



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

El juego dramático y su relación con la expresión oral de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

Autores

**Rosa Mayte Resurrección Chuzon
Anderson Joao Huaman Silvestre**

Asesora

Dra. Lidia Alanya Sacca de Gamboa

Huacho – Perú

2024



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)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Rosa Mayte Resurrección Chuzon	72784634	02-04-2024
Anderson Joao Huaman Silvestre	72231976	02-04-2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
DRA. Lidia Alanya Sacca de Gamboa	15758234	0000-0003-1627-5976
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Antonia Susanibar Gonzales	15605770	0000-0002-7159-7073
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220
Dr. Paul Remy Rios Macedo	44448987	0000-0002-3648-2529

EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU RELACIÓN CON LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. LICEO ESPAÑOL, HUALMAY

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe	Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net	Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion	Trabajo del estudiante	1%
5	1library.co	Fuente de Internet	1%
6	takey.com	Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Catolica Sedes Sapientiae		<1%

DEDICATORIA

A nuestro Divino Redentor, por la vida y habernos dado la sabiduría y la fortaleza para culminar con éxito nuestro proyecto.

Todo este esfuerzo está dedicado también a nuestros padres, por ayudarnos a crecer como personas e inculcarnos a ser perseverantes al momento de afrontar las dificultades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A nuestros familiares que al lado de nuestros padres fueron la fortaleza que nos ayudó a recorrer con éxito este camino.

Rosa - Anderson

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer de todo corazón a nuestra Alma Mater y a la Facultad de Educación, por acogernos y permitirnos formar académicamente, brindándonos la oportunidad de contar con una eficiente plana docente.

A nuestra asesora de Tesis, gracias por compartir sus conocimientos y orientaciones.

A todas las personas que nos ayudaron a construir este proyecto y que gracias a su visión crítica y aportes profesionales en los momentos más apremiantes de la Tesis logramos terminar el trabajo.

Rosa - Anderson

ÍNDICE GENERAL

Miembros del jurado	Pág. iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice General	vi
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la realidad Problemática.....	16
1.2. Formulación del Problema.....	18
1.2.1. Problema General.	
1.2.2. Problemas Específicos.	
1.3. Objetivos de la Investigación.....	19
1.3.1. Objetivo General.	
1.3.2. Objetivos Específicos.	
1.4. Justificación de la Investigación.....	20

1.5.	Delimitación del estudio	21
1.6.	Viabilidad del estudio	22

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.

2.1.	Antecedentes de la Investigación.....	23
	2.1.1. Investigaciones internacionales	
	2.1.2. Investigaciones nacionales	
2.2.	Bases Teóricas.....	34
2.3.	Bases Filosóficas	49
2.4.	Definición de Términos Básicos.....	51
2.5.	Hipótesis de Investigación	53
	2.5.1. Hipótesis General.	
	2.5.2. Hipótesis Específicas.	
2.6.	Operacionalización de las variables	55

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.

3.1.	Diseño Metodológico.....	57
	3.1.1. Tipo.	
	3.1.2. Enfoque.	
3.2.	Población y Muestra.....	58
	3.2.1. Población	
	3.2.2. Muestra	
3.3.	Técnicas de recolección de datos	59
	3.3.1. Técnicas por emplear: Encuesta	

3.3.2. Descripción del Instrumento: Cuestionario	
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	64
 CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Análisis de resultados	65
4.2. Prueba de normalidad	77
4.3. Contrastación de hipótesis	78
 CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	
5.1. Discusión de resultados	86
 CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	89
6.2. Recomendaciones	90
 REFERENCIAS:	
5.1. Fuentes documentales	92
5.2. Fuentes bibliográficas	94
5.3. Fuentes hemerográficas	95
5.4. Fuentes electrónicas	96
 ANEXOS:	
01. Matriz de consistencia	98
02. Instrumento para la toma de datos: Cuestionario	100

ÍNDICE DE TABLAS

01. Operacionalización de las Variables
02. Cobertura de Estudio
03. Análisis de Validez de Contenido del Instrumento
04. Análisis de Consistencia de la V1
05. Análisis Estadístico de la Fiabilidad de la Variable Juego Dramático
06. Análisis de Consistencia de la V2
07. Análisis Estadístico de la Fiabilidad de la Variable Expresión Verbal
08. Dimensiones del Juego Dramático
09. El Juego Dramático
10. Muestra Disposición para Colaborar y Aportar en la Actividad
11. Interviene en la Activación Previa a la Representación
12. Participa en la Escenificación de acuerdo con el Propósito y Rol
Establecido
13. Dimensiones de la Expresión Oral
14. Expresión Oral
15. Interviene Colaborativamente Manteniendo el Hilo Temático
16. Propicia el Diálogo Aprendiendo a Tomar Decisiones Asertivas
17. Utiliza Variados Recursos Expresivos Lingüísticos, Prosódicos y
Paraverbales

18. Resultados de la Prueba de Normalidad
19. El Juego Dramático y la Expresión Oral
20. El Juego Dramático y la Intervención Colaborativa Manteniendo el Hilo Temático
21. El Juego Dramático y el Propiciar el Diálogo Aprendiendo a Tomar Decisiones Asertivas
22. El Juego Dramático y Utiliza Variados Recursos Expresivos Lingüísticos, Prosódicos y Paraverbales
23. Matriz de Consistencia
24. Escala de Valoración del Alfa de Cronbach
25. Escala de Valoración de la Correlación de Spearman
26. Matriz de Datos Estadísticos

ÍNDICE DE FIGURAS

01. Gráfica de las perspectivas del juego dramático
02. Representación gráfica de la variable juego dramático
03. Representación estadística de la tabla 10
04. Representación estadística de la tabla 11
05. Representación estadística de la tabla 12
06. Gráfica de las perspectivas de la expresión oral
07. Representación estadística de la variable expresión oral
08. Representación estadística de la tabla 15
09. Representación estadística de la tabla 16
10. Representación estadística de la tabla 17
11. Gráfico de puntos: Juego dramático y expresión oral
12. Gráfico de puntos: Juego dramático e Intervención Colaborativa
13. Gráfico de puntos: Juego dramático y propicia el diálogo de forma asertiva
14. Gráfico de puntos: juego dramático y uso de recursos expresivos,
lingüísticos, prosódicos y paraverbales

RESUMEN

El desarrollo de este trabajo de investigación se realizó con el **objetivo:** establecer el grado de interdependencia existente entre el juego dramático y la expresión verbal en los estudiantes que vienen cursando la educación primaria en el plantel parroquial Liceo Español, Hualmay. De los **métodos y materiales de trabajo:** metodológico responde a la investigación cuantitativa básica, de nivel relacional, de procedimiento no experimental transeccional. El universo poblacional fue integrado en base a los 51 escolares que venían cursando el cuarto grado y que eran distribuidos en dos aulas. De ella, en forma intencionada se extrajo una muestra no aleatoria compuesta por 26 niños/as. Para el recojo de los datos se hizo uso de la técnica de la encuesta y como herramienta de trabajo se aplicó un cuestionario de alternativa múltiple, el cual antes de su generalización cumplió con los criterios de validación y fiabilidad. En cuanto a los **resultados y conclusiones:** Al finalizar la investigación, luego de haberse contrastado las hipótesis se llegó a evidenciar estadísticamente la existencia de una relación significativa entre las variables de estudio.

Palabras clave:

Juego dramático – Expresión oral – Estudiantes – Plantel Escolar

ABSTRACT

The development of this research work was carried out with the objective: to establish the degree of interdependence between dramatic play and verbal expression in students who are studying primary education at the Liceo Español parish school, Hualmay. Regarding the methods and work materials: methodological responds to basic quantitative research, at a relational level, with a transectional non-experimental procedure. The population universe was integrated based on the 51 students who were studying the fourth grade and who were distributed in two classrooms. From it, a non-random sample composed of 26 children was intentionally drawn. To collect the data, the survey technique was used and as a work tool a multiple alternative questionnaire was applied, which before its generalization met the validation and reliability criteria. Regarding the results and conclusions: At the end of the research, after having contrasted the hypotheses, the existence of a significant relationship between the study variables was statistically evident.

Keywords:

Dramatic play – Oral expression – Students – School Staff

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como punto de partida estudiar las pequeñas experiencias desarrolladas por los escolares del nivel primario en la representación de actividades de expresión dramática en situaciones de aprendizaje escolar, como acción socializadora y como técnica pedagógica de las prácticas convergentes, del lenguaje corporal, lingüístico y de sus capacidades y actitudes creativas diversas. La finalidad específica del presente estudio es ceñirnos en la exploración e identificación del valor educativo del juego como experiencia educativa, con el ánimo de impulsar la capacidad de la expresión oral y las competencias comunicativas de nuestros educandos en el aula. Para ello conviene, en primer lugar, hacer algunas referencias a la terminología de la *actuación dramática* reservada al espectáculo y la puesta en escena del componente drama ante un público que participa de la imagen de un género teatral a diferencia del *juego dramático* o dramatización que es utilizado como como recurso de enseñanza – aprendizaje, basado en la práctica de manifestaciones expresivas lúdicas libres y personales para enriquecer las competencias conductuales, creativas y comunicacionales de los niños/as en la escuela. Tomando como referentes estos planteamientos es que, nos propusimos desarrollar este trabajo de investigación en la I.E.P. Liceo Español, Hualmay en base a una muestra integrada por alumnos y alumnas que estuvieron cursando el cuarto grado de primaria con el propósito de

conocer y establecer la manera en que se comportan en ellos las variables: juego dramático y expresión oral. Con este propósito estructuramos este trabajo de naturaleza científica en base a cinco capítulos, los mismos que comprenden, la descripción de la problemática, la formulación de los problemas, la determinación de los objetivos, los principales antecedentes de la investigación, las bases teóricas y filosóficas, el planteamiento de las hipótesis, el diseño metodológico, los resultados alcanzados en la investigación, la discusión de los resultados y las conclusiones y recomendaciones correspondientes. Damos a conocer también las fuentes bibliográficas consultadas, así como los anexos necesarios.

Huacho, diciembre, 2023

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

En las escuelas, los menores en algunos juegos y dinámicas se ven expuestos al educador quien tiene un papel relevante en la conducción del ritmo del juego, como consecuencia de ello los escolares se ven privados de la libertad de jugar. De esta manera, la actividad lúdica al estar dirigida cumple en mayor medida un propósito pedagógico y se encuentra regulada en función a una intención ajena a los intereses de los niños. Así, el juego en la escuela es cada vez menos libre, debido en gran parte a la obsesión del docente por enfrentar el riesgo de cualquier contingencia y el cumplimiento de cierta programación y/o sólo para poder contentar a los padres. Se ha venido desvirtuando en su práctica escolar y social, al estar viviendo en una época que podría considerarse como un experimento de privación del juego, incluso cuando están en casa, hecho que se profundizó a partir de la década de los 50 donde ha habido un continuo declive en la libertad de los niños para jugar, especialmente al aire libre, deviniendo en trastornos mentales como la depresión, la ansiedad, el estrés y la disminución de ciertas destrezas sociales y de la creatividad.

Se ha venido desvirtuando en su práctica escolar; el desarrollo del juego, como estrategia didáctica, debe de ayudar a que los educandos puedan construir sus propios conocimientos mediante el desarrollo de los procesos de indagación, exploración y experimentación que coadyuven en el logro de aprendizajes significativos. Uno de estos juegos que pueden utilizarse como estrategia de aprendizaje en el aula y que presenta un abanico de posibilidades relacionadas con los conocimientos, habilidades y capacidades de los estudiantes, son los juegos dramáticos que pueden contribuir al desarrollo de la atención, memoria y el lenguaje, elementos de la expresión oral.

De otra parte, es muy frecuente percibir en los estudiantes de la escuela primaria dificultades de comunicación, al mostrarse bastante temerosos y desconfiados al momento de expresar sus ideas de manera oral, el pronunciar palabras sin contar con un vocabulario adecuado y en otros casos se puede advertir también una falta de coherencia y claridad en su comunicación, repercutiendo negativamente en sus relaciones con compañeros y medio social, así como en su aprendizaje y rendimiento escolar. Esta problemática nos ha llevado a plantear el presente estudio a fin de poder establecer el grado de interdependencia que hay entre la práctica del juego dramático y la oralidad de los estudiantes de la I.E.P. Liceo Español de la localidad de Hualmay. Toda vez que, si quitamos oportunidades de juego, privamos a los niños/as de las oportunidades de aprender las habilidades que ayudarían a prevenir estos problemas.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿En qué medida el juego dramático se relaciona con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?

1.2.2. Problemas Específicos

Problema 1

¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?

Problema 2

¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?

Problema 3

¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la

expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar el grado de relación del juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

1.3.2. Objetivos Específicos

Objetivo 1

Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Objetivo 2

Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Objetivo 3

Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos, lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

1.4. Justificación de la Investigación

Argumentación práctica

Fue necesario llevar a cabo la presente investigación por ser parte de la actividad pedagógica de los docentes en el aula, especialmente de los primeros grados de estudio donde recurriendo a la práctica del juego dramático buscan mejorar la expresión verbal de los estudiantes.

Argumentación científica

Debido a que las variables de estudio al ser confrontadas con las diversas teorías científicas y los nuevos enfoques nos permiten una mejor visión sobre el desarrollo de las actividades lúdicas escolares y las formas del habla en la escuela, el hogar y la comunidad, constituyéndose en puntos de partida para futuras investigaciones que a su vez contribuyan a la mejora de las comunicaciones orales de los estudiantes en su vida diaria.

Argumentación metodológica

Al tratarse de un estudio de naturaleza científica, las herramientas de trabajo que han sido utilizadas para el recojo, procesamiento y análisis de la información gozaron de validez y confiabilidad haciendo que los procesos metodológicos utilizados puedan trascender de nuestro ámbito

académico de investigación, contribuyendo al mejor conocimiento del uso de los juegos dramáticos en la escuela y la modalidad oral del lenguaje.

Argumentación social

Se halla dentro de las competencias comunicativas que tienen que ser alcanzadas por los estudiantes por el cual el adecuado manejo de su expresión oral les permitirá una mejora en sus relaciones comunicativas en la escuela y su medio social circundante. De allí que la oralidad debe ser practicada en la escuela desde temprana edad recurriendo al uso de diversas estrategias, siendo entre ellas el juego dramático un recurso potencial del aprendizaje escolar que coadyuva a su crecimiento y desarrollo integral.

1.5. Delimitación del estudio

Este estudio tuvo una motivación particular y correspondió al presente año lectivo 2023, con la finalidad de responder a las interrogantes relacionadas con la actividad lúdica y la práctica del juego dramático en el aula donde desarrollo mis prácticas preprofesionales; en tal virtud este trabajo se enfocó en el conocimiento de las prácticas educativas de los escolares que vienen cursando el cuarto grado del nivel primario en la I.E.P. Liceo Español, localizado en el distrito de Hualmay, jurisdicción de la UGEL.09.

1.6. Viabilidad del estudio

La presente planificación al reunir las condiciones técnicas y operativas nos permitieron ejecutar sin ningún inconveniente, las acciones programadas logrando cumplir con nuestras metas y objetivos, a través de procedimientos orientados a la mejora del servicio educativo. Se abordó la problemática comunicativa de los estudiantes respecto a su oralidad y la utilización de la actividad lúdica como recurso de aprendizaje, siendo el juego dramático la opción más cercana para dicha tarea. En tal virtud, la presente investigación se abocó a caracterizar el nivel de interdependencia existente entre la práctica de los juegos dramáticos y la expresión oral que presentan los escolares del grado y plantel en referencia. De otro lado, podemos aseverar también que, la ejecución del plan fue viable, debido a que obedeció a una programación adecuada, habiendo contado para ello con el respaldo presupuestal correspondiente, de manera autofinanciada. Finalmente, para hacer mención que se pudo contar las fuentes de información necesarias que hicieron posible su ejecución dentro del cronograma previsto.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

En la Universidad de Medellín **Jiménez R. Zoraida, López M. María y Ossa O. Luz (2019)** como parte de sus estudios de maestría sustentaron su Tesis: *La expresión oral en estudiantes del grado de transición a partir del taller como estrategia didáctica*. El presente trabajo tuvo como objetivo principal el describir la expresión oral en estudiantes preescolares a partir de la ejecución de talleres didácticos. El método de estudio aplicado corresponde al tipo cualitativo en la forma de la investigación acción. En el estudio participaron un total poblacional compuesto por 08 docentes y 89 estudiantes de educación inicial que asisten a tres planteles localizados en Medellín, en las sedes de La Frontera, Castilla y Progreso. En el caso de la muestra, se recurrió a la no probabilística, de tipo censal, al haberse tomado en consideración al total de la población. Para la recolección de los datos se hizo uso de las técnicas de la Encuesta y la Entrevista mediante el diseño de un

cuestionario y una ficha de entrevista. Al concluir el trabajo se dio a conocer la elaboración de un plan de acción, iniciándose con el conocimiento diagnóstico de las fortalezas y debilidades mostradas por los preescolares en cuanto a la expresión oral. En él se pudo conocer que en la comunicación oral de los pequeños impera el uso informal del lenguaje caracterizada por su sencillez y familiaridad. Se ha podido percibir que, el lenguaje verbal informal con el que los infantes llegan al plantel, son manifestaciones que tienen su origen en su ambiente familiar y social. De otra parte, mediante la ejecución de los talleres previamente programados con los infantes en el aula, se ha podido conocer que un buen número de participantes vienen presentando algunas deficiencias paralingüísticas y cinéticas durante el manejo de su oralidad. A su vez, la implementación de estas actividades contribuyó a mejorar el trabajo docente en beneficio de la competencia lingüística de los estudiantes.

Por su parte, **Álvarez R. Yolima y Parra R. Adela (2015)** al culminar sus estudios de posgrado sustentaron su tesis intitulada: *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. El estudio sirvió para mostrar a los educandos la importancia que tiene la comunicación verbal en la vida cotidiana y la manera de tratarla con sencillez y claridad durante las sesiones de aprendizaje. Metodológicamente es una investigación de enfoque cualitativo basando en la investigación acción. La técnica empleada para el recojo de la información fue la Observación, utilizándose como

herramienta de trabajo la Ficha de Observación y la Ficha de Entrevista a finde evaluar los aspectos de la oralidad kinésica, proxémica, paralingüística y verbal. La propuesta tuvo como fundamentos teóricos a tres etapas o procedimientos, la primer consistente en la sensibilización, la segunda, de implementación y la tercera de validación permitiendo la interacción comunicativa en el aula. La puesta en marcha de este recurso pedagógico permitió que los alumnos y alumnas aprendan unos con otros, donde desarrollando un trabajo conjunto evidencio un mejor aprovechamiento de su aprendizaje propio, haciéndolo más ameno y agradable. Finalmente, los instrumentos de evaluación aplicados durante el desarrollo de las clases lograron mostrar progresos significativos en la expresión oral de los estudiantes.

De igual forma, en la Universidad Pedagógica Nacional de Mazatlán, **Bustamante L. Brenda y Zamora LL. Martha (2007)** al culminar sus estudios superiores en cumplimiento con el proceso de licenciamiento en el área de Educación presentaron la tesis: *La práctica de la expresión oral en la escuela primaria oficial y privada*. El estudio tuvo como objetivo identificar la problemática observada en los planteles educativos primarios de la localidad respecto a la práctica de la oralidad de los alumnos/as del quinto y sexto grado respectivamente. Este trabajo se procedió de acuerdo a los lineamientos del enfoque cuantitativo y la aplicación de las técnicas de la encuesta, la observacional y la documental, teniendo como instrumentos para la recopilación de la

información, el uso de test, de fichas bibliográficas y observacionales. La población estudiada corresponde al ámbito educacional de la ciudad de Mazatlán, la misma que cuenta con 45 escuelas primarias entre federales y estatales. Como muestra se tomó a la Escuela Primaria “Petróleos Mexicanos” de la localidad de PEMEX que atiende un total de 89 alumnos/as, de los cuales 36 cursan el primer grado, 29 el segundo, 31 el tercero, 24 en el cuarto grado, 25 en el quinto grado y 21 en el sexto grado respectivamente. Los resultados obtenidos han podido evidenciar que las prácticas de la oralidad de los estudiantes se ven significativamente influidas por el contexto en el que tiene lugar el aprendizaje de la lengua. Así entonces, la práctica del lenguaje más o menos formal en las escuelas privadas y oficiales es practicado por las familias con mayor escolaridad, mientras que el lenguaje de los grupos de menor educación se caracteriza por ser mucho más simple y pobre, las mismas que son aprendidas como parte de su cotidianidad. La oportunidad de desarrollar la expresión oral, en los escolares procedentes de las zonas marginales son menores, debido que son pocos los educadores que se dan tiempo para motivar la participación de sus pupilos y así alcanzar un mejor desarrollo en su oralidad. De otra parte, se pudo evidenciar que los estudiantes que acuden a los planteles privados, al contar con medios de comunicación e información más actualizados y completos, tienen una mayor oportunidad para ampliar su vocabulario, pero sin llegar a ser lo más deseado por la falta de regulación de los mensajes transmitidos; por ello que la escuela y el hogar

no deben de desvincularse y asumir la labor orientadora y correctora de la expresión oral en la medida de lo posible.

Mientras que, **Chango A. Vanessa (2023)** como parte de la obtención del título de Licenciada presentó su Trabajo de Titulación: *Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. El estudio se realizó con la finalidad de estudiar la relación existente entre la expresión dramática lúdica y el tratamiento de la creatividad en niños/as preescolares. Metodológicamente se basa en un enfoque de naturaleza mixta, de indagación fundamental, así mismo tiene un alcance exploratorio – descriptivo, de diseño transversal. La población dentro de la investigación está integrada por 01 docente y 15 niños de cuatro y cinco años de edad que estudian en el nivel inicial en la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre” y que se encuentra localizada en el Cantón Patate. La muestra seleccionada fue de tipo censal comprendiendo al total poblacional arriba señalado. Con relación a la técnica utilizada para el recojo de los datos fue el de la Encuesta y el de la Observación, en el primer caso sirvió para diseñar una entrevista estructurada, y en el segundo se basó Enel Test de Pensamiento Creativo de Torrance para poder constatar el nivel de creatividad de los infantes. Análisis y resultados: Al efectuar el análisis cualitativo mediante la triangulación de los datos se pudo conocer que el uso de la dramatización en la escuela es de gran aporte para los niños y a su vez para los docentes que hacen uso de ellos, a través del cual se busca el desarrollo óptimo de

la creatividad en la primera infancia, los mismos que a lo largo de la vida le servirán para enfrentar con éxito los diferentes problemas que se le presenten. De otra parte, los datos obtenidos mediante la aplicación de ATPCT haciendo uso del juego dramático en el desarrollo de la creatividad se pudo observar que el rango de creatividad BAJA registró un 0%, en tanto que el rango de creatividad MEDIA nos mostró un 53% y el rango de creatividad ALTA un 47%. Con lo que se puede aseverar que la aplicación de las actividades lúdicas basadas en la dramatización contribuye grandemente al acrecentamiento de la creatividad de los infantes, pese a existir un pequeño déficit en el punto medio de la escala, lo que hace presuponer la necesidad de trabajar más en el desarrollo del pensamiento creativo.

2.1.2. Investigaciones nacionales

En la Universidad de Los Andes de Trujillo **Minerva T. Carmen (2007)** presentó y sustentó su Tesis: *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. El estudio tuvo como objetivo principal proponer estrategias pedagógicas de aprendizaje tomando para ello al juego como herramienta fundamental de trabajo el aula. Metodológicamente responde a una investigación cualitativa, de forma descriptiva no experimental y de diseño transversal. Participaron del proyecto todos los docentes que laboran en las instituciones educativas de Educación Básica: “María E. Torres” de la localidad de Puente Carache y “Miguel E. Gudiño” de la localidad de El Jobo. El trabajo se desarrolló en el salón de clases

proponiendo a la recreación como un recurso de aprendizaje a través de la ejecución de micro clases, tomándose como marcos de referencia los aportes de Piaget, Vygotsky, y Decroly, entre otros. Esos juegos sugeridos han servido para ir estimulando la creatividad de los educadores y las necesidades de aprendizaje de los/las alumnos/as. Los resultados han podido dar a conocer una carencia en el uso de los juegos con fines pedagógicos, los mismos que repercutieron negativamente haciendo que los estudiantes no alcancen un aprendizaje significativo. Existe también, la oportunidad de que los docentes alejados del pizarrón y la tiza, de las actividades rutinarias y poco motivadoras puedan conocer otras formas de enseñanza basadas en los aportes de la lúdica (inherente al ser humano, de carácter libre y espontáneo) y el juego (actividad de aprendizaje del juego dirigido en la escuela) proponiendo aprendizajes agradables, diferentes y auténticos.

De otra parte, en la Universidad Nacional de Huancavelica, **Yupanqui P. Dina y Gonzales M. Liliana (2018)**, al culminar sus estudios de Segunda Especialidad presentaron el Trabajo Académico: *Importancia de los juegos dramáticos en el aprendizaje del Área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 003 “Nuestra Señora del Rosario” en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad de Lima – UGEL N°02*. El estudio estuvo orientado a establecer el nivel de significación que tiene la práctica de las actividades lúdicas dramáticas en el desarrollo del currículo de personal social en los

preescolares, para poder abordar las relaciones deficitarias de comportamiento entre pares, al percibirse actitudes violentas, renuencia a trabajar en equipo, temor para participar, dificultad de comunicación, una falta de confianza en sus habilidades, entre otros. El método de investigación del presente estudio es de tipo aplicativo – explicativo, preexperimental y con la aplicación de un pre y post test. La población estudiantil de la Institución Educativa Inicial “Nuestra Señora del Rosario”, en la edad de cinco años estuvo conformada por 25 infantes, los mismos que para el presente estudio fueron considerados como una muestra no probabilística de tipo censal. Para la recolección de los datos la técnica de trabajo utilizada fue el de la observación, diseñándose para ello como instrumento de estudio una Ficha de Observación compuesta por 20 preguntas. Como parte de las tareas programadas se desarrollaron 03 sesiones de aprendizaje utilizando como estrategia al juego dramático destinados a mejorar el desempeño escolar en al área personal social. Al concluir la investigación, se pudo evidenciar estadísticamente entre los datos del pretest y el post test mostraron un mejor desempeño social, así como el nivel de eficiencia académica, pasando del 16% al 48%, con relación al objetivo general.

Del mismo modo, en la Universidad San Pedro, **Rodríguez B. Dalila (2019)** para optar su grado académico presentó su Tesis: *Programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la I.E.*

N°88314 – *Progreso Tandar*. La investigación tuvo como finalidad potenciar las cualidades sociales de los educandos mediante la ejecución de un programa de actividades. Con respecto a la metodología, responde a un estudio cuantitativo de naturaleza aplicada y basada en la preexperimentación. El universo poblacional estuvo compuesto por 132 niños/as, los mismos que se hallan matriculados en el quinto grado en la escuela primaria de Progreso Tandar del distrito de Conchucos, jurisdicción de la UGEL. de Pallasca. En cuanto a la selección de la muestra se trabajó con la forma no probabilística, por conveniencia, recayendo en 17 estudiantes del total poblacional. A su vez se recurrió a la técnica de la encuesta para el recojo de los datos, diseñándose para ello un test para la evaluación de la implementación y ejecución de un programa habilidades sociales. Al concluir el trabajo, se hizo conocer el haber cumplido positivamente con las actividades planificadas en base a los juegos dramáticos, habiéndose trabajado en el aula aspectos como, aptitudes para un desenvolvimiento adecuado en el medio social, las habilidades conversacionales, lenguaje expresivo y actitud creativa; actitud colaborativa y comportamiento asertivo. Al concluir el trabajo se pudo conocer que, los educandos gracias a las acciones desarrolladas< relacionales logrando mejorar logrando mejorar sus capacidades lingüísticas verbales, haciéndolo con mayor elocuencia y comprensibilidad, así como sus destrezas mejorando con ello sus destrezas para identificar un problema y tomar las medidas lógicas para encontrar una solución conjunta. Estos cambios, han permitido afirmar

las ventajas del programa en el desarrollo socioemocional de los escolares.

De otro lado, **Bruno C. Grecia (2023)** como parte de su proceso de titulación sustentó su Tesis intitulada: *Técnicas de expresión dramática para niños de cinco años*. El estudio tuvo por finalidad dar a conocer los principales procedimientos o acciones que se vienen utilizando en el juego dramático para la mejora del aprendizaje de niños y niñas preescolares. El método aplicado en este estudio es el analítico-descriptivo, de forma teórica-descriptiva concreta. Durante el proceso de investigación se recurrió a la técnica de carácter documental, basado fundamentalmente en fuentes secundarias (bibliográficas), recogidas a través de fichas bibliográficas. El trabajo sirvió para analizar en forma exhaustiva el objeto de estudio, teniendo como resultado la sistematización de las experiencias adquiridas y el aporte personal de la investigadora sobre lo estudiado en base a los fundamentos teóricos y/o empíricos, arribando a las siguientes conclusiones: Que las técnicas de expresión dramática contribuyen de manera significativa en el desarrollo cognitivo, afectivo y social, interviniendo a su vez durante el acrecentamiento del talento creativo y de la comunicación verbal de los educandos, mediante programación y ejecución de actividades lúdicas en el aula.

Así también, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, **Chiclla C. Nelly (2015)** al optar el título profesional de Segunda Especialidad sustentó su tesis: *Los juegos verbales como estrategia para mejorar mi práctica pedagógica, en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°05 “Angelitos de la guarda” de Tamburgo*. El estudio fue efectuado con la finalidad innovar la práctica pedagógica del docente en el aula para aplicar estrategias de aprendizaje lúdico de naturaleza verbal que contribuyan al desarrollo de las competencias de expresión oral de niños preescolares. Metodológicamente el trabajo asume un carácter cualitativo, de I-A Pedagógica. El universo poblacional participante de la propuesta estuvo compuesto por la docente del aula “Las abejitas puntuales”, la auxiliar de educación y las 08 niñas y 12 niños del grupo etario de tres años del plantel arriba indicado. Para la recolección de los datos se hizo uso de las técnicas de: la Encuesta, la Observación, y el Análisis documental, aplicándose como instrumentos la ficha de observación participante, el guion de entrevista y la ficha bibliográfica. La propuesta se enmarcó en el enfoque constructivista y los aportes teóricos relacionados con la expresión oral. Así mismo se trabajó dentro de las orientaciones de la pedagogía alternativa debido a la utilización de la metodología empleando las convenciones relacionadas con los juegos de palabras y el progreso en las disposiciones del habla en los infantes. Los juegos verbales (incluyen los juegos de palabras y otros juegos lingüísticos tradicionales) que formaron parte de este proyecto fueron: la identidad de

los sonidos vocálicos y consonánticos, el acertijo y las canciones. Finalmente, la reconstrucción de la práctica pedagógica de la docente utilizando el ingenio lingüístico como recurso de aprendizaje demostraron la efectividad de la propuesta, al haberse percibido una mejora en la oralidad y el rendimiento académico general de los menores.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. EL JUEGO DRAMÁTICO

a. El concepto del juego

El término juego deriva de una palabra latina (ludus/locus) para caracterizar una broma, chanza o diversión. Los juegos son propios de la naturaleza humana, aunque no es particular de él, debido a que algunos animales también desarrollan dicha actividad. Los juegos se originan como producto de una estrategia mental y desarrollo lúdico, al poner en marcha un conjunto de actividades de naturaleza distractora, diversión y aprendizaje, regidas bajo ciertas pautas de conducta. Durante la adultez, el juego es visto de manera mucho más saludable y recreativa, aunque en ocasiones recurre a la práctica de los juegos de azar y otros que lo alejan de su esencia natural. **(Equipo editorial Etecé, 2022).**

El juego de manera general se halla presente a lo largo del proceso evolutivo del hombre, tal es así que lo encontramos vigente en las distintas etapas y civilizaciones de la historia universal, presentando

algunas particularidades en correspondencia con el hecho histórico y la condición cultural. Estas actividades lúdicas son principalmente inherentes a los niños y niñas y lo practican a lo largo de todas las etapas de la vida para liberar los momentos de tensión o ansiedad que se presentan en forma cotidiana; por lo que el juego en la etapa infantil es una actividad fundamental y clave para el desarrollo de los menores. Es el escenario perfecto que complace las exigencias peculiares de los menores, sugiere una intervención dinámica y beneficia el avance pleno de los infantes, en el aspecto físico, mental, sensorial, creativo, emocional, social y espiritual, al permitirle al niño/a aprender y experimentar la realidad de sí mismo, la realidad social y su dinámica. **(Llanos L., 2019).**

Otro planteamiento, define como juego a las distintas formas que tiene la persona o el equipo de participantes para disfrutar de un determinado tiempo de entretenimiento o diversión, el mismo que supone el disfrute o goce de los que lo practican. Los primeros juegos en aparecer en las distintas sociedades a través de los tiempos, considerados como “tradicionales”, son los juegos típicos que se practicaban y que todavía se vienen manteniendo en algunas sociedades, pero que en la actualidad debido al incesante avance tecnológico también vienen transformándose progresivamente, existen actualmente otras maneras de jugar como el uso de videojuegos y diversas aplicaciones en redes sociales. **(Trillini C.,2013).**

En un estudio desarrollado por Antolín I. en la Universidad de Valencia, tomando en consideración los planteamientos teóricos de Piaget, nos habla del juego en libertad o autogestionado por los niños, el mismo que es traslucido en la estructura de su pensamiento. Logró clasificarlos e intentar caracterizar el proceso evolutivo en el que se manifiestan las peculiaridades de la inteligencia: Se piensa que, inicialmente se da paso al juego de ejercicio o sensomotor, a continuación, el juego asume un carácter simbólico y finalmente el juego es sometido al cumplimiento de ciertas reglas propias del desarrollo del pensamiento lógico y las habilidades de las operaciones concretas. Estos hechos tuvieron un gran impacto en el campo científico de la educación haciendo que las actividades del aprendizaje escolar de las escuelas se orienten a una práctica mucho más vivenciada y con un espíritu lúdico. Aquí el autor incide en el valor que adquiere el juego en libertad a fin de no privar ni manipular el espacio, tiempo y creatividad de los/las niños/as. Esto se convierte en un imperativo para la escuela y los maestros y hagan el esfuerzo potencial educativo respetando el juego de los menores en su esencia misma, sin llegar a coactar su libertad ni su capacidad simbólica y de abstracción. (Salvador J., 2009)

b. Los juegos de los niños y su clasificación

La interpretación del juego a lo largo del tiempo ha venido dando origen a diferentes clasificaciones, siendo Alonso X de España que en su obra

“Libro de los juegos” hace un primer intento por clasificarlos en: juegos que se ejecutan a caballo, aquellos que se realizan de pie y los juegos de mesa. En tanto que Fausto López consignó dos grupos de juegos de acuerdo con el sexo. Por su parte María Moliner trató de recoger los juegos más extendidos clasificándolos en: juegos que proporcionan placer y diversión, juegos de expresión artística, juegos de pasatiempo y los juegos relacionados con la sexualidad. **(Hernández M. 2009).**

Durante el proceso de representación del juego dramático encontramos dos grupos de elementos. El primero tiene que ver con los diversos acontecimientos que se van suceder durante la representación de las escenas, como *el tema* (debe ser novedoso, motivador y de carácter lúdico), *el conflicto* (la problemática a solucionar), el espacio (lugar de la puesta en marcha de la escena) y *el tiempo* (momento en que se producen los hechos y/o la duración de la función); mientras que el segundo componente está referido a los argumentos que se irán exponiendo durante el diálogo, a través de las acciones (imitación de los personajes mediante el uso de gestos, movimientos y variadas expresiones lingüísticas y dramáticas) y los personajes (son los sujetos que realizan las diferentes acciones). Desde luego, el teatro infantil brinda muchas aportaciones positivas fundamentalmente en su desenvolvimiento léxico como corporal, utilizándose como un procedimiento metodológico destinado a enriquecer su capacidad de locución y su capacidad creativa. **(Guachamín P. y Lema D., 2020).**

Sabemos que, el juego durante la etapa infantil se convierte en una actividad fundamental y desarrollo integral. Es el escenario ideal para que pueda practicar dicha experiencia y a la vez poder medir sus propias posibilidades, por ejemplo, el pequeño al poner en marcha sus habilidades cognitivas, será capaz de comprender lo que le rodea y desarrollar su propio pensamiento. Existe una diversidad de tipos de juegos, con sus propias características, dentro de ellos podemos clasificarlos de la siguiente manera:

➤ *Juegos sensomotores (0-2 años)*

Basados en la exploración sensorial y motora.

➤ *Juegos simbólicos y constructivos simples (2-4 años)*

Las actividades se producen generalmente en solitario, tienen su base en la ficción.

➤ *Juegos simbólicos y constructivos complejos (4-7 años)*

Son actividades paralelas de naturaleza asociativa basadas en el manejo de actividades lúdicas de tipo simbólico, con guiones más complejos y de mayor participación social como los cuentos infantiles, el juego dramático, etc.

➤ *Juegos de ocio, esparcimiento (7-12 años)*

Juegos que corresponden a grupos más formales como el trabajo en equipo y el cooperativismo. Se basan en proyectos constructivos

realistas y en las habilidades manuales complejas, como los deportes competitivos. **(Tamayo G. & Restrepo S., 2017).**

La variedad de situaciones representadas por los niños durante el juego dramático contribuye con el desarrollo de su imaginación, así como otras habilidades socioemocionales, de naturaleza creativa, de expresión lingüística y participación cooperativa. Se considera que las primeras manifestaciones de este tipo de juego logran surgir entre los primeros 18 meses de vida, cuando los menores tratan de tomar una de sus experiencias cotidianas (relacionadas con objetos, personas, acciones, etc.) y representarlas a partir de sus aptitudes imaginativas y su capacidad de simbolizarlas. En cuanto a su tipología, existe una variedad de criterios, los cuales pueden ser agrupados en: Juegos funcionales (orientados al disfrute de la experiencia lúdica), Juegos constructivos (implica construir algo, dibujar, armar, elaborar, etc.), juego funcional (o de inferencia temprana, basada en la capacidad inductiva respecto a las propiedades subyacentes de los objetos) y el Juego dramático (actividades de expresión dramática u otras convergentes: expresión lingüística, expresión rítmico-musical, improvisaciones, juegos mímicos, ...). Para la práctica del juego dramático, no se requiere de un guion ni de un director, tampoco requiere de un escenario, ni espacio teatral, lo que se busca es la improvisación, la exteriorización individual de los/las niños/as **(Villalobos J., 14-08-2023).**

c. El juego dramático

Podría considerarse como una actividad de naturaleza lúdica que manifiesta un aspecto de la dramatización, pero muy distante de una escena teatral, son muy utilizadas en el campo pedagógico, donde los niños en forma libre aceptan y desarrollan pequeñas experiencias dramáticas en el aula asumiendo roles previamente asignados por el/la maestro/tra para vivenciarlos y representarlos de forma espontáneo o improvisada. Los protagonistas participan de los papeles de un ejercicio de dramatización ya sea en forma voluntaria o elegidos al azar, los objetos, disfraces, pinturas faciales y otros quedan a iniciativa de los niños y/o las niñas, así cada uno de los equipos formados en el aula, se reúnen para pensar en un pequeño argumento construyendo un pequeño guion a ser representado, mientras que el o la docente se limita a motivarlos, observándolos y ayudándolos sin incidir en ellos, en su creatividad, expresión plástica, el diálogo vivo, situaciones de conflicto, expresión oral, uso del vocabulario y otras propias del juego teatral **(Sánchez F. e Iglesias T., s/f).**

El juego dramático, es entendido como parte de un proceso en el cual se ponen en representación pequeños dramas relacionados con las actividades cotidianas desarrolladas por las personas a lo largo de su vida, ya sea de manera particular o en interacción con los demás. Esta actividad lúdica posee una estructura propia y está compuesta en base al argumento o texto a contar (naturaleza simbólica), el lugar del suceso, el

tiempo, el guion y los personajes que participan de dicha acción. Los diversos estudios nos han venido revelando que desde las sociedades primitivas siempre ha existido el impulso de imitar o representar a otras personas, hechos y vivencias expresadas a través de la danza, la pantomima, el drama creativo, el clown, los títeres y otras creaciones literarias. Como expresión artística y creativa del pueblo es digno de mencionar las representaciones teatrales de la antigua grecolatina; en general, en el transcurso del proceso histórico las tareas relacionadas con el talento y la dramatización siempre han contado con un objetivo relevante. De otra parte, se plantean como dimensiones de las actividades dramáticas: la expresión artística (representación de la situación), el dominio corporal (dominio de técnicas) y la creatividad (espontaneidad, interés por crear). **(Bullón A., 2007).**

El juego dramático sin llegar a alcanzar a ser una obra de teatro es una técnica didáctica grupal lúdica que brinda a los/las niños/niñas la oportunidad de jugar sobre un tema propuesto por el docente, creando un escenario ficticio, asumiendo diversos roles y situaciones, utilizando la dramatización haciendo uso de diversos medios lingüísticos, gestos, posiciones, movimientos de expresión corporal. Así los componentes materiales y humanos se transforman en elementos simbólicos donde el drama de una supuesta realidad o percepción origina sus propios diálogos, movimientos, sonidos en la medida que se viene desarrollando la acción. De otra parte, identifica como características del

juego de drama los siguientes aspectos: El juego simbólico espontáneo del niño, los argumentos que no se encuentran predefinidos o formalizados y la participación de los niños/as asumiendo diversos roles sociales. **(Sarlé P., 2008).**

Dentro de la visión del juego dramático, este es considerado como una práctica de naturaleza colectiva donde el grupo de participantes logran improvisar un tema que fue elegido por ellos o asignado por el docente. De esta forma la dramatización es el resultado de un proceso de ingenio y producción pedagógica por el que los pequeños recurren al uso del lenguaje teatral y sus capacidades expresivas y comunicativas de una manera lúdica, imitando el comportamiento de las personas y la diversidad de vivencias ocurridas en su entorno. Cabe incidir en el valor del juego como un particular campo conducente a la capacidad imaginativa, la inventiva, la naturalidad el avance socioemocional, intelectual, y del lenguaje verbal. En el juego dramático es posible identificar dos componentes fundamentales: la manifestación dramática (la persona o situación que desea representarse) y la manifestación a través del cuerpo (representación de actitudes, movimientos, estados de ánimo, etc.). **(Motos y Tejedo, 1998).**

d. El juego dramático y sus principales técnicas

Al respecto las técnicas aplicadas en la ejecución de los juegos dramáticos deben de planificarse como parte de las actividades lúdicas,

respetando la libertad, las sensaciones e impresiones propias de los menores a partir de recursos literarios, imaginativos, plásticos y otros. Así en las actividades escolares, las dramatizaciones vistas como una habilidad del juego teatral dan origen a las siguientes técnicas:

Técnicas de socialización

Reorientar las conductas agresivas de los educandos a través de una función socializante;

Técnicas de conocimiento

Sensibilización de la actividad cognitiva de los menores en sentido perceptivo, analítico y racional, con sentido lúdico.

Técnicas de aproximación

Nace de la necesidad de aproximación que debe tener el educando con respecto a su capacidad creativa.

Técnicas liberadoras

Respetar la liberación de su capacidad de emotividad favoreciendo en el uso de su fantasía.

Técnicas de concentración

Ayudar al desarrollo de su capacidad inductiva, imaginativa y creadora.

Técnicas de participación

Motivar el desarrollo expresivo de los menores mayormente en el aspecto social antes que en lo estético.

Técnicas de comunicación

El cultivo de la libre expresión como parte fundamental de su capacidad de comunicación.

Técnicas descondicionantes

Necesidad de intervención en ciertos comportamientos estereotipados, de aculturación o conformismo mediante la utilización de variadas técnicas expresivas.

Técnicas de sucesión lógica

Está basada en la predisposición de cada uno de los elementos del juego dramático a la utilización de recursos e instrumentos de manera ordenada, consciente, operativa e imaginativa. (Aymerich C., s/f.).

2.2.2. LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES

a. Definición

La expresión verbal o el lenguaje hablado es una aptitud lingüística relacionada con la capacidad de comunicación creada por los seres humanos con la finalidad de vincularse y construir relaciones con sus semejantes mediante el uso de la palabra, las mismas que se hallan asociadas a la trasmisión de conocimientos, emociones, experiencias, etc. En la actualidad, se ha empezado a identificar la importancia de fortalecer el buen desarrollo verbal del niño para el cual se vienen sugiriendo una serie de procedimientos expositivos principalmente mediante los talleres, el juego, las exposiciones, las conversaciones cotidianas activas, los

grupos de interaprendizaje, el compartir experiencias de su vida cotidiana, etc. **(Bembibre, 2009, pp. 1-5).**

Se habla de la expresión oral como una competencia comunicativa pero que es bastante difícil de precisarla, debido a que trasciende de la simple sonoridad y la acústica ordenados según la lingüística y administrados gramaticalmente. Supone el dominio de destrezas de comunicación de un lenguaje mucho más integrado que condicionan los mensajes y le dan sentido, como el caso de la fuerza o volumen de la voz, las cadencias, la cantidad de palabras que son emitidas en un período de tiempo u otros signos acústicos. Por ello, se requiere en nuestra vida cotidiana el ser buenos comunicadores en expresión oral, para relacionarnos y compartir ideas, conocimientos, expectativas y sensaciones tratando de buscar puntos de convergencia, aunque conversar requiere fundamentalmente el conservar permanentemente la disposición de atender lo que está diciendo de forma enfocada y empática. **(Ramírez J., 2002).**

b. Características de la comunicación oral

En un artículo publicado por el Equipo Editorial Etecé de Argentina se establece como características de la comunicación oral los siguientes aspectos:

- . Hace uso de ondas sonoras para transmitir la información
- . El mensaje es producido de forma breve e inmediata

- . Se realiza de forma presencial y simultanea
 - . Tiene un carácter social
 - . En ocasiones tiende a ser coloquial y menos formal
 - . Actúa en forma bidireccional entre el emisor y el receptor
 - . El mensaje es posible de ser rectificado
 - . Recurre a otros elementos lingüísticos de apoyo, como la gestualidad.
- (Concepto, 2021).**

Dentro de las características relacionadas con el lenguaje hablado de los alumnos de la escuela primaria a lo largo de nuestro territorio nacional, el MINEDU incide en la necesidad de trabajar en base a cinco capacidades básicas, las mismas que ocurren de manera simultánea durante el proceso de aprendizaje de los educandos. La primera capacidad considera que los estudiantes deben de estar en condiciones de adecuar su diálogo de acuerdo con sus interlocutores; la segunda capacidad está referida al uso apropiado de sus palabras; la tercera está dirigida a la habilidad de utilizar los diversos recursos expresivos; la cuarta capacidad tiene que ver con el cumplimiento de la acción auto evaluadora del proceso comunicativo; y quinta capacidad consiste en el intercambio de roles comunicativos manteniendo la coherencia de su expresión, según la situación y el tipo de conversación. **(Ministerio de Educación, 2005).**

c. Elementos de la comunicación oral

En la trasmisión de nuestros mensajes orales podemos encontrar dos tipos de elementos que lo conforman, los de carácter lingüístico y extralingüísticos.

. Elementos lingüísticos

Son propios del lenguaje, como el canal, el mensaje y el código. A su vez se caracterizan porque en la comunicación hacen uso de las palabras para transmitir un mensaje. Sirven para dar orden y cohesionar la estructura de los textos orales o escritos dándole forma y significado a las oraciones, proposiciones y párrafos a través de cuatro tipos de recurrencias: léxica, semántica, sintáctica y anafórica.

. Elementos extralingüísticos

Son aquellos elementos no lingüísticos o actos no verbales como los gestos, la risa, el llanto, las mímicas, etc. que se presentan en la comunicación y van de la mano espontáneamente con el mensaje oral presencial. **(Formate, 2021).**

Se sabe que, a través del tiempo la producción del lenguaje hablado es una manera de expresarse del que hace uso el hombre, adquiriendo una gran importancia en los diversos contextos, como el escolar, profesional, económico, religioso, artístico, etc. En la comunicación verbal confluyen dos tipos de elementos: En el primer caso tenemos los elementos lingüísticos tales como: el canal (la vía o soporte por el que se trasmite el mensaje), el código o idioma (crea un sistema de

representación común entre el emisor y receptor. Corresponde a los signos lingüísticos utilizados en el mensaje), el mensaje (contiene la información transmitida) y los interlocutores (esto es, un emisor que codifica el mensaje, y un receptor que lo descodifica; pero que normalmente intercambian sus roles). En el segundo caso se encuentran los elementos extralingüísticos que también intervienen en la comunicación, como el contexto, los gestos y elementos pragmáticos así como las capacidades personales, como la capacidad de modulación, empatía, claridad, precisión. **(Enciclopedia Humanidades, 23-01-23).**

d. Importancia de la comunicación oral

Siendo la expresión oral, un hecho social, y de naturaleza comunicacional, es una de las primeras acciones que el menor aprende y desarrolla desde sus primeros años de vida para insertarse en la sociedad, siendo a su vez de suma necesidad en el acrecentamiento de los pequeños sobre todo durante su proceso de aprendizaje escolar al facilitarles en el desenvolvimiento del lenguaje y competencia gramatical, la trasmisión de conocimientos, emociones, sentimientos, etc., y la apropiada interacción con sus compañeros/as de aula, de su ámbito familiar y comunal. De esta manera podemos observar en los seres humanos la presencia de una asociación elocuente entre el lenguaje y la comunicación, la misma que se manifiesta fundamentalmente y de manera primaria de forma oral. Todas las personas tienen la necesidad de poder comunicarse oralmente y poder expresarse de manera clara y correcta, por lo que es fundamental trabajar la expresión

oral en la etapa escolar, para que pueda aprender a hablar en público dando a conocer sus ideas y pensamientos de forma ordenada o poder defenderla demostrando sus cualidades personales. **(UNIR, 2020).**

Otro aporte interesante, considera a la comunicación como parte de un proceso dinámico y variable producto de los cambios de los signos lingüísticos a través de las diversas formas de lenguajes en el que el oral es el más usado, pues la evolución de las lenguas son el resultado de procesos de naturaleza verbal, tal es así que existen diversidad de lenguas que no conocen la escritura. Recordemos que las primeras palabras emitidas por los infantes son las palabras-frase, las mismas que sólo pueden ser entendidas de acuerdo con la situación en que son emitidas, pues la lengua oral es de naturaleza fono-auditiva constituyéndose en uno de los ejes de la vida de la sociedad debido a su propósito socializador. **(Kosolap N., 2012).**

2.3. Bases filosóficas

El acto del juego y sus interesantes reflexiones relacionadas con el destacado papel en la vida humana a través de todos los tiempos ha venido siendo abordada principalmente por destacados filósofos, psicólogos y educadores respecto a la relación juego-hombre concibiéndolo en sentido ontológico como finitud humana individual (libertad lúdica) o como un tema a ser abordado desde la fenomenología orientada a conocer la felicidad que produce su práctica en base a las

vivencias y el claro sentido que produce el juego en la vida cotidiana. En el juego el hombre involucra todo su ser – en una apertura lúdica al mundo cuantas veces y formas logre imaginarlas movilizándolo sus estados de ánimo, impulsos o sentimientos, en un espacio de libertad y creatividad que son regidos por la cultura, sociedad, familia y sus relaciones interpersonales. Desde el punto de vista psicopedagógico el juego más allá de ser considerado como una actividad recreativa o de esparcimiento, es fundamental también su función sociocultural y de construcción de la identidad social, motivo por el cual debe ser estudiado como un fenómeno educativo antropológico y psicológico, convirtiendo al juego como un vínculo eficaz para el aprendizaje escolar, en la búsqueda de la participación activa del estudiante y de su formación integral, movilizándolo sus acciones motoras, pensamientos, sentimientos, comunicación e inteligencia emocional. En esta parte, cabe destacar la relación que presenta el arte dramático y las inteligencias múltiples las mismas que pueden ser evidenciadas a través de los procesos cognitivos, afectivos y motrices, ya sea en la comprensión y el manejo del texto, en la capacidad corporal y expresiva, la improvisación del texto para la simbolización y representación en la resolución de un conflicto, la abstracción e imaginación de los espacios o escenarios donde los personajes tienen que actuar e interactuar, la exigencia corporal y expresiva mediante los gestos y movimientos incorporados a un personaje y el uso del lenguaje que se manifiesta en la forma hablada, los

mismos que se sostienen articulados a la educación y le otorgan un especial valor en el desarrollo integral de los educandos.

2.4. Definición de términos básicos

ASERTIVIDAD

El asertividad es definido como una cualidad social mediante la cual las personas logran expresar sus ideas y sostener sus pensamientos, emociones, expectativas y sentimientos de una manera adecuada y empática, sin llegar a caer en la agresividad o pasividad, respetando a los demás. El comportamiento asertivo, aunque parezca sencillo es posible de ser aprendido y mejorado a través de las experiencias personales (Navarro P., 2014).

COMUNICACIÓN PARAVERBAL

Denominado también como lenguaje paraverbal; es un tipo de comunicación utilizado para completar a las palabras, al momento de modularlas, hablar con rapidez y hacer uso de las pausas o entonaciones correspondientes. En nuestra comunicación se hallan de igual forma nuestros gestos, nuestra postura, nuestra mirada que constituyen el lenguaje no verbal. (Orzáiz Óscar. 2010).

DRAMA

El término es de origen griego, cuyo significado es hacer o actuar, siendo una propuesta literaria para ser representada en el teatro, caracterizada por el uso exclusivo de un diálogo de acción conmovedora respecto a una historia real o ficticia. De acuerdo con el concepto clásico, un drama no es más que una forma de representación escénica trágica con actores y diálogos con personajes que atraviesan y sufren grandes conflictos personales. **(Pérez J. y Merino M., 2009).**

HILO TEMÁTICO

El hilo o el eje temáticos son situaciones comunicativas que sirven para relacionar las distintas conexiones que comprende el texto de un tema o idea principal. Es considerado como una herramienta básica de comunicación y de gestión en la conducción de los equipos de trabajo, a fin de mantener constante la idea principal o mensaje para transmitirlos de manera clara y efectiva. **(Aquino C., 23-03-23).**

OBJETO Y OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

En toda actividad investigadora, es fundamental expresar con claridad lo que se desea obtener como resultado de la investigación. Es posible que muchos todavía tengan alguna dificultad para poder diferenciar entre lo que se entiende por objeto y objetivo. La respuesta, de la manera más simple puede ser enfocada así: el objeto implica precisar aquello que

vamos a estudiar; en tanto que el objetivo tiene que ver con aquello que deseamos lograr con esa investigación. (UASB, 2021).

2.5. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis General

Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

2.5.2. Hipótesis Específicas

Hipótesis 1

Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Hipótesis 2

Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en

los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Hipótesis 3

Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos. lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

2.6. Operacionalización de las variables:

Tabla 1

Operacionalización de las Variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS/INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable 1:</p> <p>EL JUEGO DRAMÁTICO</p> <p>Definición: Es una dramatización alejada del teatro donde los estudiantes juegan de manera libre y personal improvisando algunas acciones de la vida real o imaginaria o pequeños cuentos, poemas u otros similares.</p>	<p><i>1. Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad</i></p> <p><i>2. Interviene en la activación previa a la representación</i></p> <p><i>3. Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido</i></p>	<p>1.1. Demuestra buena disposición para participar del juego propuesto.</p> <p>1.2. Relaciona sus experiencias personales con el nombre del juego que va a tener la oportunidad de jugar.</p> <p>1.3. Precisa en forma clara los aspectos que se tendrán en cuenta durante el juego.</p> <p>2.1. Utiliza sus disposiciones personales en la elaboración creativa del formato del juego.</p> <p>2.2. Toma iniciativa en las actividades mostrando empeño al realizar sus tareas.</p> <p>2.3. Organiza lógicamente sus ideas para expresar sus acciones, sus actitudes y sus producciones.</p> <p>3.1. Representa al personaje asignado con voz audible y entonación adecuada.</p> <p>3.2. Asume responsabilidades y funciones en la escenificación cooperativa demostrándolo en la producción.</p> <p>3.3. Enjuicia el comportamiento de los personajes emitiendo opiniones.</p>	<p>1.1.1 – 1.1.2 – 1.1.3 -1.1.4 – 1.1.5 – 1.1.6 (Cuestionario)</p> <p>2.1.7 – 2.1.8 – 2.1.9 – 2.1.10 – 2.2.11 – 2.2.12 (Cuestionario)</p> <p>3.1.13 – 3.1.14 – 3.1.15 – 3.1.16 3.1.17 – 3.1.18 (Cuestionario)</p>	<p>4 = Siempre</p> <p>3 = Habitualmente</p> <p>2 = Algunas veces</p> <p>1 = Nunca o casi nunca</p>

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS/INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable 2:</p> <p>LA EXPRESIÓN ORAL</p> <p>Definición: En la lingüística es considerada como la capacidad de comunicarse para manifestar sus ideas, preocupaciones, sentimientos, emociones, etc. a través del habla.</p>	<p>1. <i>Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático</i></p> <p>2. <i>Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas</i></p> <p>3. <i>Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales</i></p>	<p>1.1. Toma conocimiento de la actividad dando aportes sencillos. 1.2. Sigue la secuencia y aporta al tema de manera oportuna y pertinente. 1.3. Cooperar en sus interacciones de manera sencilla y cortés.</p> <p>2.1. Propicia el diálogo en el aula en la búsqueda de consensos de convivencia. 2.2. Actúa de manera asertiva en sus interacciones comunicativas orales aprendiendo a tomar decisiones. 2.3. Desarrolla actividades de comprensión y expresión oral para transmitir ideas, hechos e intenciones.</p> <p>3.1. Pronuncia con claridad y varía la entonación y el volumen para enfatizar el significado de su texto. 3.2. Complementa su texto oral con gestos, contacto visual y postura corporal adecuado a su contexto. 3.3. Incorpora a su texto oral recursos expresivos diversos.</p>	<p>1.1.19 – 1.1.20 – 1.1.21 – 1.1.22 1.1.23 – 1.1.24 (Cuestionario)</p> <p>2.1.25 – 2.1.26 – 2.1.27 – 2.1.28 2.1.29 – 2.1.30 (Cuestionario)</p> <p>3.1-31 – 3.1.32 – 3.1.33 – 3.1-34 3.1.35 – 3.1.36 (Cuestionario)</p>	<p>4 = Siempre</p> <p>3 = Habitualmente</p> <p>2 = Algunas veces</p> <p>1 = Nunca o casi nunca</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

Por los objetivos formulados, esta investigación asumió un carácter básico, descriptivo (tiene como característica identificar los rasgos o características del fenómeno de estudio. Supone el planteamiento de hipótesis para ser demostradas), de *enfoque* cuantitativo, de *nivel* correlacional (porque su propósito fue establecer el nivel de asociación de las variables estudiadas) y de *diseño* no experimental transversal (porque no se llegaron a manipular las condiciones de las variables y el recojo de la información se efectuó un mismo acto). Al respecto, a manera de aclaración, extraemos los conceptos de **Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2019)**, que respecto al Diseño nos dice que, un plan o estrategia de investigación debe ser desarrollado con el propósito de poder contar con los datos confiables que son requeridos para el estudio y poder responder a la problemática planteada. De otra parte, el modelo aplicado estadísticamente fue el siguiente:

$$M = O_1 - O_2$$

. **Variable 1:** *El juego dramático*

Dimensiones:

- . Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad;
- . Interviene en la activación previa a la representación;

. Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido.

. **Variable 2:** *La expresión oral en los estudiantes*

Dimensiones:

- . Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático;
- . Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas;
- . Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales.

En el que:

M = Representa la muestra seleccionada para la investigación

O₁ = Juego dramático

O₂ = Expresión oral

– = Nivel de asociación

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

El universo poblacional investigado fue integrado en base a 51 estudiantes de ambos sexos, matriculados en el 4to, Gdo. de primaria de la Institución Educativa Parroquial “Liceo Español”, Hualmay.

Tabla 2

Cobertura de Estudio

AULA/GRUPO ETARIO	ALUMNOS
. Cuarto Grado “A”	26
. Cuarto Grado “B”	25
TOTAL	51

Nota. Datos estadísticos del 2023.

3.2.2. Muestra

Tomando los conceptos de **Bernal C. (2016)**, se considera a la muestra desde la visión estadística, como un subconjunto de datos que representan a la población que es tomada para la búsqueda del conocimiento.

En nuestro caso en particular, optamos por la técnica no aleatoria de las muestras, en su modalidad intencional la cual recayó en los 26 escolares del aula del cuarto grado “A”.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnica

La técnica según **Ávila R. (2010)** permite observar y registrar las características de las unidades de análisis previamente determinadas, para recopilar información e interpretarla. Así, el procedimiento utilizado para el abordaje y estudio propuesto en esta investigación fue el de la *encuesta*.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Cada instrumento por lo general está destinado a una sola función, aunque suelen tener variados usos. Facilitan el registro constante, homogéneo y preciso de los fenómenos sujetos a observación favoreciendo el logro de la sistematicidad. El instrumento utilizado en el presente estudio, visto desde esta perspectiva fue el *cuestionario*, el cual antes de su aplicación fue sometido a un proceso de validación y confiabilidad.

3.3.2.1. Validez

Nuestro cuestionario, diseñado para la recopilación de los datos y el tratamiento estadístico correspondiente, antes de su aplicación fue sometido a un proceso de validez de contenido a criterio del juicio de expertos conformado por profesionales de la educación con basta experiencia pedagógica e investigativa. Acción realizada con la finalidad de determinar el nivel de exactitud, confiabilidad y relevancia de cada una de las preguntas y objetivos propuestos en el instrumento. Al concluir la verificación y realizado los correctivos pertinentes el puntaje promedio de validez alcanzo un puntaje de 0,91 (conforme a la Tabla de Valoración le corresponde un puntaje casi perfecto), el mismo que se ve reflejado en la tabla que a continuación damos a conocer.

Tabla 3*Análisis de Validez de Contenido del Instrumento*

Criterios/ Indicadores	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Σ	% validez
Total asignado	9,13	9,14	9,12	27,39	9,13 P = 0,913

3.3.2.2. Confiabilidad del instrumento

Como parte de nuestro estudio, para conocer el nivel de fiabilidad con que contaba nuestro instrumento de trabajo (Cuestionario), para la toma de la información, este igualmente fue sometido al método de Cronbach (α) habiéndose obtenido los siguientes resultados:

Tabla 4*Análisis de Consistencia de la VI*

α	N
,875	18

Nota. De acuerdo con la tabla de valores, el instrumento que mide la variable 1 nos muestra una excelente consistencia interna (0.875).

Tabla 5*Análisis Estadístico de la Fiabilidad de la Variable Juego Dramático*

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	52,65	90,239	,282	,877
Item2	52,00	85,789	,627	,863
Item3	52,10	86,726	,530	,867
Item4	52,75	86,618	,487	,868
Item5	52,25	84,724	,593	,864
Item6	52,25	88,724	,465	,869
Item7	51,75	85,987	,492	,868
Item8	52,85	88,345	,473	,869
Item9	52,35	87,292	,501	,868
Item10	52,25	86,618	,557	,866
Item11	52,75	83,987	,517	,868
Item12	52,40	90,989	,351	,873
Item13	52,45	95,629	,028	,884
Item14	52,30	91,063	,271	,876
Item15	52,15	83,082	,818	,857
Item16	52,80	82,379	,719	,859
Item17	53,30	82,116	,589	,864
Item18	52,15	86,871	,682	,863

Tabla 6*Análisis de Consistencia de la V2*

α	N
0,836	18

Nota. De acuerdo con la tabla de valores, el instrumento que mide la variable 2 nos muestra una excelente consistencia interna (0,836).

Tabla 7*Análisis Estadístico de la Fiabilidad de la Variable Expresión Verbal*

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item19	50,75	71,355	,286	,834
Item20	50,65	67,397	,567	,823
Item21	51,20	62,168	,782	,809
Item22	51,45	66,366	,478	,825
Item23	51,15	68,239	,352	,832
Item24	51,45	70,787	,215	,838
Item25	50,85	70,239	,286	,835
Item26	51,25	64,408	,540	,822
Item27	50,95	69,418	,306	,834
Item28	51,10	65,463	,514	,823
Item29	51,10	66,200	,467	,826
Item30	51,10	64,726	,561	,821
Item31	51,25	71,776	,137	,843
Item32	50,90	70,832	,280	,834
Item33	51,25	67,145	,427	,828
Item34	51,00	68,947	,379	,830

Item35	51,20	63,537	,685	,814
Item36	51,10	67,463	,447	,827

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Al respecto, el procedimiento del presente trabajo de investigación se inicia a partir de la aplicación del instrumento de investigación. Después de hacer una evaluación y crítica de los datos, a fin de garantizar su veracidad y confiabilidad, se organizaron de forma manual y después haciendo uso del paquete estadístico SPSS en su versión actualizada en español, para luego construir tablas de frecuencia unidimensionales. A partir de estas tablas se construyeron cuadros estadísticos y calcularon estadígrafos y medidas de resumen, para facilitar el análisis e interpretación de los datos y resultados estadísticos descriptivos e inferenciales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 8

Dimensiones del Juego Dramático

Niveles	Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad		Interviene en la activación previa a la representación		Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	1	3,8%	6	23,1%	1	3,8%
Moderado	7	26,9%	16	61,5%	11	42,3%
Alto	18	69,2%	9	34,6%	14	53,8%
Total	26	100,0%	31	119,2%	26	100,0%

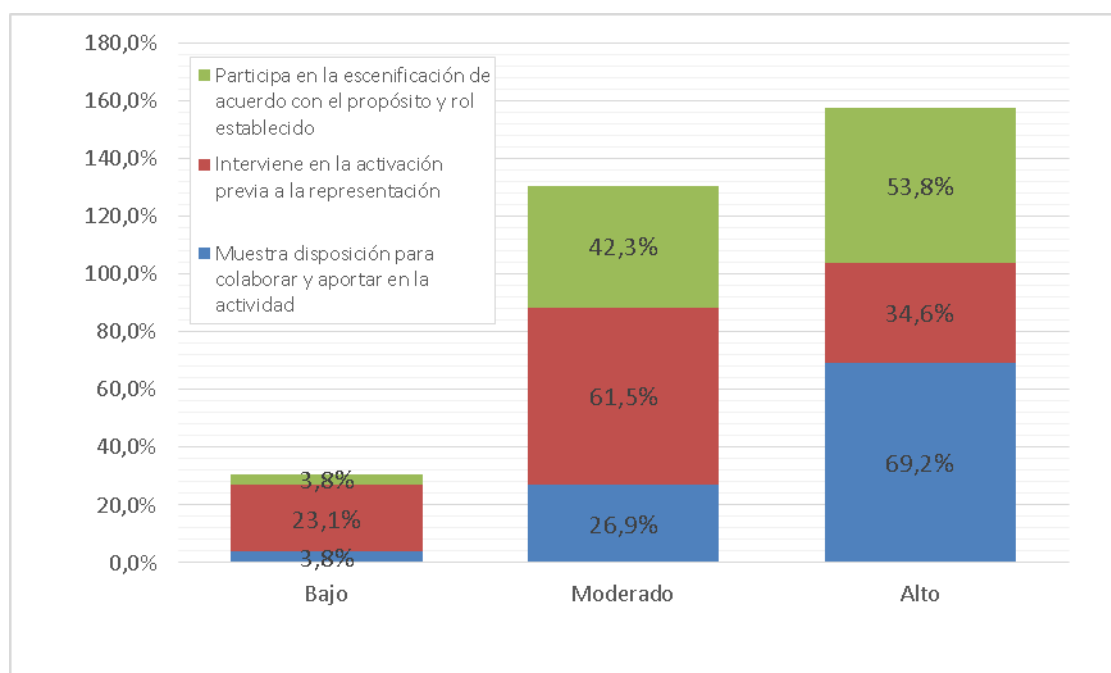


Figura 1

Gráfica de las perspectivas del juego dramático

Nota. La figura precedente nos permite apreciar los siguientes resultados:

- El 69,2% de los estudiantes cuentan con una percepción alta en la perspectiva: *muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad*, un 26,9% consiguieron un nivel moderado y 3,8% lograron un nivel bajo.
- El 61,5% de los estudiantes logran percibir de manera moderada la perspectiva: *interviene en la activación previa a la representación*, un 34,6% muestran un nivel alto y 23,1% lograron un nivel bajo.
- El 53,8% de los estudiantes tienen una percepción alta de la perspectiva: *participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido*, un 42,3% muestran un nivel moderado y 3,8% lograron un nivel bajo.

Tabla 9

El Juego Dramático

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	10	38,5%
Alto	15	57,7%
Total	26	100,0%

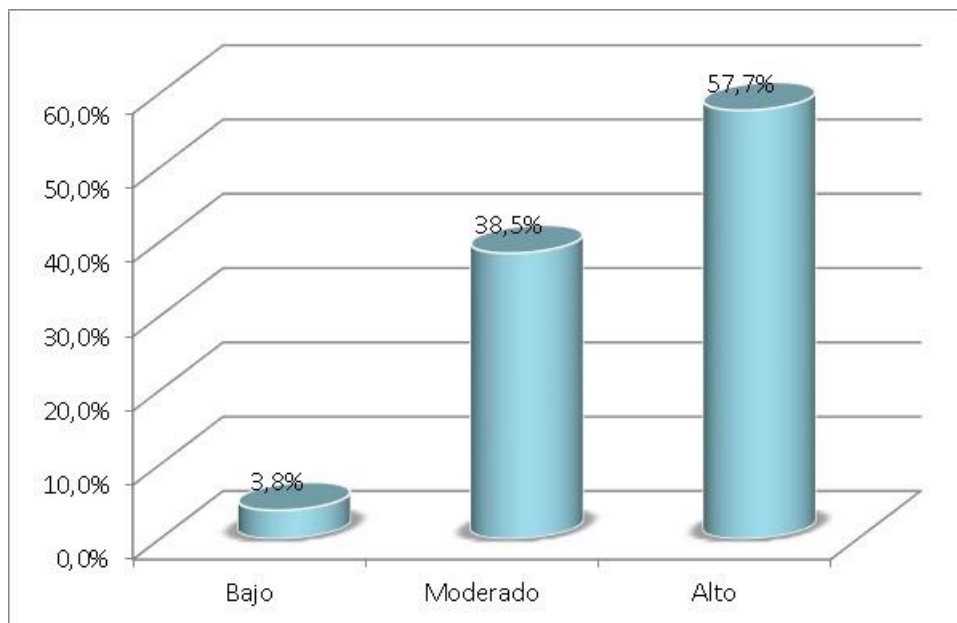


Figura 2

Representación estadística de la variable juego dramático

Nota. Podemos observar que 57,7% de los escolares encuestados obtuvieron una apreciación superior en la variable: *juego dramático*, 38,5% lo hicieron moderadamente y 3,8% consiguieron hacerlo en un nivel bajo.

Tabla 10

Muestra Disposición para Colaborar y Aportar en la Actividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	7	26,9%
Alto	18	69,2%
Total	26	100,0%

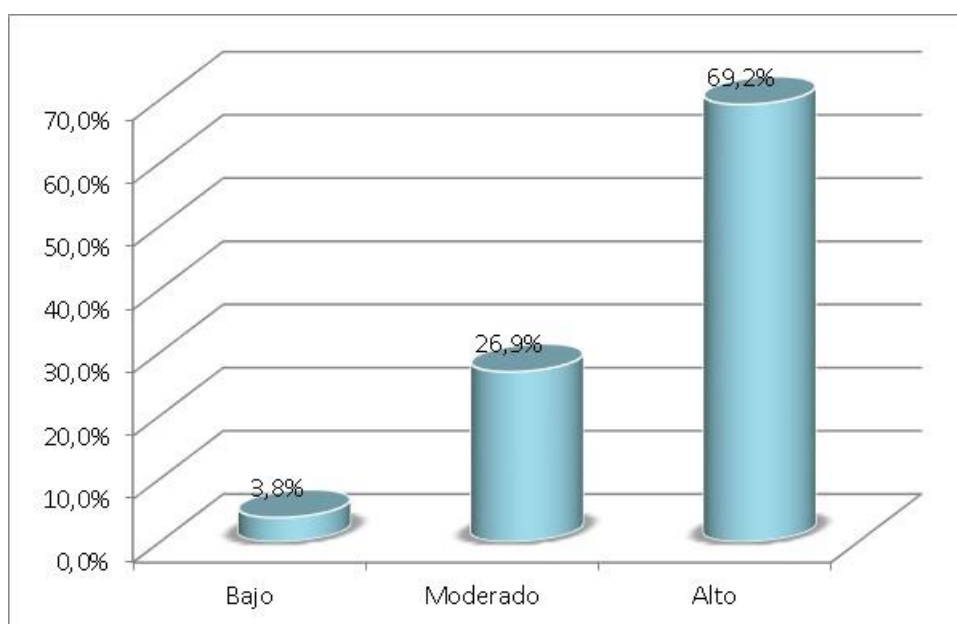


Figura 3

Representación estadística de la tabla 10

Nota. Se puede notar que, 69,2% de los escolares encuestados obtuvieron una apreciación alta desde la perspectiva: *muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad*, el 26,9% lo hicieron moderadamente y 3,8% adquirieron un puntaje bajo.

Tabla 11

Interviene en la Activación Previa a la Representación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	9	34,6%
Alto	16	61,5%
Total	26	100,0%

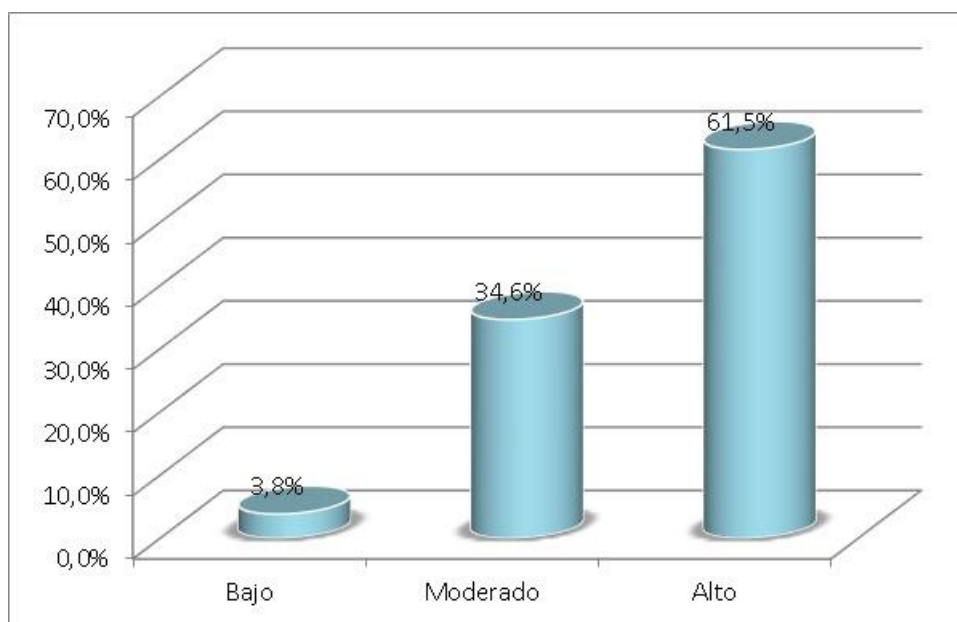


Figura 4

Representación estadística de la tabla 11

Nota. Se puede notar que, 61,5% de los escolares encuetados lograron una percepción alta en la dimensión: *interviene en la activación previa a la representación*, 34,6% consiguieron un nivel moderado y 3,8% adquirieron un puntaje bajo.

Tabla 12

Participa en la Escenificación de Acuerdo con el Propósito y Rol Establecido

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	11	42,3%
Alto	14	53,8%
Total	26	100,0%

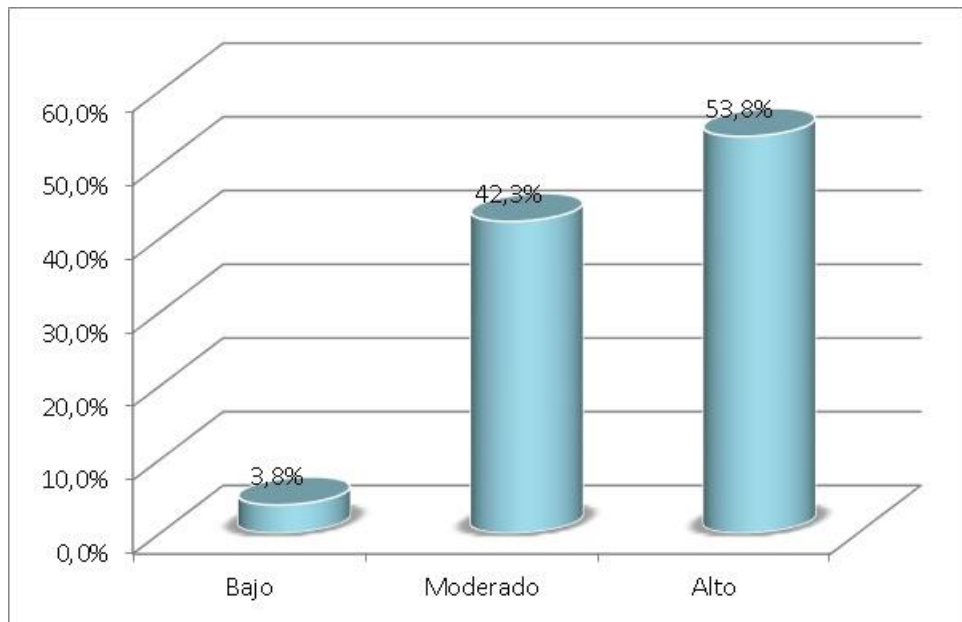


Figura 5

Representación estadística de la tabla 12

Nota. Se puede notar que, 53,8% de los escolares encuestados obtuvieron una percepción alta en la dimensión: *participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido*, 42,3% consiguieron un nivel moderado y 3,8% adquirieron mínima percepción

Tabla 13

Dimensiones de la Expresión oral.

Niveles	Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático		Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas		Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	0	0,0%	1	3,8%	1	3,8%
Moderado	12	46,2%	8	30,8%	10	38,5%
Alto	14	53,8%	17	65,4%	15	57,7%
Total	26	100,0%	26	100,0%	26	100,0%

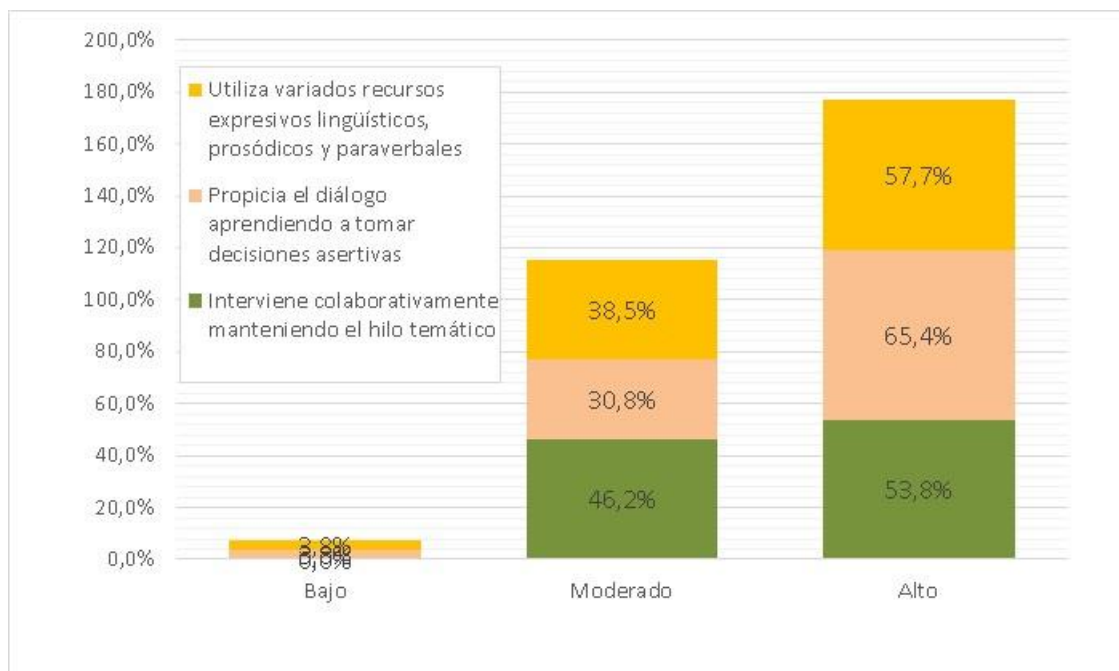


Figura 6

Gráfica de las perspectivas de la expresión oral

Nota. La figura precedente nos permite apreciar los siguientes resultados:

- El 53,8% de los estudiantes tienen una apreciación alta en la perspectiva: *interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático* y un 46,2% lograron un nivel moderado.
- El 65,4% de los estudiantes vienen mostrando una mayor tendencia en la perspectiva: *propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas*, un 30,8% un nivel moderado y 3,8% un nivel bajo.
- El 57,7% de los estudiantes cuentan con una percepción alta en la perspectiva: *utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales*, un 38,5% un nivel moderado y 3,8% lograron un nivel bajo.

Tabla 14

Expresión Oral

Niveles	f	%
Bajo	1	3,8%
Moderado	8	30,8%
Alto	17	65,4%
Total	26	100,0%

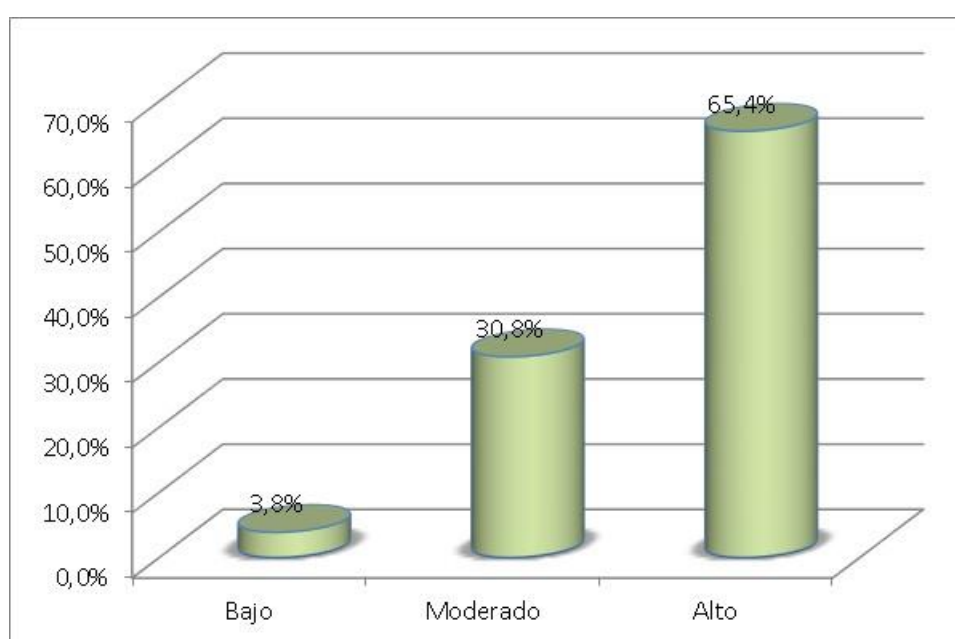


Figura 7

Representación estadística de la variable expresión oral

Nota. Podemos notar que, 65,4% de estudiantes alcanzaron una percepción alta en la variable relacionada con la oralidad, 30,8% consiguieron hacerlo moderadamente y 3,8% consiguieron hacerlo dentro de un puntaje bajo.

Tabla 15

Interviene Colaborativamente Manteniendo el Hilo Temático

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0,0%
Moderado	12	46,2%
Alto	14	53,8%
Total	26	100,0%

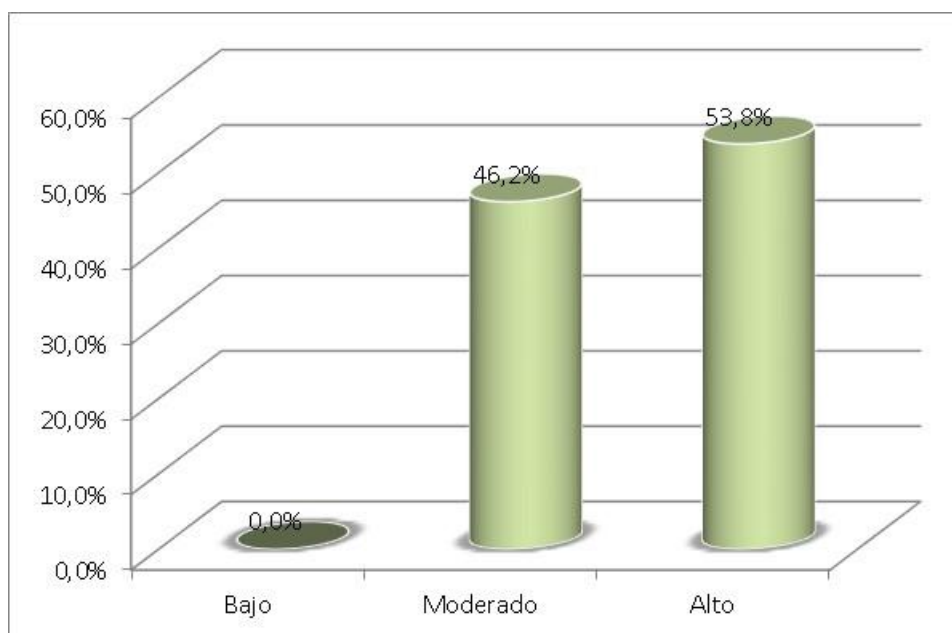


Figura 8

Representación estadística de la tabla 15

Nota. Notamos que, 53,8% de los escolares encuestados obtuvieron una percepción alta en la perspectiva: *interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático* y 46,2% lo hicieron moderadamente.

Tabla 16

Propicia el Diálogo Aprendiendo a Tomar Decisiones Asertivas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	8	30,8%
Alto	17	65,4%
Total	26	100,0%

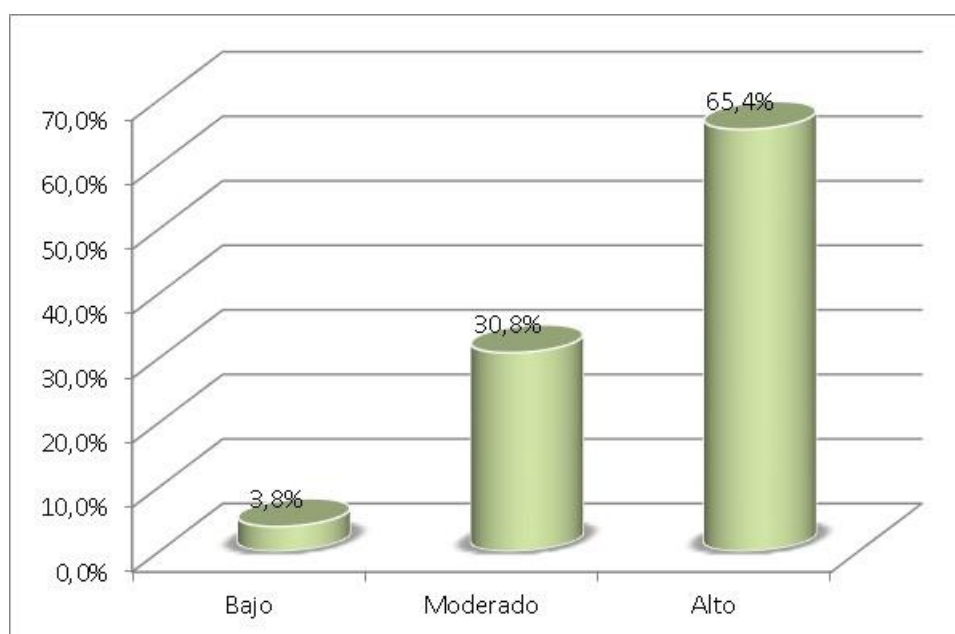


Figura 9

Representación estadística de la tabla 16

Nota. Notamos que, 65,4% de los escolares encuestados obtuvieron una percepción alta en la perspectiva: *propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas*, 30,8% obtuvieron un nivel moderado y 3,8% consiguieron hacerlo en un nivel bajo.

Tabla 17

Utiliza Variados Recursos Expresivos Lingüísticos, Prosódicos y Paraverbales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3,8%
Moderado	10	38,5%
Alto	15	57,7%
Total	26	100,0%

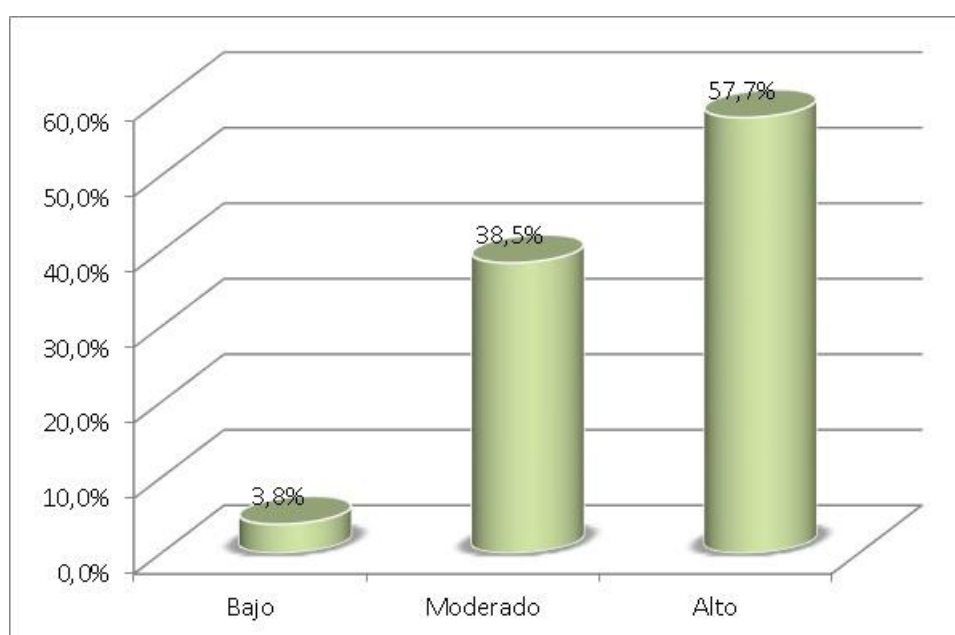


Figura 10

Representación estadística de la tabla 17

Nota. Notamos que, 57,7% de los escolares encuestados obtuvieron una percepción alta en perspectiva: *utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales*, 38,5% lo hicieron moderadamente y 3,8% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Prueba de Normalidad

Tabla 18

Resultados de la Prueba de Normalidad

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad	,885	26	,000
Interviene en la activación previa a la representación	,885	26	,000
Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido	,885	26	,000
<i>El juego dramático</i>	,885	26	,007
Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático	,925	26	,059
Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas	,905	26	,021
Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales	,949	26	,216
<i>Expresión oral</i>	,935	26	,100

Nota. La información proporcionada respecto a la distribución de los datos dispone la aplicación del estadígrafo de Spearman.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H_a: Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

H₀: No existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Tabla 19

El juego Dramático y la Expresión Oral

		Correlaciones		
			El juego dramático	Expresión oral
Rho de Spearman	El juego dramático	r	1,000	,772
		Significancia bilateral	.	,000
		N	26	26
	Expresión oral	r	,772	1,000
		Significancia bilateral	,000	.
		N	26	26

Nota. Al haberse obtenido un coeficiente de correlación de 0,772 y una significancia estadística menor 0,05 hace que se refute la H₀ y se acepte la H_a, con lo que se puede evidenciar que hay un vínculo significativo entre el juego dramático y la expresión oral en los estudiantes que cursan el cuarto grado de primaria en la I.E.P. Liceo Español, Hualmay, mostrándonos una magnitud BUENA.

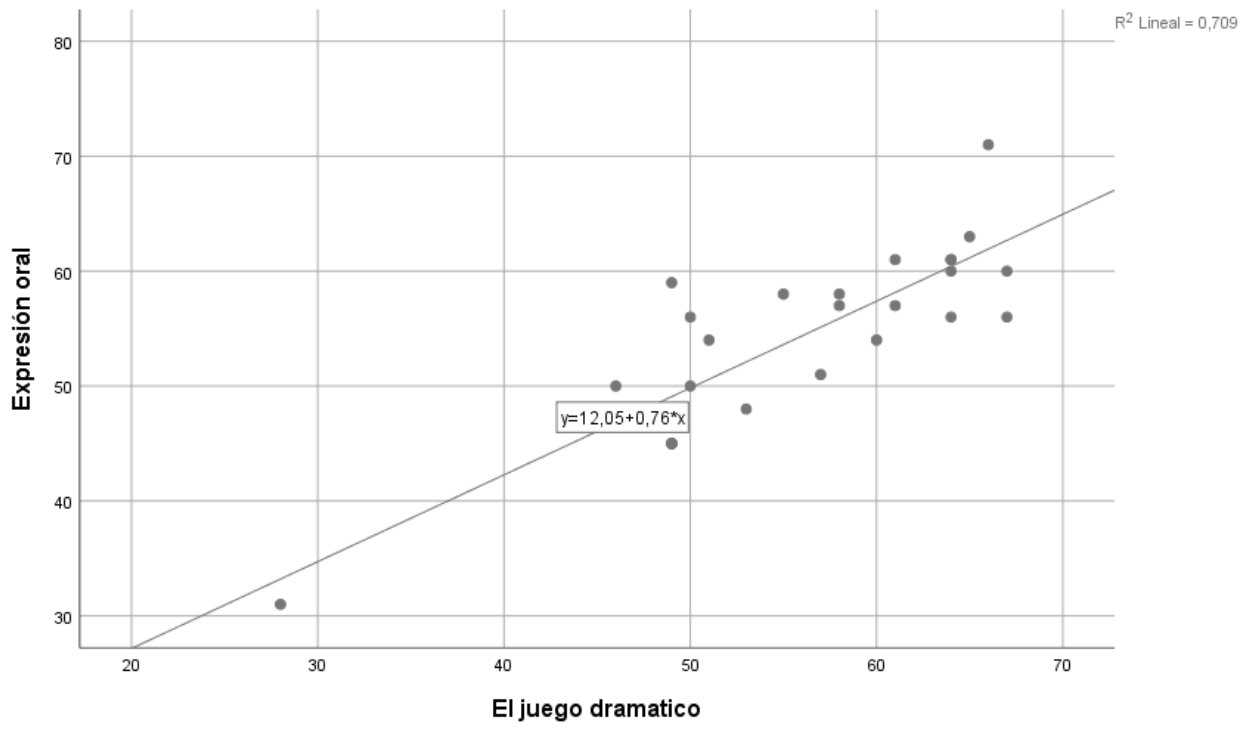


Figura 11

Gráfico de puntos: juego dramático y expresión oral

Hipótesis específica 1

H1: Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

H₀: No Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Tabla 20

El Juego Dramático y la Intervención Colaborativa Manteniendo el Hilo Temático

Correlaciones

			El juego dramático	Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático
Rho de Spearman	El juego dramático	r	1,000	,728
		Significancia bilateral	.	,000
		N	26	26
	Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático	r	,728	1,000
		Significancia bilateral	,000	.
		N	26	26

Nota. Al haberse obtenido un coeficiente de correlación de 0,728 y una significancia estadística menor a 0,05 hace que se refute la H₀ y se acepte la H_a, con lo que se puede evidenciar que hay un vínculo significativo entre el juego dramático y la manera en que interactúan colaborativamente los estudiantes manteniendo el hilo temático de la expresión oral, mostrándonos una magnitud BUENA.

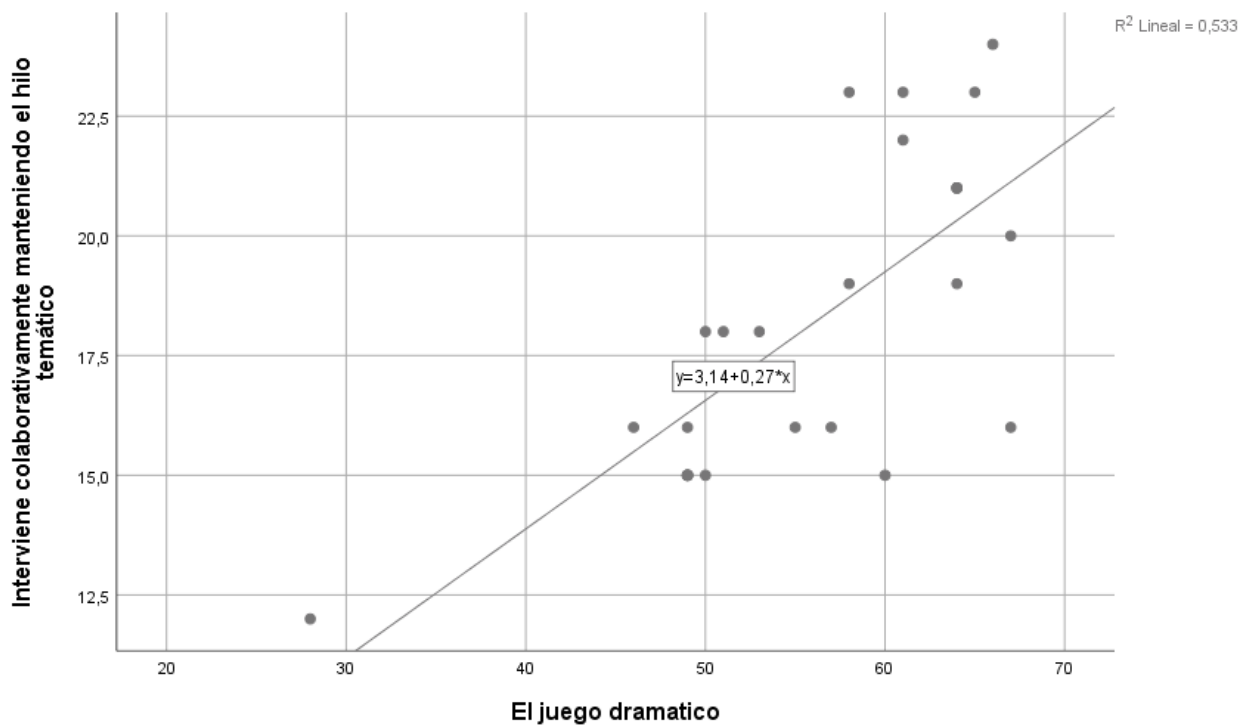


Figura 12

Gráfico de puntos: Juego dramático e intervención colaborativa

Hipótesis específica 2

H2: Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

H₀: No existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Tabla 21

El Juego Dramático y el Propiciar el Diálogo Aprendiendo a Tomar Decisiones Asertivas

		Correlaciones		Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas
Rho de Spearman	El juego dramático	r	El juego dramático	
			1,000	,808
		Significancia bilateral	.	,000
		N	26	26
	Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas	r	,808	1,000
		Significancia bilateral	,000	.
		N	26	26

Nota. Al haberse obtenido un coeficiente de correlación de 0,808 y una significancia estadística menor a 0.05 hace que se refute la H₀ y se acepte la H_a, con lo que se puede evidenciar que hay un vínculo significativo entre el juego dramático y la manera en que se propicia el diálogo por el que los estudiantes van aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales, mostrándonos una magnitud MUY BUENA.

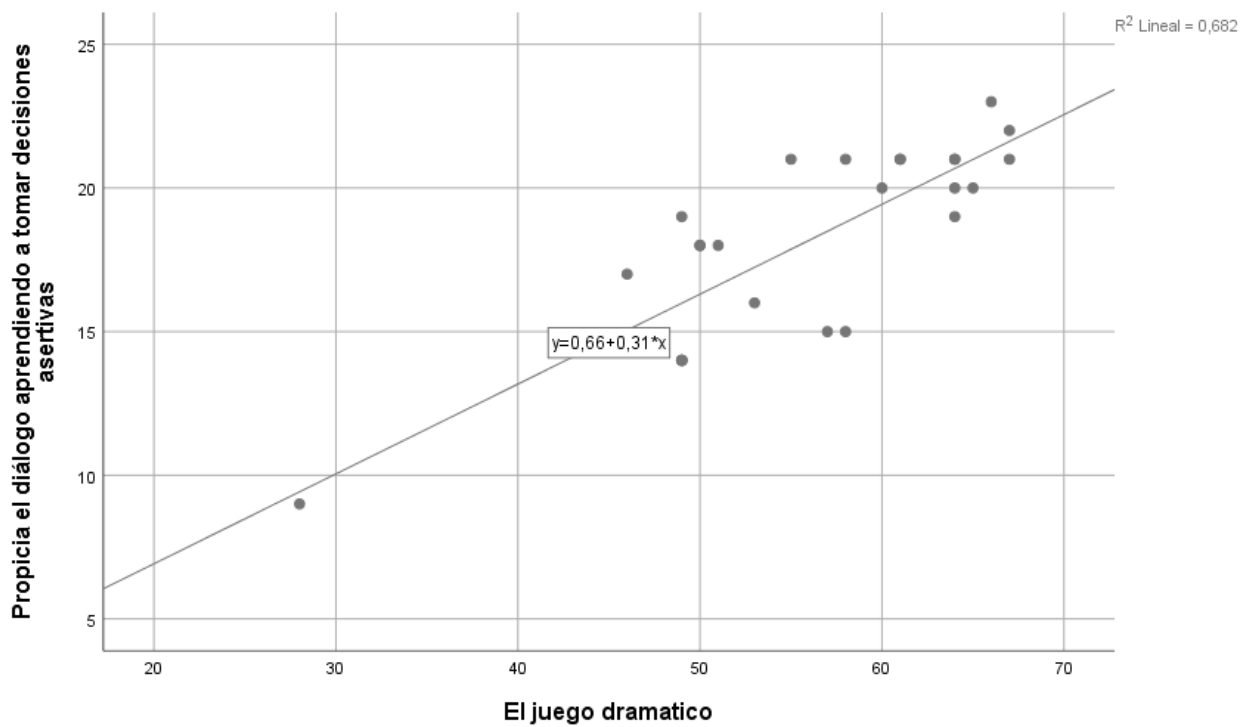


Figura 13

Gráfico de puntos: juego dramático y propicia el diálogo de forma asertiva

Hipótesis específica 3

H3: Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

H₀: No existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Tabla 22

El Juego Dramático y Utiliza Variados Recursos Expresivos Lingüísticos, Prosódicos y Paraverbales

			Correlaciones	
			El juego dramático	Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales
Rho de Spearman	El juego dramático	r	1,000	,432
		Significancia bilateral	.	,000
		N	26	26
	Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales	r	,432	1,000
		Significancia bilateral	,000	.
		N	26	26

Nota. Al haberse obtenido un coeficiente de correlación de 0,432 y una significancia estadística menor a 0,05 hace que se refute la H₀ y se acepte la H_a, con lo que se puede evidenciar que hay un vínculo significativo entre el juego dramático y la manera de

utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes, mostrándonos una magnitud MODERADA.

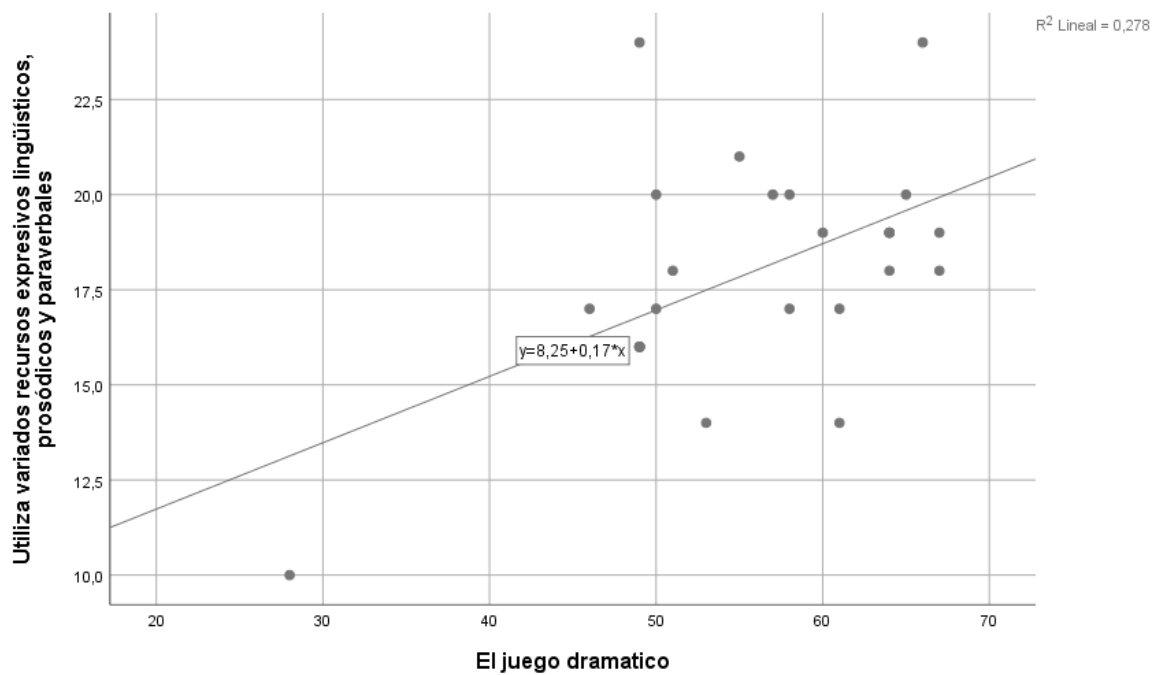


Figura 14

Gráfico de puntos: Juego dramático y uso de recursos expresivos, lingüísticos, prosódicos y paraverbales

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

El juego, de manera general es visto como la predisposición de los niños/as en la realización de diferentes movimientos de coordinación psicomotriz y del desarrollo de la función simbólica, habilidades sociales la autorregulación y su evidente función lúdica. En la actualidad, el juego intenta ser un aporte, contribuyendo a la construcción del conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de usarlos metodológicamente en el proceso de aprendizaje escolar, sin embargo, pese a sus bondades educacionales siguen siendo poco utilizados en el aula debido de una parte al desconocimiento de su manejo y de otra por su desidia o falta de voluntad para implementar nuevas estrategias motivacionales y el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje escolar. Los juegos dramáticos pueden ser utilizados en el aula para desarrollar estilos de enseñanza y aprendizaje al estimular la imaginación de los educandos y permitir explorar experiencias utilizando el drama como una herramienta pedagógica que les facilite a los pequeños un mejor desarrollo físico, social, emocional y cognitivo así como el enriquecimiento de su lenguaje verbal y la competencia comunicativa, estimulando de otra parte, su capacidad creadora, favoreciendo la interrelación de los niños/as, fomentando la empatía y la cercanía con sus pares y entorno inmediato, ayudando de esta manera a superar la timidez que presentan al hablar y actuar en público. Tomando conocimiento de estas inquietudes es que formulamos

la ejecución de este trabajo de investigación, con el propósito de establecer el grado de asociación entre el juego dramático y la oralidad en los estudiantes del nivel primario de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.

Durante la ejecución del estudio revisamos las diferentes referencias bibliográficas, tanto locales, nacionales e internacionales donde pudimos localizar algunos planteamientos teóricos y conceptuales que contribuyeron con la ejecución de este proceso investigativo, los que damos a conocer a continuación: Jiménez Z. y otros (2019) se abocaron a estudiar la comunicación hablada de los niños/as en la escuela a partir de la ejecución de un taller como estrategia didáctica. En tanto que, Álvarez Y. y Parra A. (2015) se interesó en el fortalecimiento de la locución verbal de los escolares dentro de un contexto de interacción comunicativa. Por su parte, Bustamante B. y Zamora M. (2007) se ocupó de estudiar la capacidad de los educandos para expresarse oralmente práctica. A su vez, Chango V. (2023) tomó conocimiento de la ejecución de las dramatizaciones y su impacto en la capacidad creativa de preescolares. Del mismo modo, Minerva C. (2007) se interesó en proponer la actividad lúdica como metodología de trabajo en el salón de clases. Por su parte, Yupanqui D. y Gonzales L. (2018) se abocó a estudiar la relevancia de la dramatización en la formación del área de Personal Social, en tanto que, Rodríguez D. (2019) diseñó un plan de estudios para desarrollar competencias sociales en escolares de una escuela primaria. A su vez, Bruno G. (2023) desarrolló un trabajo de investigación relacionado con las técnicas de expresión dramática para niños, finalmente Chiclla N. (2015) hizo de los juegos lingüísticos una metodología de trabajo para mejorar la función lúdica y creativa del lenguaje oral de los estudiantes de un plantel escolar.

Con relación a los datos presentados al concluir el presente estudio, se pudo conocer que en la variable juego dramático, el 9,2% de los estudiantes mostraron una gran disposición para participar de dichas actividades programadas en el aula; con respecto a la variable expresión oral se pudo anotar que el 57,7% de los estudiantes al momento de hablar recurren al uso de variados recursos expresivos. Al contrastar la hipótesis de trabajo, se pudo evidenciar estadísticamente que hay un vínculo significativo entre el juego dramático y la expresión oral de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera

Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático y la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay, mostrándonos una magnitud BUENA (0,772).

Segunda

El resultado del análisis estadístico desarrollado también nos indica la presencia de una relación significativa entre el juego dramático y la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral los estudiantes que participaron de este estudio, correspondiéndole un coeficiente de valoración BUENO (0,728).

Tercera

El trabajo de investigación realizado ha comprobado estadísticamente la existencia de una interdependencia significativa entre el juego dramático y la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes participantes, asignándosele un coeficiente de valoración MUY BUENO (0,808).

Cuarta

De las pruebas de hipótesis, la discusión realizada y se los resultados obtenidos se llegaron a la conclusión de la existencia de un vínculo estadísticamente significativo entre el juego dramático y la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes participantes del presente trabajo de investigación, mostrándonos una magnitud MODERADA (0,432).

6.2. Recomendaciones

Primera

Se recomienda la implementación y ejecución de talleres creativos en el aula, con el propósito de propiciar el interés y motivación de los niños y niñas por la práctica de la comunicación verbal brindando la posibilidad de encontrar espacios, escenarios, objetos y situaciones que puedan ser dramatizadas vivenciadas y enriquecidas. Es a través de la implementación de esta estrategia que se pueden identificar los inconvenientes que inciden en una adecuada difusión del pensamiento de los menores mediante la palabra oral, con el propósito de iniciar la búsqueda de alternativas que contribuyan al mejor manejo de su oralidad, teniendo en cuenta las preferencias de los educandos.

Segunda

Se recomienda a los docentes para que puedan continuar con las investigaciones relacionadas con los juegos dramáticos y la oralidad de los estudiantes en el aula y puedan trabajar en estrategias que contribuyan a crear nuevos conocimientos y a

diseñar habilidades que ayuden mejorar el buen uso de los juegos y la expresión oral.

Tercera

Se recomienda a que los docentes modifiquen sus hábitos cotidianos en el que desarrollan las clases, saliendo un poco de lo rutinario por uno más dinámico, práctico y auténtico y a la vez divertido creando espacios en el que se haga uso de actividades lúdicas basadas en la dramatización donde los educandos pongan mayor interés y una mejor actitud para mejorar su expresión oral, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad.

Cuarta

Se recomienda tener en cuenta que, un paso importante en el desarrollo de las actividades orientadas a potenciar al juego dramático como práctica lúdica y la expresión oral de los estudiantes en el aula consiste en la selección de la información y registro de cada una de las actividades que fueron desarrolladas, con el propósito de explorar los progresos y obstáculos presentados en su ejecución a fin de plantear nuevas mejoras, para ponerlas en práctica en las situaciones que tengan que ser programadas a futuro.

REFERENCIAS

5.1. Fuentes Documentales

- Álvarez Rincón Yolima F. y Parra Rivera Adela L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. (Tesis de Grado). Tunja, Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Bustamante Leal Brenda E. y Zamora Llamas Martha A. (2007). *La práctica de la expresión oral en la escuela primaria oficial y privada*. (Tesis de Titulación de Licenciamiento). Mazatlán, Sinaloa, México: Universidad Pedagógica Nacional, Unidad -25B, Subsede Escuinapa.
- Bruno Cerro Grecia A. (2019). *Técnicas de expresión dramática para niños de cinco años*. (Trabajo Monográfico para optar al Título Profesional). Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Chango Agualongo Vanessa E. (2023). *Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Chiclla Cuchillo Nelly C. (2015). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar mi práctica pedagógica, en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°05 “Angelitos de*

- la guarda*". (Tesis de Segunda Especialidad). Apurímac, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Guachamín Campaña Paola E. y Lema Suarez Diana E. (2020). *El juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en niñas y niños de 4 años, en el Jardín de Infantes "Mercedes Noboa" en el período lectivo 2019 – 2020*. (Trabajo de Investigación para la obtención del Título de Licenciado). Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Jiménez R. Zoraida, López M. María T. y Ossa O. Luz D. (2019). *La expresión oral en estudiantes del grado de transición a partir del taller como estrategia didáctica*. (Tesis de Grado). Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.
- Minerva Torres Carmen (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Informe Proyecto de Investigación Universitaria). Trujillo: Universidad de Los Andes/ Núcleo Universitario Rafael Rangel.
- Rodríguez Bobadilla, Dalila S. (2019). *Programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N°88314 – Progreso Tandar*. (Tesis de Grado). Chimbote, Perú: Universidad San Pedro.
- Yupanqui Porras Dina N. y Gonzales Martínez Liliana P. (2018). *Importancia de los juegos dramáticos en el aprendizaje del área de Personal Social en los niños y niñas de años de la I.E.I. 003 "Nuestra Señora del Rosario" en el distrito de San Martín de Porres de la ciudad de Lima – UGEL N°02*. (Trabajo Académico de Segunda

Especialidad). Huancavelica, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.

5.2. Fuentes Bibliográficas

- Ávila Acosta Roberto (2001). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Estudios y Ediciones R.A.
- Aymerich Carmen (s/f). *Signos de comunicación*. Barcelona: Edit. Teide.
- Bernal Torres César A. (2016). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. Bogotá, Colombia: Edit. Pearson.
- Bullón A. (2007). *Educación artística y didáctica del arte dramático*. Lima, Perú: Ed. Escuela Activa.
- Hernández – Sampieri Roberto y Mendoza Torres Christian Paulina (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw – Hill.
- Hernández Vázquez Manuel (2009). *El juego como expresión de libertad*. Colección Libros Bastiagueiro. España: Universidad La Coruña.
- Herrera A.N. (1998). *Notas sobre psicometría*. Bogotá: Edit. Universidad Nacional de Colombia.
- Ministerio de Educación (2015). *Área Curricular: Comunicación*. Rutas de Aprendizaje IV Ciclo. Lima, Perú: Metrocolor S.A.
- Motos T. y Tejedo F. (1987). *Prácticas de dramatización*. Barcelona: Edit. Humanitas.
- Salvador Alonso José L. (2009). *El juego, conocimiento oculto*. Galicia, España: Universidad de Coruña.
- Sarlé P. (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Edit. Noveduc.

Supo José y Zacarias Héctor (2020). *Metodología de la investigación científica*. 3ra. Edic.: Independently Published

5.3. Fuentes Hemerográficas

Orzáiz Óscar (2010). *Comunicación no verbal y paraverbal en el debate político entre Zapatero y Rajoy*. En revista electrónica de estudios filológicos Número XVIII, Universidad de Navarra, España.

Ramírez Martínez Jesús (2002). *La expresión oral*. En revista: Contextos Educativos, 5(2002), 57-72, Universidad de La Rioja, España.

Tamayo Giraldo A. & Restrepo Soto J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. En: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, Colombia, 13(1), 105-128.

5.4. Fuentes electrónicas

Aquino G. Carlos (2023). *El hilo conductor en la comunicación*. Consultado: 10-09-23 de: <https://es.linkedin.com/pulse/el-hilo.conductor-en-la-comunicacion-carlos.....>

Concepto (2021). *Comunicación oral*. Consultado: 16-09-23 de: <https://concepto.de/comunicacion-oral>.

Enciclopedia Humanidades (2023). *Comunicación oral*. Consultado: 16-09-23 de: <https://humanidades.com/comunicacion-oral/>

Equipo editorial Etecé (2022). *El juego*. De Argentina. Consultado: 03-09-23 de: <https://concepto.de/juego>

- Formate (2021). *Características de la comunicación oral*. Consultado: 08-09-23 de: <https://www.formate.es/blog/form...>
- Kosolap Nora (2012). *El abordaje de la oralidad en nuestras aulas*. Consultado: 13-09-23 de: <https://es.slideshare.net/rosinaduran/el-abordaje-de-la-oralidad-en-nuestras-aulas#>
- Llanos Lozano A.M. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Consultado: 16-09-23 de: <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr&id=Na2ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=juego+infantil.....>
- Navarro Pau Forner (2014). *Qué es la asertividad y cómo ser más asertivo*. Consultado: 10-09-23 de: <https://habilidadesocial.com/asertividad-10-claves/>
- Pérez Porto J. y Merino M. (2009). *Drama – Qué es, definición, en el cine y usos*. Consultado: 10-09-23 de: <https://definicion.de/drama/>
- Sánchez Fernández, Florinda y Iglesias Carreira, Teresa (s/f). *El juego dramático: un camino pedagógico*. Consultado: 08-09-23 de: <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8561/CC--4art9ocr..>
- Trillini Clara (2013). *Definición de juego*. Consultado: 03-09-23 de: <https://enciclopedia.asigna.net/juego>
- UASB (2021). *Pautas para la formulación y presentación de la monografía final*. Universidad Andina Simón Bolívar, Sucre, Bolivia. Consultado: 10-09-23 de: <https://uasb.edu.bo/wp-content/uploads/2021/10/PAUTAS-PARA-LA-.....>

UNIR (2020). *Actividades de expresión oral: algunas ideas para llevar a cabo en el aula*. Universidad Internacional de la Rioja.

Consultado: 15-09-23 de: <https://www.unir.net...>

Villalobos José D. (2023). *¿Cuáles son los juegos dramáticos?* Consultado:

10-09-23 de: <https://www.laps4.cuales-son-los-juegos-dra.....>

ANEXO 1

Tabla 23

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿En qué medida el juego dramático se relaciona con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. ¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar el grado de relación del juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>1. Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que interactúan colaborativamente manteniendo el hilo temático de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p>	<p>Variable 1: El juego dramático</p> <p style="text-align: center;">DIMENSIONES / INDICADORES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad Demuestra buena disposición para participar del juego propuesto. 2. Interviene en la activación previa a la representación Utiliza sus disposiciones personales en la elaboración creativa del formato del juego. 3. Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido Representa al personaje asignado con voz audible y entonación adecuada.
			<p>Variable 2: La expresión oral en los estudiantes</p> <p style="text-align: center;">DIMENSIONES / INDICADORES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Coopera en sus interacciones de manera sencilla y cortés.

<p>2. ¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?</p> <p>3. ¿Cuál es el grado de relación del juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay?</p>	<p>2. Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p> <p>3. Establecer el grado de relación del juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p>	<p>2. Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera en que se propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas en sus interacciones comunicativas orales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p> <p>3. Existe una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático con la manera de utilizar variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p>	<p>2. Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas Propicia el diálogo en el aula en la búsqueda de consensos de convivencia.</p> <p>3. Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales Pronuncia con claridad y varía la entonación y el volumen para enfatizar el significado de su texto.</p> <p style="text-align: center;"><u>METODOLOGÍA</u></p> <p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Investigación básica Nivel: Relacional Diseño: Descriptivo - transeccional</p> <p>Técnica de investigación: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Población: Conformado por los estudiantes que cursan el nivel primario en la I.E.P. Liceo Español, Hualmay.</p> <p>Muestra de estudio: No probabilístico, Intencionado, conformado por 15 estudiantes del cuarto grado de primaria.</p>
--	--	--	---

ANEXO 2

CUESTIONARIO SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO Y LA EXPRESIÓN ORAL

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: I.E.P. Liceo Español, Hualmay

Nivel / Grado de estudios: Primario, Cuarto grado

Responsables de la encuesta:

Bach. Rosa M. Resurrección Chuzón – **Bach.** Anderson J. Huamán Silvestre

INSTRUCCIONES:

Contesta el siguiente cuestionario marcando con un aspa (X) la respuesta que consideres conveniente utilizando la escala de valoración correspondiente.

N°	EL JUEGO DRAMÁTICO	4	3	2	1
01	¿Tienes preferencia por participar en los juegos dramáticos?				
02	¿Durante el juego prestas atención a las indicaciones de tu profesor?				
03	¿A menudo te gusta participar en diversos tipos de juegos?				
04	¿Logras identificar con facilidad el tipo y el nombre del juego propuesto?				
05	¿Antes de jugar, tomas en cuenta las distintas pautas que lo norman?				
06	¿La dramatización como parte del juego hace uso del lenguaje corporal y gestual?				
07	¿La práctica del juego dramático en el aula te ayuda a mejorar tú capacidad creativa y socio motriz?				
08	¿Participas espontáneamente en la organización del juego?				
09	¿Aportas con tus experiencias y capacidades durante el desarrollo de juego?				
10	¿Durante el juego persistes en el intento a pesar de los obstáculos?				
11	¿Buscas situaciones creativas y novedosas en tus acciones?				

12	¿Te encuentras en la capacidad de explicar de manera ordenada y lógica las ideas y acciones puestas en común en el aula?				
13	¿Participas de manera activa y responsable asumiendo el papel asignado durante el desarrollo del juego dramático?				
14	¿Durante la presentación escénica de la actividad empleas el vocabulario adecuado?				
15	¿Muestras empeño para participar de los diversos juegos que son implementados en tu aula?				
16	¿Tomas la iniciativa para que las actividades lúdicas que se programan en el aula se desarrollen en el tiempo previsto?				
17	¿Después de jugar, das una opinión sobre la actuación de los personajes o situación representada?				
18	¿De acuerdo con tu desenvolvimiento en el juego, asumes los errores con naturalidad?				
Nº	LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES	4	3	2	1
19	¿Antes de hacer uso de la palabra, demuestras actitud de atención frente a las opiniones de tus compañeros?				
20	¿Te sabes expresar con claridad haciendo uso de palabras sencillas?				
21	¿Al momento de hablar, logras ordenar tus ideas de acuerdo con el propósito establecido?				
22	¿Haces uso de tus conocimientos y habilidades de oratoria en forma oportuna y pertinente?				
23	¿Fomentas la comunicación efectiva de tus compañeros del aula, de manera sencilla y cortés?				
24	¿Tu expresión verbal por lo general se apoya en enunciados que fueron obtenidos de tus experiencias cotidianas?				
25	¿Escuchas y dialogas con sentido de manera activa en tu grupo de trabajo?				
26	¿Logra retener y repetir frases con facilidad?				
27	¿Desarrolla conductas comunicativas discutiendo con calma tus ideas y las opiniones de los demás?				
28	¿Demuestra habilidad para narrar acciones, desarrollando propuestas sencillas de solución viable?				
29	¿Tienes por costumbre reflexionar sobre el contenido de tus textos orales para mejorarlos de forma continua?				
30	¿Interactúa colaborativamente en torno al tema de conversación haciendo uso frecuente del lenguaje oral y paraverbal?				

31	¿Logras pronunciar con claridad, volumen y entonación el propósito de un tema?				
32	¿Al dialogar con las personas de tu entorno utilizas el vocabulario de uso frecuente?				
33	¿En ocasiones incorporas a tu expresión oral algunos gestos y posturas corporales?				
34	¿Haces uso de variados recursos expresivos tomando en cuenta los objetivos y el tiempo lúdico de la actividad?				
35	¿Demuestras dominio de las características de una buena comunicación oral?				
36	¿Utilizas adecuadamente distintos registros o niveles de habla de acuerdo con las situaciones enfrentadas?				

ESCALA DE VALORACIÓN:

4 = Siempre

3 = Habitualmente

2 = Algunas veces

1 = Nunca o casi nunca

Huacho, setiembre 2023

ANEXO 3

Tabla 24

Escala de Valoración del Alfa de Cronbach

RANGOS	CONSISTENCIA INTERNA
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Nota. Tomado de Herrera (1998).

ANEXO 4

Tabla 25

Escala de Valoración de la Correlación de Spearman

RANGO	MAGNITUD
0,00 a 0,19	Muy baja correlación
0,20 a 0,39	Baja correlación
0,40 a 0,59	Moderada
0,60 a 0,79	Buena
0,80 a 1,00	Muy buena

Nota. Tomado de Supo J. (2020).

ANEXO 5

Tabla 26
Matriz de Datos Estadísticos

N	El juego dramático																		Expresión oral																											
	Muestra disposición para colaborar y aportar en la actividad						Interviene en la activación previa a la representación						Participa en la escenificación de acuerdo con el propósito y rol establecido						ST1	V1	Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático						Propicia el diálogo aprendiendo a tomar decisiones asertivas						Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales						ST1	V1						
	1	2	3	4	5	6	S1	7	8	9	10	11	12	S2	13	14	15	16			17	18	S3	1	2	3	4	5	6	S1	7	8	9	10	11	12	S2	13			14	15	16	17	18	S3
1	2	3	3	4	2	2	16	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	2	3	3	17	49	Moderado	3	3	3	2	2	3	16	3	4	3	3	3	3	19	4	4	4	4	4	4	24	59	Alto
2	3	4	4	4	4	4	23	4	3	4	4	3	3	21	3	4	4	3	4	3	21	65	Alto	4	3	4	4	4	4	23	4	2	3	4	4	3	20	4	3	3	3	4	3	20	63	Alto
3	3	3	4	4	3	4	21	7	3	3	4	3	3	23	2	4	4	2	4	4	20	64	Alto	4	4	3	4	4	2	21	3	4	4	3	3	4	21	3	2	4	3	3	4	19	61	Alto
4	2	4	4	3	4	3	20	4	2	2	2	4	4	18	2	2	3	2	2	2	13	51	Moderado	2	4	4	2	4	2	18	4	4	4	2	2	2	18	4	2	3	3	4	2	18	54	Alto
5	4	4	3	4	4	4	23	4	4	3	3	3	4	21	3	4	4	4	4	4	23	67	Alto	2	4	4	2	4	4	20	4	4	1	4	4	4	21	4	4	2	1	4	4	19	60	Alto
6	2	1	1	1	1	1	7	2	3	1	1	1	2	10	4	2	1	1	1	2	11	28	Bajo	3	1	1	1	2	4	12	3	1	1	1	1	2	9	4	2	1	1	1	1	10	31	Bajo
7	2	4	3	2	2	3	16	4	2	4	3	1	3	17	3	4	3	2	1	3	16	49	Moderado	3	3	2	3	2	2	15	2	2	3	2	3	2	14	2	3	3	3	2	3	16	45	Moderado
8	2	2	4	3	4	4	19	2	1	3	4	1	2	13	1	3	3	2	2	3	14	46	Moderado	3	4	2	2	4	1	16	4	1	3	4	1	4	17	3	4	1	3	2	4	17	50	Moderado
9	4	4	4	3	4	3	22	3	3	2	3	2	4	17	4	3	4	3	1	4	19	58	Alto	3	3	4	3	3	3	19	3	4	4	4	2	4	21	2	3	3	3	3	3	17	57	Alto
10	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	4	3	3	22	4	1	4	3	3	4	19	64	Alto	4	3	3	4	4	3	21	4	3	3	3	3	4	20	2	3	4	4	3	3	19	60	Alto
11	4	2	4	2	4	4	20	4	2	2	2	4	4	18	2	2	2	1	1	4	12	50	Moderado	4	4	4	2	2	2	18	2	4	2	4	4	2	18	4	4	4	4	2	2	20	56	Alto
12	2	4	3	2	2	3	16	4	2	4	3	1	3	17	3	4	3	2	1	3	16	49	Moderado	3	3	2	3	2	2	15	2	2	3	2	3	2	14	2	3	3	3	2	3	16	45	Moderado
13	2	3	4	2	4	4	19	4	2	2	4	4	2	18	2	4	2	4	2	2	16	53	Moderado	4	4	2	2	4	2	18	4	2	4	2	2	2	16	2	2	2	4	2	2	14	48	Moderado
14	4	4	1	2	2	3	16	2	2	3	4	3	4	18	4	2	4	2	1	3	16	50	Moderado	3	3	2	2	3	2	15	4	2	3	4	4	1	18	2	4	3	3	3	2	17	50	Moderado
15	1	4	4	4	4	2	19	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	4	4	23	66	Alto	4	4	4	4	4	4	24	4	3	4	4	4	4	23	4	4	4	4	4	4	24	71	Alto
16	4	4	4	1	4	3	20	4	2	4	4	4	3	21	4	3	4	4	1	4	20	61	Alto	4	4	4	4	3	4	23	3	4	4	2	4	4	21	3	3	2	4	3	2	17	61	Alto
17	4	4	4	3	4	4	23	4	2	3	2	4	2	17	4	3	4	3	2	4	20	60	Alto	3	4	2	1	2	3	15	2	3	4	4	4	3	20	2	4	2	3	4	4	19	54	Alto
18	2	4	3	4	4	4	21	4	3	4	4	3	3	21	4	4	4	4	2	4	22	64	Alto	4	4	3	3	3	2	19	4	2	3	4	2	4	19	3	3	2	3	4	3	18	56	Alto
19	2	4	3	2	2	3	16	4	2	4	3	1	3	17	3	4	3	2	1	3	16	49	Moderado	3	3	2	3	2	2	15	2	2	3	2	3	2	14	2	3	3	3	2	3	16	45	Moderado
20	4	4	4	2	3	3	20	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	4	4	23	67	Alto	4	4	3	2	1	2	16	4	4	4	2	4	4	22	1	4	4	3	2	4	18	56	Alto
21	3	3	3	2	2	3	16	4	3	4	4	4	2	21	4	3	4	3	3	3	20	57	Alto	3	2	2	3	3	3	16	3	2	2	2	3	3	15	2	4	4	4	4	2	20	51	Moderado
22	2	4	3	4	4	3	20	4	3	2	3	4	1	17	1	4	4	4	2	3	18	55	Alto	4	4	3	3	1	1	16	2	4	3	4	4	4	21	4	4	1	4	4	4	21	58	Alto
23	2	4	3	2	2	3	16	4	2	4	3	1	3	17	3	4	3	2	1	3	16	49	Moderado	3	3	2	3	2	2	15	2	2	3	2	3	2	14	2	3	3	3	2	3	16	45	Moderado
24	2	3	4	3	4	4	20	4	2	4	4	3	3	20	4	4	4	3	3	3	21	61	Alto	3	4	4	4	3	4	22	4	3	3	3	4	4	21	4	2	2	2	2	2	14	57	Alto
25	3	4	4	4	4	4	23	4	3	4	4	3	3	21	3	2	2	2	2	3	14	58	Alto	4	3	4	4	4	4	23	4	2	2	2	2	3	15	4	3	3	3	4	3	20	58	Alto
26	3	3	4	4	3	4	21	7	3	3	4	3	3	23	2	4	4	2	4	4	20	64	Alto	4	4	3	4	4	2	21	3	4	4	3	3	4	21	3	2	4	3	3	4	19	61	Alto

