



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” - Amay, 2024

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Ana Cristina Santos Sanchez

Nancy Jennifer Flores Carcamo

Asesor

Dr. Paul Remy Rios Macedo

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial




Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Ana Cristina Santos Sanchez	75123124	29-01-2025
Nancy Jennifer Flores Carcamo	71934453	29-01-2025
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Paul Remy Rios Macedo	44448987	0000-0002-3648-2529
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937
M(o). Alex Ernesto Quintana Palomino	42161710	0000-0002-2076-5751

Ana Cristina Santos Sanchez-2025-003767 Nancy Je...

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N...

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3131051372

Fecha de entrega

16 ene 2025, 4:36 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 ene 2025, 4:34 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

BORRADOR_DE_TESIS_SANTOS_SANCHEZ.docx

Tamaño de archivo

236.5 KB

62 Páginas

10,886 Palabras

55,079 Caracteres



Página 2 of 68 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3131051372

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedicado a mis padres por todo su amor y cariño.

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento especial a mi asesor y docentes por sus enseñanzas.

INDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE FIGURAS.....	XI
RESUMEN	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN	15
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1 Descripción de la realidad problemática	16
1.2 Formulación de problema.....	17
1.1.1. Problema general	17
1.3 Objetivos	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.4 Justificación.....	18
1.5 Delimitaciones.....	18
1.6 Viabilidad del estudio.....	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes de la Investigación	20
2.1.1. Antecedentes Internacionales	20
2.1.2. Antecedentes Nacionales	21
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Juego de roles	24
2.2.2. Oralidad	30
2.3. Definición de términos básicos	33
2.4. Hipótesis de investigación.....	35
2.4.1. Hipótesis general.....	35
2.5. Operacionalización de variables.....	35
CAPITULO III METODOLOGIA	37
3.1. Tipo de estudio	37
3.2. Población y muestra	37
3.2.1. Población.....	37
3.2.2. Muestra	37

3.3. Técnicas de recolección de datos	37
3.4. Método de análisis de datos	38
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	39
4.1. Resultados descriptivos de las variables	39
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	56
CAPITULO V DISCUSIÓN.....	57
5.1 Discusión.....	57
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
6.1 Conclusiones	58
6.2 Recomendaciones.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	60
7.1. Fuentes bibliográficas	60
7.2 Fuentes electrónicas	60
MATRIZ DE CONSISTENCIA	63
LISTA DE COTEJO	64

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	36
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	36
Tabla 3El ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente.....	39
Tabla 4La implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente	40
Tabla 5Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse.....	41
Tabla 6Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse.....	42
Tabla 7Cuándo se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda.....	43
Tabla 8Cuándo se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento.....	44
Tabla 9El niño tiene un nivel expresivo adecuado para su edad	45
Tabla 10El niño tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad	46
Tabla 11El niño se expresa espontáneamente a través de una hoja.....	47
Tabla 12El niño se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas.....	48
Tabla 13El niño tiene un funcionamiento correcto de su morfología.....	49
Tabla 14El niño tiene un funcionamiento correcto de su fonología	50
Tabla 15El niño tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis	51

Tabla 16El niño tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles	52
Tabla 17El niño recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles	53
Tabla 18El niño tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles	54
Tabla 19El niño relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 El ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente.....	39
Figura 2 La implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente	40
Figura 3 Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse.....	41
Figura 4 Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse.....	42
Figura 5 Cuándo se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda.....	43
Figura 6 Cuándo se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento.....	44
Figura 7 El niño tiene un nivel expresivo adecuado para su edad	45
Figura 8 El niño tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad	46
Figura 9 El niño se expresa espontáneamente a través de una hoja.....	47
Figura 10 El niño se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas.....	48
Figura 11 El niño tiene un funcionamiento correcto de su morfología	49
Figura 12 El niño tiene un funcionamiento correcto de su fonología.....	50
Figura 13 El niño tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis	51
Figura 14 El niño tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles	52

Figura 15El niño recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles	53
Figura 16El niño tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles	54
Figura 17El niño relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles	55

RESUMEN

Es conocido que las primeras vivencias del idioma se crean de manera natural y espontánea en la vida familiar, por lo que el menor internaliza, como una forma específica de entendimiento, los métodos operativos y funcionales de un idioma específico, su lengua natural. A través de la conversación, el menor organiza los hechos de su existencia cotidiana alrededor de su yo, del cuerpo que tiene y del momento en que se encuentra. En el momento en que toma como suyos los signos lingüísticos que corresponden a tales circunstancias, establece su posición subjetiva, es decir, se estima como individuo dentro del ámbito del espacio y la temporalidad.

Objetivo: Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

Metodología: nivel correlacional, tipo básico. Población y muestra: 23 niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay. Conclusión: El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024

La autora

Palabras claves: juego de roles, estrategias, oralidad

ABSTRACT

It is known that the first experiences of language are created naturally and spontaneously in family life, so the child internalizes, as a specific form of understanding, the operational and functional methods of a specific language, his natural language. Through conversation, the child organizes the facts of his daily existence around his self, the body he has and the moment in which he finds himself. At the moment in which he takes as his own the linguistic signs that correspond to such circumstances, he establishes his subjective position, that is, he estimates himself as an individual within the scope of space and temporality. Objective: To determine the influence of role-playing as a strategy for the development of the orality of the children of the I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024. Methodology: correlational level, basic type. Population and sample: 23 children from the I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay. Conclusion: Role-playing influences as a strategy for the development of oral communication in children of the I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024

the author

Keywords: role-playing, strategies, oral communication

INTRODUCCIÓN

Los análisis indican que el menor genera la mayoría de los procesos mentales y de lenguaje cuando empieza a convivir dentro de la escuela (primera etapa, segunda etapa y, en el caso de que sea mujer, tercera etapa). La compra del idioma está en relación a la primera fase del desarrollo de los niños y se origina por componentes familiares, escolares y personales; no obstante, muchas casas no brindan a los infantes actividades que desarrollen su habilidad lingüística, además, se puede observar en las primeras clases de la región Huacho hay fallas en el uso del idioma como eje del estudio y además se muestran en el bajo desempeño en la escuela en cuanto a la comprensión del idioma escrito y hablado. En el colegio donde se está investigando se evidencia que los estudiantes poseen dificultades en la manifestación de sus ideas, esto nos preocupa debido a que deseamos aumentar la capacidad de expresión de los estudiantes de diferentes instituciones

La tesis comprende 7 capítulos según la resolución de grados y títulos donde se aprueba la estructura de la tesis.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Es conocido que las primeras vivencias del idioma se crean de manera natural y espontánea en la vida familiar, por lo que el menor internaliza, como una forma específica de entendimiento, los métodos operativos y funcionales de un idioma específico, su lengua natural. A través de la conversación, el menor organiza los hechos de su existencia cotidiana alrededor de su yo, del cuerpo que tiene y del momento en que se encuentra. En el momento en que toma como suyos los signos lingüísticos que corresponden a tales circunstancias, establece su posición subjetiva, es decir, se estima como individuo dentro del ámbito del espacio y la temporalidad.

Los análisis indican que el menor genera la mayoría de los procesos mentales y de lenguaje cuando empieza a convivir dentro de la escuela (primera etapa, segunda etapa y, en el caso de que sea mujer, tercera etapa). La compra del idioma está en relación a la primera fase del desarrollo de los niños y se origina por componentes familiares, escolares y personales; no obstante, muchas casas no brindan a los infantes actividades que desarrollen su habilidad lingüística, además, se puede observar en las primeras clases de la región Huacho hay fallas en el uso del idioma como eje del estudio y además se muestran en el bajo desempeño en la escuela en cuanto a la comprensión del idioma escrito y hablado.

En el colegio donde se está investigando se evidencia que los estudiantes poseen dificultades en la manifestación de sus ideas, esto nos preocupa debido a que deseamos aumentar la capacidad de expresión de los estudiantes de diferentes instituciones, en especial de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” - Amay. Trajimos

adelante un programa de investigación, con el fin de aumentar su capacidad de habla, que es muy necesario.

1.2 Formulación de problema

1.1.1. Problema general

¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?

1.1.2. Problemas específicos

¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?

¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?

¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

1.4 Justificación

Por su vertiente sociocultural, debido a que posibilita la identificación de las categorías de idioma hablado por los niños de inicial, esto luego se perfecciona y se fortalece para que los estudiantes consigan el grado fundamental del modo más óptimo. El estudio se ubica porque aspira a explicar una dificultad real que existe en los establecimientos educacionales de Huacho.

La explicación con respecto a la utilidad de la profesionalidad se encontraba en la necesidad de que los profesores adquirieran mayor conocimiento acerca del uso del juego de roles como método para enseñar y conseguir mejores resultados en la elaboración de los trabajos de aprendizaje de orales y de esta manera, conseguir un objetivo de aprendizaje de orales alto. De la misma manera la afinidad con los objetivos de la institución hizo posible conocer los juegos y utilizarlos en el colegio involucrado en esta investigación.

1.5 Delimitaciones

Delimitación temporal: año 2024

Delimitación geográfica: I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se considera factible porque tiene los requisitos que exige la universidad para la obtención del grado académico además de tener un marco teórico con autores reconocidos dando realce a la investigación, es viable además porque se estudian variables de interés social el cual no daña a medio ambiente sino buscar aportar a la sociedad.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Beltrán (2023) en su tesis titulada “*actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de lenguaje oral en niños*”, su objetivo es estudiar la influencia de los juegos en el avance de la oralidad entre infantes de nivel inicial de la franja de edad de 4 a 5 años, concluye que los juegos son considerados un medio para que los docentes logren aprendizajes importantes para los niños en edad preescolar. El aprendizaje activo a través de actividades lúdicas promueve el proceso de enseñanza, haciendo del juego una herramienta para afrontar eficazmente los desafíos y los bebés adquieren habilidades de forma natural. De esta forma se puede conseguir no sólo el desarrollo integral de habilidades cognitivas como el lenguaje, sino también el desarrollo integral de habilidades sociales y emocionales, permitiendo a los bebés aprender a trabajar en equipo, compartir, respetar reglas y cultivar su creatividad e imaginación (p. 20).

Gonzalez & Tigrero (2022) en su tesis titulada “*juego de roles e el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años*”, su objetivo es establecer cómo el juego de roles afecta el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años, concluye que se hace notar que la utilización del juego de roles es fundamental, debido a que tiene una importancia grande en el desarrollo del idioma spoken por los niños de 3 a 4 años del nivel inicial, además incrementa la fluidez de las palabras y genera que el menor se acostumbre a desenvolverse en el entorno que le pertenece. Además de eso, le da la oportunidad al menor de interactuar con sus compañeros, concebir

escenas en las cuales pueda expresar de manera natural sus ideas y pareceres respecto a la actividad que van a realizar (p. 43).

Cubides (2020) en su tesis titulada “*el juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*”, su objetivo es averiguar la influencia de la recreación en el desarrollo de la capacidad de oración de los alumnos del tercer grado del colegio Prado Veraniego IED, concluye que para los primeros puestos, la fluidez, se evidenció un progreso en los estudiantes, sin embargo, es importante admitir que el conocimiento previo de palabras tiene un efecto directo en la manifestación de la competencia oral y en la fluidez del discurso, ya que, sin tener un vocabulario extenso, provoca que la extensión del discurso se ve interrumpida al querer ampliar las palabras para no ser repetitivo y tener un mensaje que sea coherente y entendible. Por otro lado, es fundamental admitir que en dependencia del cargo o de la circunstancia se requiere utilizar un vocabulario distinto, es decir, más formal, esto además afectaba la fluidez debido a que no se tenía un vocabulario distinto al cotidiano, es decir, más casual (p. 72).

Vargas (2019) en su tesis titulada “*el juego de rol: herramienta para mejorar la oralidad*”, su objetivo es evaluar la influencia de la utilización del juego de rol como instrumento didáctico para desarrollar la habilidad de hablar en voz alta en estudiantes del nivel 503 del I.E.D. Liceo Femenino Mercedes Nariño, concluye que El juego de rol tiene un efecto positivo en la mejoras de la oratoria de las estudiantes, ya que durante la investigación se evidenció cómo las menores adaptaron un texto a diferentes situaciones, además de cambiar el tono de voz y así mismo mejorar las relaciones entre personas (p. 78).

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Valladares (2024) en su tesis titulada “*el juego de roles como estrategia para el*

desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima”, su objetivo es evaluar el desempeño de los roles como método para progresar en la habilidad de hablar en niños de 4 años que asisten a una escuela privada de la ciudad de Lima, concluye que el juego de roles se utiliza como táctica didáctica no planeada para apoyar la habilidad de hablar de los niños, esto se debe a que los docentes valoran la importancia del juego de roles y los provechos que tiene, no obstante, debido a la raíz de la institución, no es una táctica que se implementen de manera deliberada sino que es parte de la propuesta que hace la escuela (p. 56).

Vila (2024) en su tesis titulada *“juego de roles y la expresión oral en niños del nivel inicial de una institución educativa pública de Pachacamac – 2023”*, su objetivo es establecer la vínculo entre la representación de roles y la conversación en menores del primer nivel de un colegio público de la ciudad de Pachacamac en el 2023, concluye que se corroboró una correlación positiva de manera moderada, ya que se obtuvo un RHO de 0.459 y una importancia de p de 0.002 entre el comportamiento lúdico y la expresión verbal en menores de nivel inicial de un colegio público de nombre Pachacamac – 2023. Esto evidencia la influencia beneficiosa que tiene el juego de roles para desarrollar la capacidad de expresión por medio de la lengua (p. 36).

Arenas (2023) en su tesis titulada *“el juego de roles en el mejoramiento de la comprensión y expresión oral en niños de 05 años”*, su objetivo es averiguar la magnitud de la influencia que tiene el juego de roles en la mejoría de la comprensión y expresión verbal de los menores de cinco años del Instituto Educativo Inicial N° 58, concluye que el estudio en su conjunto apoya de manera rotunda la influencia positiva del juego de roles en la potenciación de la comprensión y expresión verbal de los menores de cinco años dentro de la

Institución Educativa Inicial N° 58. La comparación entre los que jugaron juegos de rol y los que no lo hicieron exhibió una gran diferencia en las puntuaciones de entendimiento y expresión por escrito en el primer grupo. Estos resultados validan la importancia de utilizar estrategias de juegos de roles en la formación de niños pequeños para estimular un desarrollo del idioma completo (8p. 61).

Llanco (2023) en su tesis titulada *“juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado”*, su objetivo es averiguar la importancia de los juegos de roles de la sociedad para delimitar sus provechos en el ámbito de la educación inicial, concluye que se estableció que, el jugar roles como método para desarrollar la expresión en primer grado tiene una gran influencia sobre el mismo. En la prueba de hipótesis de Wilcoxon, se obtuvo el valor de significación Asintótica (unilateral) = 0,000, por lo que se rechazó la H0 y se aceptó la H1. A través de la autorización que tiene, los niños pequeños pueden exhibir la gran importancia de los juguetes de roles como método para progresar la expresión por parte de los estudiantes, esto hizo que se desarrollara una voz clara, una expresión fluida y una audición (p. 73).

Gonzales & Villanueva (2022) en su tesis titulada *“el juego de roles y la expresión oral en niños de preescolar de la Institución Educativa Teresa González de Fanning, Jesús María, 2022”*, su objetivo es averiguar la vínculo entre el desempeño de roles y la expresión en voz alta, en menores de preescolar, concluye que en relación con el propósito general, se puede llegar a la conclusión de que, existe una correlación significativamente entre la actuación y la expresión por parte de los niños de preescolar de la Institución Educativa Teresa González de Fanning, Jesús María, 2022. Se debe a que los infantes desde su primera edad deben socializar y desarrollar labores en compañía de otros niños y en la ayuda del juego

de roles, esto será posible (p. 50).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego de roles

Dulanto (2022) define que:

El juego de roles (o roleplaying) es el intento de reproducir una circunstancia de la realidad en un contexto de estudio y formalidad. El formato habitual de los juegos de roles se limita a las discusiones en dúos acerca de las labores que el docente ha dispuesto, cada alumno representa ese papel por una duración limitada. Los que actúan aparentan ser los siguientes en la secuencia del curso.

Este juego tiene una importancia especial para investigar y esclarecer diversas características o cuestiones complejas, ya que los jugadores pueden ponerse en diferentes situaciones y puntos de vista. A través de la representación de las situaciones de manera no planificada, los juegos de rol facilitan la visualización y el análisis de las dificultades o información desde diversas perspectivas, esto ayuda a promover una mayor comprensión de las diferentes maneras de entender una misma realidad.

Jiménez (2021) define que “el juego de rol es un método de estudio que se basa en la acción y en la cual se reproduce una circunstancia que corresponde a la vida real. Los estudiantes pueden interiorizar ideas complejas a través de la representación de un contexto en el cual tienen que poner en práctica esas ideas”.

En este tipo de juegos, la colaboración es normalmente importante para alcanzar el desenlace de la historia, sin embargo, hay ocasiones en las que el jugador que está representado puede impedir que los otros jugadores progresen y, por ende, el desenlace de la partida. En la actualidad, existe tal la fama de esta actividad del estilo que se ha creado la Roleropedia, que se llama así porque está pensada para los juegos de rol.

Se trata de un método por el cual los alumnos adquieren conocimiento a partir de sus vivencias en el momento en que representan los acontecimientos que sucederán en su oficio de abogados, practicando novedosas ideas y métodos además de expresar sus sentimientos (Fernández, 2006).

Finalidad: Al ser un juego en el que todos los participantes obtienen o pierden, por generalidad se tiene en cuenta el desarrollo de la propia historia más que el de haber ganado o perdido. En efecto, el propósito fundamental es conseguir una pequeña representación simbólica. Es más valiosa la vivencia de jugar que la simple ocasión de ganar (Ventura, 2021).

Beneficios del juego de roles:

Echenique (2022) indica que el juego de roles tiene muchos beneficios los cuales se mencionan a continuación:

- *Desarrollan la capacidad de creatividad e imaginación:* Los asistentes ingresan a un universo ficticio donde hay situaciones que tienen que entender y representar. Podemos utilizar imágenes o videos para explicarlo, sin embargo, la capacidad de los estudiantes de imaginarse será fundamental.
- *Estimula el esfuerzo por equipo y las habilidades sociales:* Cada uno posee una habilidad y una capacidad y se pondrán de acuerdo en solucionar el inconveniente.
- *Estimula la toma de responsabilidad y el conocimiento:* Ser consistente con una decisión y aprender de ella es fundamental en este juego, por consecuencia, ser responsable y tomar decisiones.
- *Incrementa la capacidad de conversación:* los estudiantes ampliarán su vocabulario, se comunicarán con el colega y aprenderán de los otros cuando lo hagan con éxito.

- *Antes de actuar, es necesario aumentar la capacidad de análisis y resolución de dificultades:* antes de tomar una decisión, es necesario examinar bien la circunstancia y todas las posibilidades que hay.
- *Entender el entorno que les pertenece:* los infantes, mediante un juego de rol, son capaces de aprender a entender cuáles son los conceptos, las emociones y la manera más clara de expresión para los papás o cuidadores.
- *Desarrollando un complejo pensamiento social:* a pesar de que parece una actividad sencilla, los papeles desempeñan un rol importante en la enseñanza de los niños acerca de la importancia de la planificación y la manera en que es importante asignar las labores. De esta manera, por medio de las acciones comunicativas, de pensamiento y de acuerdo, se desarrolla la habilidad de comunicarse, pensar y llegar a un consenso.

Etapas de implementación del juego de roles:

Perafán (201) indica que para implementar un juego de roles se debe seguir los siguientes pasos:

- *Elige el asunto o la situación, bajo la dirección del docente:* Él se encarga de idear el relato que dará a los alumnos.
- *Asignación de tareas a los alumnos:* Esto es posible hacer que cada uno de los individuos tenga un puesto específico, en consideración a sus particularidades, que le otorgue el rol de padre a un individuo maduro y de buena reputación. Sin embargo, es posible elegir la ruta opuesta: el papel del protagonista le será adjudicado al alumno más receloso del curso.
- *Investigación de un caso y su rol, por parte de los alumnos:* Ellos tienen que educarse acerca de la figura que encarnarán y conocer los componentes del conflicto en cuestión. Antes de la convocatoria, los artistas se organizan y

además practican la escena. Se cree que usted deberá estar presente en la actuación para desempeñar el papel de director –recomendamos que se respete la libertad y la naturalidad de los actores y cuidar que no se aparten de las características esenciales del lugar; esto es, la frustración del protagonista y la ansiedad que tiene.

- *Una representación de la situación:* El salón se transforma en una escena de teatro. Se aconseja planificar la disposición de modo sencillo. La creatividad es importante; de modo que, una mesa puede ser igual que una cama. La vestimenta de los individuos deberá adecuarse al oficio que están haciendo (el profesional de la medicina se pondrá una bata blanca); además es posible que ellos porten un instrumento que los diferencia. Esto hace que sea más sencillo el reconocimiento de los personajes en el momento en que son remplazados por distintos alumnos.
- *Socialización:* Luego de la representación, el docente dirige la discusión acerca del entendimiento de la circunstancia desde diversas ópticas, los problemas que existen, las creencias, los prejuicios y las ideologías, y las soluciones que se implementarán de nuevo.
- *Evaluar la vivencia:* En el momento en que se termina la sesión, se hace un retorno de la actividad, resaltando los provechos de cada solución propuesta y intentando llegar a un consenso acerca de la solución más positiva al problema presentado. También, se solicita a cada alumno que, por su cuenta, redacte y presente una crítica de la actividad, esto es, del efecto que tuvo en él su propio desempeño y el de los otros.

Dimensiones:

Aranciaga (2021) indica que las dimensiones del juego de roles son los siguientes:

1. **Característica del juego:** los juegos poseen una variedad de características que les otorga una capacidad didáctica, es decir que lo fundamental es su naturaleza lúdica, esto es, que appeals a la distracción, comodidad y satisfacción cuando se hace parte de la actividad. De acuerdo con este autor, la esencia del juego se encuentra en la diversión, por esta razón cualquier actividad que sea nombrada como juego debe garantizar que sea cómoda, alegre y divertida, de otro modo la actividad en cuestión pierde su naturaleza, es decir en vez de hacer felices a los niños, se hace que se enterezcen, por lo que pierde su capacidad didáctica. Una de las particularidades inalteradas del juego es la edad, el espacio, los objetos utilizados y la manera en que se juega.
 - Ambientación: El contexto, el ambiente que está sujeto a la participación de los estudiantes, hace que la maestra de aula tenga la habilidad de ordenar el ambiente y los pasos para la ejecución del juego, que el ambiente tenga que ser muy confortable y cautivador para los estudiantes.
 - Implementación: La práctica de roles como método se estima como la edad de los alumnos, en donde cada uno toma la iniciativa, tiene la capacidad y se considera las reglas del juego como interesantes además de desarrollar su intelecto.
2. **Ventajas del juego:** El juego de roles contribuye al avance de muchas capacidades intelectuales, asegura el avance de los hábitos, la toma de decisiones, tanto en grupo como individualmente, y promueve la acción positiva. La dopamina es un neurotransmisor que permite al cuerpo encontrar felicidad, placer, diversión y comodidad, mejorando el sistema inmunológico

ya que expresa y estimula procesos psicológicos y fisiológicos beneficiosos para el organismo.

- Motivación: mientras los niños juegan, los maestros los motivan utilizando estrategias que influyen en sus actividades de aprendizaje para el desarrollo. Garantizando así una motivación adecuada.
- Atención: Los docentes deben utilizar estrategias para que los estudiantes se concentren y mantener o tratar hasta el final de la lección, aunque en niños pequeños existen distracciones que no permiten que los estudiantes se concentren, por lo que los docentes deben utilizar las estrategias con cuidado.

3. **Procesos lógicos:** se da un gran cambio en las ideas acerca de la experiencia y el aprendizaje, logrando como que se generan nuevas hipótesis que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual proponía que los niños crearan su conocimiento a través del descubrimiento de cuestiones, en concordancia con sus necesidades e intereses, pero sobre todo desde su posición social y cultural.

- Participación: La participación es un procedimiento lógico que se requiere en la participación de los alumnos en las actividades de estudio, conseguir que todos los estudiantes participaran a través de un estímulo muy correcto, teniendo en cuenta que el juego ha de ser interesante y complicada. En la totalidad de juegos que se practiquen habrá un esfuerzo de cuerpo y mente y la concentración en la actividad lúdica producirá intriga al alumno y se manifestará de manera enérgica.
- Dinamismo: El juego tiene un gran valor dentro de la educación inicial, en este lugar se ejecutan actividades con infantes de 3, 4 y 5 años, por esta razón es necesario tener en cuenta la energía en los menores. El

juego por esencia hace al alumno apto para la creatividad, el pensamiento, y desarrolla sus habilidades de entendimiento de manera entretenida, esta última no se puede realizar de manera apresurada.

2.2.2. Oralidad

Chávez & Macías (2021) definen que

El idioma es un oficio comunicativo, reflexivo y comunicativo que tiene la capacidad de interactuar y de educarse además de que sirve para emitir conceptos, sentimientos, información y además es un instrumento de formación que empieza desde el nacimiento y se incrementa durante la existencia.

La conversación es un elemento fundamental para el desarrollo de la comunidad, por lo cual la escuela tiene la misión de estimular los conocimientos comunicativos de los estudiantes a través de métodos que involucran a los estudiantes en esta área. De la misma manera que lo expresa Jean Piaget, la etapa pre operacional que atraviesa la infancia en el periodo preescolar es de suma importancia para la totalidad de su formación.

El idioma orado es un conocimiento comunicativo que se transforma en una habilidad cuando se lo comprende y se lo interpreta, esto implica la existencia de una mayor interrelación entre personas de un mismo círculo social y en una circunstancia en la que intervienen los sentidos del idioma; por tanto, es una operación, un procedimiento, que se basa en las habilidades de expresión e interpretación, de modo que la expresión orada se comprende como tal, junto a la comprensión, la redacción y la escritura (Vernon & Alvarado, 2014).

Importancia de la oralidad:

Rodríguez Y. (2023) indica que la evolución del lenguaje escrito no se limita a la simpleza de hablar y comunicarse adecuadamente, sino que además constituye un elemento fundamental para el progreso de la mente del menor, en tanto que una ayuda para comprender y relacionarse con el ambiente que le pertenece. Además, ejecutar un programa de estimulación lingüística nos proporciona la ocasión de tener cuidado con las posibles disfunciones o problemas de habla, además de mitigar los que pudieran suceder, como, por ejemplo, dislalias, diglosias, disartrias, bradilalias o algún otro tipo de retraso madurativo que tenga relación con el idioma.

4 juegos para fomentar el lenguaje oral en niños:

Santamaria (2023) indica que los alumnos pueden practicar los siguientes juegos para fortalecer su oralidad:

- *Onomatopeyas*: Es posible que sea muy entretenido reproducir los ruidos de la fauna, (onomatopeyas) y también es posible que sea muy gratificante contar chistes y desarrollar narrativas. ¿De qué forma lo haríais si escogierais un elefante para que le dierais voz? ¿Y una hormiga? ¿Y si las cambiamos?
- Rimas, trabalenguas y adivinanzas: Rimas, juegos de palabras y de razonamiento, etc. Asimismo, son recursos con el objetivo de ejercitar el idioma que se habla mientras los infantes se entretenían.
- Teatro: En la búsqueda de la participación de todos, incentivando a realizar pequeños debates, representar obras de teatro, leer narraciones, puede ser muy provechoso para conseguir el idioma deseado por lo que se dice en la vida real. Entiendo que participar y comunicarse implica estar pendiente del otro, de otra manera no se comprendería.
- Traer palabras al diccionario: Es una costumbre muy valorada la búsqueda de palabras nuevas en el diccionario. Anima a los niños a que busquen palabras

en los libros de texto en el idioma del diccionario. Es probable que les sea entretenido y, al mismo tiempo, muy instructivo para ellos.

Dimensiones de la oralidad:

Ortega (2018) indica que las dimensiones son las siguientes:

- 1. Uso:** La pragmática, afirman Berko y Bernstein (2010) “es un área de estudio del lenguaje que se encarga de los principios que guían su utilización en las interacciones comunicativas; consiste en utilizar el idioma en diferentes situaciones de conversación e interacción social y, por lo tanto, con diferentes propósitos o usos” (p.89). Estas habilidades crecen y se intensifican cuando el docente planifica los escenarios lingüísticos y deja que el estudiante manifieste sus sentimientos y ideas, tome la palabra, se comunique con otros compañeros, y muestre su punto de vista. En conclusión, es necesario utilizar el idioma con el fin de benefactor del menor. Desde ese lugar los infantes menores van obteniendo un progresivo control de su idioma materno (primordialmente el suyo) en la medida en que van desarrollándose y diversificando sus métodos de lengua.
- 2. Forma:** El estilo de la lengua comprende el sistema fonológico y la manera en que se ordenan los sintagmas. De esta manera, para Bloom y Lahey (1998) la manera en la que el lenguaje se puede describir de diferentes maneras en función de la totalidad de componentes que tiene el mismo. Si se tiene en cuenta la forma en la que están compuestos los sonidos, se trata de la fonología. En este sentido, la evaluación fonológica se centra en la observación de cómo se produce el sonido, y, en la esfera de la articulación, se centra en la exploración de las circunstancias de la máquina bucofonatoria, en particular en

lo que se refiere a la respiración, o en el punto, el modo de articulación, la exhalación, etc.

- 3. Contenido:** De acuerdo con Berko y Bernstein (2010), el desarrollo del vocabulario de los niños se encuentra en una etapa superior en esta época, donde se produce un ajuste permanente con el fin de aprender nuevas palabras dentro de su vocabulario, esta información se transfiere a las situaciones y personas en quienes el menor se encuentra, y se amplifica con la manera en que se expresan las personas que le rodean. Los humanos transitan una sucesión de etapas en las cuales su percepción de la realidad se transforma durante la evolución de la mente, sus vivencias y los modelos que recibe el ambiente social-cultural.

2.3. Definición de términos básicos

Característica del juego:

Los juegos poseen una variedad de características que les otorga una capacidad didáctica, es decir que lo fundamental es su naturaleza lúdica, esto es, que appeals a la distracción, comodidad y satisfacción cuando se hace parte de la actividad.

Contenido:

De acuerdo con Berko y Bernstein (2010), el desarrollo del vocabulario de los niños se encuentra en una etapa superior en esta época, donde se produce un ajuste permanente con el fin de aprender nuevas palabras dentro de su vocabulario, esta información se transfiere a las situaciones y personas en quienes el menor se encuentra, y se amplifica con la manera en que se expresan las personas que le rodean.

Forma:

El estilo de la lengua comprende el sistema fonológico y la manera en que se ordenan los sintagmas. De esta manera, para Bloom y Lahey (1998) la manera en la que el lenguaje se puede describir de diferentes maneras en función de la totalidad de componentes que tiene el mismo. Si se tiene en cuenta la forma en la que están compuestos los sonidos, se trata de la fonología.

Juego de roles:

Dulanto (2022) define que: El juego de roles (o roleplaying) es el intento de reproducir una circunstancia de la realidad en un contexto de estudio y formalidad. El formato habitual de los juegos de roles se limita a las discusiones en dúos acerca de las labores que el docente ha dispuesto, cada alumno representa ese papel por una duración limitada. Los que actúan aparentan ser los siguientes en la secuencia del curso.

Oralidad:

Chávez & Macías (2021) definen que el idioma es un oficio comunicativo, reflexivo y comunicativo que tiene la capacidad de interactuar y de educarse además de que sirve para emitir conceptos, sentimientos, información y además es un instrumento de formación que empieza desde el nacimiento y se incrementa durante la existencia.

Procesos lógicos:

Se da un gran cambio en las ideas acerca de la experiencia y el aprendizaje, logrando como que se generan nuevas hipótesis que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual proponía que los niños crearan su conocimiento a través del descubrimiento de cuestiones

Uso:

La pragmática, afirman Berko y Bernstein (2010) “es un área de estudio del lenguaje que se encarga de los principios que guían su utilización en las interacciones comunicativas; consiste en utilizar el idioma en diferentes situaciones de conversación e interacción social y, por lo tanto, con diferentes propósitos o usos” (p.89).

Ventajas del juego:

El juego de roles contribuye al avance de muchas capacidades intelectuales, asegura el avance de los hábitos, la toma de decisiones, tanto en grupo como individualmente, y promueve la acción positiva.

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis general

El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego de roles influye como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024

El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juego de roles	Característica del juego	Ambiente Implementación	1, 2	Likert
	Ventajas del juego	Atención Motivación	3, 4	Likert
	Procesos lógicos	Participaciones Dinamismo	5, 6	Likert

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Oralidad	Uso	Nivel expresivo Nivel comprensivo Expresión espontanea de una hoja Expresión espontanea de rompecabezas	7, 8, 9, 10	Likert
	Forma	Morfología Fonología Sintaxis	11, 12, 13	Likert
	Contenido	Acciones Ordenes sencillas Categorías Partes del cuerpo	14., 15, 16, 17	Likert

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

3.1.1 Tipo de Investigación

Básico es el tipo de estudio que se aplica en la investigación.

3.1.2 Nivel de Investigación

Correlacional es el nivel de estudio que se aplica en la investigación.

3.1.3 Diseño

No experimental es el diseño de estudio que se aplica en la investigación.

3.1.4 Enfoque

Cuantitativo es el enfoque de estudio que se aplica en la investigación.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población está constituida por todos los alumnos del nivel inicial siendo un total de 23 niños pertenecientes a la Institución Educativa N° 394.

3.2.2. Muestra

La muestra está conformada por 23 niños de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa N° 394

3.3. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

El instrumento que se utiliza para recolectar la información de investigación es la lista de cotejo que consta de un cuestionario de un total de 17 preguntas.

3.4. Método de análisis de datos

El método para analizar los datos recolectados es a través del software Spss V. 25.

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 3

El ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	48%
A veces	8	35%
Siempre	4	17%
TOTAL	23	100%

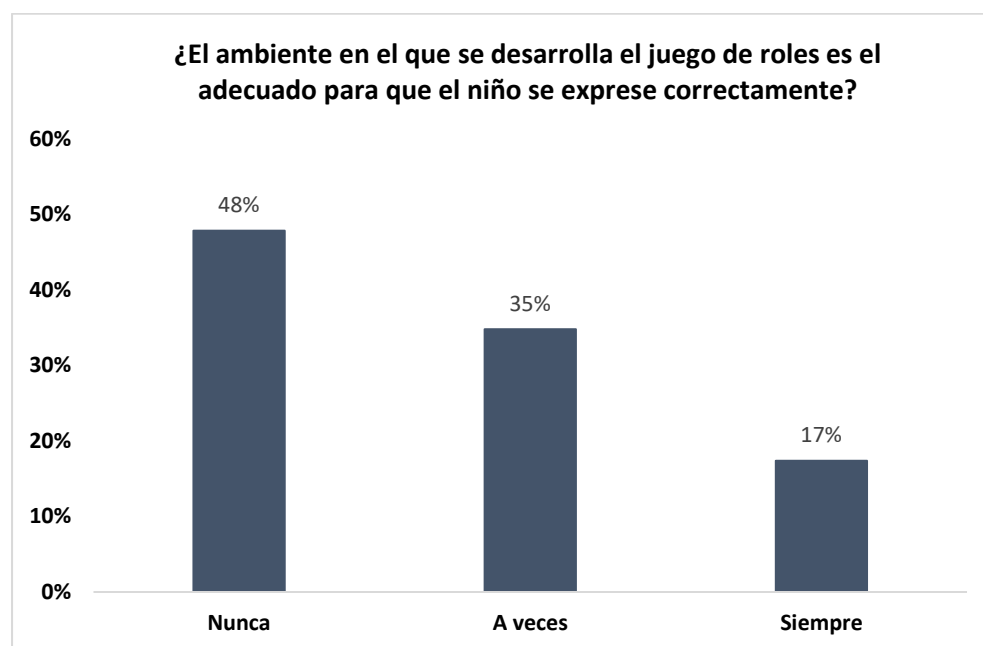


Figura 1 El ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 48% nunca el ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente, el 35% a veces el ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente y el 17% siempre el ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente.

Tabla 4

La implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	12	52%
A veces	8	35%
Siempre	3	13%
TOTAL	23	100%

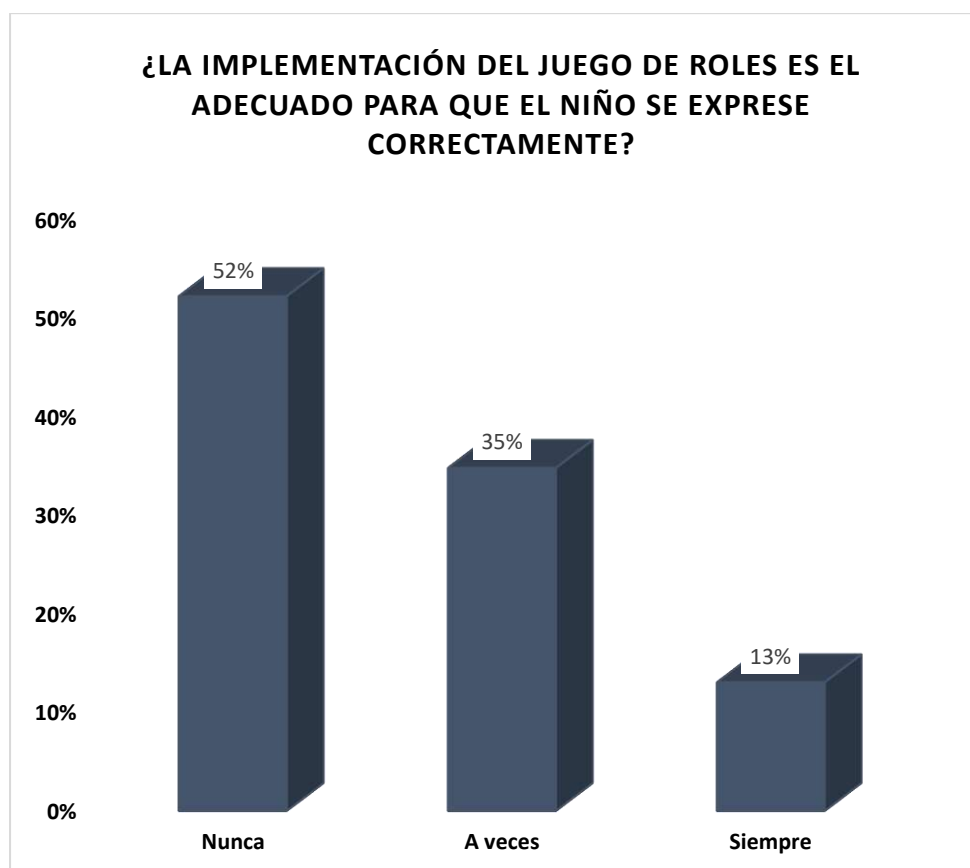


Figura 2 La implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 52% nunca la implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente, el 35% a veces la implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente y el 13% siempre la implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente.

Tabla 5

Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	43%
A veces	8	35%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

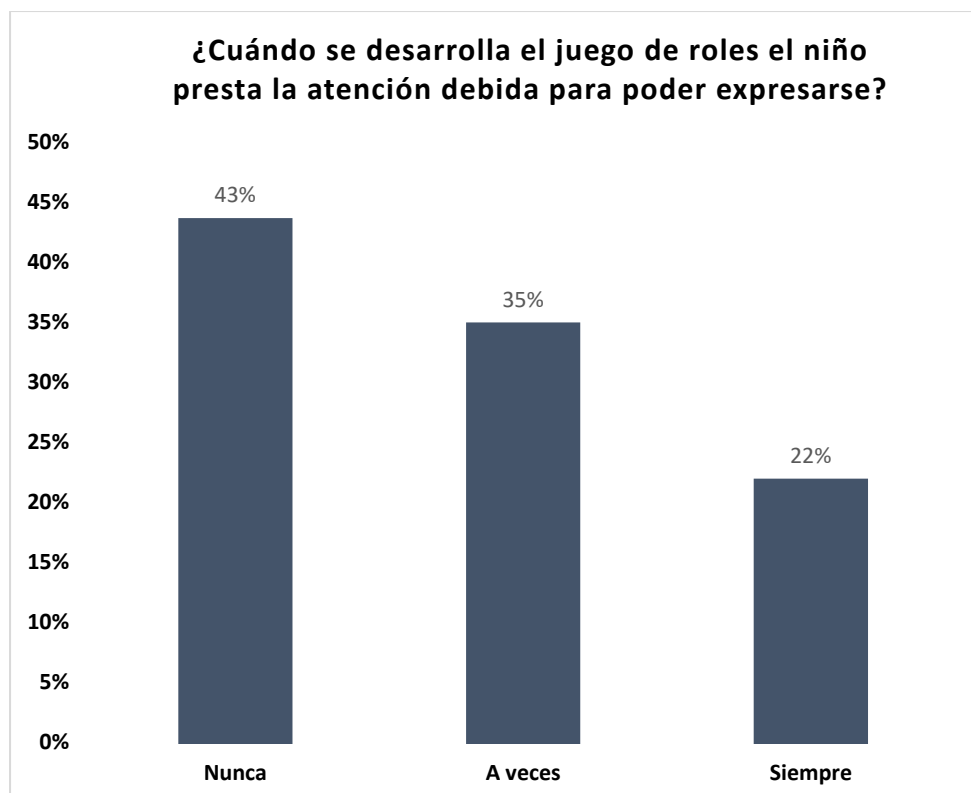


Figura 3 Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 43% nunca cuando se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse, el 35% a veces cuando se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse y el 22% siempre cuando se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse.

Tabla 6

Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	39%
A veces	8	35%
Siempre	6	26%
TOTAL	23	100%

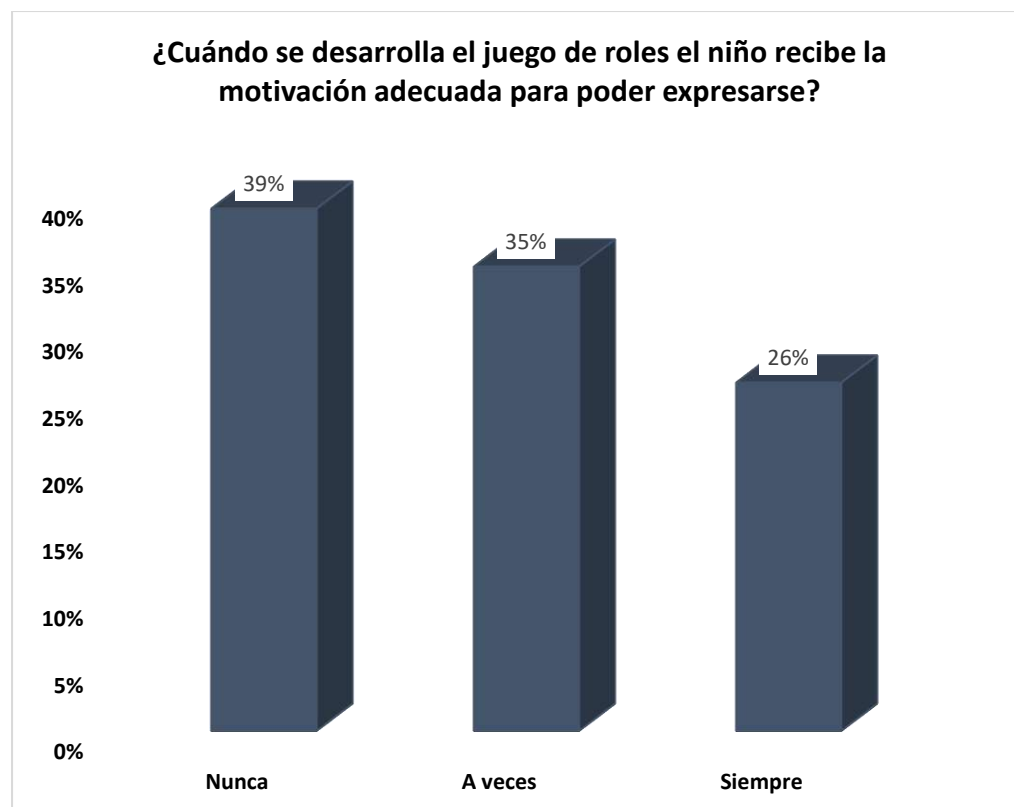


Figura 4 Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 39% nunca cuando se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse, el 35% a veces cuando se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse y el 26% siempre cuando se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse.

Tabla 7

Cuándo se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	48%
A veces	7	30%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

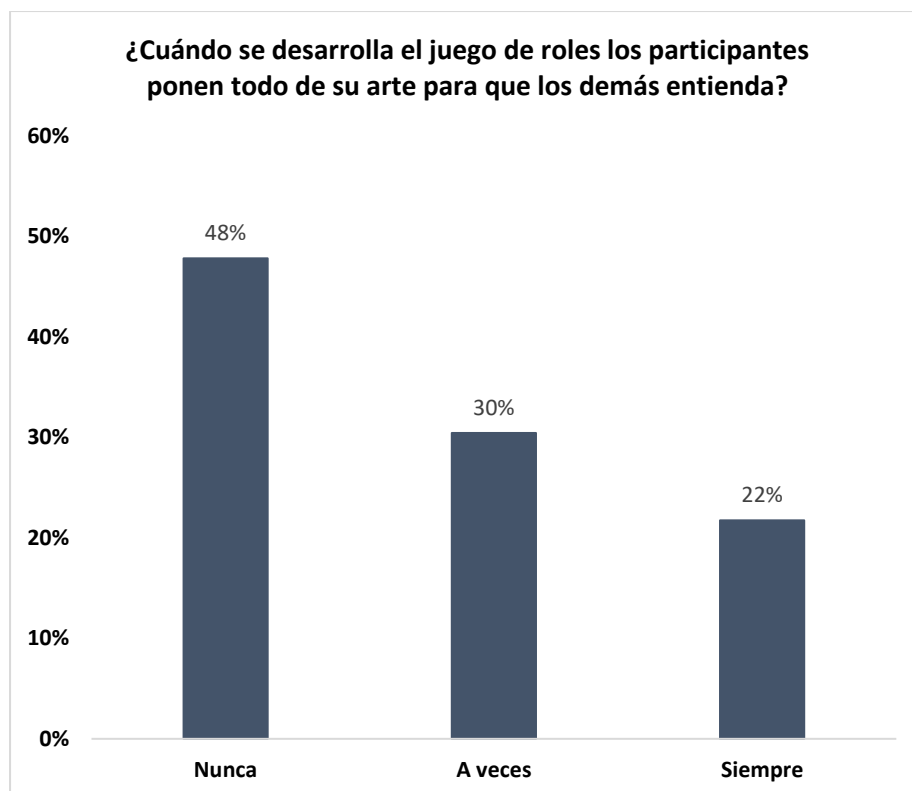


Figura 5 Cuándo se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 48% nunca cuando se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda, el 30% a veces cuando se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda y el 22% siempre cuando se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda.

Tabla 8

Cuándo se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	12	52%
A veces	7	30%
Siempre	4	17%
TOTAL	23	100%

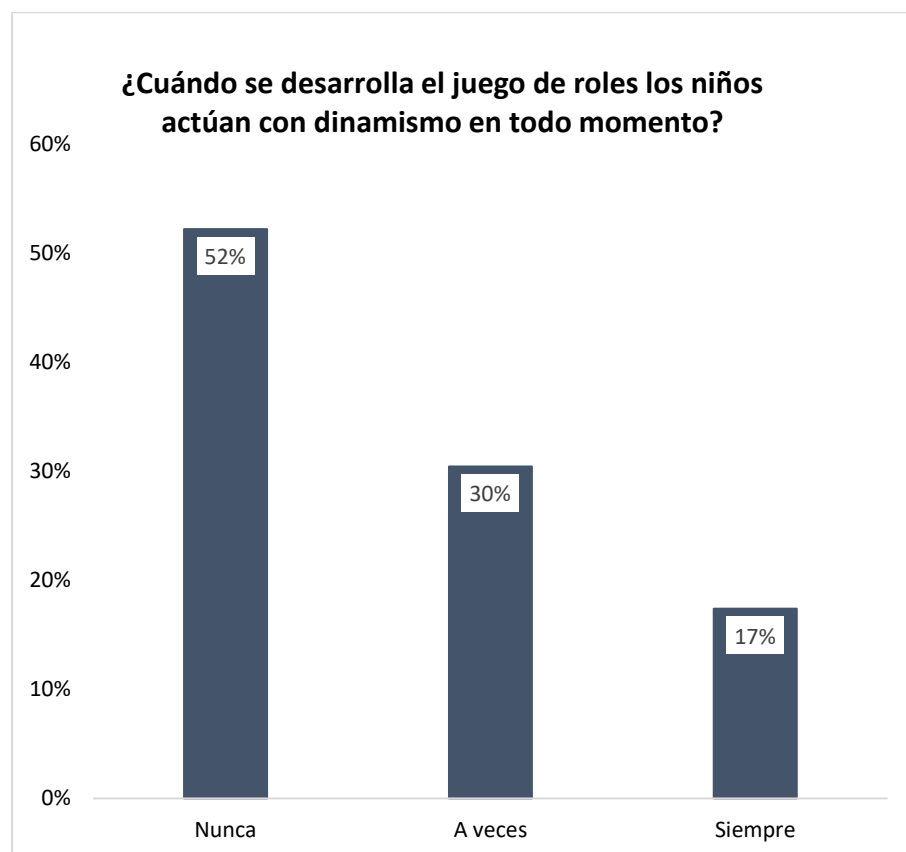


Figura 6 Cuándo se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 52% nunca cuando se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento, el 30% a veces cuando se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento y el 17% siempre cuando se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento.

Tabla 9
El niño tiene un nivel expresivo adecuado para su edad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	48%
A veces	7	30%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

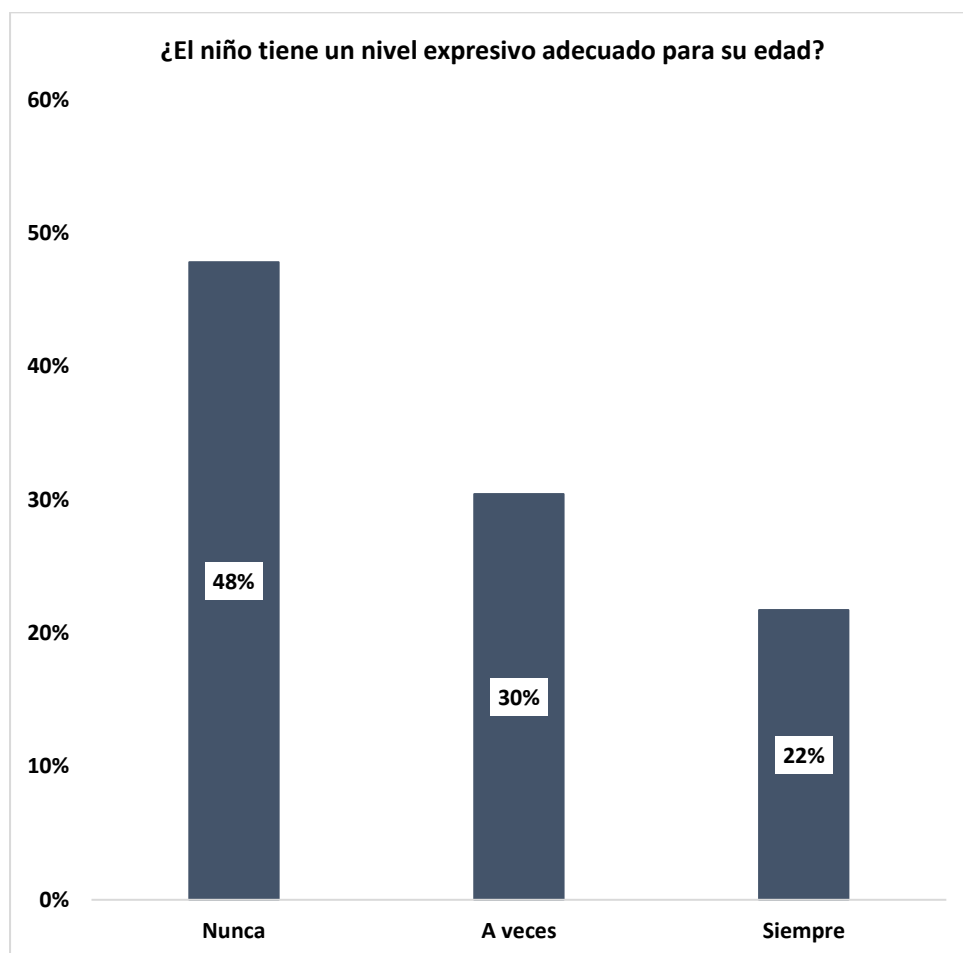


Figura 7 El niño tiene un nivel expresivo adecuado para su edad

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 48% nunca tiene un nivel expresivo adecuado para su edad, el 30% a veces tiene un nivel expresivo adecuado para su edad y el 22% siempre tiene un nivel expresivo adecuado para su edad.

Tabla 10
El niño tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	43%
A veces	8	35%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

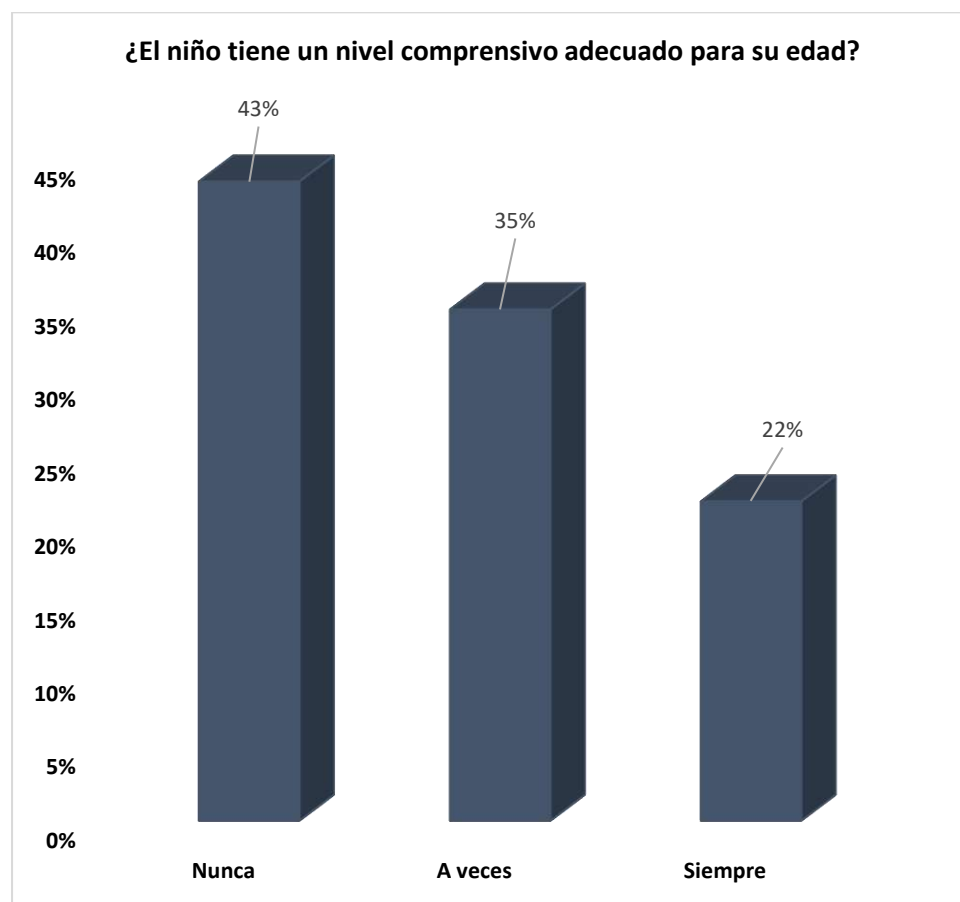


Figura 8 El niño tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 43% nunca tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad, el 35% a veces tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad y el 22% siempre tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad.

Tabla 11
El niño se expresa espontáneamente a través de una hoja

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	61%
A veces	7	30%
Siempre	2	9%
TOTAL	23	100%

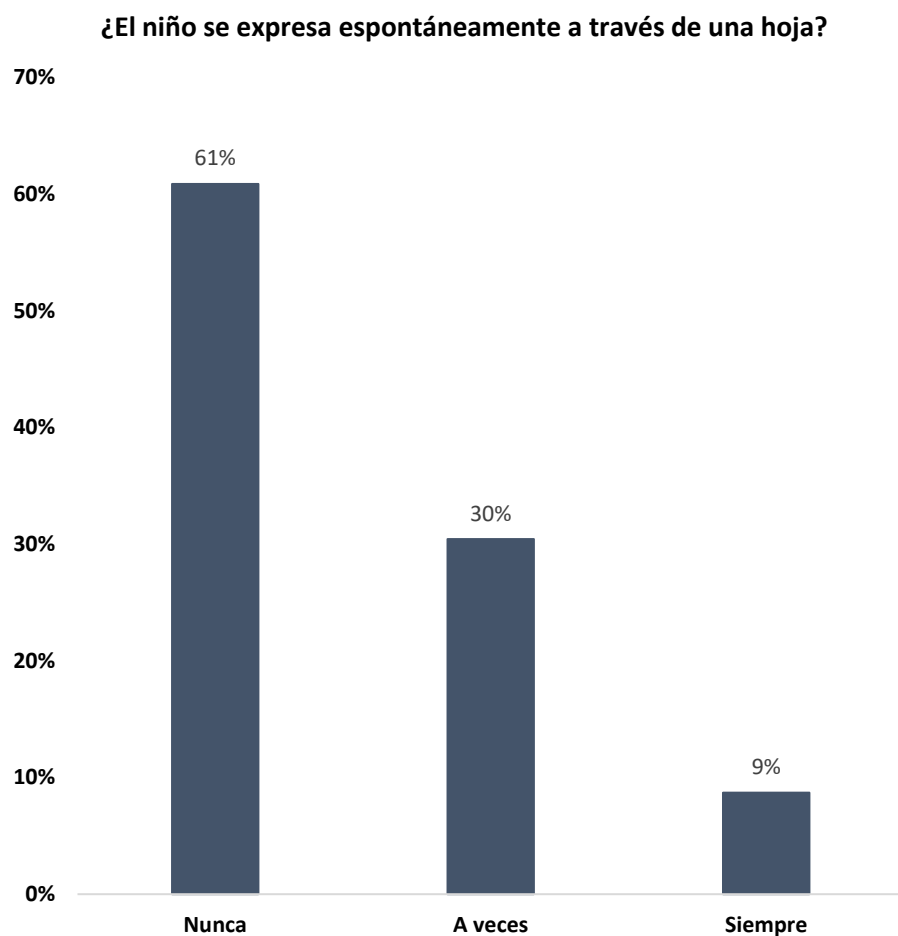


Figura 9 El niño se expresa espontáneamente a través de una hoja

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 61% nunca se expresa espontáneamente a través de una hoja, el 30% a veces se expresa espontáneamente a través de una hoja y el 9% siempre se expresa espontáneamente a través de una hoja.

Tabla 12
El niño se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	8	35%
A veces	4	17%
Siempre	11	48%
TOTAL	23	100%

¿EL NIÑO SE EXPRESA ESPONTÁNEAMENTE A TRAVÉS DE UN ROMPECABEZAS?

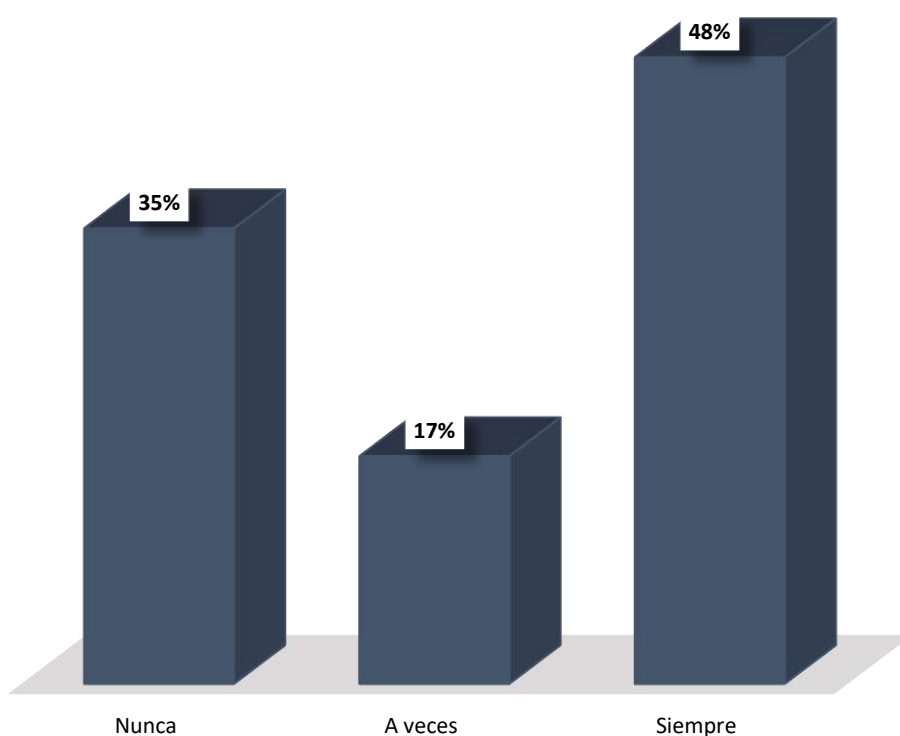


Figura 10 El niño se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 35% nunca se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas, el 17% a veces se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas y el 48% siempre se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas.

Tabla 13
El niño tiene un funcionamiento correcto de su morfología

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	43%
A veces	8	35%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

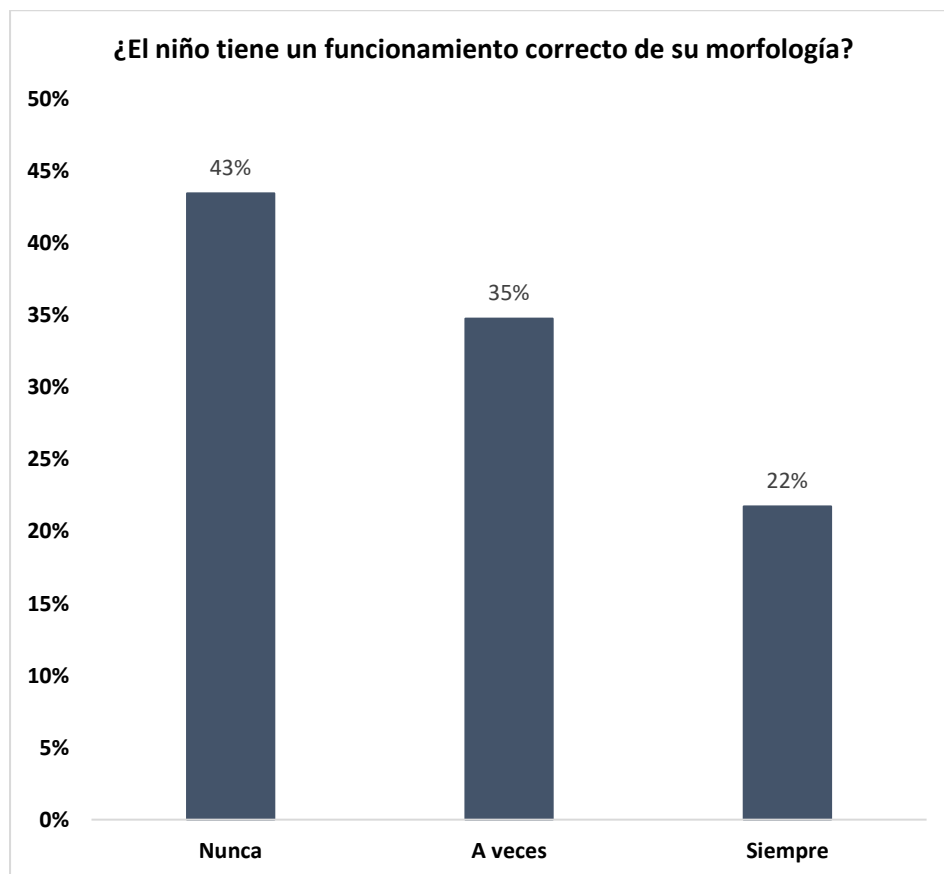


Figura 11 El niño tiene un funcionamiento correcto de su morfología

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 43% nunca tiene un funcionamiento correcto de su morfología, el 35% a veces tiene un funcionamiento correcto de su morfología y el 22% siempre tiene un funcionamiento correcto de su morfología.

Tabla 14
 El niño tiene un funcionamiento correcto de su fonología

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	12	52%
A veces	8	35%
Siempre	3	13%
TOTAL	23	100%

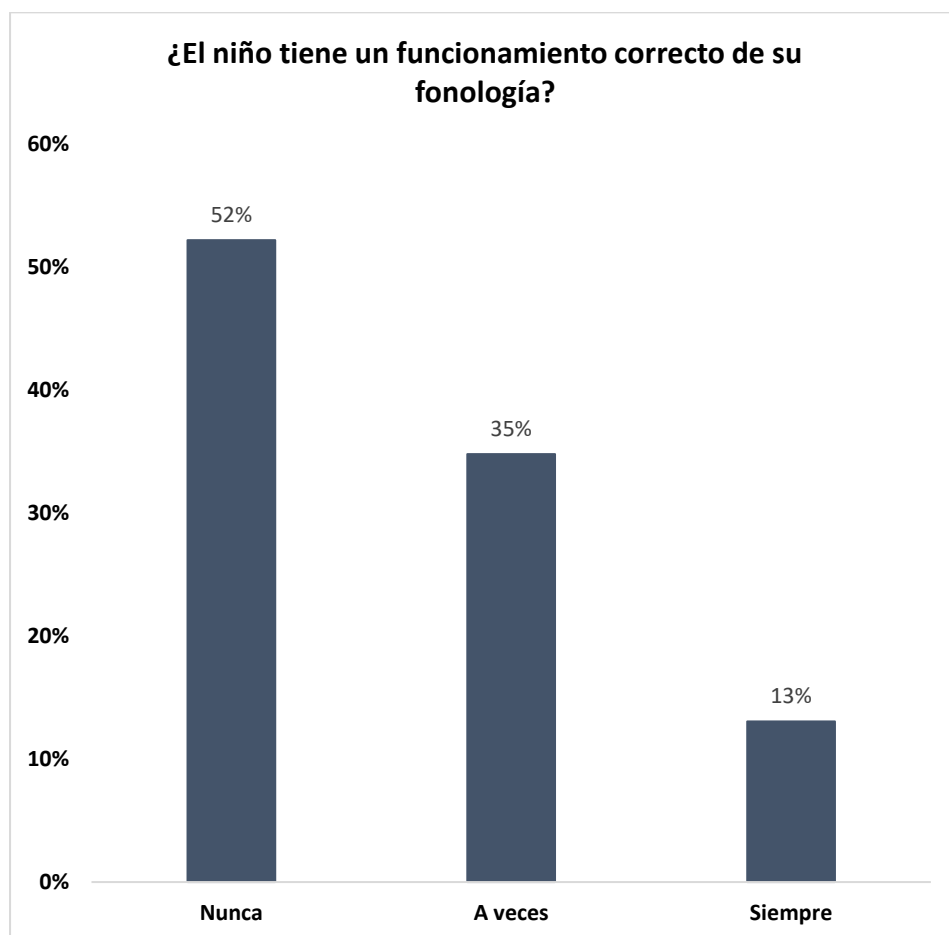


Figura 12 El niño tiene un funcionamiento correcto de su fonología

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 52% nunca tiene un funcionamiento correcto de su fonología, el 35% a veces tiene un funcionamiento correcto de su fonología y el 13% siempre tiene un funcionamiento correcto de su fonología.

Tabla 15
El niño tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	48%
A veces	8	35%
Siempre	4	17%
TOTAL	23	100%

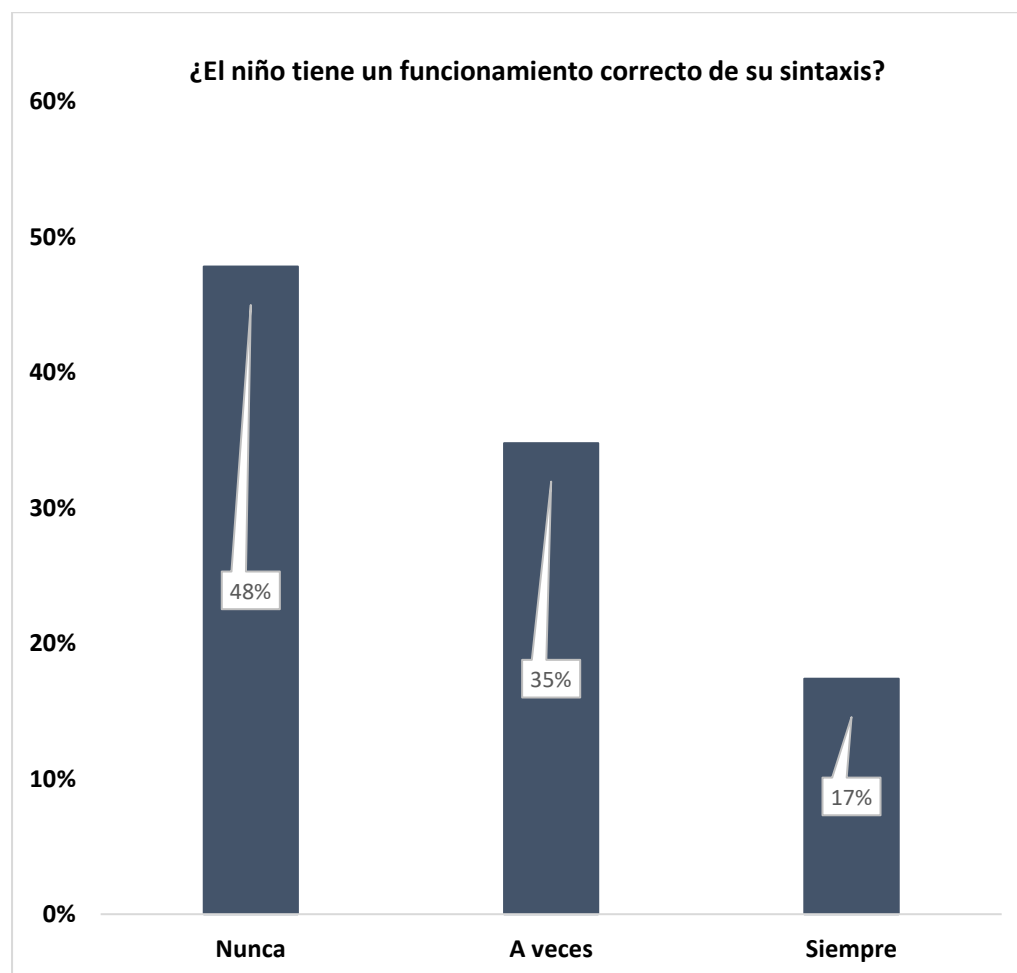


Figura 13 El niño tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 48% nunca tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis, el 35% a veces tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis y el 17% siempre tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis.

Tabla 16

El niño tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	39%
A veces	8	35%
Siempre	6	26%
TOTAL	23	100%

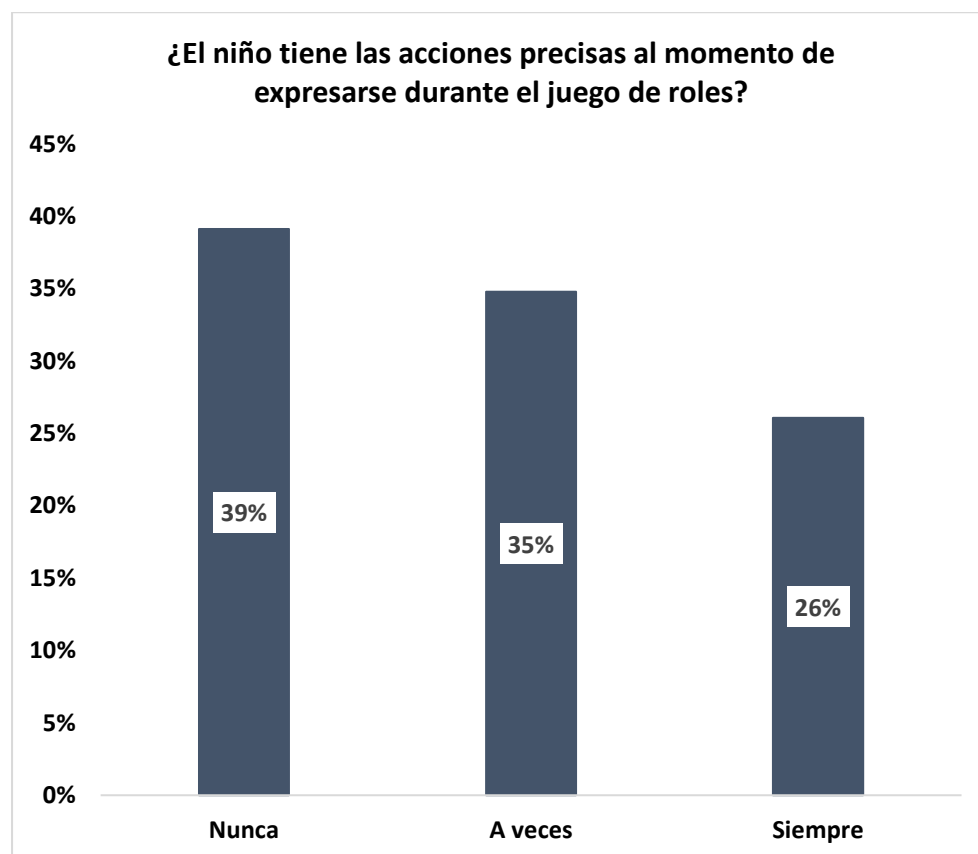


Figura 14 El niño tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 39% nunca tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles, el 35% a veces tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles y el 26% siempre tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles.

Tabla 17

El niño recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	22%
A veces	7	30%
Siempre	11	48%
TOTAL	23	100%

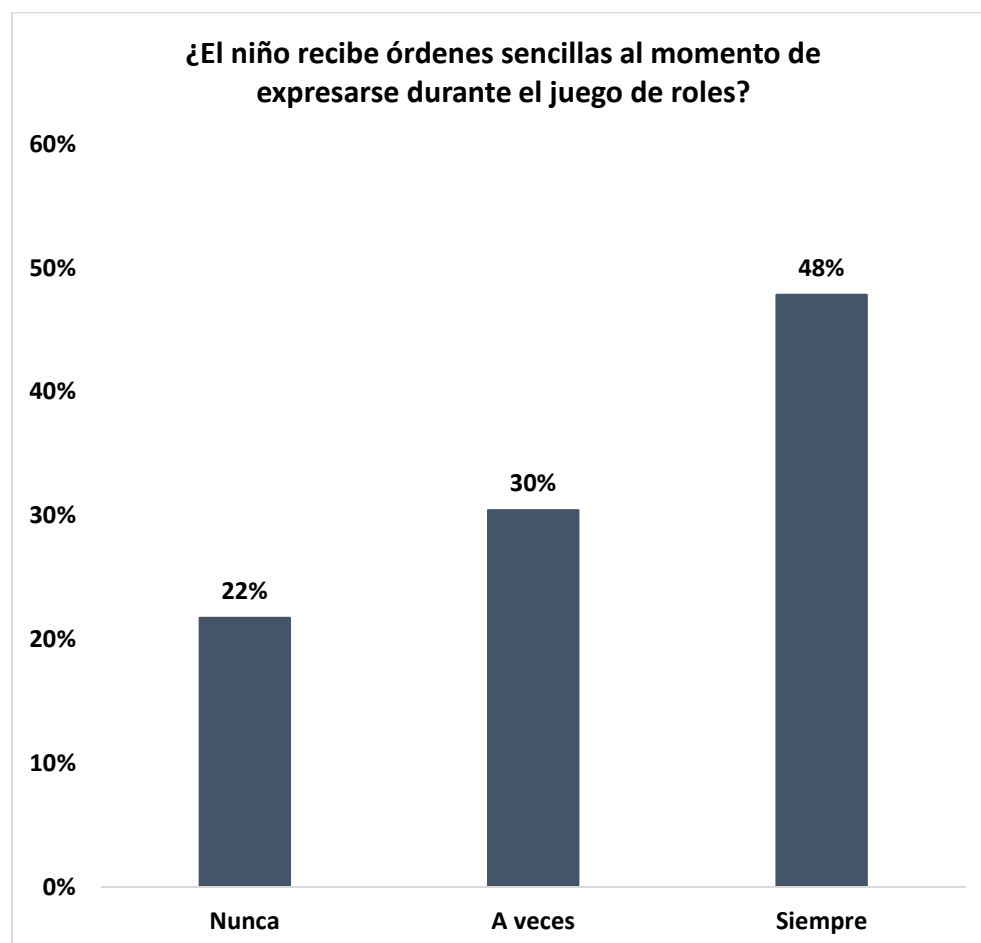


Figura 15 El niño recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 22% nunca recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles, el 30% a veces recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles y el 48% siempre recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles.

Tabla 18

El niño tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	30%
A veces	10	43%
Siempre	6	26%
TOTAL	23	100%

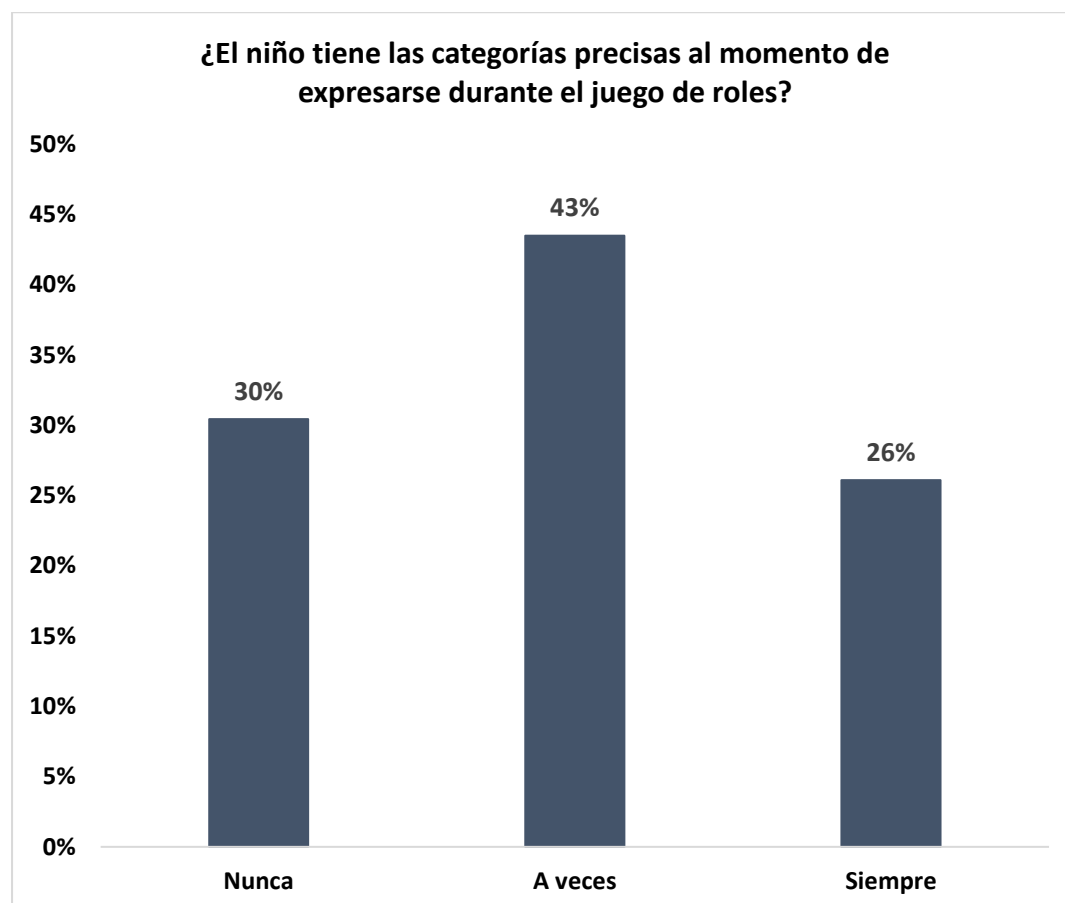


Figura 16 El niño tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 30% nunca tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles, el 43% a veces tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles y el 26% siempre tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles.

Tabla 19

El niño relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	48%
A veces	7	30%
Siempre	5	22%
TOTAL	23	100%

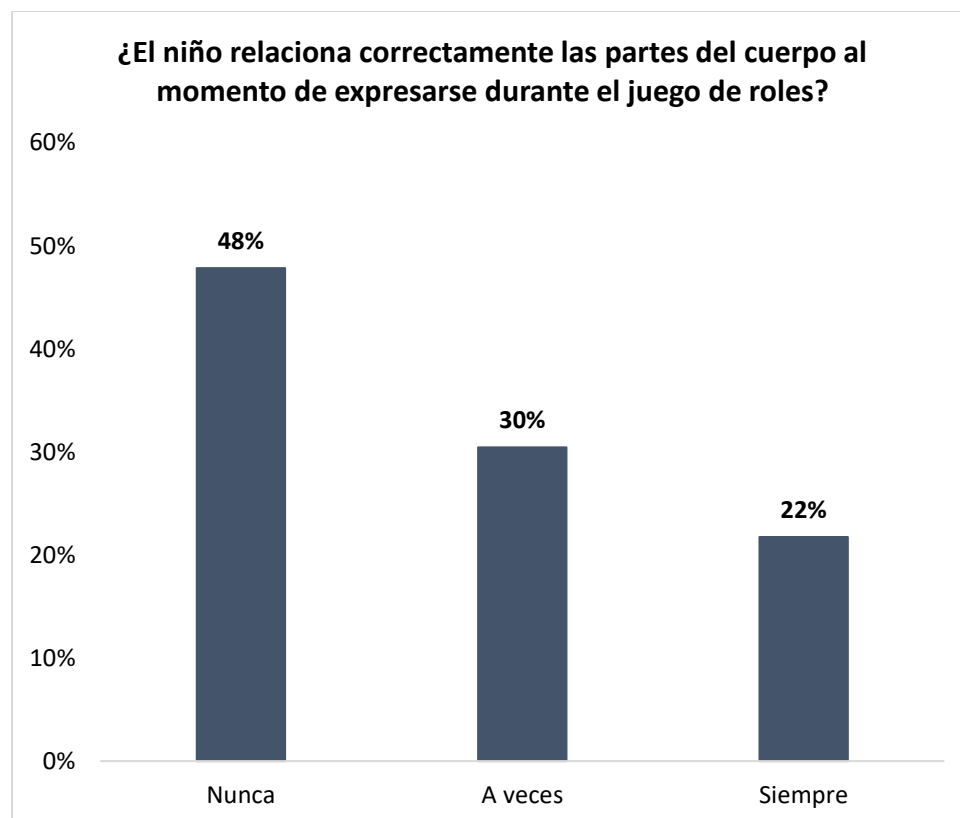


Figura 17 El niño relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles

INTERPRETACIÓN: Se observó a través de la lista de cotejo a los niños que; el 48% nunca relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles, el 30% a veces relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles y el 22% siempre relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

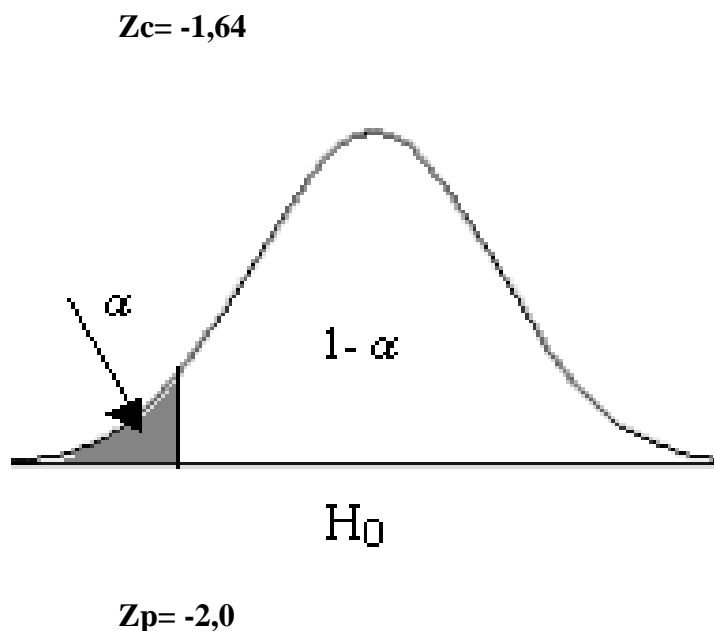
Paso 1:

H₀: El juego de roles no influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

H₁: El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024..

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión

Los resultados obtenidos afirman la hipótesis alterna el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.

Estos resultados tienen relación con el siguiente autor: Valladares (2024) en su tesis titulada “*el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima*”, concluye que el juego de roles se utiliza como táctica didáctica no planeada para apoyar la habilidad de hablar de los niños, esto se debe a que los docentes valoran la importancia del juego de roles y los provechos que tiene, no obstante, debido a la raíz de la institución, no es una táctica que se implementen de manera deliberada sino que es parte de la propuesta que hace la escuela (p. 56).

Además Vila (2024) en su tesis titulada “*juego de roles y la expresión oral en niños del nivel inicial de una institución educativa pública de Pachacamac – 2023*”, concluye que se corroboró una correlación positiva de manera moderada, ya que se obtuvo un RHO de 0.459 y una importancia de p de 0.002 entre el comportamiento lúdico y la expresión verbal en menores de nivel inicial de un colegio público de nombre Pachacamac – 2023. Esto evidencia la influencia beneficiosa que tiene el juego de roles para desarrollar la capacidad de expresión por medio de la lengua (p. 36).

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se tiene como conclusión que el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024, teniendo una relación positiva.
- Se tiene como conclusión que el juego de roles influye como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024, teniendo como resultado que el ambiente y la implementación del juego son importantes para el desarrollo oral de los niños.
- Se tiene como conclusión que el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024, teniendo como resultado que la atención y motivación que reciben los niños es importante para su desarrollo oral.
- Se tiene como conclusión que el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024, teniendo como resultado que los participantes y el dinamismo es importante para un buen desarrollo de los juegos y además de la oralidad.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda que las instituciones educativas cuenten con materiales para la realización de sesiones de juegos de roles disponibles para todos los estudiantes. Los profesores de aula siempre deben considerar la importancia del juego para los niños y considerarlo en el aula.
- Se recomienda realizar talleres y capacitaciones en habilidades metalingüísticas a docentes para que los estudiantes se capaciten en estas tareas para que puedan tener éxito al iniciar el proceso de lectoescritura adquiriendo nuevas habilidades en la enseñanza de esta habilidad; corrección del lenguaje y la pronunciación de palabras, vocales y fonemas, ayudándoles a establecer conexiones adecuadas con los demás.
- Se recomienda a los padres acompañar el desarrollo bucal de sus hijos y considerar los juegos de roles ya que esto les ayudará a desarrollar sus capacidades, destrezas, creatividad, autonomía y capacidad para resolver los problemas que se presenten.
- Proponer programas de intervención y restauración para el desarrollo de la lengua hablada, especialmente en sus dimensiones de contenido y uso, actuaciones que deben realizarse de forma especial para el periodo educativo inicial y el primer año de educación primaria, según la actual dirección.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

- Arenas, M. (2023). el juego de roles en el mejoramiento de la comprensión y expresión oral en niños de 05 años. *Pregrado*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Beltran, L. (2023). Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de lenguaje oral en niños. *Posgrado*. Universidad Politécnica Salesiana Ecuador, Cuenca, Ecuador.
- Cubides, M. (2020). el juego de roles como herramienta para promover la competencia oral. *Pregrado*. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Gonzales, G., & Villanueva, C. (2022). El juego de roles y la expresión oral en niños de preescolar de la Institución Educativa Teresa González de Fanning, Jesús María, 2022. *Pregrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Gonzalez, G., & Tigrero, C. (2022). juego de roles e el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años. *Pregrado*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad, Ecuador.
- Llanco, C. (2023). juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado. *Pregrado*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- Valladares, M. (2024). El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima. *Pregrado*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Vargas, C. (2019). el juego de rol: herramienta para mejorar la oralidad. *Pregrado*. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Vila, M. (2024). Juego de roles y la expresión oral en niños del nivel inicial de una institución educativa pública de Pachacamac – 2023. *Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

7.2 Fuentes electrónicas

- Aranciaga, S. (2021). el juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años. *Pregrado*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Chimbote, Perú.

- Chavez, S., & Macías, E. (2021). *la expresión oral en el niño preescolar*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>
- Dulanto, E. (2022). *juego de roles*. Obtenido de <https://innovaciondocente.udd.cl/files/2021/06/juego-de-roles.pdf>
- Echenique, A. (06 de 2022). *Qué son los juegos de rol o role playing? Ideas y ejemplos para organizar uno en clase*. Obtenido de <https://eleinternacional.com/blog/que-son-los-juegos-de-rol-o-role-playing-y-ejemplos/>
- Jimenez, G. (2021). *Visualización y Role-Playing en la Enseñanza de la Programación Orientada a Objetos*. Obtenido de <https://www.upf.edu/es/web/usquid-etic/jocs-rol>
- Ortega, R. (2018). niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años. *Posgrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Perafán, B. (05 de 201). *juego de roles*. Obtenido de <https://facultad-derecho.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2022/08/6.-juego-de-roles.pdf>
- Rodriguez, Y. (28 de 11 de 2023). *La importancia del lenguaje oral en Educación Infantil*. Obtenido de <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/estimular-lenguaje-oral-educacion-infantil>
- Santamaria, M. (2023). *Cómo fomentar el lenguaje oral en los niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/como-fomentar-el-lenguaje-oral-en-los-ninos/>
- Vargas, C. (2019). el juego de rol: herramienta para mejorar la oralidad. *Pregrado*. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Ventura, I. (2021). *Juegos de Rol*. Obtenido de <https://www.twinkl.com.pe/teaching-wiki/juegos-de-rol>
- Vila, M. (2024). Juego de roles y la expresión oral en niños del nivel inicial de una institución educativa pública de Pachacamac – 2023. *Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 394 “CAPULLITOS DEL SEÑOR DE LA ASCENSIÓN” -AMAY, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024? ¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024? ¿De qué manera el juego de roles influye como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024. Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024. Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS: El juego de roles influye como estrategia para el uso del desarrollo oral de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024 El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo de la forma de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024. El juego de roles influye como estrategia para el desarrollo del contenido de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 “Capullitos del Señor de la Ascensión” – Amay, 2024.</p>	<p>VARIABLE X Juego de roles</p> <p>VARIABLE Y Oralidad</p>	<p>X1= Característica del juego</p> <p>X2= Ventajas del juego</p> <p>X3= Procesos lógicos</p> <p>Y1= Uso</p> <p>Y2= Forma</p> <p>Y3= Contenido</p>	<p>NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION Básica</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo</p> <p>POBLACION: 73 niños</p> <p>MUESTRA: 23 niños</p> <p>ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss</p> <p>TECNICA: Lista de cotejo</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionario</p> <p>X preguntas para medir la variable X</p> <p>X Preguntas para medir la variable Y</p>



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

LISTA DE COTEJO

I. INSTRUCCIONES

Todas las preguntas tienen cinco opciones de respuesta. Elija la que mejor describa lo que piensa usted, Solamente una opción, Marque con claridad la opción elegida con un aspa “X”

1= Nunca; 2= A veces; 3= Siempre

JUEGO DE ROLES				
I. Característica del juego		Calificación		
		1	2	3
1.	¿El ambiente en el que se desarrolla el juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente?			
2.	¿La implementación del juego de roles es el adecuado para que el niño se exprese correctamente?			
II. Ventajas del juego		Calificación		
		1	2	3
3.	¿Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño presta la atención debida para poder expresarse?			
4.	¿Cuándo se desarrolla el juego de roles el niño recibe la motivación adecuada para poder expresarse?			
III. Procesos lógicos		Calificación		
		1	2	3
5.	¿Cuándo se desarrolla el juego de roles los participantes ponen todo de su arte para que los demás entienda?			
6.	¿Cuándo se desarrolla el juego de roles los niños actúan con dinamismo en todo momento?			
ORALIDAD				
IV. Uso del lenguaje		Calificación		
		1	2	3
7.	¿El niño tiene un nivel expresivo adecuado para su edad?			
8.	¿El niño tiene un nivel comprensivo adecuado para su edad?			
9.	¿El niño se expresa espontáneamente a través de una hoja?			
10.	¿El niño se expresa espontáneamente a través de un rompecabezas?			

V. Forma del lenguaje		Calificación		
		1	2	3
11.	¿El niño tiene un funcionamiento correcto de su morfología?			
12.	¿El niño tiene un funcionamiento correcto de su fonología?			
13.	¿El niño tiene un funcionamiento correcto de su sintaxis?			
VI. Contenido de lenguaje		Calificación		
		1	2	3
14.	¿El niño tiene las acciones precisas al momento de expresarse durante el juego de roles?			
15.	¿El niño recibe órdenes sencillas al momento de expresarse durante el juego de roles?			
16.	¿El niño tiene las categorías precisas al momento de expresarse durante el juego de roles?			
17.	¿El niño relaciona correctamente las partes del cuerpo al momento de expresarse durante el juego de roles?			

Muchas gracias por su participación 😊😊