcanzar una verdadera autonomía comunicativa, el profesor tiene que desarrollar en el aula una serie de estrategias de comunicación a través de diferentes actividades y prácticas que veremos más adelante.

1.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS DE ROLES	Planeado	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas, emociones y experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. • Habla con un tono de voz clara al exponer sus ideas. • Adecua eficazmente sus textos orales como reportero. • Gestualiza y hace uso de ademanes en su personaje. • Narra el cuento con tono adecuado de voz. • Respeta la participación de su compañero y espera su turno. 	Ordinal
	Espontáneo	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa con fluidez al realizar su discurso. • Realiza la presentación de un producto con seguridad. • Muestra empatía con sus compañeros. • Utiliza una dicción correcta al hablar. • Muestra volumen de voz adecuado al leer. • Ordena sus ideas al improvisar. • Hace uso de sinónimos al narrar noticias. • Demuestra sus emociones dentro de una representación. • Realiza el uso correcto de las palabras. 	
EXPTRESION ORAL	Claridad	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena sus ideas en torno a un testimonio específico con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. 	Ordinal
	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa oralmente sus testimonios en forma fluida en función del propósito que persigue. 	
	Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa oralmente sus testimonios evitando las contradicciones y los vicios de información. 	

Fuente: Elaboración propia a partir de los Instrumentos

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. A nivel internacional

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Manifiesta que. La presente investigación tiene como objetivo evaluar un juego de roles implementado en un grupo de estudiantes de Pedagogía en Educación Básica, quienes tuvieron que interpretar a un personaje destacado de la historia chilena. Es una investigación exploratoria de corte cualitativo basada en un estudio de casos y en un diseño transeccional. Se utilizó la observación participante de las clases donde se realizó la experiencia, por lo que los instrumentos consignados para la recogida de datos fueron el cuaderno de campo diseñado por los estudiantes, el diario del investigador, la planilla de asistencia y la rúbrica analítica elaborada para evaluar la actividad. Los resultados obtenidos muestran una mejora en el aprendizaje del alumnado; no obstante, también se constataron varias dificultades en la propuesta, tales como la escasa familiarización de los futuros docentes con la estrategia y la gran carga de trabajo que implicó para el docente y el estudiantado.

Suárez-Cretton, X. et al. (2020). Manifiesta que. La investigación es una experiencia de innovación docente a través de una estrategia de simulación, juego de roles, poco usada en la docencia universitaria. El propósito fue verificar si el juego de roles con grabación de video es una estrategia efectiva para la adquisición de la competencia de entrevistar y explorar si este favorece el desarrollo de aprendizaje significativo en el estudiantado. El método consideró una investigación de tipo mixta y un

diseño pre-experimental de una sola medición al final. La intervención pedagógica fue realizada en una asignatura de Psicología Laboral durante un periodo de 4 meses. El juego de roles fue la estrategia protagonista. Participaron 13 estudiantes que conformaban el curso. Posterior a la intervención, se realizó una evaluación para estimar el impacto de la experiencia a través de tres instrumentos: Escala de aprendizaje significativo, de Cuestionario de Innovación didáctica, y una Rúbrica para evaluar el logro la competencia. Se analizaron descriptivamente los datos. Los resultados evidencian, en el estudiantado, una valoración favorable de la estrategia usada para lograr aprendizajes efectivos y una percepción de logro de aprendizaje significativo y, en el docente, una evaluación que avala el logro del aprendizaje de la competencia de entrevista.

Castán, A. et al. (2019). Manifiesta que. El acceso al mercado laboral de los estudiantes del área de Ingeniería en Organización, les exige disponer tanto de una buena formación técnica, como de un conjunto de habilidades complementarias de carácter transversal (soft skills). Para ello, es necesario utilizar nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje, y según los expertos, una de las más recomendadas en nuestra área es el "Role-Playing". En base a ella se ha implementado el "Role Playing CUBIOSKA" con su correspondiente herramienta Web. El objetivo es hacer que el estudiante sea un agente activo de su formación y obtenga un aprendizaje experiencial, acercándose al modelo constructivista, que le facilite la adquisición de las competencias necesarias. El sistema de evaluación establecido acredita unos excelentes resultados de aprendizaje

en habilidades interpersonales, autonomía y responsabilidad y toma de decisiones.

Borges, C. et al. (2020). Manifiesta que. En la psicología histórico-cultural, es reconocido el papel de la actividad rectora de juego de roles para la asimilación de la experiencia cultural humana. Este artículo tiene el objetivo de demostrar cómo las acciones objetales y simbólicas pasan a nivel de operaciones durante la actividad de juego. Se realizaron dos evaluaciones a través de sesiones individuales de juego con niños preescolares, al inicio y al final del ciclo escolar. El análisis de frecuencia y complejidad de las acciones permitió concluir que la interiorización de las acciones objetales y simbólicas favorece la concientización de las relaciones sociales representadas en los roles. Además, se observaron cambios cualitativos en el desarrollo de la actividad voluntaria, de la imaginación y del pensamiento reflexivo.

Granados Castro, D. (2019). Manifiesta que. El trabajo de investigación tuvo como objetivo establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital de Las Nieves sede 2. Para ello, se partió de un proceso investigativo desde el enfoque cuantitativo, el alcance fue explicativo, con la intención de atender las situaciones que están ocurriendo desde fenómenos físicos o sociales, se buscó explicar la razón, causas y consecuencias de una situación. Se determinó un diseño cuasi experimental con un grupo control y un experimental con la aplicación de un pre test y post-test, en el cual se ejecutó una intervención desde el

grupo experimental finalmente una post-prueba. El grupo con el que se trabajó fue de 52 estudiantes de tercer grado, para el grupo experimental se tomó la población de 26 estudiantes en los cuales se hizo un proceso de intervención mediante un plan de acción, en el que las estrategias aplicadas apuntaron al mejoramiento y fortalecimiento de variables establecidas en la investigación.

2.1.2. A nivel nacional

Dionicio Muñoz, N. (2020). Manifiesta que la presente investigación tuvo como objetivo general: establecer la influencia significativa del juego de roles como estrategia en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 23 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach = 0,9887. Para la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test, el 56% (13) de niños y niñas se ubican en el nivel alto con respecto a las conductas agresivas; 22% (05) están en el nivel moderado y otro 22% (05) alcanzó el nivel bajo; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00), es decir, ningún niño y niña se encuentra en el nivel alto; el 26% (06) en el nivel

moderado y el 74% (17) alcanzó el nivel bajo. Finalmente, se aplicó la T de Student, la cual confirmó la hipótesis, y se concluyó que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018.

Estacio Flores, J. (2022). Manifiesta que. La presente investigación titulada: “Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019”, tuvo la finalidad de establecer la influencia del juego de roles en desarrollo de la expresión oral de los estudiantes . La investigación es experimental con un diseño pre experimental con un grupo y con pre y pos test. La población lo constituyeron 70 estudiantes del CEBE centro de educación básica especial niño Jesús de Praga y la muestra fue no probabilística de tipo intencional o por conveniencia y estuvo conformada por los estudiantes del 1º Grado de Primaria que en total suman 8. El instrumento de toma de datos fue la ficha de observación. Los resultados de la presente investigación indican que el juego de roles influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del puesto que en la prueba de hipótesis la t calculada ($t_c = 11.110$) con 7 grados de libertad es mayor que la t tabulada o crítica ($t_t = 1.8946$) , así también el valor del nivel crítico ($p = 0.000$) es menor que el error estimado ($\alpha = 0.05$) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; del mismo modo al aplicar el juego de roles los estudiantes mejoraron sustancialmente su expresión oral y de sus dimensiones pasando de una valoración de mala a una valoración buena.

Rodríguez Valladares, E. (2021). Manifiesta que. La presente investigación busca presentar y validar una propuesta pedagógica que promueva el liderazgo empático por medio del desarrollo de un taller de improvisación teatral en un grupo de estudiantes de 1er grado de educación secundaria de la Institución Educativa Privada Benjamín Barton. Para ello, se sustenta en la teoría del liderazgo empático de Guillermo Velásquez, y en cuanto a la improvisación teatral, esta se aborda según lo planteado por Alfredo Mantovani y Patricia Ryan. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo con un diseño preexperimental de pretest y posttest con un solo grupo. El instrumento empleado ha sido una ficha de observación. Los resultados de la investigación nos muestran que la improvisación teatral promueve el liderazgo empático de una manera significativa, llegando casi al 90% de estudiantes cumpliendo con los indicadores de nuestra variable liderazgo empático.

Soplin Diapiz, L., y Chávez Grandes, S. (2019). Manifiesta que. El trabajo de investigación tiene como propósito, determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 18140, Chocta, Luya, 2019; la investigación fue de tipo cuasiexperimental, con nivel preexperimental, el diseño fue pretest y posttest con un solo grupo; la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes matriculados en el aula de cuatro años de educación inicial. El instrumento utilizado fue el test de Otzerestzky. Los resultados obtenidos en el pretest permiten evidenciar que el 71,4% de la muestra se ubican en el nivel de motricidad inferior y el 21,4% está en el nivel de motricidad normal inferior, en la escala de Ozer;

y en el posttest, se aprecia una mejora, dado que el 35,7% avanzaron al nivel de motricidad normal y el 42,9% logran alcanzar el nivel de motricidad normal inferior; esto demuestra que con un trabajo sistemático, que en este caso, es el desarrollo de talleres al aire libre, donde se prioriza el juego que permite movilizar las partes gruesas del cuerpo, permitieron mejorar de manera importante los niveles de coordinación motora gruesa en los estudiantes sometidos al estudio de investigación.

2.1.3. A nivel local

Rios Ochoa, C. (2020). Manifiesta que. La presente investigación surge por la dificultad que tienen los niños para expresarse oralmente, en el aula, en contextos familiares y en la sociedad. Objetivo general fue determinar que el taller de títeres mejora el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa N°430 Mi Pequeño Mundo del distrito de Callería – Provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2020. La Metodología, estudio de tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño preexperimental con un solo grupo, población de 113 estudiantes y una muestra de 21, seleccionado por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación. Resultado en el pretest los estudiantes obtuvieron que el 62% de estudiantes de 4 años tienen una calificación B (en proceso), el 24% tienen una calificación C (en inicio) y el 14% tienen una calificación A (logro esperado). Mientras que en el post test el 76% estudiantes de 4 años tienen una calificación A (logro esperado) y el 24% tienen una calificación AD (logro destacado); los resultados de la prueba de rangos de Wilcoxon estimaron un nivel de significancia asintótica bilateral cuyo valor $p=0.000$

Calderón Paredes, L. (2020). Manifiesta que. La presente investigación se dio porque que en la Institución de investigación se observó que la problemática es la falta de expresividad y como consecuencia los niños presentan trastornos del habla y problemas para producir los sonidos de forma correcta. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juego de roles empleo títeres para desarrollar la capacidad de la expresión oral en los estudiantes, con un nivel explicativo, diseño pre experimental de un pre y post-test con un mismo grupo, con una población de 16 estudiantes, utilizó técnica de la observación, instrumento guía de observación, atreves de seis sesiones, para constatar los datos se utilizó software SPSS 18.0, seguidamente se elaboró tablas y gráficos de barras, se trabajó con el instrumento validado y principio ético de libre participación y derecho a estar informado así mismo se describe los resultados, en la dimensión fluidez al inicio se tenía un 75 % en nivel malo y pasó con 56% al nivel buena; en la dimensión entonación se tenía un 69% en nivel regular y pasó a 87% en nivel bueno, la dimensión vocalización en inicio un 87% en nivel regular y pasó a 56% en nivel bueno, la dimensión coherencia al inicio tenía 94% en nivel regular luego 75% en nivel bueno, en dimensión claridad al inicio 100% en nivel regular, posteriormente pasó a 75% en nivel bueno. En conclusión, los juegos de roles mejoran significativamente la expresión oral, permitiéndolo despertar reacciones cognitivas y emocionales, favoreciendo el proceso.

Tejada Pezo, K. Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial N° 288 Divino Niño Jesús del distrito de Callería, provincia de Coronel Portillo–Ucayali, 2022. Manifiesta

que. El estudio surge del problema observado a nivel local, en que los niños de 4 años presentan dificultades para expresarse correctamente al tener poco desarrollada su expresión oral. Tuvo el objetivo de determinar si el uso del juego de roles permite desarrollar el nivel de expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 Divino Niño Jesús del distrito de Callería - Ucayali – 2022. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, y diseño pre experimental con pretest y post test a una misma muestra de 20 niños, evaluados por observación y como instrumento una ficha de observación. La parte experimental consistió en la aplicación de diez sesiones de aprendizaje haciendo uso de juegos de roles como estrategia didáctica. Los datos recolectados se procesaron por estadística descriptiva e inferencial con los programas Excel 2019 y SPSSV24 prueba de Wilcoxon para evaluar la significancia. Los resultados indican que, en el pre test el 60% de estudiantes presentaban un nivel en proceso y el 30% en el nivel en inicio de su expresión oral: luego de la aplicación de las sesiones, el 75% alcanzó el nivel logro esperado y el 25% presenta el nivel en proceso. Con la prueba de Wilcoxon se identificó que el 90% de niños mejoró su nivel de expresión y que el desarrollo fue significativo (Sig. de 0,000). Se concluye que el uso de los juegos si desarrolla significativamente la expresión oral en estudiantes de 4 año

2.2. Planteamiento teórico del Problema

2.2.1. Teoría de la variable : Juegos de roles

- Dimensión 1: Planeado

Reyes Vega, S. (2020). Manifiesta que. De esta manera, la intervención que se propone es el desarrollo de un taller con la técnica didáctica conocida como juego de rol (RPG por sus siglas en inglés), esta

técnica podría definirse como un sistema de creación de historias episódicas y participativas que, amparándose en reglas, permite a un grupo de jugadores y un director de juego determinar cómo se resuelven las interacciones entre los personajes que interpretan.

Específicamente se trata de una serie de cuatro sesiones con formato de taller, para cubrir en total de ocho horas, con sesiones de dos horas semanales, durante las cuales se narra una aventura con personajes asignados a los participantes al inicio del taller.

Dichos personajes tienen un objetivo común dentro de la narración, y cuya consecución implica trabajar en equipo y aprovechar las habilidades de cada personaje. En la primera sesión se explican los objetivos y dinámicas del juego, la hoja que describe las habilidades de los personajes, así como los dados que se usan para definir el éxito de las acciones, y finalmente, se narra una escena introductoria al conflicto de la aventura.

Se elige este tipo de intervención porque por medio del juego la sensación de equipo propende a perdurar, es decir, el sentimiento de hallarse juntos se mantiene más allá de la situación de juego, en este caso, más allá del taller.

Existen evidencias de que el juego de rol educativo ha demostrado ser una herramienta eficaz para los consultores que buscan desarrollar habilidades en los empleados para realizar ciertas funciones de trabajo y que permite una experiencia de inmersión que es enriquecida por un objetivo relevante y mecanismos que facilitan el aprendizaje.

Con fundamento en el enfoque de aprendizaje basado en la experiencia, que propone un acercamiento participativo, con énfasis en

situaciones de aprendizaje enriquecidas y en la construcción del sentido del aprendizaje por parte de los discentes la intervención propuesta, el juego de rol, pretende desarrollar competencias de trabajo en equipo y comunicación; a través de una experiencia narrativa diseñada para que al solucionar los retos en conjunto y comunicándose, logren avanzar en la narración; y adicionalmente, al tratarse de una experiencia lúdica, de “como si” fuera la realidad sin serlo, brindar un desahogo al estrés laboral, a los roces y diferencias que pueden suceder en entornos laborales y generando un espacio alternativo para practicar y poner en acción las habilidades del equipo de trabajo sin que las consecuencias los alcancen en mundo real, dando espacio al error e incluso a la catarsis.

Los alcances de esta propuesta podrían permear a lo largo y ancho de la institución debido a que existen equipos de trabajo en prácticamente todas las áreas y niveles dentro de la institución, en los cuales se podría mejorar la comunicación y cooperación, incluso entre diferentes equipos o áreas.

El presente abordaje se encuentra alineado con el compromiso que tiene la institución con el desarrollo de sus empleados y el brindar un entorno integrador, pues este tipo de intervenciones han probado ser valiosas para generar empatía, cohesión y experiencias que facilitan asimilar nuevas dinámicas sociales

El trabajo en equipo

Retomando el concepto de competencias transferibles o no cognitivas, una de las más demandadas en el mercado laboral es la del trabajo en equipo, comenzando su auge a partir de los años ochenta del

siglo pasado y estableciéndose definitivamente a partir de los años noventa, en el entendido de que un equipo puede traer más beneficios a la empresa que el trabajo de individuos aislados.

Brindan una definición sintética integrando a varios autores donde afirman que: “los equipos son considerados como entidades complejas, dinámicas y adaptables, integradas en un sistema multinivel (individuos, equipo y organización)”.

La anterior descripción deriva con facilidad hacia los diferentes modelos para comprender los factores influyen en la eficacia de los equipos de trabajo, uno de los más conocidos es el de Input-Procesos-Output, que identifica la composición y los procesos del equipo como antecedentes clave para la eficacia en los resultados (output) de los equipos. Otros modelos incorporan además las relaciones externas, la retroalimentación del medio y el desempeño del equipo a lo largo del tiempo

Sin embargo, es indispensable puntualizar que para trabajar en equipo se requieren ciertos conocimientos, habilidades y aptitudes que facilitan la adaptación y el afrontamiento a las situaciones laborales de manera cooperativa y colaborativa; todo lo cual requiere de la formación adecuada, es decir, desarrollar las competencias pertinentes

En palabras “al trabajar en equipo se activa una competencia en la que se movilizan los recursos personales y externos, para alcanzar un cometido junto a otros”

De entre tales recursos personales y externos podemos destacar la cooperación y la coordinación como recursos internos denominados en

conjunto autogestión, y la comunicación como elemento indispensable para la interacción, es decir, como recurso externo.

En el siguiente apartado se revisará brevemente la autogestión y abundaremos en la comunicación, habilidad que se implica directamente en el presente documento.

Habilidades de autogestión y comunicación

En la interacción de los equipos de trabajo a pesar de que se trata de un todo en funcionamiento que representa para la empresa mucho más que la suma de sus partes es posible, y necesario, revisar los factores que influyen para mejorar o articular cada vez mejor dichos componentes de la interacción.

La coordinación y cooperación (también llamadas autogestión) al interior de un equipo de trabajo implican una sincronización para el desarrollo de los procesos y aprovechamiento de los aprendizajes generados en el equipo para la producción conjunta de un resultado.

Una definición muy puntual es la que manejan. La “cooperación consiste en la contribución voluntaria por parte de los miembros del equipo para realizar las tareas interdependientes; [mientras que] la coordinación hace referencia a las estrategias y los patrones de conducta que los miembros de un equipo usan para combinar, sincronizar y ajustar temporalmente sus esfuerzos y conductas, y lograr así la meta común”

El diseño de tareas motivadoras y hacer claramente identificables las contribuciones individuales y reforzarlas son las principales recomendaciones para fomentar la cooperación en el equipo de trabajo.

Por otro lado, hablar de comunicación en este ámbito implica comprenderla al menos en dos niveles: como un proceso perteneciente a las habilidades sociales y como la competencia que posibilita el trabajo en equipo.

Se afirma que la comunicación es el proceso social por excelencia, y por supuesto, esto aplica plenamente en el ámbito de las organizaciones, pues la comunicación organizacional conjunta el total de mensajes que se intercambian en una organización, entre ésta y los posibles públicos externos.

Delimitada como competencia del trabajo en equipo es un componente sin el cual es imposible dicho trabajo, en tanto permite el intercambio de información, la toma de decisiones, el actuar de forma concertada y la construcción del aprendizaje grupal sobre la tarea, sobre la organización y sobre el equipo mismo.

Se le puede considerar un comportamiento colaborativo en el cual los diferentes aspectos tanto de compartir información, habilidades de escucha y comunicación no verbal juegan un papel determinante para la eficacia de los equipos de trabajo.

Todo lo anterior se debe a que es el medio para mantener al día los procesos de interacción sobre las fortalezas que cada individuo aporta tanto en conocimiento como en habilidades al equipo, sobre la tarea y el contexto organizacional

Se describe al estilo de comunicación de los equipos más efectivos como una comunicación relajada, abierta, cómoda y sin tensiones obvias, en la cual los miembros del equipo están abiertos a tratar cualquier tema para asegurar que la información relevante se discute en vez de ignorarla,

todo en un ambiente receptivo a los puntos de vista, ideas y sentimientos de los otros

La construcción de este tipo de comunicación en un equipo de trabajo además de implicar una escucha atenta, la atención a los componentes no verbales de la comunicación y estar enfocada en los comportamientos y no en los miembros del equipo es el resultado de la posibilidad de establecer espacios para hablar de temas que en apariencia no tienen un objetivo productivo, así como momentos de reconocimiento de los miembros del equipo, y ser conscientes de que este tipo de convivencia es importante.

Se aprovechará la puntualización de este componente social de la comunicación, sin relación directa con los objetivos laborales del equipo para abrir paso a la descripción del juego de 13 rol en su forma original de entretenimiento, posteriormente asociarlo con el aprendizaje basado en la experiencia y llegar finalmente a su aplicación para el aprendizaje

El juego de rol

Para entender qué es el Juego de Rol (RPG por sus siglas en inglés) es necesario remontarse a los juegos infantiles en donde los niños pretenden ser indios y vaqueros, o policías y ladrones. Este pretender ya es jugar un rol, un tipo de actuación completamente espontánea que ocupa completamente su imaginación y ayuda a aprender sobre la vida y lo que significa ser adulto.

En el RPG, en lugar de pretender, hay ciertas reglas que se usan mayormente para evitar las peleas como:

–¡Bang bang! Estas muerto,

–No, no me morí; y para darle un sentido más realista a la historia

Es importante hacer una distinción clara entre el RPG y el juego de roles heredero del psicodrama de Moreno, pues además de la similitud de nombres, ciertamente comparten algunas características, pero no se trata del mismo fenómeno.

El juego de roles surgió a partir de que Moreno en la década de los veinte comenzó a pedir a sus pacientes que “actuaran” sus problemas en sesión en vez de hablar de ellos y se reduce, por lo general, a la “interpretación” de una sola escena con personajes que no se volverán a usar, con un objetivo muy específico, por ejemplo, la sensibilización a un cierto fenómeno casi siempre con un fin educativo centrado en desarrollar valores, por ejemplo, sensibilizar frente al fenómeno de la migración.

En el RPG más que la puesta de una escena se trata de un juego con un sistema de reglas, personajes que se interpretarán durante varias sesiones, en una anécdota o aventura diseñada ya sea por una compañía productora de juegos o por el director del juego, y en general, el objetivo del RPG es recreativo o lúdico.

Los RPG surgieron como una forma de ocio en donde los jugadores simulan ser héroes en un mundo de fantasía similar a los del subgénero literario de ficción denominado literatura fantástica, donde los personajes se adentran en calabozos y guaridas de criaturas malvadas para derrotarlas y así realizar grandes hazañas que incrementan el poder de sus personajes, por ejemplo, mediante objetos mágicos o el aprendizaje de nuevas habilidades y conjuros.

El papel de la experiencia

¿A qué llamamos experiencia? Un autor fundamental para entender la experiencia es Francisco Brentano, para quien en el terreno de la observación de los fenómenos psíquicos hay un “algo” que conoce, que llama consciencia interna.

La consciencia interna es capaz de conocer tanto a objetos internos (pensamientos, emociones) como a objetos externos, por medio de la percepción interna y externa, dando por resultado ambos tipos de percepción una representación, es decir, un reflejo interno del objeto que cuenta con un significado. A la interacción entre los objetos a conocerse y la percepción que nos permite representar dicho objeto la conocemos como experiencia .

Sin embargo hizo una clara diferencia entre las experiencias que suceden cotidianamente en la interacción de las criaturas vivientes y su entorno, pero que son interrumpidas por la distracción o por las mismas circunstancias y “aquellas” experiencias en las que el material experimentado llega a su cumplimiento, es decir, llegan a su fin. Esas “experiencias” son un todo, tienen cualidades individualizadoras, que las hacen autosuficientes, y permanecen en la memoria como un referente, muchas veces en forma de una historia.

Por otro lado, es posible ser eficaz en una acción y no tener una experiencia consciente, debido a que la actividad es demasiado automática para proporcionar un sentido de lo que es y a dónde se dirige. Acaba, pero no llega a un término o consumación en la conciencia.

Vale mucho la pena detenerse en la distinción hecha en las frases anteriores: la “experiencia” se vive entonces en la conciencia de tal forma que proporciona un sentido de lo que es y a dónde se dirige, teniendo una unidad y una cualidad determinada.

Para Dewey era indispensable tomar en cuenta la “cualidad” y el “efecto” de las experiencias, ya que éstas deben ser atractivas y provocar experiencias futuras deseables

El juego es entonces una “experiencia” tal como se revisará en el siguiente apartado

El juego como experiencia

Acuñó una definición de juego que resalta varios elementos: “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de un ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”

De esta forma el juego se separa de la vida corriente por su lugar y por su duración, es decir, se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio, agota su curso, su sentido; mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, y un desenlace, es decir, en determinado momento, acaba.

Esta característica del juego nos referencia inmediatamente a lo que Dewey entiende por experiencia, en la cual fijamos nuestra atención y se convierte en una “experiencia” y a partir de ahí cobra una estructura como

parte de la cultura, pues permanece en el recuerdo como creación e incluso como tesoro espiritual, y es transmitido por tradición y puede ser repetido.

Así mismo, el juego es una especie de simulación como la entiende es un fingir tener lo que no se tiene y retar por un tiempo y espacio la diferencia entre lo verdadero y lo falso, entre lo real y lo imaginario; o moverse más bien, en un ámbito donde lo que se experimenta es verdadero para la consciencia, aunque no pertenezca al ámbito de lo real.

Y por ello, permea y aplica como cualquier otra experiencia que deja una huella en la consciencia.

Asentados estos puntos en común, el siguiente subtema ahondará en la comprensión del aprendizaje apuntado en la experiencia, caracterizado por tener cualidades que lo dotan de significado, sentido y unidad, y debido a los cuales se pueden tener aprendizajes y experiencias deseables posteriormente.

Aprendizaje basado en la experiencia

En palabras de Dewey, aún dentro de todas las incertidumbres, un marco de referencia permanente es la conexión que existe entre educación y experiencia personal

El aprendizaje basado en la experiencia tiene entre sus exponentes a Aristóteles, John Luke, María Montessori, John Dewey, entre otros, quienes notaron que una parte intrínseca del aprender es la experiencia del algún tipo, previa o posterior. Sin embargo, no todas las experiencias facilitan el aprendizaje, existen aquellas que tienen el efecto contrario.

Esta tendencia en educación postula que la experiencia es la base y el estímulo del mosaprendizaje, y afirma que no hay otra forma de

aprender: los discentes construyen sus propias experiencias en un proceso holístico que incluye lo cultural y el contexto socioemocional en el que ocurre, dando por resultado un acercamiento centrado en quien aprende.

El aprendizaje basado en la experiencia interesa particularmente a la educación para adultos pues abarca tanto la educación formal como la informal, aprendizajes a lo largo de la vida e incluso la capacitación laboral.

Adicionalmente “se adapta al entorno actual que demanda formas de trabajo globales, abiertas y de colaboración que requieren motivación, capacidad para aprender de otros y para generar e internalizar ideas en grupo”

Por ello este marco de referencia pedagógico es de particular interés para el presente proyecto de intervención, pues el RPG, en tanto juego, es fácilmente susceptible de convertirse en una experiencia de aprendizaje significativo puesto que la experiencia simulada, los problemas resueltos, la habilidades utilizadas y la cooperación construida en el espacio del juego, al ser anecdótica y percibida como una totalidad asimilada por la consciencia, tiende a quedar fija, “como si” se hubiera vivido en el mundo real. Adicionalmente, dado que el RPG se trata forzosamente de juegos grupales, donde se requiere la interacción entre jugadores, es posible referirse a la teoría del aprendizaje social de Vygotsky que llama la atención sobre la dificultad de aprender aislado del ámbito social o sus herramientas, y, por ende, que para entender los procesos cognoscitivos es necesario comprender el contexto social en que se manifiestan.

De esta forma cuando se quiere promover el desarrollo de conocimiento se deben crear las condiciones sociales que lo propicien

El Juego de Rol y la Educación

La popularización del RPG lo llevó a permear en las aulas, utilizándolo como herramienta de apoyo en el aprendizaje de historia, de un segundo idioma, de las matemáticas, para tratar problemas de lecto-escritura, aumentar la motivación y autonomía al aprender, y el desarrollo de empatía, entre otras áreas

Sin embargo, no abundan las investigaciones sobre las relaciones entre RPG y educación, especialmente tratándose de educación para adultos, pues tiende a asociarse al juego con la infancia, o en todo caso con la juventud; a pesar de lo cual es posible fundamentar la presente intervención en la literatura existente.

La introducción de elementos de juego, como las mecánicas o los retos, para modificar los ambientes de aprendizaje se ha convertido en una tendencia para fomentar la motivación, la perseverancia y otros cambios en la conducta de los discentes, tanto en el ámbito escolar como en la educación para adultos. Sin embargo, ha habido una serie de confusiones sobre las distintas tendencias que relacionan educación con juego.

Por lo cual es importante mencionar las categorías de aproximación al aprendizaje con juego:

- En primera instancia es posible localizar la Gamificación que introduce elementos de juego como marcadores, retroalimentación instantánea o el reconocimiento, sin introducir juegos en sí mismos, y se enfoca a mejorar la motivación de los participantes
- La tendencia de Juegos Serios se trata de juegos diseñados, y muchas veces mediados por tecnología, con fines educativos e

informativos, para desarrollar alguna habilidad muy específica, y, por lo tanto, es difícil aplicarlo en un contexto distinto al original para el cual fue diseñado

- El Aprendizaje Basado en Juegos es el uso de juegos como medios de instrucción, por lo general adaptados de juegos que ya existen, con mecánicas establecidas y que son adaptadas para que involucren las materias de estudio, fomentar las habilidades del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real.

Este es el caso de la presente intervención. Haciendo una revisión de investigaciones del RPG aplicado a la enseñanza se pueden encontrar diversos campos en los que se ha aplicado; para los fines de este proyecto el enfoque se centra en la enseñanza de adultos, a saber, nivel superior y capacitación.

- **Dimensión 2: Espontaneo**

Barbosa Romero, K. et al. (2017). Manifiesta que. El juego como estrategia pedagógica El juego es una actividad necesaria en el ser humano, porque en él, el individuo no solo interactúa con sus pares, sino que también desarrolla sus habilidades cognitivas facilitando la adquisición de nuevos conocimientos, favoreciendo a la vez el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, la percepción y aumenta el autoestima.

Realiza una descripción de la definición del juego planteada por varios autores y construye algunas características a partir de cada autor, enlazando las más representativas que a continuación se describen: En primer lugar, plantea que el juego es una actividad voluntaria y libre; de

ahí, que no es posible que dentro del juego exista obligación del participante, porque entonces ya dejaría de ser un juego, sino que por el contrario, ésta es una acción espontánea, y sus reglas son libremente aceptadas, también afirma que hay un espacio y un tiempo necesarios para realizar el juego; puesto que este no tiene una finalidad específica, por el contrario estas actividades se realizan por mero placer y bienestar; el juego es una actividad necesaria para los niños, por cuanto representa un acercamiento fundamental en la exploración del entorno, en donde interactúa y se adapta a él ; contempla también, que un niño puede convertir en juego cualquier actividad cotidiana, utilizando elementos de su entorno o simplemente dándole una imagen simbólica de lo que quiere que represente cualquier objeto, el juego es en sí misma una forma de expresión emocional, que permite al niño decir de manera libre y espontánea lo que piensa y lo que siente.

Por otra parte, el juego permite al niño crearse en un mundo independiente en donde puede asimilar todo lo que lo rodea, de esta manera plantea que: Mediante el juego el niño interpreta las pautas espacio-temporales.

La ausencia de la práctica del juego, priva al niño no solo de una gama amplia de curiosidad, sino también de la capacidad de saber estructurar a nivel superior.

Se ha comprobado que los niños privados de jugar, cuando van a la escuela son incapaces de hacer construcciones secuenciales.

El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje representa un elemento relevante, que permite establecer una exploración voluntaria del entorno.

Para comprender su relación con el medio, se tomará como referencia para esta investigación, la teoría de Johan Huizinga, quien describe el objeto del juego, como una actividad llena de sentido y una función social describe como algunas actividades cotidianas, están involucradas con el juego, entre ellas menciona; el lenguaje, puesto que éste representa un instrumento que se utiliza para comunicar, enseñar, mandar, nombrar entre otras.

Es así, como el autor establece una fuerte relación entre el juego y la cultura comprendida desde el lenguaje, además sugiere el juego como una actividad libre, porque es una característica importante para que el niño (a) encuentre un gusto placentero al realizarlo. Sostiene también, que esta actividad constituye una oportunidad de escaparse de la vida cotidiana, es decir, es una actividad provisional o temporal; de ahí que se juegue en un tiempo limitado una vez que se haya jugado, puede o no permanecer en el recuerdo y de esta manera se transforma en algo cultural.

De ésta manera, la teoría de Huizinga resulta pertinente para la investigación, porque relaciona la importancia del juego con la interacción social y con el contexto, permitiendo al niño (a) generar una experiencia placentera y significativa en su aprendizaje. Sin embargo, es importante mencionar que el diseño de estos juegos debe tener una motivación fuerte, que garantice la participación del niño de forma libre y espontánea.

El juego en el desarrollo cognitivo Para dar respuesta a la manera en la que el niño construye su conocimiento a partir del juego, comprender su entorno físico, social y actuar sobre menciona los tres tipos de conocimiento que Piaget distingue para poder comprender la relación entre el juego y las actividades propias del desarrollo intelectual.

Estos tres tipos de conocimiento son: El conocimiento físico, que se relaciona con la realidad externa y en el que el niño por medio de la exploración, la observación y la experimentación descubre las cualidades físicas del medio que lo rodea.

El otro tipo de conocimiento es el social, entendido como la adquisición de normas, valores, costumbres, roles y conductas sociales. Este tipo de conocimiento está relacionado con la inteligencia,

según Piaget por la coherencia que existe entre la acción y el desarrollo del pensamiento.

El tercer tipo de conocimiento es el lógico matemático, el cual incluye cuatro posibilidades o funciones lógicas:

La ordenación, que consiste en colocar objetos en el lugar que corresponde según un criterio. La clasificación, referida a la acción de ordenar o disponer en clases o categorías.

También se incluye la seriación, que corresponde a un conjunto de cosas que tienen relación entre sí y por último la noción de cantidad o número, que está ligada a la posibilidad de manejar cantidades, abstraer cualidades de los objetos más allá de lo que son sus propiedades externas.

En este punto, la autora en concordancia con Piaget refiere que la realización de estas acciones en múltiples formas de juego, le permiten al niño descubrir el mundo empleando a la vez una diversidad de materiales, que facilitan la relación de conceptos en cada tipo de conocimiento especialmente en el lógico matemático, sugiriendo que todas las actividades lúdicas que impliquen el uso de los sentidos, la exploración, la manipulación, la observación, el lenguaje, la imitación, la creatividad y la atención, se pueden considerar apropiadas para el desarrollo cognitivo y favorecerán el pensamiento lógico matemático.

El juego de roles

Este tipo de juego fue denominado inicialmente por lo señalando la importancia del juego socio-dramático y su valor para la construcción de la zona de desarrollo próximo.

Igualmente asume las características dadas por Elkonin exponiendo que este tipo de juego por ser una actividad basada en la simulación o simbólico se denomina juego protagonizado de papeles sociales.

Siguiendo con esta idea dice que: El juego es un desencadenante del desarrollo que abre zonas de desarrollo potencial, apuntando a la capacidad de crear situaciones imaginarias como una forma de desarrollo del pensamiento abstracto que estimula el desarrollo de las funciones psicológicas y está en el origen de la imaginación y la creatividad.

Por su lado Piaget dice que la función de esta clase de juego es ayudar al niño a asimilar la realidad, haciendo que pueda revivir

experiencias placenteras preparándolo para las situaciones, puesto que esta es la forma que tiene el niño de pensar sobre sus experiencias y representarlas para poder asimilar la realidad.

Igualmente Piaget sostiene el juego simbólico es vital para el desarrollo mental y emocional, porque le permite al niño expresar sus emociones y sentimientos, donde la unión entre el lenguaje y la acción los lleva a convertirse en seres socializados.

Teniendo en cuenta la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños, éste debe considerarse en el contexto educativo como base fundamental en las actividades diarias, que se encaminen a conseguir determinados aprendizajes, en donde no solo la interacción del estudiante tanto con el docente, como con sus pares, contribuya al desarrollo de habilidades y competencias que le permitan al niño enfrentarse al mundo real y poner a prueba sus saberes y aprendizajes en lo cotidiano.

Jerarquía de procesos cognitivos

Se preocupó por establecer un sistema de clasificación de habilidades que se conoce con el nombre de Taxonomía de Dominios del Aprendizaje o Taxonomía de Bloom; en su teoría representa un intento por ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos.

La taxonomía está dividida en seis niveles o categorías, que inician con un orden inferior y escalan a un orden superior.

2.2.2. Teorías de la variable 2: Expresión oral

- Dimensión 1: Claridad

Cardona, A. (2014). Manifiesta que. Según la motivación es la fuerza que impulsa al ser humano a actuar de determinada manera y dependiendo de su grado de motivación se va a sentir más presto a la realización de sus actividades, este sentimiento de bienestar se debe a cuatro componentes: el interés, la importancia, costo y la utilidad de la tarea que tiene para el sujeto.

Dichos componentes pueden reflejarse mencionan como motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Según la motivación intrínseca es una fuerza inherente al sujeto, que lo lleva a desarrollar sus labores de una manera más competente y autónoma, generándole un mayor bienestar por el simple hecho de realizarlas; y la segunda, es la motivación dada por agentes externos al individuo, en el caso de la educación, por sacar buenas notas y recibir premios por ello la motivación es primordial al momento de tratar con estudiantes y las estrategias de enseñanza hay que modificarlas con el paso del tiempo, tratar de entender a los alumnos, ya que todos no son iguales, por ende, se debe cambiar de metodología constantemente, modificar la forma de llegarles a los estudiantes, escucharlos, no reprimirlos como si ellos no supieran nada; al contrario, hay que hacerles notar que ellos son lo más importante del salón de clase y por ello animarlos a expresar sus ideas u opiniones, no solo del tema en cuestión, sino de la realidad en la que se encuentran.

Expresión oral

La expresión oral se encuentra muy ligada a la oratoria, la cual, el diccionario de la lengua española, la define como el “arte de hablar con elocuencia”, y la elocuencia, la define como la “Facultad de hablar o escribir de modo eficaz para deleitar, conmover o persuadir”, definición que comparte refiriendo que la oratoria es el saber comunicarse con eficacia y pertinencia frente a otras personas, lo cual se encuentra relacionado con la expresión oral, ya que implica de igual manera, el poder expresarse de una manera correcta frente a un escenario, es decir, comunicar de forma segura y asertiva el mensaje, manteniendo contacto visual con el auditorio, manejando una buena postura corporal, entre otros.

Además menciona que saber hablar, está relacionado con la calidad de la voz, al cual lo define, como “el recurso sonoro y audible que proporciona la transmisión de palabras”, constituyéndolo como el medio que lleva el mensaje hacia el receptor.

De igual manera refiere que la correcta pronunciación exige un esfuerzo y aplicación de un método, con el fin de conocer y manejar el timbre de la voz en todas sus dimensiones: volumen, velocidad, tono, pausas y flexibilidad .

Uno de los elementos importantes dentro de la expresión oral es la postura corporal que se adopte, ya que el movimiento del cuerpo puede reforzar el mensaje que se está emitiendo, por lo cual, para desarrollar un buen ejercicio de expresión oral, se debe trabajar en los gestos, posturas, expresiones de la cara, mirada e inclusive en la indumentaria que se lleve.

Finalmente, el otro aspecto a tener en cuenta es el desarrollo del discurso, ya que de éste depende la comprensión y entendimiento por parte de los receptores y para ello, debe ser ejecutado de manera ordenada, coherente y cohesionada .

Por otra parte, menciona que dentro de la sociedad actual, los procesos de comunicación son de vital importancia para la comprensión de los fenómenos que se presentan alrededor de esta; por lo tanto, el poder hablar o expresarse de una manera idónea frente a otras personas implica recursos de poder y de riqueza, debido a que entre mejor se exprese una persona, puede persuadir a los demás frente a la búsqueda de soluciones de dicho fenómeno y puede demostrar el conocimiento de la cultura a la cual pertenece, porque “ hoy en día no solo es pobre aquel que no tiene recursos materiales, sino también quien no maneja los recursos básicos de la cultura vigente y, por lo tanto, no puede conseguir una voz publica para expresar sus reivindicaciones”

Influencia de la motivación en la expresión oral Desde siempre el ser humano se ha visto en la necesidad de entablar diálogos con sus semejantes para poder expresar sus ideas, pensamientos o sentimientos, haciéndolo de forma natural y en la mayoría de los casos sin dificultad alguna; sin embargo al momento de hablar frente a un escenario público, algunas personas no pueden comunicarse correctamente, es decir, no logran expresar sus ideas de forma clara, coherente y fluida, además de presentar algunas reacciones fisiológicas, tales como: sudoración, enrojecimiento de la piel, nerviosismo, quebrantamiento de la voz y en casos más graves afonía.

Dichas situaciones pueden deberse a la falta de exposición a hablar en público, o a la falta de motivación para desarrollar esta habilidad, o bien, puede ser el hecho de haber tenido malas experiencias al momento de expresarse en frente de un escenario, como haber soportado burlas, o por el contrario, cuando se es niño, en algunas ocasiones, los padres tienden a no dejarlos hablar pensando que su opinión no tiene validez; quedando los niños con esta idea errónea, generando en ellos, el temor a expresar sus ideas de una manera apropiada.

Este problema, de no saber expresarse en frente de un escenario, de no poder dar un discurso bien elaborado, se lo puede evidenciar en algunos estudiantes, no solo de la educación básica secundaria, sino, en la misma universidad, en donde los estudiantes no logran expresar sus ideas elocuentemente, además, cuando deben exponer, no se apropian del tema a trabajar, haciendo de su exposición una lectura, lo cual deja entrever que los estudiantes no poseen las habilidades necesarias para desenvolverse delante de un auditorio, ya que, tienen muchas muletillas, gestos y ademanes incoherentes con lo que están diciendo y repiten el tema de memoria sin comprenderlo.

Por otra parte, los docentes tienden a no corregir sus debilidades en este campo, sino que dejan pasar por alto estos problemas, y con ello, los estudiantes se van acostumbrando a expresarse de esa manera creyendo erróneamente que lo hacen de forma apropiada.

Dicho problema puede ser el resultado de la falta de preparación y motivación por parte de los docentes hacia los estudiantes para que

sientan y desarrollen la confianza de dar discursos frente a sus compañeros con mayor claridad y fluidez verbal.

Por lo tanto, el problema radica en las circunstancias que conllevan a una mala expresión oral de los estudiantes, ya sea porque de verdad no les interesa hablar frente a un auditorio, es decir por falta de motivación, o bien sea porque en realidad les cuesta trabajo expresarse en frente de otras personas.

Lo anteriormente mencionado, resulta ser un problema, debido a que puede ocasionar dificultades en el normal desarrollo de la vida personal y en algunos casos hasta en el ámbito profesional, ya que dependiendo de la carrera que se elija estudiar, la persona tendrá que enfrentarse a esta clase de situaciones.

Es por esta razón que se realiza este artículo, con el fin de demostrar la importancia que tiene la motivación en la expresión oral de los estudiantes, debido a que, si existe motivación por parte de los docentes a desarrollar habilidades frente a este tema, los estudiantes pueden mejorar no solo su expresión oral, sino, su rendimiento académico, por el hecho de poder expresar sus ideas y conocimientos de forma clara y coherente, como por ejemplo, cuando tengan que realizar presentaciones, exposiciones, en donde en algunos casos las notas no son muy buenas, y no por no saber del tema, sino por no saberlo explicar, lo cual implica, un buen manejo del auditorio, de léxico, inclusive un buen manejo de su postura corporal.

Además es necesario aplicar estrategias, en donde los docentes sean actores participativos de la educación de los estudiantes, es decir

que se involucren en estos procesos no por obligación, sino porque sientan la necesidad de enseñar a los estudiantes, y sobre todo, en aspectos como la expresión oral.

Por lo tanto, se debe “incentivar al docente a usar diferentes técnicas y estrategias para motivar al estudiante, alcanzando en el educando un dinamizador de su propio aprendizaje, y de esta manera prepararlo para desenvolverse en cualquier campo de la sociedad actual”

El objetivo de dicha investigación fue el de fomentar las bases idóneas para el buen desarrollo de la expresión oral desde edades tempranas en la enseñanza primaria, además de ser tomado como un curso de capacitación no solo para los estudiantes, sino para los profesores, con el fin de que sea implementado en el currículo escolar, como un club de oratoria.

El curso de oratoria se diseñó teniendo en cuenta las necesidades del contexto educativo y reconociendo la cultura del mismo, con lo cual observaron el déficit de una adecuada expresión oral, lo cual se debe, según a que el sistema educativo está basado en la memorización del conocimiento que imparten los maestros, es decir, los estudiantes aprenden de memoria los discursos, recitándolos mecánicamente, sin entender el contenido de lo que quieren expresar.

Por lo tanto, se plantea unas series de ejercicios para ayudar a los estudiantes a mejorar sus discursos, como: “motivación al exponer, estructura de una disertación y elementos de una buena elocución tales como: pronunciación, mirada, control del cuerpo y actitud hacia el auditorio. Además, los propósitos de la comunicación, el entrenamiento

sistemático, los ejercicios de relajación y actividades para estimular la expresión oral”.

Finalmente, se puede decir que la motivación por parte de los docentes es importante al momento de enseñar a los estudiantes a expresarse en público, ya que son los docentes los encargados de fomentar en los alumnos dichas habilidades, y son ellos quienes deben procurar corregir las debilidades identificadas en sus estudiantes, y deben hacerlo de una manera asertiva, para no asustar al alumno, ya que si se corrigen sus defectos de forma errónea, es decir con regaños, burlas, entre otras, puede conllevar a que el estudiante opte por no participar en clases y mucho menos atreverse a exponer sus pensamientos delante de un escenario, porque va a sentir el temor a ser regañado nuevamente y a ser objeto de burla de sus compañeros.

Por esta razón la importancia, de que se corrija a los alumnos con paciencia y se demuestre con ejemplos, no con teoría, como se debe expresar en público, además de utilizar estrategias didácticas que generen en los estudiantes bienestar por saber expresar sus ideas en frente no solo de sus compañeros, sino, grandes multitudes.

- **Dimensión 2: Fluidez**

Durán, M. (2021). Manifiesta que. En el contexto de la educación, uno de los elementos que más relevancia tiene, pero que la mayoría de las veces pasa inadvertida para evaluar los resultados de un proceso, es la motivación.

Como bien lo argumenta y múltiples docentes e investigadores, la motivación debe ser uno de los logros más importantes, ya que a través de ella se pueden evidenciar comportamientos, reacciones, entre otros elementos de tipo social, como también se pueden observar y construir estrategias de aprendizaje, para ver en los resultados un mayor esfuerzo y persistencia por parte de los estudiantes.

La motivación es de las teorías más relevantes dentro del presente proyecto.

Para el término motivación deriva del verbo latino 'moveré', cuyo significado es mover, por lo tanto motivación es la necesidad de activar la conducta dirigiéndola hacia la meta propuesta.

Por ejemplo: la satisfacción de aprender, la necesidad de mejorar y de alcanzar los objetivos propuestos para mejorar están directamente afectadas por la experiencia en el proceso y los diferentes estímulos que se viven.

Para la motivación intrínseca es la verdadera motivación y aquella que debiera buscar despertarse en las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento. Orbegoso (2016) citando expone que:

“Es la inclinación innata de comprometer los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para, de esa forma, buscar y dominar los desafíos máximos [...] La motivación intrínseca emerge de manera espontánea de las necesidades psicológicas orgánicas, la curiosidad personal y los empeños innatos por crecer”

Dentro de este modelo de motivación, según existen tres elementos relevantes, los cuales son tipo de motivación, tipo de regulación y locus de causalidad, que propician su desarrollo, estos son condicionantes personales y son la autonomía, la competencia y las relaciones interpersonales y/o emociones, es decir, estas situaciones ocurren y se desarrollan de manera personal, las cuales pueden verse afectadas dependiendo de elementos como el ánimo y la empatía.

Por otro lado, es necesario aclarar, que el antagonista de la teoría anteriormente planteada es la desmotivación, la cual afecta en este proceso debido a dificultades que se presentan en el proceso de aprendizaje.

Esto puede causar deserción, frustración o incluso ansiedad, y se resalta debido a que es uno de los obstáculos que dificultan el proceso de la motivación intrínseca y extrínseca.

Esta situación desencadena en una serie de pensamientos en torno a la incapacidad, inseguridad y la ausencia de valorar las distintas situaciones.

La motivación intrínseca en su momento surgió como respuesta al psicoanálisis y al conductismo, dentro de la educación, “estar motivado intrínsecamente es asumir un problema como reto personal.

Es enfrentarlo sólo por el hecho de hallar su solución, sin que haya esperanza o anhelo de recompensa externa por hacerlo” lo que indica que surge como respuestas a múltiples necesidades, como la competencia y la efectividad.

Según lo anterior, , añaden un proceso muy importante que ocurre intrínsecamente, que es la autodeterminación, la cual está ligada a la capacidad de poseer el control sobre las acciones.

Contextualizando en ambientes educativos, estos se presentan dependiendo de los contextos donde se desarrollen, pero el fin y el objetivo por parte de los estudiantes será siempre el mismo: obtener la satisfacción, felicidad y el placer del deber cumplido.

Con lo anterior, existen varios elementos que influyen en la necesidad de competencia y de efectividad, como los fracasos y éxitos, las experiencias vividas son factores que influyen en la motivación intrínseca y sus variables,

Según si los éxitos fueron mayores que los fracasos, dicha motivación se potenciará en las tareas a desarrollar en el futuro, pero si los fracasos sobrepasan los éxitos, es necesario trabajar con intensidad en mejorar debilidades y errores.

Además, construyen un cuadro que evidencia el proceso de construcción de una motivación intrínseca con características de efectividad, donde inicialmente se debe generar una disposición para ejecutar las habilidades y capacidades emergentes y existentes, es decir, que se tienen previamente o se adquieran en el proceso.

Por consiguiente, esta disposición se va a ver enfrentada a efectos inevitables de ambiente y contexto, que influyen y generan cambios en dicha motivación.

La siguiente tabla explica los tres tipos de motivación: la desmotivación es cuando hay poca regulación, existe una ausencia de intención y no hay una autodeterminación en el proceso regulador.

En cuanto a la motivación extrínseca, existen causales internas, pero más que todo externas las cuales se regulan con recompensas, evasión al castigo y ego involucrado.

Emociones y motivación

Tal como argumenta estos dos conceptos han tenido una gran discusión donde se confunde y se le da un significado del uno al otro. Sin embargo, los dos sí se correlacionan, de tal manera que un concepto puede soportar al otro.

Aunque motivación y emoción guarden una gran relación, un proceso no se puede asimilar como el otro, sino que ambos son importantes para explicar la conducta del ser humano.

Estos conceptos dan como resultado la activación del individuo, es decir, cambian el estado en el que se encuentran para bien o mal.

Las emociones hacen que el individuo haga un proceso de adaptación al contexto de una manera regulada, direccionando su comportamiento a una meta establecida. Este comportamiento está motivado por diferentes reacciones que van vinculadas a los fines que se establecen.

En cuanto a la emoción o emociones, argumenta que la emoción se relaciona de manera directa con la motivación, puesto que diversas emociones pueden dirigir el comportamiento hacia propósitos diferentes desde el entusiasmo, el dolor, el miedo, la ira, el amor o el gozo.

De igual manera, las diferentes emociones pueden estar asociadas a reacciones fisiológicas y viscerales particulares. Continuando con la idea anterior, las autoras argumentan que la emoción y motivación influyen directamente en procesos psicológicos y cognitivos tales como la memorización, el aprendizaje, la atención y también la percepción.

Los desencadenantes del proceso motivante son diversos, entre los que se encuentra la herencia, la interacción social, la homeostasis social, el hedonismo y el aprendizaje; la emoción por su parte se desenvuelve como el resultado de un proceso superficial o interiorizada de un individuo.

Continuando con el proceso, cuando se está en pleno desarrollo de alguna disposición, si los resultados más cercanos son positivos, la motivación tendrá una potenciación, incrementando el deseo de aprender y seguir mejorando, lo que genera como última situación, el intento por generar cambios en el ambiente o contexto que favorezcan el alcance de metas.

Por otra parte, existen factores limitantes y desmotivadores tales como el contexto social, interno y externo, que interfieren en procesos de enseñanza-aprendizaje que se clasifican en externos e internos, los cuales son la incompetencia, no valoración, falta de control y deserción.

Enfocando esto en el presente proyecto, puede afectar un factor externo a la clase que sería interno del estudiante, como la autoestima, el sexo o un suceso pasado que condicione la posibilidad de episodios de desmotivación que afecta directamente el interés del aprendizaje del inglés, tal como afirma

Para concluir, esta motivación es un elemento muy importante y a tener en cuenta en los procesos educativos.

En este proyecto se evidencia en muchos casos la presencia de los estudiantes de dicha motivación, debido a la necesidad de adquirir un nuevo idioma.

La problemática surge cuando se evidencia una falta de fluidez oral y es allí donde la motivación surge como estrategia para mejorar dicha problemática.

La motivación en la expresión oral y fluidez

La motivación en la expresión oral según tiene que ver con que el dominio de las habilidades lingüísticas depende usualmente de una secuencia de factores internos como: capacidades intelectuales de los hablantes, interés en desarrollar la capacidad lingüística, motivaciones o de factores externos como: ambiente cultural y social en que se desenvuelven el individuo.

Además, influirá poderosamente el conocimiento consciente que se tenga sobre el funcionamiento de la lengua: cuando se conozca el instrumento de comunicación, tanto mejor será el uso adecuado, eficiente y creativo de éste.

Los estudiantes tienen la facultad de usar el lenguaje de manera oral o escrito, esto teniendo en cuenta a la motivación en los distintos entornos, como por ejemplo el contexto social o cultural, determinando la espontaneidad al comunicarse, el dinamismo y la expresividad. De esta manera se determina al lenguaje como un eje fundamental para el éxito en el campo de la expresión oral y su fluidez.

Desde otro ángulo, para entender el concepto de fluidez dentro de la expresión oral, es necesario abordarlo desde el punto de vista de la enseñanza, como bien argumenta cuando define la fluidez como la habilidad de llenar el tiempo con el habla de manera que no se interrumpa su discurso, es decir, que es capaz de aprender a dialogar sobre algún tema, con propiedad, sin interrupciones ni balbuceos.

Al respecto, concluyen que la fluidez es la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones, utilizando las estrategias necesarias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se le pueden presentar al hablante.

La fluidez se caracteriza por el uso de largos fragmentos de discurso entre pausas, por recurrir a estrategias que permitan salvar los problemas que pueda presentar la expresión oral y por la ausencia de interrupciones involuntarias en el discurso.

Teniendo en cuenta la definición anterior, en la expresión oral, existe diversidad de obstáculos a la hora de dar un discurso, los cuales deben ser solucionados muy rápidamente, para dar paso a la fluidez. Para ello, es necesario contar con un amplio conocimiento del idioma y sus diferentes características, como las conjunciones, palabras de conexiones, frases de enlace y demás elementos.

No obstante, según autores la falta de fluidez ocurre cuando se desvía la continuidad de la idea expresada como también “cuando se usan secuencialmente distintos tonos y melodías y, por último, cuando hay una pronunciación incorrecta en tanto que interrumpe la fluidez rítmica de la proposición”.

Esto significa que, en las distintas problemáticas para mejorar la fluidez oral, es necesario conectar no solo el conocimiento teórico, sino también crear una armonía rítmica que permita expresar mejor las palabras y le dé un sentido a proceso comunicativo.

Además, la expresión anterior permite identificar elementos para comprender la importancia de la fluidez, donde “la fluidez vendrá definida por el ritmo y la por la relación entre las pausas y los fragmentos de discurso, pero no por la velocidad.” este autor respalda el concepto de la importancia de establecer una unión entre el discurso y el ritmo, de manera armónica para mejorar la fluidez oral.

Por otro lado, de acuerdo para que los estudiantes despierten la motivación, el contenido de la clase debe estar contextualizado y ser apropiado.

Esto es necesario para ser presentado en situaciones y formas parecidas a las que se usan en la realidad. Del mismo modo, es necesario que el material se ejercite de manera comunicativa y que se aplique a situaciones que exijan la comunicación para que despierte en el alumno la necesidad de comunicarse.

La afirmación anterior, a la hora de aplicarse tiene validez, esto debido a que se presentaron ejercicios motivacionales, en los cuales los estudiantes expresaban sus opiniones acerca de temas de actualidad, en los cuales supieron y resolvieron como desenvolverse de manera oral.

Dentro de las variables que se presentan e influyen positiva o negativamente en el aprendizaje de la fluidez verbal se encuentra el factor

temporal y sus variables, además de la vacilación. Esta última se refiere a eventos dentro del acto del habla.

Desde esta perspectiva se analizan las pausas rellenas, las repeticiones y las correcciones, el autor analiza por otro lado situaciones como las prolongaciones consonánticas y vocálicas.

Existen otros aportes teóricos importantes para este análisis, por ejemplo, se considera variables temporales a la tasa de habla, medida en sílabas por segundo, la tasa de articulación, medida en número de sílabas por segundo de articulación, la duración media de las pausas y la duración de habla entre pausas.

Estas variables están intrínsecamente relacionadas con la velocidad del habla, un elemento crucial en el mejoramiento de la fluidez. Asimismo, se resalta el ritmo y el número de silabas que se cuentan en un determinado tiempo.

Según estas categorías de análisis, se pueden crear distintas herramientas pedagógicas para mejorar la fluidez oral. No obstante, las teorías que se analizan dentro del estudio de la fluidez oral poseen variables de contexto, como por ejemplo las relaciones de habla, las pausas en las diferentes intervenciones y los momentos donde aparecen marcadores de disfluencia.

Si bien es cierto, la fluidez oral es un determinante en muchos contextos y genera la comprensión de un determinado mensaje, no siempre refleja que el mensaje sea el correcto.

Por lo tanto, se deben presentar también elementos como la vocalización y la articulación, entre otros elementos que influyen en la fluidez.

Otros autores han argumentado que la fluidez oral no es sinónimo de hablar rápidamente, más bien, hace referencia a que durante el acto del habla no se presenten muchas interrupciones o pausas, es decir, que va a un ritmo adecuado y en los lugares de enunciado pertinentes.

Por esta razón, se llega a la conclusión de que la velocidad no es sinónimo de fluidez, sino que la fluidez permite que se entienda un mensaje a un buen ritmo y tono de voz. Por otra parte y entrando en acuerdo con quien crea una definición oportuna y apropiada: “La fluidez vendrá definida por el ritmo y la por la relación entre las pausas y los fragmentos de discurso, pero no por la velocidad”.

Retomando el tema de la vacilación, se interpreta que influye no solo en lo que tiene que ver con las pausas rellenas, repeticiones y correcciones.

Surgen, pues, dos conceptos nuevos, la frecuencia y las posiciones de la misma hacen parte del análisis; a partir de esto también se deben generar procesos de autocorrección.

Estas herramientas generan múltiples oportunidades para evidenciar el progreso y la evolución en el aprendizaje de la fluidez oral, además de evaluarlo y ofrecer resultados verídicos.

Para concluir, es necesario interpretar distintos signos y elementos del habla muy presentes y marcados en los discursos y reforzar ejercicios

de habla, como por ejemplo los actos voluntarios y las temáticas de apropiación.

Sumado a estos se deben realizar pausas o interrupciones conscientes, no por parte del maestro ya que podrían afectar la motivación, y estas no serían pausas por pérdida de fluidez, porque se requiere una interpretación adecuada del contexto donde se está desarrollando.

Como bien lo argumenta “Un hablante competente ha de parar de vez en cuando para adaptar la formulación a la conceptualización previa, pero las pausas frecuentes son síntoma de que el hablante tiene dificultades”

Dimensión 3: Coherencia

Níkleva, D. y López-García, M. (2019). Manifiesta que. En la tradición didáctica el estudio de la lengua ha sido primordial por ser el instrumento principal de comunicación y de almacenamiento del conocimiento acumulado durante siglos.

Los que nos dedicamos a la enseñanza de la lengua nos enfrentamos a diario con toda la problemática del proceso de adquisición ya sea de la lengua materna (L1) o de una segunda lengua (L2) o lengua extranjera (LE). Y también comprobamos a diario que entre las cuatro destrezas clásicas –comprensión lectora y auditiva ; y expresión oral y escrita- la más difícil de conseguir es la expresión oral.

Por otra parte, la expresión oral es fundamental para la comunicación y, por tanto, se le debe otorgar la importancia que tiene su tratamiento en el aula.

El término expresión oral es muy amplio; en ella tendría cabida cualquier tipo de producción oral; por esta razón, los especialistas han hecho numerosas distinciones entre la denominada expresión oral y la interacción oral

Con respecto a la primera, el Instituto Cervantes en su Diccionario de términos clave de ELE: La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral.

Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

Con respecto a la interacción oral,

se afirma que: En la teoría de la comunicación se entiende por interacción un tipo de actividad comunicativa realizada por dos o más participantes que se influyen mutuamente, en un intercambio de acciones y reacciones verbales y no verbales.

El uso interaccional de la lengua, orientado a las relaciones sociales, se complementa con el uso lingüístico transaccional, orientado al intercambio de ideas. Una conversación cotidiana, una reunión de trabajo, una clase, un saludo o una partida de cartas, por ejemplo, son interacciones. (...) La consideración de la interacción en la didáctica de las lenguas ha supuesto plantear el aprendizaje lingüístico como un

conjunto de intercambios comunicativos en que los interlocutores que participan quedan implicados por las acciones y reacciones que realizan.

El aprendizaje, desde esta perspectiva, es concebido como una construcción colectiva, donde los aprendientes elaboran su propio conocimiento y comprensión de la lengua. Por otra parte, si la función principal de la lengua es la comunicación, la enseñanza-aprendizaje de la lengua materna y extranjera deben tener como objetivo esencial el dominio de una destreza cognitiva compleja

que implica el conocimiento de otras micro destrezas tanto en el ámbito lingüístico como en el contexto social de la lengua.

Desde un punto de vista didáctico estas destrezas se han subdividido en receptivas o interpretativas (comprensión oral y lectora) y productivas o expresivas (interacción oral y expresión escrita).

La adquisición de estas cuatro destrezas es común tanto en la adquisición de la L1 como en la L2.

Como han indicado la modalidad oral es natural, consustancial al ser humano y constitutiva de la persona como miembro de una especie; la oralidad cumple una función social básica y fundamental que consiste en permitir las relaciones sociales.

El Marco común europeo de referencia para las lenguas define la interacción como: “[un tipo de actividad en la que] al menos dos individuos participan en un intercambio oral o escrito, en el que la expresión y la comprensión se alternan y pueden de hecho solaparse en la comunicación oral [...]”

La interacción es un intercambio de acciones y reacciones verbales y no verbales, en la cual el uso interaccional de la lengua (orientado a las relaciones sociales) se complementa con el uso lingüístico transaccional (orientado al intercambio de ideas).

En consecuencia, el aprendizaje de la interacción oral implica algo más que aprender a comprender y a producir expresiones, ya que dos o varios interlocutores pueden hablar y escucharse al mismo tiempo.

Se puede afirmar que la expresión oral es una capacidad comunicativa que engloba por una parte un conjunto de aspectos lingüísticos como la pronunciación, el léxico, la gramática y, por otra, una serie de conocimientos socioculturales y pragmáticos.

Por estas razones, las destrezas de producción oral son esenciales en la formación de alumnos autónomos, como indica la meta de la clase de lenguas debe ser convertir al aprendiz en un hablante y comunicador autónomo que pueda interaccionar eficazmente en el contexto sociocultural que le corresponda” .

En consecuencia, para alcanzar una verdadera autonomía comunicativa, el profesor tiene que desarrollar en el aula una serie estrategias de comunicación a través de diferentes actividades y prácticas que veremos más adelante.

El mensaje en la expresión oral

La unidad temática

En cualquier intercambio comunicativo el mensaje sigue una unidad temática; esta puede verse alterada por las inconexiones de los

mensajes y por las aglomeraciones de otros temas (desvíos del contenido inicial).

De este modo, los interlocutores en sus intervenciones no siguen siempre un mismo tema, sino que los diversifican con otros e introducen comentarios. Las digresiones y comentarios al margen del tema son inevitables en cualquier tipo de intercambio, pero hay que saber dosificarlas.

Los hablantes divagadores transgreden la unidad temática, ya que suelen hacer asociaciones libres que se les ocurren en el momento de sus intervenciones y corren el riesgo de desviarse del tema tratado.

Dificultades lingüísticas de la expresión oral ç

Las dificultades, las deficiencias o alteraciones del lenguaje tradicionalmente han sido estudiadas una perspectiva fónica, sintáctica, morfológica, léxica y semántica. Las alteraciones fónicas del discurso se deben a articulaciones relajadas, a las pronunciaciones exageradas que deforman sonidos, y a las entonaciones inadecuadas.

Las deficiencias de tipo sintáctico se producen por acumulación de ideas en una misma oración y requieren la ejercitación de secuencias de ideas para poder repararlas.

El uso de oraciones (unidades) incompletas también afecta a la comprensión y empobrece cualquier forma de expresión.

Además, el mal empleo de los conectores discursivos repercute en la relación

En cuanto a las deficiencias léxico-semánticas, la utilización de un léxico escaso, o de términos ambiguos y abstractos afecta directamente a la comprensión del mensaje.

El uso de palabras comodines como “cosa” (para sustantivos) y “hacer” (para verbos) declina asimismo la precisión léxica y la recurrencia a la sinonimia. Las alteraciones de tipo semántico se deben a un mal uso de términos, principalmente, significados equívocos, por ejemplo, “cociente intelectual” por “coeficiente intelectual”

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de investigación

Es de estudio correlacional, porque se midió la variable técnica del debate y la expresión oral, posteriormente se halla la relación entre ambas variables de estudio, estas ideas se sustentan en lo que indica Pineda, (Hernández, Fernández y Baptista 2014). señalan que la relación es el grado en que dos variables independiente y dependiente se encuentran relacionadas. (p. 187)

3.2. Diseño de Investigación

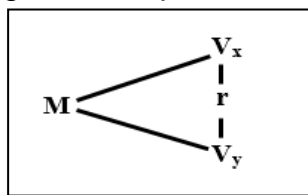
El diseño de la investigación es no experimental, porque no se van a alterar las variables de estudio, según (Hernández, Fernández y Baptista 2010).

Asimismo, es correlacional, por estudiar la relación entre variables en una investigación. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014). El método fue hipotético deductivo, ya que se probaron las hipótesis y se obtuvo conclusiones. (Hernández et al, 2006)

Esta investigación en función a la formulación de sus problemas, objetivos e hipótesis, diseño (descriptivo correlacional) tiene como esquema el siguiente

Descriptivo correlacional tiene como esquema el siguiente:

Figura 1. Esquema del estudio.



Donde:

M. = Muestra

Vx. = Taller de juegos de roles

Vy. = Expresión oral en niños

r. = Relación.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población estuvo conformada por el total de los niños del primer grado de la IE. N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE

Tabla 2. Estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la IE . N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE

Grado	Sección	Total, De Estudiantes
1er Grado Educ. Primaria	A	22
	B	25
	C	25
	D	20
	E	25
	F	25
Total		139

3.3.2. Muestra

La muestra de estudio seleccionado fue el método muestreo no probabilístico, considerando el criterio propio. A continuación, se presenta la siguiente tabla.

Tabla 3. Estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la IE . N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE

Grado	Sección	Total, De Estudiantes
1er Grado Educ. Primaria	E	25
Total		25

Fuente: Registro de la IE.

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación

La técnica que uso este estudio fue la OBSERVACIÓN, lo que permitió recoger los resultados de las variables Independiente y Dependiente

Se utilizo la técnica de la lista de cotejo, siendo administrada por los investigadores según los comportamientos que observen en los estudiantes del 1er grado “E”.

Esta consistió en un conjunto de preguntas referentes a las variables que vamos a medir, muchas veces van por separado, una lista de cotejo para cada variable, en este se debe tener en cuenta los problemas, objetivos e hipótesis a investigar. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El instrumento que se utilizo es la lista de cotejo que será la expresión oral de los estudiantes del 1er grado “E” de educación primaria, de los autores: Juana Dávila y Daniel Pezo

3.5. Procedimiento de recolección de Datos

Los procedimientos de recolección de datos de esta investigación se dieron de la siguiente manera:

Se aplico los instrumentos de las variables de estudio para la recolección de datos en la Institución Educativa Primaria N°64912 MARKO EMILIA JARA SCHENONE

Recojo de los instrumentos de investigación llenados por los investigadores de los estudiantes de la muestra en la sede de estudio.

Procesamiento de los instrumentos aplicados y se extrajo los resultados y conclusiones de la investigación sobre las variables de estudio de la Muestra tomada.

3.6. Tratamiento de datos

Tabla 4. Variable 1. Los datos de la variable del debate fueron procesados por el estadístico alfa de Cronbach.

Alfa de Cronbach	Ítems	Sujetos
0.91	10	25

Interpretación: El Estadístico que se ha utilizado para calcular la prueba de confiabilidad (coeficiente alfa de Cronbach) del instrumento de investigación que arrojó 0.91, por ende, el instrumento es altamente confiable para la investigación por el resultado que arrojó.

Tabla 5. Variable 2. Los datos de la variable expresión oral fueron procesados por el estadístico alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Ítems	Sujetos
0.88	10	25

Interpretación: El Estadístico que se ha utilizado para calcular la prueba de confiabilidad (coeficiente alfa de Cronbach) del instrumento de investigación que arrojó 0.88 por ende, el instrumento es altamente confiable para la investigación por el resultado que arrojó.

CAPITULO IV

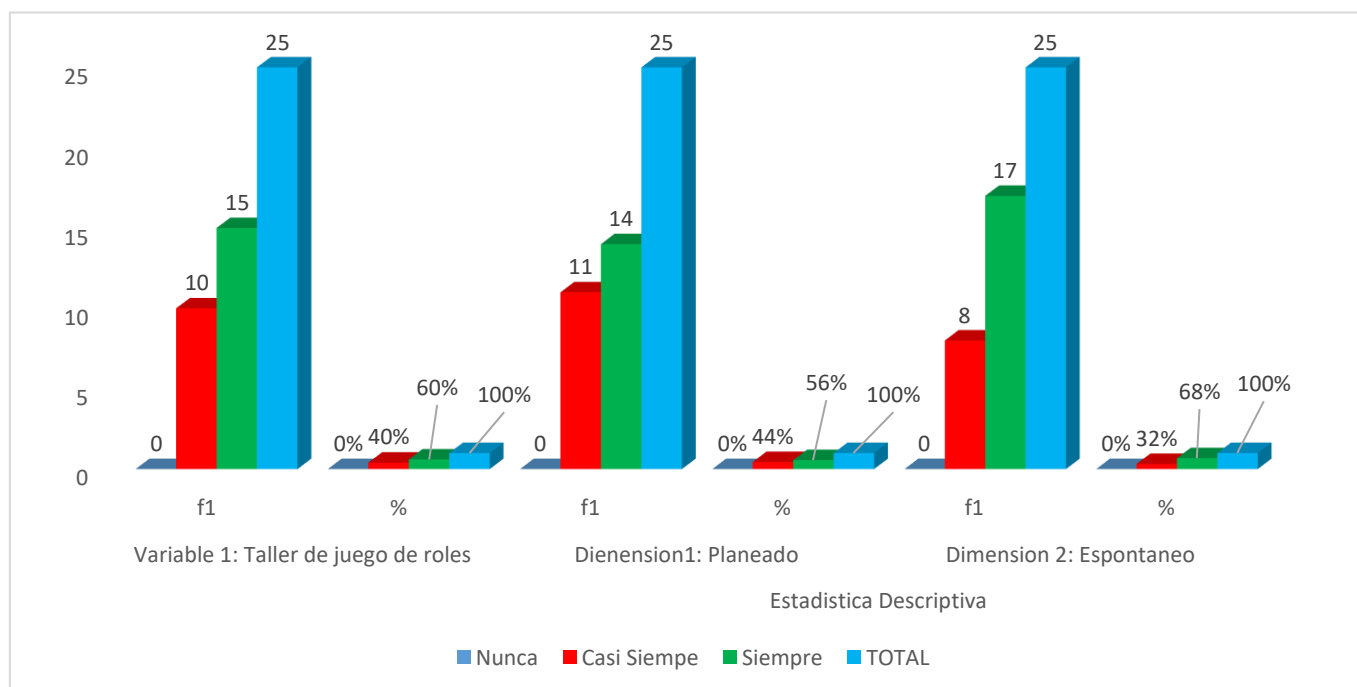
RESULTADO

Tabla 6. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones

Niveles	Estadística Descriptiva					
	Variable 1: Taller de juego de roles		Dienension1: Planeado		Dimensión 2: Espontaneo	
	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%
Casi Siempre	10	40%	11	44%	8	32%
Siempre	15	60%	14	56%	17	68%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%

Fuente: Base de datos estadística

Figura 2. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones



Fuente: datos obtenidos de los instrumentos aplicados

Interpretación:

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura, muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Taller de juegos de roles* en donde el 40.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, el 60.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 1:*

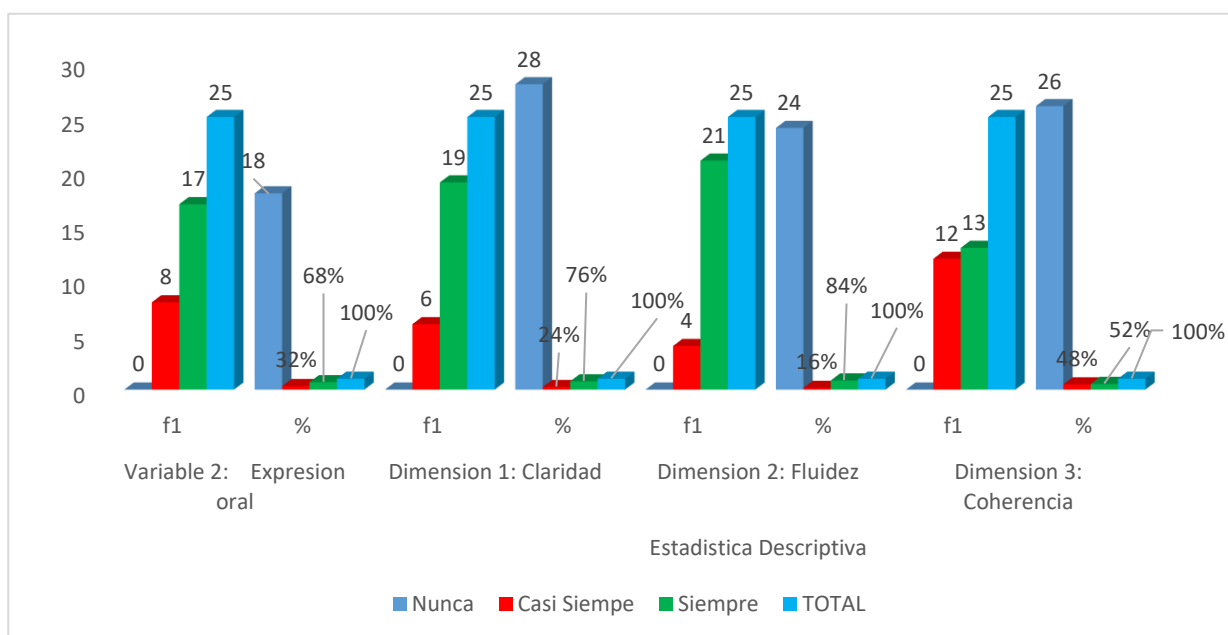
Planeado en donde que el 44.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 56.0% de los encuestados mostraron esta SIMEPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Espontaneo* , en donde que el 33.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 68% de los encuestados mostraron estar SIMEPRE concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables de estudios respectivo.

Tabla 7. Puntajes de la variable: Expresion oral y sus dimensiones

Niveles	Estadística Descriptiva							
	Variable 2: Expresión oral		Dimensión 1: Claridad		Dimensión 2: Fluidez		Dimensión 3: Coherencia	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempre	8	32%	6	24%	4	16%	12	48%
Siempre	17	68%	19	76%	21	84%	13	52%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Fuente: Base de datos estadística

Figura 3. Puntajes de la variable: Taller de juego de roles y sus dimensiones



Fuente: datos obtenidos de los instrumentos aplicados

Interpretación:

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Expresión oral* en donde el 32.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, el 68.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 1: Claridad* en donde que el 24.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 76.0% de los encuestados mostraron esta SIMEPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Fluidez* , en donde que el 16.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 84% de los encuestados mostraron estar SIMEPRE de acuerdo finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Coherencia* en donde que el 48.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 52% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo , concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables X y Y respectivo

Prueba de normalidad

Tabla 8. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov

Prueba de normalidad	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig. (P-valor)
Dimensión 1 : Claridad	,778	25	,000
Dimensión 2 : Fluidez	,865	25	,000
Dimensión 3 : Coherencia	,856	25	,000
Variable 1: Taller juego de roles	,688	25	,000
Variable 2 : Expresión oral	,659	25	,000

Fuente: De los Instrumento Aplicado base de datos

Descripción: La tabla 6, muestra la prueba de normalidad denominada Kolmogórov-Smirnov, debido a que el tamaño de la muestra de estudio fue de 25,

y luego de realizar el procesamiento en el SPSS.27, el p-valor es mayor a 0.000 en todas variables y dimensiones respectivas. En consecuencia, los datos recolectados en la sede de estudio se distribuyen de manera asimétrica y nos recomienda emplear la prueba de correlación de Spearman para las pruebas de hipótesis respectivos de las variables de estudio.

Resultados mediante la estadística inferencial

Tabla 9. Prueba de hipótesis general – Taller de juego de roles vs Expresión oral

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Expresion oral
Variable 1:	Rho	,688
Taller de juego de roles	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	25

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0,688 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

Tabla 10. Prueba de hipótesis específica 1: Claridad – Expresion oral

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Expresión oral
Dimensión 1: Se Claridad	Rho	,778
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	25

Fuente: De los Instrumento Aplicado de la muestra tomada

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis Especifico 1: claridad se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.778 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación

significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la claridad* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 2: Fluidez – expresión oral

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Expresión oral
Dimensión 2 : Fluidez	Rho	,668
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	25

Fuente: De los Instrumento Aplicado de la muestra tomada

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 2 : Fluidez* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.865 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la fluidez* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

Tabla 12. Prueba de hipótesis específica 3: Coherencia – Expresión oral

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Expresión oral
Dimensión 3 : Coherencia	Rho	,856
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	25

Fuente: Elaboración de acuerdo del Instrumento Aplicado de la muestra tomada.

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 3: Coherencia* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.856 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación

significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la coherencia* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

4.1. Discusión

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Taller de juegos de roles* en donde el 40.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, el 60.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 1: Planeado* en donde que el 44.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 56.0% de los encuestados mostraron esta SIMEPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Espontaneo* , en donde que el 33.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 68% de los encuestados mostraron estar SIMEPRE concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables de estudios respectivo.

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Expresion oral* en donde el 32.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, el 68.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 1: Claridad* en donde que el 24.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 76.0% de los encuestados mostraron esta SIMEPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Fluidez* , en donde que el 16.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 84% de los encuestados mostraron estar

SIMEPRE de acuerdo finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Coherencia* en donde que el 48.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 52% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo , concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables X y Y respectivo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se llegó a la siguiente conclusión sobre el trabajo de investigación:

- ✓ Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0,688 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022.
- ✓ Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *hipótesis Especifico 1: claridad* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.778 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la claridad* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022.
- ✓ Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 2 : Fluidez* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.865 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la fluidez* en los niños del primer grado de

educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022.

- ✓ Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Específica 3: Coherencia* , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.856 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con *la expresión oral en la coherencia* en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022

5.2. Recomendaciones

Se recomienda lo siguiente

- A las autoridades de la Institución Educativa N°64912 Marko Emilio Jara Schenone seguir apoyando estos trabajos de investigación que realzan la problemática y alternativas de solución en las aulas de los grados establecidos
- A las Autoridades educativas de la UGEL de Coronel Portillo tomar las referencias investigativas sobre los resultados obtenidos para mejorar algunos aspectos reales sobre esta problemática
- Finalmente, a los investigadores de la Universidad Nacional de Ucayali PROLIUNU seguir por están sendas de solucionar problemas de aprendizaje en sus estudiantes a futuro

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121.
- Borges, C., Solovieva, Y., & Rojas, L. Q. (2020). Efectos del juego de roles sobre la interiorización de acciones objetales y simbólicas en preescolares. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 20(1), 1-16.
- Barbosa Romero, K. P., Cifuentes Velandia, C. V., & Martínez Moreno, Y. A. (2017). *El juego de roles: una estrategia lúdico pedagógica para potenciar las habilidades del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas entre los cinco y siete años del Liceo Comercial Nuevo Alejandrino* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Cardona, A. O. (2014). 6 LA MOTIVACIÓN EN LA EXPRESION ORAL. *Revista Huellas*, 1(2).
- Calderón Paredes, L. E. Juegos de roles empleando títeres para mejorar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial N° 625 Virgen del Pilar del distrito de Yarinacocha-provincia de Coronel Portillo-Ucayali, 2020.
- Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., ... & Osorio, A. (2019). Estrategia de desarrollo, para empezar a analizar hasta qué punto pueden llegar a ser útiles a nivel educativo

- Castán, A. R., Ruano, J. A. P., Municio, Á. M. G., & Rodríguez, V. S. J. (2019). Gamificación en ingeniería de organización: "cubioska" un juego de role en entorno web. *Dirección y Organización*, (69), 62-81.
- Durán, M. A. (2021). La motivación intrínseca para el desarrollo de la fluidez oral en el aprendizaje de la lengua inglesa en estudiantes adultos con nivel A1 del Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie.
- Dionicio Muñoz, N. M. (2020). Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución educativa inicial parroquial N° 1557 "Señor de Pumallucay"-Yungay, 2018.
- Estacio Flores, J. H. (2022). Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019.
- Granados Castro, D. (2019). El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). Analisis de los datos cuantitativos. Metodología de la investigación, 407-499.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la. *Ciudad de México: Mc Graw Hill*, 12, 20.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Diseño de investigación. México: ediciones Mc. Graw hi.
- Níkleva, D. G., & López-García, M. P. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio siglo XXI*, 37(3 Nov-Feb), 9-32.

- Pallarozo, C. G. Q., & Cordero, N. M. C. (2021). Aula invertida y juego de roles: Implementación en el bachillerato técnico agropecuario. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 106-127.
- Rodríguez Valladares, E. J. (2021). Taller de Improvisación Teatral para promover el liderazgo empático de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IEP Benjamín Barton, ubicada en el distrito del Rímac.
- Rios Ochoa, C. Taller de títeres para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa N° 430 Mi Pequeño Mundo del distrito de Calleria–provincia de Coronel Portillo-Ucayali, 2020.
- Reyes Vega, S. P. (2020). Intervención educativa con juego de rol para promover las competencias de comunicación e integración de equipos de trabajo.
- Soplin Diapiz, L., & Chávez Grandes, S. (2019). Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, 2019.
- Suárez-Cretton, X., Castro-Méndez, N., & Muñoz-Vilches, C. G. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 20-37.

ANEXO

ANEXO 1 - MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: TALLER JUEGOS DE ROLES Y SU RELACION CON LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°64912 MARKO EMILIO JARA SCHENONE DISTRITO DE MANANTAY - 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?</p> <p>Problemas Específicos ¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la claridad</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?</p> <p>¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la fluidez</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?</p> <p>¿Qué relación existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la coherencia</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022 ?</p>	<p>objetivo General Determinar la relación entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022</p> <p>Objetivos Específicos Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la claridad</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022</p> <p>Observar la relación que existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la fluidez</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022</p> <p>Identificar la relación que existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la coherencia</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con la expresión oral en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022</p> <p>Hipótesis Específicos Existe relación significativa Describir la relación que existe entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la claridad</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay – 2022</p> <p>Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la fluidez</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022</p> <p>Existe relación significativa entre los talleres juegos de roles con <i>la expresión oral en la coherencia</i> en los niños del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°64912 Marko Jara Schenone Distrito de Manantay - 2022.</p>	<p>Variable independiente 1: Taller de juego de roles</p> <p>Variable dependiente 2: Expresión Oral</p>	<p>- Planeado</p> <p>- Espontaneo</p> <p>- Claridad</p> <p>- Fluidez</p> <p>- Coherencia</p>	<p>Tipo de estudio: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño Descriptivo</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <pre> graph LR M --- Vx M --- r M --- Vy </pre> </div> <p>POBLACION: 139 MUESTRA: 25 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos - Variable 1: Taller de juego de roles Técnica: observación Instrumento: lista de cotejo - Variable 2: Expresión oral Técnica: Observación Instrumento: lista de cotejo</p> <p>Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tabulación de datos instrumentos - Tabla o cuadrados estadísticas - Gráficos (circular o barras) respectivo



ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Primaria



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: Mg. OFELIA GOMEZ MORI

Mg. BEATRIZ VALLES RIOS

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: Taller Juegos de Roles

Autores del Instrumento: Bach. Juana Dávila Panaifo

Bach. Daniel peso diaz

Table with 4 columns: Items, Preguntas, Appreciación (SI, NO), and Observaciones. It contains 9 rows of validation questions regarding the instrument's structure and content.

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

Firma: Fecha:/...../.....



ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Primaria



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: Mg. OFELIA GOMEZ MORI

Mg. BEATRIZ VALLES RIOS

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: Expresión Oral

Autores del Instrumento: Bach. Juana Dávila Panaifo

Bach. Daniel Pezo Diaz

Table with 5 columns: Items, Preguntas, and sub-columns for SI and NO under the heading 'Apreciación', and Observaciones. It contains 9 rows of validation questions.

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

Firma: Fecha:/...../.....

a) Instrumento Variable: **EXPRESION ORAL**

Estimado(a) estudiante: Este instrumento es para conocer acerca de tu cultura lectora. Es anónimo, por lo que te pedimos que respondas con sinceridad, escribiendo una equis (X) debajo de la opción que consideres que se ajusta a tu criterio. Muchas gracias. Si: 2 ; No: 1

Valor máximo 64 – Valor mínimo 32 = 32/3 = 10,6

Malo 8-10
Regular 11-13
Bueno 14 - 16

Dimensión: Claridad		sí	no
1	¿Observas a tus padres o a algún miembro de tu familia leer continuamente?		
2	¿Sigues el ejemplo de algún modelo lector en tu familia?		
3	¿Conoces algunos modelos lectores históricos en tu comunidad?		
4	Antes de leer. ¿Crees que es importante conocer la naturaleza del texto?		
5	¿Has sido motivado por tus padres o algún familiar desde tu niñez a la lectura?		
6	¿Acudes cotidianamente a espacios públicos que fomenten hábitos lectores?		
7	¿Evidencias la naturaleza del texto que lees?		
8	¿Empleas el uso de anotaciones para evidenciar la naturaleza del texto que lees?		
Dimensión: Fluidez			
9	¿Conoces un lugar acondicionado para leer en tu casa?		
10	¿Te gusta el lugar acondicionado para leer en tu casa?		
11	¿Tienes un tiempo determinado para los momentos de la lectura?		
12	¿Mides el tiempo dedicado a la lectura?		
13	¿Valoras los contenidos relevantes que presenta la lectura?		
14	¿Controlas con frecuencia del tiempo de la lectura a fin de valor su contenido literario?		
15	¿Subrayas con constancia las ideas relevantes de la lectura?		
16	¿considerar que subrayar agiliza tu comprensión lectora?		
Dimensión: Coherencia			
17	¿Comprendes en su totalidad el sentido de la lectura?		
18	¿Relatas de manera oral la aprehensión del sentido del texto?		
19	¿Identificas las formas que tiene el texto (título, subtítulo, estructuras del texto)?		
20	¿podrías elaborar un organizador visual de las formas que tiene el texto?		
21	¿Expresas las ideas jerarquizadas a través del parafraseo?		
22	¿Analizas las ideas jerarquizadas de la lectura?		
23	¿Reconoces las ideas menos relevantes del texto?		
24	¿Haces inferencias a partir de la información específica?		
Dimensión: Reflexión			
25	¿Reflexionas en familia a partir de la información explícita de la lectura?		
26	¿Valoras que la lectura en familia produce efectos positivos?		
27	¿Explicas la intención del autor a partir de la experiencia en la lectura?		
28	¿Los mensajes de la lectura influyen en el cambio de vida y estilo personal?		
29	¿Consideras que la práctica de la lectura diaria te motiva a la superación personal?		
30	¿Explicas la intención del autor a partir de la experiencia en la lectura?		
31	¿Asumes una postura a partir de la información que guarda el texto?		
32	¿Opinas acerca de temas impactantes de la lectura?		