



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**COMPARATIVO DE APLICACIÓN DE LA
METODOLOGÍA DE JUEGO DE ROLES EN
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
SAN JUAN DE LURIGANCHO, AÑO 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTORA

NAPAN PEÑALOZA YAZMIN QUIMENA
ORCID: 0000-0003-2948-7986

ASESOR

PÉREZ MORÁN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE– PERÚ

2019

1. Equipo de trabajo

AUTOR

Napan Peñaloza Yazmin Quimena

ORCID: 0000-0003-2948-7986

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

2. Hoja de firma de jurado y asesor

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala
Miembro

Dra. Lita Ysabel; Jiménez López
Miembro

Dra. Graciela, Pérez Morán
Asesora

3. Agradecimiento

Maestro, su labor muy subestimada, se enfoca en cuidar los saberes del mundo y permitir a otros a expandir sus conocimientos. Nos ayuda vivir del sueño y superarnos y cumplir nuestras expectativas, y de siempre ir por la constante mejora, para ser mejores seres humanos.

Esta ocasión no ha sido la excepción, y exalto su trabajo, y le agradezco con creces por ayudarme a lograr esta nueva meta en mi vida, mi maestría

Dedicatoria

A mis padres Nancy y Florencio por su apoyo incondicional en todo el largo camino de mi vida y muchos de mis logros se lo debo a Ustedes y entre los que se incluye este.

A toda mi familia que es lo mejor y lo más valioso que Dios me ha dado.

A mis alumnos que son el motivo de superación como profesional cada día de mi vida.

A mis amigos y a la persona más especial que es parte de mi vida por brindarme su comprensión, cariño y amor.

A todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de este trabajo de investigación.

4. Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general: “Comparar la aplicación de la metodología de juego de roles en el desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019”. Para tal efecto se empleó una metodología cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño cuasi experimental. La población fue de 240 estudiantes del quinto grado de educación primaria de los colegios mencionados. El grupo control y experimental se conformaron por 26 y 27 estudiantes respectivamente. Se aplicó un pretest y postest y en el grupo experimental se empleó la Metodología de Juego de Roles. Los resultados fueron que el grupo control tiene un nivel alto 88.5% y el grupo experimental fue de 96.3% en la comunicación oral. En el postest hubo diferencias significativas, debido a que el grupo control obtuvo 50.0% en el nivel alto, mientras que el grupo experimental fue de 100.0% en el mismo nivel. En los resultados inferenciales la investigación reportó que el nivel de significancia de la prueba de T- Student fue de 0.000; menor a $\alpha = 0.05$, lo cual indicó que sí hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se rechazó la hipótesis nula. Llegando a la conclusión que la aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.

Palabras clave: Metodología de juego de roles, Comunicación oral, Instituciones Educativas.

Abstrac

The present research had as a general objective: "to compare the application of the role-playing methodology in the development of the oral communication of the students in the curricular communication area of the Educational Institutions Antenor Orrego and Albert Einstein No. 1181 of the district of San Juan de Lurigancho, 2019 ". For this purpose a quantitative methodology was used, with an explanatory level and a quasi-experimental design. The population was 240 students of the fifth grade of primary education of the selected schools. The control and experimental group consisted of 26 and 27 students respectively. A pretest and posttest was applied and the Role Play Methodology was used in the experimental group. The results were that the control group has a high level of 88.5% and the experimental group was 96.3% in oral communication. In the last test there were differences, because the control group obtained 50.0% at the high level, while the experimental group was 100.0% at the same level. In the inferential results the investigation reported that the level of significance of the T-Student test was 0.000; less than $\alpha = 0.05$, which indicates that there are specific differences between the variances, so the null hypothesis was rejected. Coming to the conclusion that the application of the role play methodology in primary education students of the educational institutions of the district of San Juan de Lurigancho, 2019; significantly improves oral communication.

Keyword: Role play methodology, Oral communication, Educational Institutions.

5. Contenido

1. Equipo de trabajo	ii
2. Hoja de firma de jurado y asesor	iii
3. Agradecimiento y Dedicatoria.....	iv
4. Resumen Y Abstrac	vi
5. Contenido	viii
6. Índice de tablas	x
I. Introducción.....	1
II. Marco teórico.....	6
2.1 Bases teóricas relacionadas con el estudio.....	6
2.1.1 Antecedentes	6
2.1.2 Enfoque metodológico del aprendizaje.....	9
2.1.2.1 Enfoque colaborativo.....	9
2.1.3 Estrategias didácticas	11
2.1.3.1 Metodología de juego de roles.....	12
2.1.4 Área de comunicación	19
2.2 Hipótesis	33
2.3 Variables	34
III. Metodología	35
3.1 El tipo y el nivel de la investigación	35
3.2 Diseño de la investigación	35
3.3 Población y muestra.....	36
3.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores	37

3.5 Técnicas e instrumentos.....	38
3.6 Plan de análisis.....	38
3.7 Matriz de consistencia	38
IV. Resultados.....	40
4.1 Resultados.....	40
4.2 Análisis de resultados	55
V. Conclusiones y recomendaciones	58
Conclusiones	58
Recomendaciones.....	59
Referencias bibliográficas	60
Anexos	66
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	66
Anexo 2: Carta de presentación para la institución educativa	72
Anexo 3: Validez y confiabilidad del instrumento	74

6. Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Diseño de la investigación	47
Tabla 2	Población de estudiantes	47
Tabla 3	Número de estudiantes seleccionados para la muestra	48
Tabla 4	Definición y operacionalización de las variables e indicadores	48
Tabla 5	Matriz de consistencia	50
Tabla 6	Comparación del pretest de la comunicación oral grupo control y experimental	51
Tabla 7	Comparación de la dimensión comprensión oral en el grupo control y experimental	52
Tabla 8	Comparación de la dimensión producción oral en el grupo control y experimental	53
Tabla 9	Comparación del postest de aplicación de la metodología de juego de roles en grupo control y experimental	54
Tabla 10	Valores porcentuales de la evaluación de juego de roles - dramatización	55
Tabla 11	Valores porcentuales del empleo de la creatividad en los estudiantes	56
Tabla 12	Valores porcentuales del empleo de la expresión corporal en los estudiantes	57
Tabla 13	Valores porcentuales del empleo de la comunicación en los estudiantes	58
Tabla 14	Valores porcentuales del empleo de la representación en los estudiantes	59
Tabla 15	Prueba de normalidad	60
Tabla 16	Comparación del postest en grupo control y experimental	61
Tabla 17	Comparación de comunicación oral en el pretest del grupo control y experimental	64
Tabla 18	Comparación de medias en el postest en grupo control y experimental	65

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1	Comparación del pretest de la comunicación oral grupo control y experimental 51
Figura 2	Comparación de la dimensión comprensión oral en el grupo control y experimental 52
Figura 3	Comparación de la dimensión producción oral en el grupo control y experimental 53
Figura 4	Comparación del postest de aplicación de la metodología de juego de roles en grupo control y experimental 54
Figura 5	Valores porcentuales de la evaluación de juego de roles - dramatización 55
Figura 6	Valores porcentuales del empleo de la creatividad en los estudiantes 56
Figura 7	Valores porcentuales del empleo de la expresión corporal en los estudiantes 57
Figura 8	Valores porcentuales del empleo de la comunicación en los estudiantes 58
Figura 9	Valores porcentuales del empleo de la representación en los estudiantes 59
Figura 10	Zona de rechazo y aceptación en el postest en grupo control y experimental 62

I. Introducción

Una de las actividades que realiza el ser humano con mayor frecuencia es comunicarse oralmente. A través del lenguaje el hombre puede comunicar sus necesidades e interactuar con otros seres humanos. La comunicación es innato en los seres humanos, desde los primeros meses intenta comunicarse y aunque no pueda pronunciar palabras, se comunica a través de señas, es decir con un lenguaje no verbal.

Saber expresarse correctamente de manera escrita y oral, es uno de los objetivos del currículo, además de ser una necesidad imperante para desenvolverse con autonomía y libertad en un contexto como el de nuestro país. La comunicación oral que aprendemos y ejercitamos en casa y que luego se incrementa en los espacios donde se desenvuelve la persona, no son suficientes para poder concretar el objetivo descrito antes. Por lo que es indispensable que en las aulas de clase se trabaje de forma ardua estrategias que ayuden a cumplir y desarrolla aquella competencia.

En el Perú, de acuerdo al Ministerio de Educación contamos con un programa curricular de educación adecuada para desarrollar tres competencias en el área de comunicación, las cuales son: competencia lee diversos tipos de textos escritos, competencia escribe diversos tipos de textos y competencia se comunica oralmente. Estas competencias a su vez cuentan con capacidades que también se deben considerar en el desarrollo de las competencias mencionadas. Por lo que la labor del docente es precisamente aplicar estrategias adecuadas para poder cumplir con dicho objetivo.

Los niños de quinto grado de primaria de acuerdo al programa curricular peruano deben desarrollar las tres competencias mencionadas en el área de comunicación, para ello el docente elabora su clase haciendo uso de una serie de

estrategias que contribuyan al cumplimiento de dicho programa, considerando las limitaciones de las escuelas públicas, así también de los propios docentes en cuanto a la capacitación o preparación e incluso el bajo presupuesto de algunos colegios particulares, la calidad de la enseñanza de la enseñanza es cuestionable, por lo que en muchos de los casos no se cumple con el objetivo.

Esta realidad no es una prerrogativa de las escuelas nacionales, también se da en escuelas como las que se encuentran en España. De acuerdo Merayo (2000) citado por Prieto y Cantón (2015), el desarrollo de la expresión oral para la interacción y la expresión oral en público no se enseñan ni en las mejores escuelas de España, es por ello que los profesionales tienen dificultades a la hora de una entrevista de trabajo (p. 49).

Es por ello que las estrategias basadas en juego de roles, han demostrado su gran utilidad en los niños en cada una de las áreas que se desea desarrollar, sobre todo en el área de comunicación donde el niño tiene la labor de aprender a desenvolverse mediante la comunicación escrita y oral. Precisamente la metodología emplea como mecanismo el juego para que los estudiantes aprendan de la misma manera.

En las Instituciones educativas Antenor Orrego Espinoza y Albert Einstein N° 1181, existen 240 estudiantes en el 5° grado de primaria cuya comunicación oral sustentada en una comprensión oral y producción oral es de niveles medianos, los cuales se pueden mejorar con una estrategia adecuada, pues los estudiantes pueden expresarse mejor y tener una comunicación, verbal, no verbal y paraverbal adecuada, de tal manera que se puedan interrelacionar entre ellos y otras personas.

Para obtener estos resultados en esta investigación se ha empleado una metodología de tipo cuantitativa, porque empleó métodos estadísticos y numéricos para procesar la información, también fue explicativa; porque explicó las causas de las dificultades encontradas en los grupos de estudio y de diseño cuasi experimental.

De acuerdo a ello, los resultados reportados son los siguientes: el grupo control tiene un nivel alto 88.5% y el grupo experimental fue de 96.3% en la comunicación oral. En el postest hubo diferencias significativas, debido a que el grupo control obtuvo 50.0% en el nivel alto, mientras que el grupo experimental fue de 100.0% en el mismo nivel. En los resultados inferenciales la investigación reportó que el nivel de significancia de la prueba de T- Student fue de 0.000; menor a $\alpha = 0.05$, lo cual indicó que sí hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se rechazó la hipótesis nula. Llegando a la conclusión que la aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.

Es por ello que la pregunta de investigación está en función de la problemática descrita y se formula de la siguiente manera. ¿De qué manera la aplicación de la metodología de juego de roles para mejorar la comunicación oral favorecen el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de educación primaria de dos instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019?.

De acuerdo a la pregunta que antecede se ha planteado el siguiente objetivo general: Comparar la aplicación de la metodología de juego de roles en el desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Los objetivos específicos son:

Identificar la metodología de juego de roles en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Determinar la comunicación oral en los aprendizajes de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Aplicar la metodología de juego de roles a los estudiantes de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Establecer las diferencias significativas entre la metodología de juego de roles y las estrategias actualmente empleadas en las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Se ha considerado tres tipos de justificación: teórica, práctica y metodológica. Sobre la justificación teórica se puede decir que esta investigación aportará de acuerdo a los resultados, al conocimiento que se han encontrado en la teoría acerca de las estrategias didácticas activas y específicamente el juego de roles. En ese sentido, dichos resultados podrán ser replicados en otras escuelas bajo el mismo contexto y con características similares. Recordando que la metodología que se aplicará contribuye al desarrollo de la competencia comunicación oral.

Se justifica de manera práctica porque existe la necesidad de mejorar los resultados obtenidos a la fecha acerca del desarrollo de la competencia comunicación oral. Actualmente se emplean en las instituciones educativas Antenor Orrego y Albert

Einstein N° 1181 estrategias convencionales que no han cumplido al 100% los resultados esperados y descritos en el programa curricular. Con la aplicación de la metodología juego de roles se pretende alcanzar el nivel esperado de desarrollo de la competencia comunicación oral en los estudiantes de las instituciones educativas mencionadas.

La aplicación de la metodología de juego de roles está conformada por un conjunto de pasos que han obtenido resultados efectivos donde se ha aplicado. Con esta investigación se pretende seguir la misma línea y alcanzar resultados similares o mejores, de tal forma que dichos resultados corroboren la eficacia de la metodología y sea posible aplicarlos a otras instituciones educativas.

II. Marco teórico

2.1 Bases teóricas relacionadas con el estudio

2.1.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Prieto y Cantón (2015), elaboran una investigación de título “La expresión oral en primaria: A propósito de una experiencia práctica en el aula”. Dicha investigación tuvo por objetivo evaluar el nivel de expresión oral en la competencia lingüística adquirido por el alumnado de Educación Primaria. En cuanto a la metodología presentada, esta fue descriptiva, cuantitativa, transversal y cuasi experimental. En cuanto a los resultados se determinó que el 45% de los estudiantes tienen un nivel normal expresión oral. Las conclusiones de la investigación fueron que el desarrollo de la competencia oral requiere mucho entrenamiento. Del mismo modo, la comunicación oral y escrita no se pueden ver como dos cosas distintas sino que ambas van juntas.

Pérez (2015), elabora una investigación sobre “Los estilos de aprendizaje y el desarrollo de la competencia lingüística en alumnos de sexto grado de educación primaria”. El propósito de esta investigación fue determinar cómo influyen los estilos de aprendizaje en el desarrollo de la competencia lingüística y de qué manera o en qué grado están presentes dichos estilos. En cuanto a la metodología esta fue mixto, transversal y explicativo. La conclusión que presentó la autora fue: el estilo de enseñanza de la docente no se relaciona con el estilo de aprendizaje del estudiante acerca de la competencia lingüística.

Bonilla (2015), elaboró una tesis denominada “Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de

primaria en la clase de inglés”, el objetivo de esta investigación fue potenciar mediante la estrategia de juego de roles la competencia oral en estudiantes de la institución educativa del área de estudio. La metodología fue descriptiva, cuantitativa y cuasi experimental. Las conclusiones reportadas fueron: los estudiantes pasaron de un logro de aprendizaje bajo de 62% a un nivel medio y alto de 50%. Ello fue acompañado de una actitud excelente de los estudiantes que se puede apreciar en la participación, actitud proactiva y disposición colaborativa con sus compañeros.

Corral (2014), presentó una tesis denominada “La expresión oral en la educación primaria”, el objetivo de esta investigación fue analizar sobre el tratamiento que se le da al desarrollo de esta competencia en los niños de educación primaria. La metodología fue descriptiva y no experimental. Las conclusiones presentadas por el autor son: la expresión oral debe ser una prioridad en la enseñanza de la educación primaria en el colegio, pues esta es una competencia necesaria para toda la vida de la persona, para poder interactuar con los demás y para su desarrollo profesional. Se considera una persona competente oralmente, o sea que se expresa con corrección, cuando esta emplea para comunicarse no solamente aspectos lingüísticos, sino también aspectos extralingüísticos porque en la comunicación se requiere del concurso de ambos aspectos. Para obtener resultados óptimos en una clase, esta debe convertirse en un ambiente de comunicación permanente, donde la intervención del docente es vital para este propósito.

Antecedentes nacionales

Quíspe (2019), presentó una tesis de investigación denominada: “Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la institución

educativa inicial Huarisani - Renjachi del distrito, provincia de Huancané región Puno, año 2015”. El objetivo de esta investigación fue determinar cómo influye la aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de Comunicación en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial. Así también la metodología fue cuantitativa, explicativa y pre experimental aplicado a un solo grupo. De tal forma que los resultados mostraron que el 31% de los estudiantes tienen un aprendizaje previsto, 31% en proceso y 38% un aprendizaje de inicio. En cuanto al logro de aprendizaje el 61.54% tienen un aprendizaje de inicio, el 38.46% tienen un aprendizaje en proceso y 0% tienen un aprendizaje previsto, estos resultados corresponden al pre test. En cuanto al pos test, los resultados fueron 69.23% alcanzaron un logro de aprendizaje previsto y el 30.77% alcanzaron un logro de aprendizaje en proceso. Por lo que se concluyó que la aplicación del juego de roles contribuyó a la mejora progresiva en la competencia expresión oral de los estudiantes.

Vela (2018), elaboró una tesis denominada “Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018”. El objetivo de esta investigación fue demostrar que el juego de roles ayuda a mejorar las condiciones de los estudiantes en lo que respecta a la expresión oral. La metodología fue cuantitativa, explicativa y pre experimental. Los resultados reportados por la autora fueron: se identificó que el logro de aprendizaje en el pre test fue de nivel bajo, debido a que el 45% tienen una calificación de C y el 50% una calificación de B. En cambio en el pos test las condiciones mejoraron y el nivel de logro fue de 75% en el nivel A, 20% en el nivel B y 5% en el nivel C. Las conclusiones

fueron: los resultados permitieron realizar la contrastación de hipótesis concluyendo que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test. Así también los niveles de conocimiento de los estudiantes fueron mejorando con el proceso de cada sesión.

Roque y Luque (2018), presentaron una investigación sobre: “Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018”. El objetivo de esta investigación fue determinar el juego de roles en la mejora de la expresión oral en niños bilingües. Esta tesis empleó una metodología experimental y de diseño pre experimental el 50% de los niños nunca tienen fluidez en la expresión oral. 57% nunca tienen coherencia en la expresión oral. 64% nunca tienen entonación en la expresión oral. 57% nunca tienen articulación. Las conclusiones fueron que la t de student fue superior luego de aplicar la estrategia, por lo que se afirma que los juego verbales influyen como estrategia significativamente en la mejora de la expresión oral.

2.1.2 Enfoque metodológico del aprendizaje

Este enfoque se refiere a todo aquello que compete el inicio de la enseñanza y a naturalidad teórica con que cuenta y ejecuta el docente en el transcurrir del proceso de enseñanza y aprendizaje que implementa.

2.1.2.1 Enfoque colaborativo

Rosellí (2011) cita a Barkley (2007), donde afirmar que “existe una desigualdad de bases etimológicas. La tendencia de la línea de investigación es anglosajona. Desde este punto de vista, el trabajo colaborativo enfatiza en la aplicación, por parte de los docentes, de métodos grupales avocados para mejorar el mejor la absorción de

conocimiento durante el aprendizaje, es por eso que su uso es complementario es instrumental”. El factor colaboración es importante en los procesos de enseñanza, la visión del aprendizaje colaborativo se enmarca dentro de la corriente constructivista, en el cual los saberes son expresados como procesos construcción o negociación de significados, dándole gran valor a la interacción entre pares, este enfoque incluye al docente haciendo un proceso globalizado.

El modelo de aprendizaje colaborativo

Se basa en que cada estudiante tiene su propio ritmo y potenciales como ase para el desarrollo de su autonomía, aportando lo mejor de si mismo en el crecimiento grupal para obtener un resultado sinérgico, que ninguno pudiera desarrollar individualmente, logrando un desarrollo positivo en la productividad y las relaciones interpersonales. Algunos de los pasos para generar este tipo de aprendizaje es el individualizado de las capacidades, habilidades, posibilidades y deficiencias de los integrantes del grupo; fijación de objetivos grupales involucrando las personales; realizar un plan de trabajo con responsabilidades repartidas y sus respectivas evaluaciones; supervisión y control de la evolución del estudiante, entre otras. Y así desarrollar en ellos el seguir instrucciones, confrontar, resolver, toma de decisiones y aprovechando al máximo la productividad. Dicho enfoque se pone en práctica a través de tres formas: a) el tutorío de pares, b) interacción de pares, c) el grupo colaborativo.

La planificación en el aprendizaje colaborativo

Consiste como su nombre lo indica en planificar minuciosamente el curso en todas sus etapas, estableciendo lo lineamientos, contenidos, objetivos y evaluaciones; además, de coordinar a los docentes, el docente debe desarrollar el rol de trabajos en

cooperativas donde debe guiar el aprendizaje de manera estructurada, respondiendo sus dudas e inquietudes, ampliando sus conocimientos, con la implementaciones de estrategias didácticas que le permitan desarrollar sus trabajos bajo el uso de distintos recursos.

Técnicas didácticas centradas en el trabajo colaborativo

De acuerdo a lo mencionado hasta aquí, el aprendizaje colaborativo tiene una consigna donde el yo desaparece para dar lugar al nosotros, de tal forma que los estudiantes se apoyan para alcanzar objetivos comunes, ello se consigue compartiendo experiencias, conocimientos y aptitudes entre ellos. Estas técnicas son la interdependencia positiva, donde todos trabajan para alcanzar objetivos comunes.

Se encuentra el compromiso y tarea individual y esta dada por el aporte que hace cada individuo que conforma el equipo, y por último se encuentra la Interacción presencial cuando los educandos intercambian experiencias, realizan feedback y toman decisiones en base a los mejores resultados.

2.1.3 Estrategias didácticas

Estrategias didácticas está compuesta por dos términos, los cuales se deben definir para poder entender el sentido de la frase completa.

Para Campusano y Díaz (2017), son “procedimientos organizados que tienen una clara formalización/definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje” (p. 2).

En todos estos la didáctica es una ciencia, en cuanto al contenido semántico la didáctica se refiere a la enseñanza, el aprendizaje, la instrucción, transferencia de conocimientos y procesos de enseñanza y aprendizaje y en cuanto a su finalidad es la formación, la instrucción formativa, desarrollo de facultades y creación de cultura.

Sobre estrategia didáctica, se tiene la definición de Flores y otros (2017), “al conjunto de procedimientos conjuntamente con recursos que emplea el docente para despertar en el estudiante aprendizajes significativos que contribuyan a mejorar sus condiciones cognitivas actuales” (p.13).

2.1.3.1 Metodología de juego de roles

El juego de roles como una estrategia que implementa el docente con la idea que los niños y niñas hagan representaciones de distintos roles en situaciones reales de cualquier índole tanto del ámbito académico, profesional y más, en una forma de involucrar al estudiante con las diferentes vocaciones existentes en el mundo, estableciendo reglas para el desarrollo de los mismos, aquí tendrán la libertad de actuar y hacer uso de la toma de decisiones en función del rol a imitar.

Para Cobo y Valdivia (2017), el juego de roles es “una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p. 5).

Es necesario aclarar que a diferencias de otras estrategias didácticas como la dramatización, monólogos y más, no se estructura un dialogo permitiéndole a los niños y niñas que sean creativos y participativos, siempre sujetándose a los parámetros ya establecidos. Esta herramienta también conocida como juegos simulados, promueve el desarrollo imaginativo, las destrezas facilitándoles a los estudiantes el proceso de socialización con diferentes personas, profesiones, contextos, haciendo uso de

infinidades de objetos que ayudaran a su desarrollo motor, neurológico, psicosocial y más.

En cuanto a la metodología de esta estrategia se plante hacerla a través de cuatro pasos los cuales serían a) antes de plantearlo en el aula , b) justo antes de jugar, c) durante el juego y d) después del juego; para el primer paso se debe tener dominio de los juegos, también elaborar una ficha para que sirva como base de datos, la cual se llenara en su totalidad a finalizar los tres momentos de la implementación , haciendo uso de algunas tareas como la planificación de actividades anticipadas y después de ellas, organizar los objeto y vestimentas que utilizaran en la ejecución del juego, planificar el transcurso de la actividad en función del factor tiempo, contar con un esquema de contenidos y más.

En el segundo paso es de gran ayuda a definir estrategias según la edad o conocimientos de los estudiantes, es importante entregarles a los niños y niñas una fichas de análisis, sin esbozarle nada, se le pide que expresen sus conocimientos previos, antes de eso también resultaría de gran ayuda la lectura de textos o la presentación de videos, generando una lluvia de ideas y así nacerá la retro alimentación entre ellos, asimismo podrían ser incorporados otros recursos como la música y agruparlos en caso de ser necesario.

En el tercer paso se aplicaran las fichas de análisis previamente elaboradas, para comentarlos aspectos de mayor relevancia y detectar errores cometidos para ser analizados más adelante, estimularlos a inferir información puntual de los contenidos. En el cuarto paso se proyectan nuevos temas y actividades a ejecutar próximamente siempre enfocándolos en los temas trabajados en clases.

Aquí es necesario que los estudiantes muestren lo logrado en la actividad para aclarar dudas y exponer ideas, logrando realizar un resumen de los conocimientos adquiridos, ponerlos a elaborar un mapa semántico y a compáralo con lo que tenían, realizar ejercicio con la finalidad de afianzar lo aprendido y en medio de una discusión socializada crear otros puntos de vistas, probabilidades y posibles resultando alternativos, formando así en el estudiante una actitud crítica, reflexiva, creativa que ayuden al afianzamiento de su identidad.

2.1.3.2 Qué aprendizaje promueve en los estudiantes

Los juegos de roles tienen múltiples beneficios en los niños y niñas puesto que estimulan a explorar y comprender su propio ser en cuanto al comportamiento y el de los demás en diferentes situaciones y contextos simulados, además propicia un método de autoanálisis de cada rol que interpretan en función de una retroalimentación para determinar ciertos conocimientos.

También permite el reconocimiento de diversas maneras de pensar y actuar, desarrollando en ellos las relaciones interpersonales y fortaleciendo las habilidades de comunicación, en cuanto al desarrollo integro de su personalidad, asimismo les fomenta el desarrollo de competencias en los ámbitos profesionales y académicos en cuanto a una carrera o una especialidad, logrando en ellos la capacidad de trasladar todos los conocimientos adquiridos en relación a situaciones de la vida profesional.

2.1.3.3 Pasos para la implementación de la estrategia de juego de roles

Son cuatro fases a implementar para implementar esta estrategia didáctica en el proceso educativo, las cuales se explican a continuación:

Contextualizar el juego, aquí el maestro les muestra a los niños y niñas la situación y el ambiente donde se desarrollará el juego. Enmarcando las condiciones de las escenas, asignar los personajes y sus características, alejando sus criterios particulares, también fijando y asignando los recursos a utilizar según cada personaje y dejar bien claras las reglas del juego, para que el docente siempre este pendiente de lograr los objetivos que previamente se ha planteado que sería el desarrollo de ciertas competencias definidas.

Organización de la clase para el juego, ya conocida la situación a representar es necesario clasificar a los estudiantes en cuanto a participación o si solo serán espectadores, se les da un tiempo prudente para que asimilen lo que deben hacer o lo que van a representar y si es posible en un espacio donde se puedan concentrarse, aclarándoles a los niños y niñas que es necesario que vivan el personajes, y esperando que los estudiantes que observan lo hagan de una manera muy detallada según los criterios planteados por el docente.

Desarrollo del juego, aquí el maestro debe enfocarse en recordarle a los estudiantes que deben actuar, pensar y decidir como el personaje que están representando, también debe haber una persona encargada de medir y hacer cumplir los tiempos. Por ultimo pero no menos importante queda por ejecutar la cuarta fase que es el esperado cierre.

Cierre del juego, aquí se analiza lo vivido, generalmente se efectúa en plenaria. Para así empezar la lluvia de preguntas y respuestas, comenzando por evidenciar o recordar cual era la situación problema que vivían los personajes. Sobre este conocimiento, los estudiantes empiezan a exponer sus ideas y juicios en relación a la representación, en cuanto a los tiempos, a los espacios y las actitudes. Adicional a ello se pudiera elaborar

un cuestionario que vaya orientado a la situación, pero lo más importante en esta fase es determinar la cohesión entre lo sucedido, la realidad y el juego.

2.1.3.4 Aplicación práctica – la representación teatral

Los juegos de rol se basan en la vinculación de los juegos lúdicos con las habilidades teatrales, su esencia es la representación de personajes, a través de ellas se desarrollan ciertas habilidades en función del contexto, situaciones, personajes, temperamentos, expresiones que serán evidenciados en las escenas a desarrollar. Esta estrategia didáctica es de bastante ayuda a la hora de ponerla en práctica puesto que a los niños y niñas en su mayoría les gusta jugar, y siempre se motivan a ser partícipes de ellas.

Piaget (1988), sostuvo que “los niños se valen del taller dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales” (citado por Muñoz, 2016, p. 10).

Siguiendo la teoría socio cultural del aprendizaje, se tiene a Vygotsky (1982), quien “examina el desarrollo de la imaginación artística del niño y afirma que, junto a la expresión literaria, el drama o representación teatral constituye el aspecto más frecuente y extendido de la creación artística infantil” (citado por Muñoz, 2016, p. 11). Ello sucede porque el niño imita y representa lo que observa y en base a sus experiencias propias representa su propia vivencia. En tal sentido, sigue agregando Vygotsky (1982), “que cuando un niño, que ve por primera vez un tren, dramatiza su representación, juega a que es locomotora, golpea, silva, tratando de copiar lo que ve y experimenta enorme satisfacción al hacerlo” (citado por Muñoz, 2016, p. 11).

En tal sentido, el uso de la dramatización en el juego de roles hace que los estudiantes se integren, se interrelacionen entre ellos e intercambien ideas contribuyendo de esta manera a mejorar su comunicación, enriqueciendo su

vocabulario. De acuerdo a Espinoza (1998), la dramatización se puede clasificar en diferentes tipos, pero la que encaja dentro de esta investigación es el juego dramático, la cual define como el proceso de “imitar las acciones y características de las personas más cercanas a nosotros” (citado por Muñoz, 2016, p. 12).

Para Rojas (2017), “la pretensión principal de esta expresión artística es la comunicación y la expresión. Es decir comunicar y reproducir situaciones después de repetirlas, ensayarlas, procurando obtener finalmente un espectáculo efectivo y en la medida de lo posible artístico y bello” (citado por Muñoz, 2016, p. 12). De acuerdo al mismo autor, la expresión artística es “un arte total², pues integra los cuatro elementos como la expresión lingüística, la expresión corporal, la expresión plástica y la expresión rítmico musical.

De acuerdo a Pinedo (1988), la dramatización cuenta con los siguientes elementos: personajes, el espacio donde se realiza la actividad, el tiempo y la época, cada uno de ellos se encuentra relacionado entre sí.

Esta estrategia es utilizada para desarrollar diversas competencias, en la competencia se comunica oralmente se emplea para la obtención de textos orales por parte de los estudiantes, ayudándolos a interpretar y deducir información a partir de la emisión de los textos orales; asimismo contribuye a la adecuación, organización y desarrollo de pensamientos e ideas de manera cohesionada y coherente; utilizando recursos paraverbales como la entonación y no verbales, hay una interacción activa entre varios interlocutores, conllevándolos a ser reflexivos en cada situación representada y valorador de las formas, contextos y contenido de los textos orales.

Esta estrategia contribuye de manera directa y asertiva en la construcción de la personalidad de los niños y niñas, generando en ellos un espíritu crítico, reflexivo,

participativo, capaz de integrarse con seguridad en la sociedad, utilizando el lenguaje como un medio para expresar ideas y pensamientos para construir un mundo mejor, para darle cabida a nuevas proyecciones.

2.1.3.5 Dimensiones de la dramatización

Creatividad. Para Bassat (2014), “la creatividad es hacer algo diferente y mejor que como se ha hecho hasta ese momento”. Por otro lado, el mismo autor también afirma que “la creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta” (cap. 2). En el caso de la dramatización en el juego de roles se requiere de la creatividad del estudiante para poder representar el personaje que asume en el acto. Teniendo en cuenta que los niños son creativos por naturaleza porque el nivel de prejuicios que tienen es bajo.

Expresión corporal. Esta es otra de las expresiones que el estudiante desarrolla cuando realiza la dramatización en el juego de roles. En este caso el estudiante también se comunica con el cuerpo. Al respecto Padín (2005), recomienda que antes de empezar los ensayos se debe instruir al estudiante en la manera cómo debe expresarse a través “del cuerpo y de la voz, incitándole a que observe en su medio ambiente cómo las personas usan el cuerpo y la voz para expresarse en lo cotidiano y cómo esas formas expresivas pueden ajustarse al teatro” (p. 21). Por otro lado, Cañizares y Carbonero (2017), afirma que la expresión corporal es la “capacidad que permite a todos los seres humanos que exterioricen y pongan de manifiesto sus deseos, sentimientos, pensamientos, emociones y sensaciones, materializándolo a través del cuerpo” (p. 9). En ese sentido, la expresión corporal se vale de los gestos, posturas, miradas, movimientos y de las formas que puede adoptar para expresar un mensaje.

Representación. Es la representación del personaje que el estudiante asume en la dramatización, asumiendo el personaje y el papel que éste desempeña en la dramatización. En este aspecto el estudiante se mete en el personaje haciendo uso de todas las herramientas de comunicación para poder representar el papel lo más parecido y natural al personaje.

Comunicación. Langevin (2000), define a la comunicación como las diferentes formas de expresión que emplea el ser humano para transmitir ideas, sentimientos, emociones, entre otros. Para ello emplea un lenguaje verbal no verbal, y para verbal.

2.1.4 Área de comunicación

Es de resaltar que a la educación primaria está conformada por el segundo nivel de la educación básica regular, la cual transcurre en un lapso de seis grados. Su fin es lograr que los niños y niñas desarrollen ciertas competencias. En groso modo este nivel educativo se fundamenta en el desarrollo de ciertos contenidos como la pluralidad lingüística y cultural, niveles y estilos de aprendizaje, entre otras, además de fortalecer las relaciones de corresponsabilidad y cooperación conjuntamente entre familia, escuela y comunidad, todo esto en relación al desarrollo completo del estudiante en todo el proceso educacional.

En este nivel educativo se desarrollan ciertas áreas curriculares y competencias como lo describe el Ministerio de Educación (s.f.), “ a) área de persona social, b) área de educación física, c) área de arte y cultura, d) área de comunicación, e) área de castellano como segunda lengua, f) área de inglés como lengua extranjera, g) área de matemáticas, h) área de ciencia y tecnología y i) área de ciencia Religiosas” (p. 02).

El área de comunicación ésta fundamentada en desarrollar competencias comunicativas en los niños y niñas, con el fin de lograr la interacción con otros

individuos dentro de la sociedad, además, que cada uno de ellos comprendan y puedan construir su realidad para así representarla de manera real o en un mundo imaginario. Ésta área se desarrolla a través del uso correcto del lenguaje como herramienta para la formación personal de cada niño y niña permitiéndole estructurar y dar sentido de manera ordenada a sus saberes y vivencias y así determinar en ellos la toma de decisiones. Los conocimientos que brinda ésta área corresponden a la comprensión del mundo contemporáneo, que actúen éticamente en todos los espacios de sus vidas.

2.1.4.1 Competencias del área de comunicación

El Ministerio de Educación (s.f.), describe que esta área busca el desarrollo de las siguientes competencias: “a) lee diversos tipos de textos escritos, b) escribe diversos tipos de textos”, c) se comunica oralmente, (p. 72).

Lee diversos tipos de textos escritos. El estudiante desarrolla una conexión directa entre tres elementos claves para el desarrollo de la misma como lo son el lector, el texto y los contextos socioculturales que complementan el arte de la lectura. El niño y la niña desarrollan un proceso arduo en cuanto a construir el sentido de las cosas, aparte de aprender a decodificar y comprender la información inmersa dentro de un texto también se vuelve capaz de interpretarlos y emitir juicios sobre lo leído.

Es nuevo y productivo cuando el estudiante pone en práctica esta área puesto que debe usar sus saberes, experiencias y recursos de su realidad lectora para lograr la internalización de los nuevos conocimientos a adquirir y así comprender de manera más rápida y eficiente en cuanto al mundo donde vive. Le permite al estudiante indagar y conocer los distintos propósitos y uso del proceso lector madurando al niño y la niña

para la inserción al mundo de la tecnología y nuevas experiencias a partir de ella y así descubrir el sentido de la misma.

Esta área contiene inmersa en ella ciertas capacidades como brindarles al niño y la niña información escrita para que ellos ubiquen y enmarquen ideas principales, secundarias o algún material que proyecte un propósito específico, también trata de desarrollar en los estudiantes la capacidad de interpretar lo leído, darle sentido y emitir comentarios en función de ello, de hecho también logra rellenar espacios vacíos en los textos agregando características y definiciones que ellos creen que forman parte de ese contexto.

El estudiante se vuelve reflexivo y evaluador de cualquier contenido según el contexto, creando en él la capacidad de discernimiento en cuanto a épocas y lugares según los sucesos e historias leídas, también llegan a comparar y contrastar elementos formales de los contenidos en los textos en relación con la experiencia. Los estudiantes evalúan, analizan y valoran toda la información, para a partir de ella crear juicios personales u opiniones críticas sobre diversos aspectos inmersos entre el proceso de lectura y el lector.

La competencia escribe diversos tipos de textos. Se enmarca en el uso del lenguaje escrito para darle sentido a la información inmersa en el texto y así compartirlos con otros. Aquí el estudiante madura su condición reflexiva puesto organiza y adecua los textos tomando en cuenta el contexto y el propósito comunicativo, además de la observación permanente de los textos con la idea de mejorarlo de ser necesario.

También expone los saberes variados de los niños y niñas en cuanto a los recursos emergidos de sus conocimientos en cuanto al lenguaje escrito y de su entorno.

Usa el alfabeto y un grupo elementos de la escritura, así como también diferentes técnicas que le permitan agrandar sus ideas, focalizar y darle estética a la información dada en los textos que ellos escriban. Creando en ellos una visión de limitaciones muy escasas, en cuanto al lenguaje, comunicación y el sentido. Haciendo esto muy importante para la incursión en el desarrollo y avance constante en cuanto a la tecnología que han modificado la comunicación escrita.

Crear conciencia en el estudiante de lo indispensable que debe ser el sentido de la lectura referente a los textos que ellos emitan en cuanto a la sociedad, pues esto le permitirá ser parte de cualquier grupo o comunidad sociocultural. Dentro de los beneficios de esta área encontramos la complementación de los conocimientos o el embellecimiento del lenguaje. Cuando se fusiona con la escritura, nace la posibilidad de interactuar con las demás personas haciendo uso de un lenguaje escrito, creativo y responsable previendo repercusiones negativas en los demás.

Esta competencia combina diferentes capacidades como el uso de los textos en situaciones comunicativas para que los niños y niñas evalúen distintos elementos de los textos escritos como su propósito, el género del discurso, el tipo de texto, entre otros aspectos, además les permite desarrollar y organizar coherentemente y de manera cohesionada el mensaje, para que ellos desarrollen de manera lógica y ordenada las ideas principales de una información escrita, ampliándolos y complementando las ideas en torno a una información determinada con un uso de un vocabulario adecuado.

También les ayuda al uso de conversaciones nutridas de un buen vocablo ya que insita al estudiante al uso correcto de los textos escritos, asegurando llegar al lector de la manera correcta. Evalúa y hace reflexión de los contenidos y contextos inmersos en la escritura. El niño y la niña se separa del texto que ha reproducido para

observar la coherencia, adecuación y cohesión utilizada en la escritura con el fin de mejorarlo, habiendo logrado en él el desarrollo de la habilidad de análisis, adecuación y comparación de ciertos elementos con el fin de mejorar el uso del lenguaje escrito.

Competencia se comunica oralmente. Para el MINEDU (s.f.), es “una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones” (p. 87).

Se da la interacción activa entre uno o varios interlocutores para discutir y compartir diversas ideas, información y emociones, logra la construcción de los distintos tipos de textos orales permitiéndole al niño y la niña alternar el rol entre el hablante y el oyente, con el fin de desarrollar un proceso comunicativo efectivo.

El desarrollo de esta área le permite al estudiante interactuar en la sociedad ya sea de manera física o a través de las tic, es decir virtualmente permitiéndole hacer uso correcto y responsable del lenguaje, siempre midiendo la reacción en los demás individuos, volviéndose críticos y participativos, es importante mencionar que el proceso comunicativo juega un papel importante en el desarrollo de la identidad y el crecimiento personal de cada uno de ellos.

Para el desarrollo de esta competencia es necesario la combinación de ciertas capacidades como la obtención de información inmersa dentro de los textos orales, aquí los niños y niñas extrae información precisa brindada por los interlocutores, también extraen e interpretan la información de los mismos construyendo el sentido de los textos comparando e indagando entre lo explícito e implícito, para a partir de allí construir nuevos conocimientos y realizar aportes que le permita llenas o darle vida a esos vacíos dentro de los textos orales.

Aprenden a organizar y pensar de manera coherente y cohesionada, expresando sus pensamientos en función de lo expresado en los textos, en sus usos y características, respetando las normas y modos de cortesía haciendo uso de los recursos cohesivos que le permitirán la construcción de diversos textos y géneros discursivos; además se emplean recursos no verbales y paraverbales estratégicamente para darle vida a la interpretación como los gestos, la expresión corporal, el tono de voz, entre otras.

Se genera una interacción con diversos interlocutores cambiando roles entre el emisor y el receptor de manera activa, pertinente, oportuna e importante para el logro del proceso comunicativo. Reflexionan y evalúan todo el contenido en función del ambiente donde se desarrolle el texto oral, los estudiantes observan y prestan atención de manera valuada el mensaje debatido entre ellos con el fin de hacerlo a un lado para permitirse compararlo y contrastarlo entre la experiencia, los aspectos formales y de contenido y el ambiente, para así construir nuevos saberes y permitiéndole crear ideas propias para generar juicios críticos para el mejoramiento o embellecimiento del mismo.

2.1.4.2 Enfoques del área curricular

En esta área el proceso de enseñanza y aprendizaje se enfoca en el proceso comunicativo, describe una representación sociocultural enfocada en la implementación social del lenguaje. Se define educativo puesto que parte de las vivencias comunicacionales les permite a los estudiantes la comprensión y reproducción de textos orales y escritos según sus tipos, formatos y género textual, con diversos fines, en distintos medios audiovisuales, escritos y más.

Se centra en una representación sociocultural ya que los saberes están inmersos tanto en el ambiente social como cultural, en los cuales se aprecian diferentes actuaciones y apreciaciones tanto personales como colectivas. El lenguaje se adecua a las características propias según el ambiente o momento histórico respetando cada aspecto según las culturas por ejemplo en el idioma somos un país con un poder lingüístico donde se hablan 47 lenguas originarias, conjuntamente con el castellano. También se fundamenta en las prácticas sociales puesto que a través de ella nace la interacción y es en ellas que ese emplea el lenguaje y sus diferentes modos para dar sentido y acrecentar el vocabulario y los conocimientos.

De igual manera está área describe como a partir de la reflexión sobre el uso del lenguaje se aprende la distintas áreas del saber, además de permitir crear o apreciar diferentes celebraciones y manifestaciones literarias, así como diferentes facetas de la vida, pensando en la incursión en la tecnología.

En cuanto a los enfoques transversales enfatizan la diversidad cultural, considerando que el aprender y el enseñar siempre existirá en cualquier contexto, por tal motivo es relevante utilizar distintos ritmos y estilos de aprendizajes, así como también términos religiosos, étnicos, sociales, culturales y de género, resaltando que no todos los estudiantes tienen como lengua nativa al castellano, ni todos tienen el saber de esta lengua, y no todos lo que usan esta lengua la conocen y usan la variedad estándar.

Promueve la inclusión de diferentes sistemas comunicacionales alternativos para que todos los estudiantes tengan las mismas posibilidades de aprendizaje independientemente si el estudiante posee características regulares o especiales, permitiéndoles desarrollar capacidades en su vida social y escolar. El lenguaje es

considerado como una competencia comunicativa como contribución al diálogo intercultural, valorando y construyendo a la escuela como una comunidad democrática.

La diversidad lingüística y cultural del Perú, la coexistencia de diferentes lenguas, los diversos grupos culturales, el racismo y la discriminación, son parte clave del proceso de enseñanza y aprendizaje por ello con esta área se busca coaccionar los saberes de la cotidianidad de los estudiantes y así mostrarles otros contextos con el fin de crear en ellos curiosidades por conocer, experimentar y ejercer nuevas prácticas comunicacionales, ya que no existe una mejor manera de enseñar que no sea de su zona de confort, haciéndolos seguros de lo vivido y que quieran seguir creciendo en el mundo de los conocimientos.

De igual manera el reto ambiental busca crear conciencia logia y critica acerca de los recursos naturales y sus usos y, la situación ambiental del país, logrando en el estudiante conocimientos acerca del tema de tal forma que contribuya a fortalecer las acciones para la conservación de nuestro planeta. Está área considera a cada uno de los estudiantes como un ciudadano más, por ello son reconocidos como sujetos de derecho, decretando que las competencias educativas son indispensables para su formación por medio del lenguaje oral y escrito se promueve varios valores como lo son la igualdad, autonomía y una participación activa en la sociedad.

2.1.4.3 Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de comunicación

Va dirigida propiciar procesos comunicativos reales, diversos y llenos de significado que hacen parte activa al estudiante que aprende y se desenvuelven cada vez mejor, con mayor autonomía y seguridad a través del lenguaje escrito y oral; usando como recurso al salón de clases como espacio pertinente para propiciar un buen desarrollo

del lenguaje escrito través de la interacción; desarrollando las habilidades de informar, exponer, narrar, entre otras, de manera que interactúen.

Propiciar un ambiente agradable lleno de simpatía y sobre todo respeto donde se sientan seguros y con la libertad suficiente de expresar sus pensamientos e ideas y así ser intercambiadas con el resto de los estudiantes, siempre empleando las normas de cortesía; facilitar diversidad de textos con temas variados, diferentes géneros, contextos socioculturales, hazañas históricas, entre otros además de brindar recursos audiovisuales y las tecnologías de la información; incentivar a la reflexión acerca del lenguaje y su importancia en cuanto a consolidar sus conocimientos de la escritura, lectura y oralidad.

Planificar actividades que proyecten el desarrollo de la escritura, lectura y oralidad, para que los estudiantes se interrelacionen y retroalimenten; también que incluyan los distintos lenguajes artísticos como la música, grafico-plástico, cine, teatro entre otros y los tecnológicos como los buscadores de internet.

En el tercer ciclo los niños y niñas llegan a dominar el sistema de escritura, es decir pueden leer y escribir con propiedad y autonomía, mediante sus diversas vivencias en el mundo de la lectura como las revistas, letreros, afiches y más, en supervisión del maestro los estudiantes construirán textos en función del mundo de la escritura. Haciendo de suma importancia que ellos tengan acceso a diversos textos escritos y orales, en diferentes contextos y acontecimientos, el docente debe preocuparse por brindare el material que más podrían motivarlos a ser uso de ellos como las adivinanzas, trabalenguas, juegos y más.

En el cuarto y quinto ciclo tienen más dominio del lenguaje y sus conversaciones, tanto de manera escrita como leída y para ello los textos a utilizar

deben ser más complejos, también el uso de recursos audiovisuales, impresos con el fin de relacionarse intertextualmente entre ellos, así como asociar los aprendizajes logrados en el área comunicativa y la relación con otras áreas.

Una de las bases de la primaria es propiciarle al niño y la niña la participación en debates, asambleas, exposiciones que le permitan general en ellos seguridad y el uso correcto y creativo del lenguaje, también es importante estimularlos a la lectura de diversos textos como cuentos, fábulas, canciones, leyendas, mitos y más... generar en ellos la seguridad que les permita comunicarse con propósitos precisos, reales para el desarrollo de la competencia de expresión y comprensión oral.

2.1.4.4 Vinculación de las competencias del área y de las otras áreas

Es de saber que para que exista un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo las competencias deben estar relacionadas entre sí, en todos los contextos donde se desarrollen los niños y las niñas con el fin de lograr diversos propósitos en el proceso comunicativo establecido en la sociedad.

El lenguaje es usado como una herramienta primordial para el desarrollo de las distintas áreas curriculares y comunicativas, es decir, es importante que los estudiantes dominen la competencia de los textos escritos y orales puesto que tiene que leer para poder comprender un problema en el área de matemáticas y darle su respectiva solución una vez ya interpretada la información.

También necesita dominar esas competencias para poder analizar cualquier texto en el área de ciencias y tecnologías, para así comprender los saberes sobre los recursos naturales y sus usos, acerca de la comunidad, también deben estar conectados con las cuestiones públicas que subyacen en el colegio para el área de personal social, todo esto para fortalecer la competencia se comunica oralmente.

Es por todo lo mencionado anteriormente que se establece al lenguaje como la competencia principal para ser participe activo de la ciudadanía, promoviendo el dialogo, la búsqueda de acuerdos y actitudes como la colaboración y la solidaridad, permitiéndoles el acceso, valorización y divulgación de los saberes formales y específicos y de las vivencias artísticas y culturales.

2.1.4.5 Mapa de progreso de la comunicación

De acuerdo al Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica (2013), “los Mapas de Progreso son útiles porque le permiten al docente enfocarse en los aprendizajes centrales y observar cuán lejos o cerca están sus estudiantes del logro de estas metas de aprendizaje, para poder reorientar su acción pedagógica” (p. 6). El objetivo de estos mapas es precisamente que el estudiante desarrolle competencias comunicativas, ello implica el uso de una serie de estrategias que involucre el sistema gramatical de la lengua, la adecuación a diferentes contextos con la intención de alcanzar progresos significativos en esta área.

En este mapa de progreso se incluyen cuatro competencias lingüísticas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar. Estas competencias mencionadas si bien es cierto son diferentes pero a la vez son complementarias cuando se hace uso de la lengua en los diferentes contextos, por lo que de acuerdo al Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica (2013), han sido organizados en tres mapas de progreso:



Estos tres mapas se refieren a: a) Lectura (leer); b) Escritura (escribir) y c) Comunicación oral (hablar y escuchar).

“Las competencias de hablar y escuchar se concretan en el Mapa de Comunicación oral, debido a que los interlocutores pueden alternar la condición de oyente y hablante para construir textos orales. De esta manera, la interacción constituye el eje central del proceso comunicativo oral” (Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica, 2013, p. 7). De acuerdo a ello, los mapas de progreso describen el progreso en cuanto a habilidades cognitivas, disposiciones, conocimientos, todos ellos importantes en el desarrollo de la lectura, escritura y comunicación oral. Dando respuesta al propósito de desarrollar en los estudiantes las competencias que se han planificado inicialmente.

En tal sentido, “en la comunicación oral los interlocutores pueden alternar la condición de oyente y hablante para construir textos orales en una variedad de situaciones comunicativas, lo que implica que sean capaces de adecuar su lenguaje

según el contexto” (Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica, 2013, p. 8).

Las competencias mediante las cuales se mide el progreso del aprendizaje teniendo en cuenta el Mapa de Procesos que se explicó con anterioridad son las siguientes competencias, que se van haciendo más compleja conforme va avanzando en otros niveles:

Comprensión oral. Describe la comprensión de los diversos textos orales que hace uso el estudiante, con ello infiere, deduce y reconoce los significados inmersos en el texto. Así mismo comprende lo que otras personas describen oralmente, de manera reflexiva, con la finalidad de analizarlos, valorarlos y emitir una opinión, todo ello enmarcado dentro de un contexto en el cual el estudiante debe comprender, responder y actuar. Lo mencionado anteriormente implica que se desarrolle lo siguiente:

- a) Identificar información explícita de los textos orales que escucha.
- b) Inferir e interpretar la intención del hablante a partir del uso de los recursos no verbales y paraverbales.
- c) Inferir e interpretar el tema, propósito y conclusiones de los textos orales que escucha.
- d) Reflexionar sobre el texto oral de su interlocutor comparándolo y contrastándolo con su conocimiento y experiencias en relación al contexto.

Producción oral. Comprende la producción o elaboración de discursos por parte del sujeto hablante, es decir del estudiante objeto de estudio para el desarrollo de la competencia. Del mismo modo, esta producción también podría ser en equipo o de forma colaborativa con sus compañeros de clase. Todo ello se puede hacer de forma

directa, es decir personalmente cara a cara o mediante una plataforma digital como el uso de las teleconferencias, videollamadas, mensajes de voz, etc. De forma espontánea y estructuradas. Todo ello incluye el lenguaje verbal y paraverbal, así también el intercambio de roles (emisor – receptor), teniendo en cuenta el contexto donde se desarrolla la comunicación. Todo lo mencionado implica desarrollar lo siguiente:

- a) Adecuarse a la situación comunicativa, lo que implica tener presente el destinatario, el propósito, el contexto y el registro.
- b) Expresar las ideas de forma coherente y cohesionada.
- c) Utilizar un vocabulario variado.
- d) Usar recursos no verbales y paraverbales adecuadamente.
- e) Formular al interlocutor preguntas adecuadas y aportes que lleven a clarificar el discurso.

De tal forma que se desarrolle los niveles del mapa de progreso de comunicación oral, los cuales se describen a continuación para el nivel de quinto y sexto grado de primaria que es el nivel al cual se avoca esta investigación.

Comprende textos sobre temas diversos identificando información explícita; infiere hechos, tema y propósito en una situación comunicativa. Opina sobre textos escuchados relacionando información de estos con sus conocimientos del tema. Produce diversos tipos de textos orales a partir de sus conocimientos previos con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores en una situación comunicativa. Organiza sus ideas en torno a un tema; hace uso de conectores y algunos referentes, así como un vocabulario variado, entonación y volumen adecuados; se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, comienza a adaptar lo que dice a las necesidades y puntos de vista de quien lo escucha, a través de comentarios y preguntas

relevantes (Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica, 2013, p. 9).

2.2 Hipótesis

Hipótesis general

La aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.

Hipótesis específicas

Los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación.

Los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen poco desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral.

Las estrategias de la metodología juego de roles mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Existen diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

2.3 Variables

Las variables que se han identificado en esta investigación son dos:

Variable independiente : Metodología de juego de roles

Para Cobo y Valdivia (2017), el juego de roles es “una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p. 5).

Variable dependiente : Comprensión oral

Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica (2013), “las competencias comunicativas suponen el desarrollo de distintas capacidades (habilidades cognitivas, disposiciones, conocimientos, etc.) en diversas situaciones de comunicación, a menudo cambiantes” (p. 8).

III. Metodología

La metodología se refiere al conjunto de actividades, pasos o procedimientos que se deben aplicar para describir nuevos conocimientos, de tal manera que estos se puedan probar, aceptar o rechazar las hipótesis planteadas con respecto a lo que desea probar. En tal sentido, se procederá a detallar la metodología a emplear en esta investigación.

3.1 El tipo y el nivel de la investigación

Tipo de investigación

Se abordó una investigación de tipo cuantitativa, ello se debe a que empleó técnicas estadísticas y matemáticas. Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación cuantitativa “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Nivel de la investigación

Fue de tipo explicativo; porque el investigador explicará los resultados de la investigación. Para Universia (s.f.), que en este tipo de investigación “el estudiante analizará un fenómeno u objeto particular con el cometido de explicarlo en el contexto donde se presenta” (p. 10).

3.2 Diseño de la investigación

El diseño fue cuasi experimental porque las variables no son manipuladas en su totalidad. Al respecto Tamayo (s.f.), afirma que “Estudia relaciones de causa – efecto, pero no en condiciones de control riguroso de todos los factores que puedan afectar el experimento” (p. 6).

La representación gráfica se observa de la siguiente manera:

Tabla 1

Diseño de la investigación

Grupo	Cantidad	Pre - prueba	Tratamiento	Pos prueba
G1: Experimental	31	O1	X	O3
G2. Control	25	O2	-	O4

3.3 Población y muestra

Población

El universo o población estuvo conformada por 240 estudiantes de las Instituciones Antenor Espinoza Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, dichos estudiantes pertenecen al quinto grado de primaria. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), “la población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

Tabla 2

Población de estudiantes

Grado	Sección	Antenor Orrego Espinoza	Albert Einstein N° 1181
5°	A	30	30
5°	B	30	30
5°	C	30	30
5°	D	30	30
5°	E	30	30
5°	F	30	30
5°	G	--	30
5°	H	--	30
Total		180	240

Fuente. Instituciones educativas Antenor Orrego Espinoza y Albert Einstein N° 1181

Muestra

La muestra estuvo conformada por una sección del quinto grado de cada institución educativa Antenor Orrego Espinoza y Albert Einstein N° 1181. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), escribe que “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la

población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175).

Tabla 3

Número de estudiantes seleccionados para la muestra

Institución educativa	Grado y sección	Tipo de grupo	Total
Albert Einstein N° 1181	5° B	Control	30
Antenor Orrego Espinoza	5° B	Experimental	30
TOTAL	02	02	60

Fuente. Instituciones educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181

3.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 4

Definición y operacionalización de las variables e indicadores

PROBLEMA	VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES		
¿De qué manera la aplicación de la metodología de juego de roles para mejorar la comunicación oral favorece el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019?	Metodología de juego de roles	Para Cobo y Valdivia (2017), el juego de roles es “una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p. 5).	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> Menciona posibles soluciones ante la dramatización. Combina las palabras nuevas con otras en su opinión. Dice lo que le gusta o disgusta de los personajes. 		
			Expresión corporal	<ul style="list-style-type: none"> Realiza los movimientos del personaje que más le gustó. Reafirma con el lenguaje corporal lo que expresa oralmente. 		
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Comunica con claridad el mensaje de la dramatización. Dice en sus propias palabras lo que entendió. Participa con entusiasmo dando sus opiniones. Pronuncia correctamente las palabras nuevas. Emplea palabras nuevas en su vocabulario. Entona correctamente las palabras al hablar. 		
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> Explora lo que observa de la dramatización. Analiza el papel de los personajes y emite una opinión clara y precisa. 		
	Comunicación oral	Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica (2013), “las competencias comunicativas suponen el desarrollo de distintas capacidades (habilidades cognitivas, disposiciones, conocimientos, etc.) en diversas situaciones de comunicación, a menudo cambiantes” (p. 8).	Comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la información explícita de lo que escucha o lee. Infiere e interpreta la intención del hablante a partir del uso de los recursos no verbales y paraverbales. Infiere e interpreta el tema, propósito y conclusiones de los textos orales que escucha. Reflexiona sobre el texto oral de su interlocutor comparándolo y contrastándolo con su conocimiento y experiencias en relación al contexto. 		
				Producción oral	<ul style="list-style-type: none"> Adecua a la situación comunicativa, lo que implica tener presente el destinatario, el propósito, el contexto y el registro. Expresa las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza un vocabulario variado. Usa recursos no verbales y paraverbales adecuadamente. Formula al interlocutor preguntas adecuadas y aportes que lleven a clarificar el discurso. 	

3.5 Técnicas e instrumentos

Técnica

La técnica que se empleó es la encuesta. Según la Universidad Ricardo Palma (2018), Son procedimientos específicos que se utilizan en determinadas áreas de la ciencia para la obtención de datos. Las técnicas de investigación se engloban dentro de un método, así por ejemplo, el método de encuestas comprende técnicas como la entrevista, la observación participativa, etc. Las técnicas de investigación suelen llamarse técnicas de recolección de datos (p. 120).

Instrumento

El instrumento fue un cuestionario que constituye el pretest y el postest para los estudiantes de 5° grado de ambas instituciones educativas. De acuerdo Hernández, Fernández y Baptista (2014), el cuestionario “es el conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir (p. 217).

3.6 Plan de análisis.

Para esta investigación, luego de tabular las encuestas que se aplicaron a los sujetos de estudio, se empleó el programa estadístico SPSS – 25 para procesar la información y aplicar estadística descriptiva e inferencial.

3.7 Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera la aplicación de la metodología de juego de roles para mejorar la comunicación oral favorecen el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de educación primaria de dos instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019?</p>	<p>General Comparar la aplicación de la metodología de juego de roles en el desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p>	<p>General La aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación: Cuasi experimental</p>
	<p>Específicos Identificar la metodología de juego de roles en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Determinar la comunicación oral en los aprendizajes de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Aplicar la metodología de juego de roles a los estudiantes de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Establecer las diferencias significativas entre la metodología de juego de roles y las estrategias actualmente empleadas en las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p>	<p>Específicos Los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación.</p> <p>Los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen poco desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral.</p> <p>Las estrategias de la metodología juego de roles mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Existen diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.</p>	

IV. Resultados

4.1 Resultados

Objetivo específico 1: Identificar la metodología de juego de roles en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Tabla 6

Comparación del pretest de la comunicación oral grupo control y experimental

		Pretest Control	Pretest Experimental	Pretest Control	Pretest Experimental
Válido	Desfavorable	0	0	0.0%	0.0%
	Moderado	3	1	11.5%	3.7%
	Favorable	23	26	88.5%	96.3%
	Total	26	27	100.0%	100.0%

Pretest aplicado en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

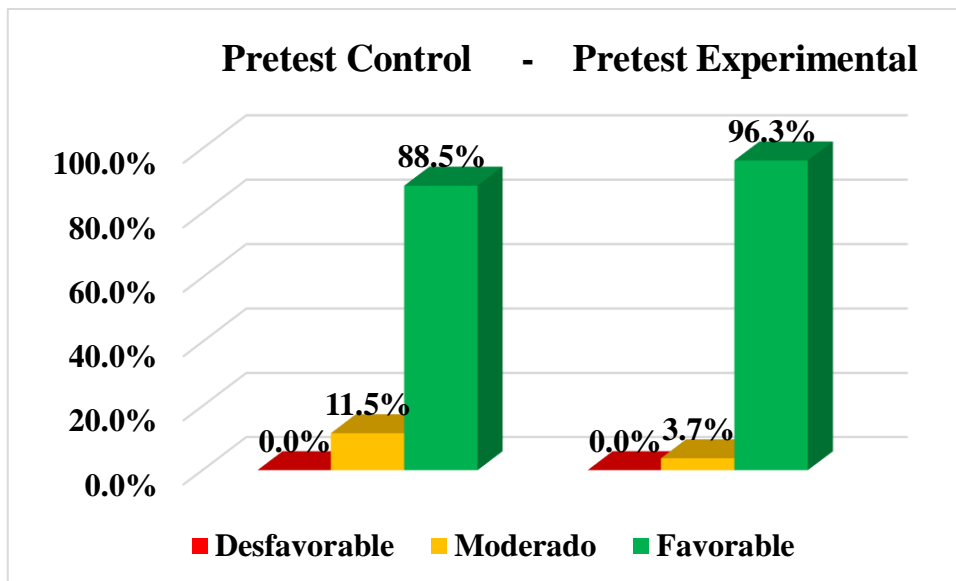


Figura 1. Comparación del pretest de la comunicación oral grupo control y experimental

Los resultados del pretest en los grupos control y experimental nos muestra que el nivel de comunicación oral de los estudiantes de las Instituciones Educativas Albert

Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza; son de nivel alto en 88.5% y de 96.3% en el nivel alto, respectivamente.

Objetivo específico 2: Determinar la comunicación oral en los aprendizajes de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Tabla 7

Comparación de la dimensión comprensión oral en el grupo control y experimental

		Pretest Control	Pretest Experimental	Pretest Control	Pretest Experimental
Válido	Desfavorable	0	0	0.0%	0.0%
	Moderado	6	3	23.1%	11.1%
	Favorable	20	24	76.9%	88.9%
	Total	26	27	100.0%	100.0%

Pretest aplicado en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

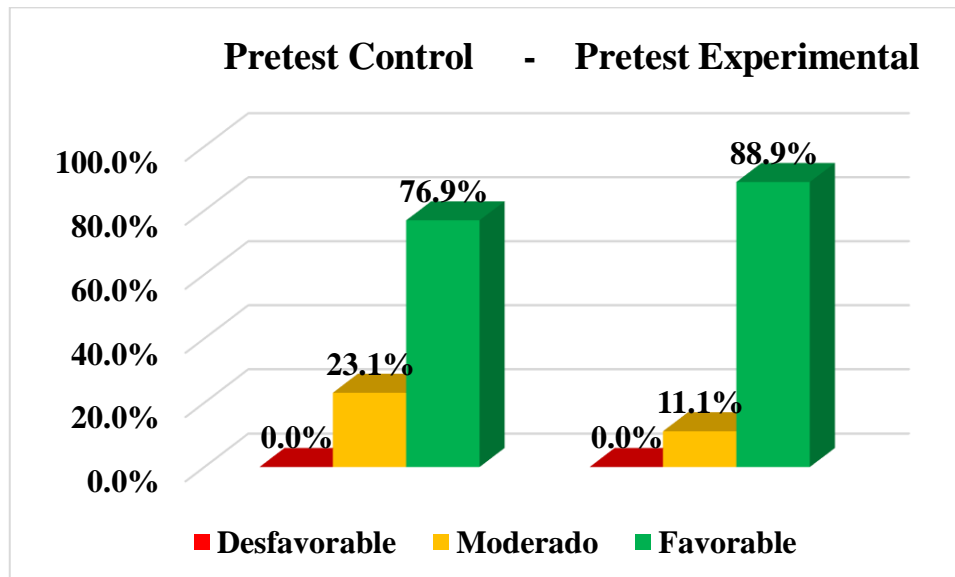


Figura 2. Comparación de la dimensión comprensión oral en el grupo control y experimental

Los resultados del pretest en los grupos control y experimental nos muestra que el nivel de comprensión oral de los estudiantes de las Instituciones Educativas Albert

Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza; son de nivel alto en 76.9% y de 88.9% en el nivel alto, respectivamente.

Tabla 8

Comparación de la dimensión producción oral en el grupo control y experimental

		Pretest Control	Pretest Experimental	Pretest Control	Pretest Experimental
Válido	Desfavorable	0	0	0.0%	0.0%
	Moderado	3	2	11.5%	7.4%
	Favorable	23	25	88.5%	92.6%
	Total	26	27	100.0%	100.0%

Pretest aplicado en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

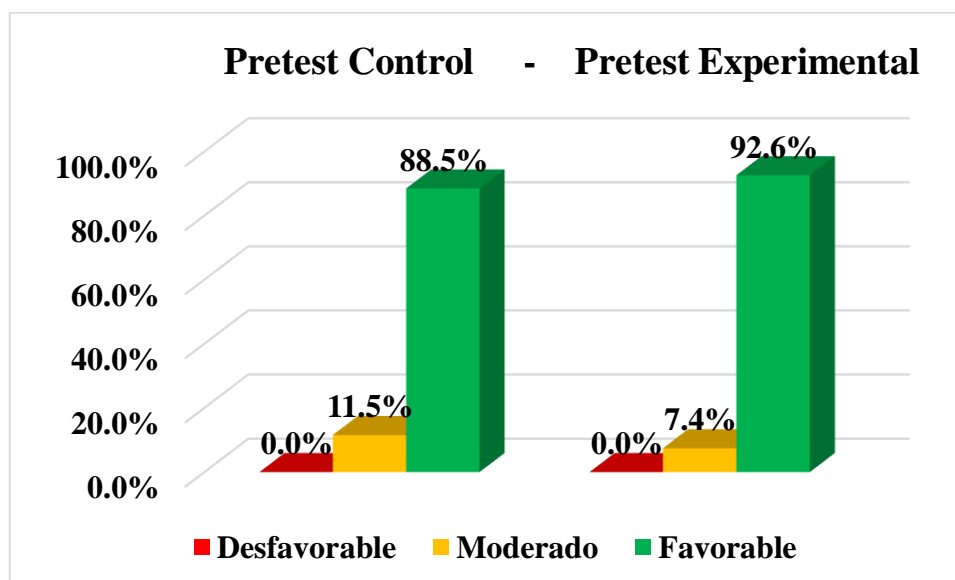


Figura 3. Comparación de la dimensión durante la lectura grupo control y experimental

Los resultados del pretest en los grupos control y experimental nos muestra que el nivel de producción oral de los estudiantes de las Instituciones Educativas Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza; son de nivel alto en 88.5% y de 92.6% en el nivel alto, respectivamente.

Objetivo 3. Aplicar la metodología de juego de roles a los estudiantes de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Tabla 9

Comparación del postest de aplicación de la metodología de juego de roles en grupo control y experimental

		Postest Control	Postest Experimental	Postest Control	Postest Experimental
Válido	Bajo	1	0	3.8%	0.0%
	Medio	12	0	46.2%	0.0%
	Alto	13	27	50.0%	100.0%
	Total	26	27	100.0%	100.0%

Pretest aplicado en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

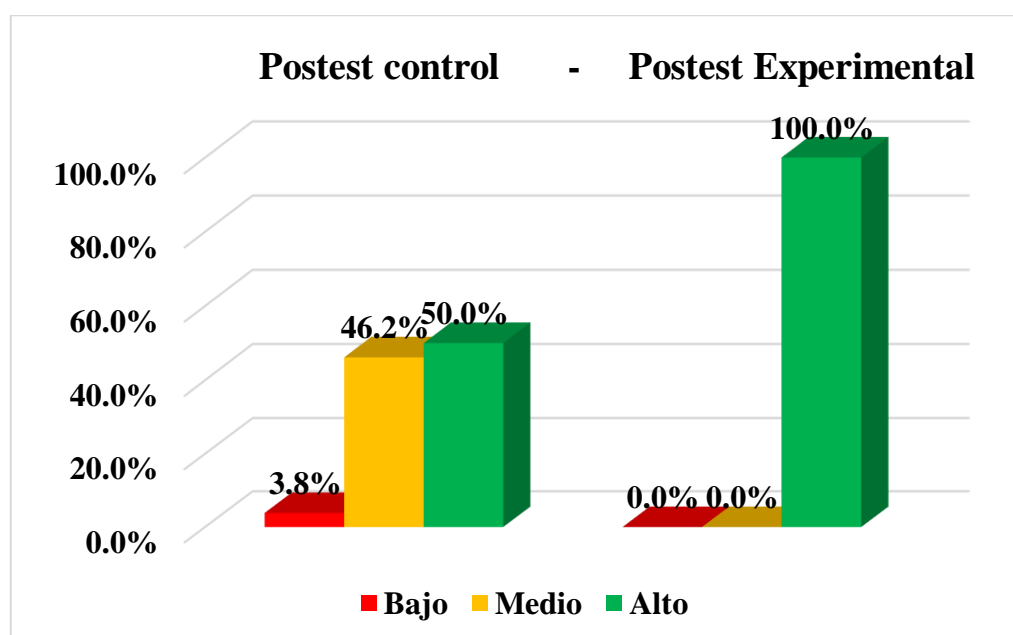


Figura 4. Comparación del postest de aplicación de la metodología de juego de roles en grupo control y experimental

Los resultados muestran un importante avance con respecto a la comunicación oral en los estudiantes con la aplicación de la metodología de juego de roles. Tal es el caso que se reporta que en el grupo control los resultados del postest es de 3.8% en el nivel

bajo, 46.2% en el nivel medio y 50.0% en el nivel alto. Mientras que en el grupo experimental solo se reportó un nivel de 100% alto, es decir se pudo cumplir con el objetivo de mejorar la comunicación oral.

Objetivo 4. Establecer las diferencias significativas entre la metodología de juego de roles y las estrategias actualmente empleadas en las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019

Tabla 10

Valores porcentuales de la evaluación de juego de roles - dramatización

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DESFAVORABLE	0	0.0%	0.0%	0.0%
	MODERADO	8	29.6%	29.6%	29.6%
	FAVORABLE	19	70.4%	70.4%	100.0%
	TOTAL	27	100.0%	100.0%	

Evaluación aplicada en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

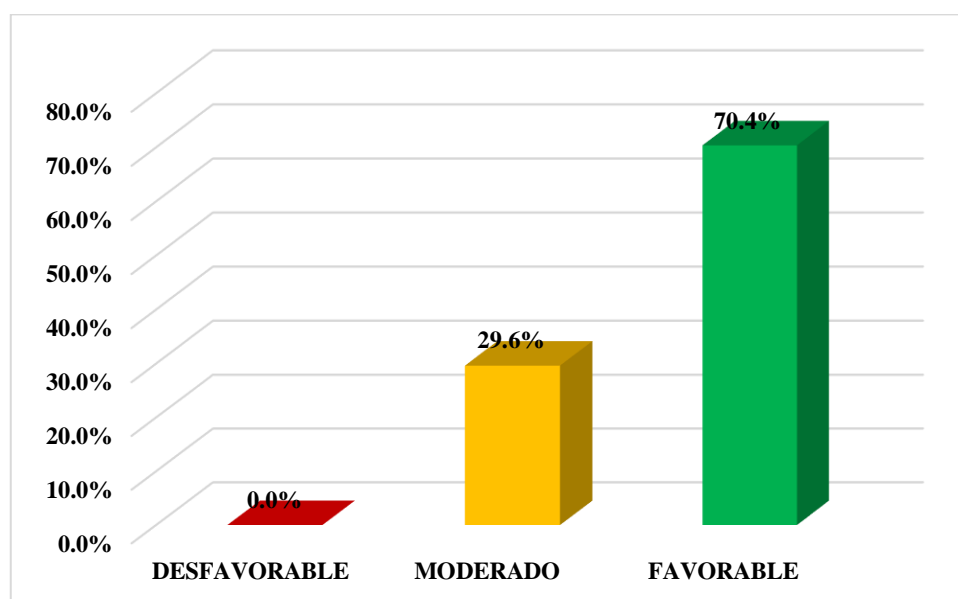


Figura 5. Valores porcentuales de la evaluación de juego de roles - dramatización

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la metodología juego de roles empleando la estrategia de dramatización se obtuvo un nivel favorable en el 70.4%, también se reportó un nivel moderado de 29.6%.

Tabla 11

Valores porcentuales del empleo de la creatividad en los estudiantes

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DESFAVORABLE	0	0.0%	0.0%	0.0%
	MODERADO	7	25.9%	25.9%	25.9%
	FAVORABLE	20	74.1%	74.1%	100.0%
	TOTAL	27	100.0%	100.0%	

Evaluación aplicada en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

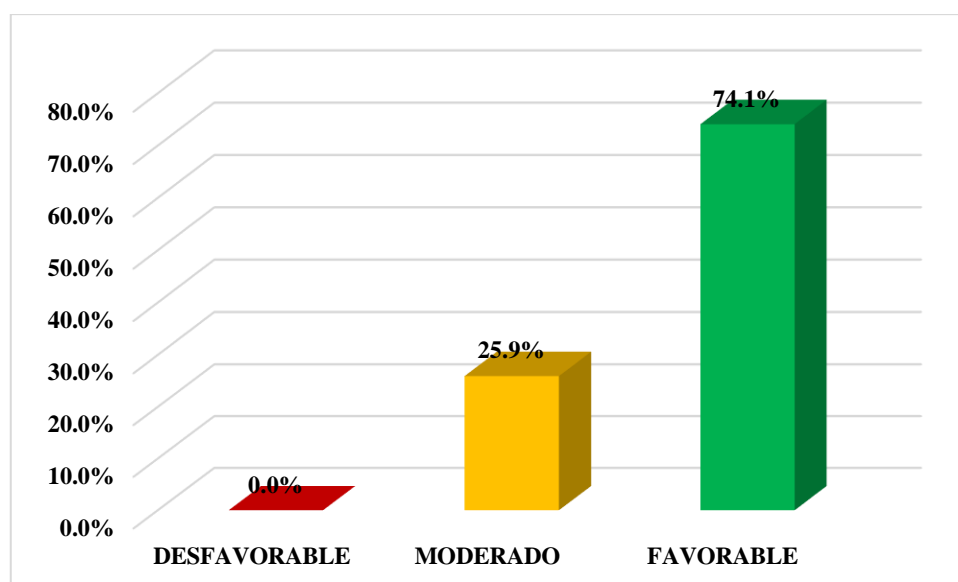


Figura 6. Valores porcentuales del empleo de la creatividad en los estudiantes

Luego de aplicar la metodología de juego de roles se pudo evidenciar que los estudiantes aplicaron su creatividad en su participación la cual se registró en un nivel favorable del 74.1% y en un nivel medio de 25.9%.

Tabla 12

Valores porcentuales del empleo de la expresión corporal en los estudiantes

		Expresión corporal			
	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DESFAVORABLE	0	0.0%	0.0%	0.0%
	MODERADO	14	51.9%	51.9%	51.9%
	FAVORABLE	13	48.1%	48.1%	100.0%
	TOTAL	27	100.0%	100.0%	

Evaluación aplicada en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

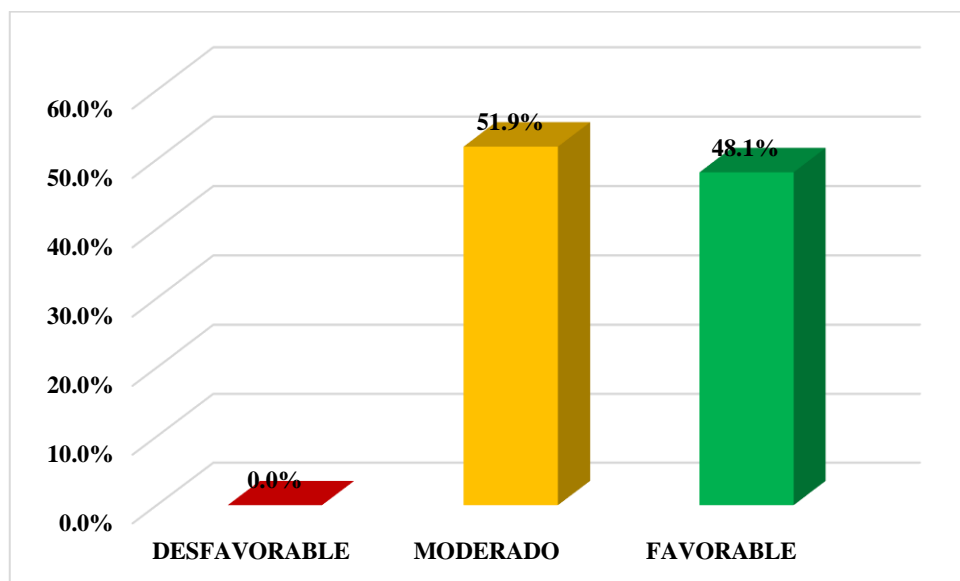


Figura 7. Comparación del postest en la comprensión inferencial del grupo control y experimental

Se registró que el 51.9% de los estudiantes emplearon su expresión corporal como parte del proceso de comunicación oral en un nivel moderado y el 48.1% fue de nivel favorable.

Tabla 13

Valores porcentuales del empleo de la comunicación en los estudiantes

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DESFAVORABLE	0	0.0%	0.0%	0.0%
	MODERADO	11	40.7%	40.7%	40.7%
	FAVORABLE	16	59.3%	59.3%	100.0%
	TOTAL	27	100.0%	100.0%	

Evaluación aplicada en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

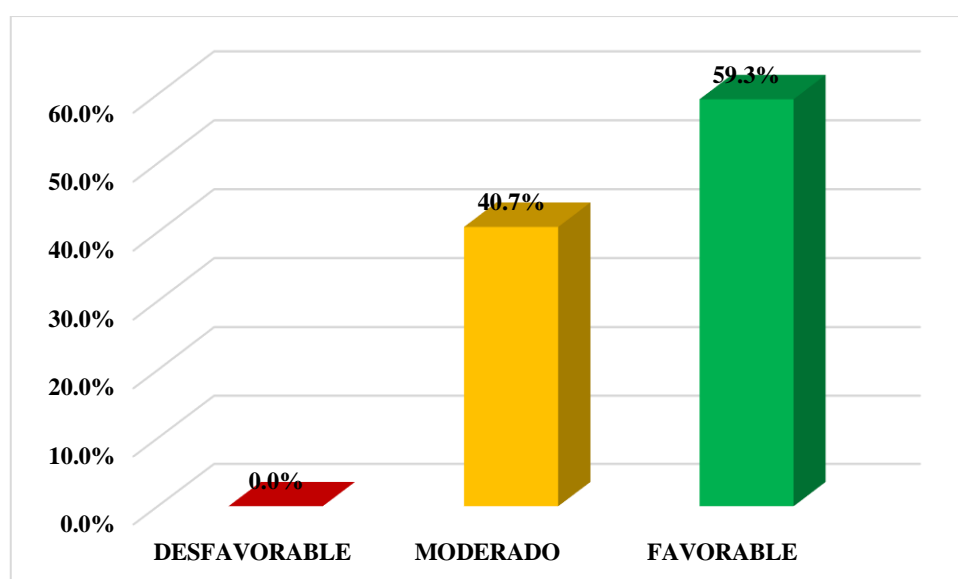


Figura 8. Valores porcentuales del empleo de la comunicación en los estudiantes

En cuanto a la comunicación empleando la palabra y la voz, se registró que el 40.7% tuvo un nivel moderado, mientras que el 59.3% tuvo un nivel favorable.

Tabla 14

Valores porcentuales del empleo de la representación en los estudiantes

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DESFAVORABLE	0	0.0%	0.0%	0.0%
	MODERADO	21	77.8%	77.8%	
	FAVORABLE	6	22.2%	22.2%	
	TOTAL	27	100.0%	100.0%	

Evaluación aplicada en la Institución Educativa Albert Einstein N° 1181 y Antenor Orrego Espinoza

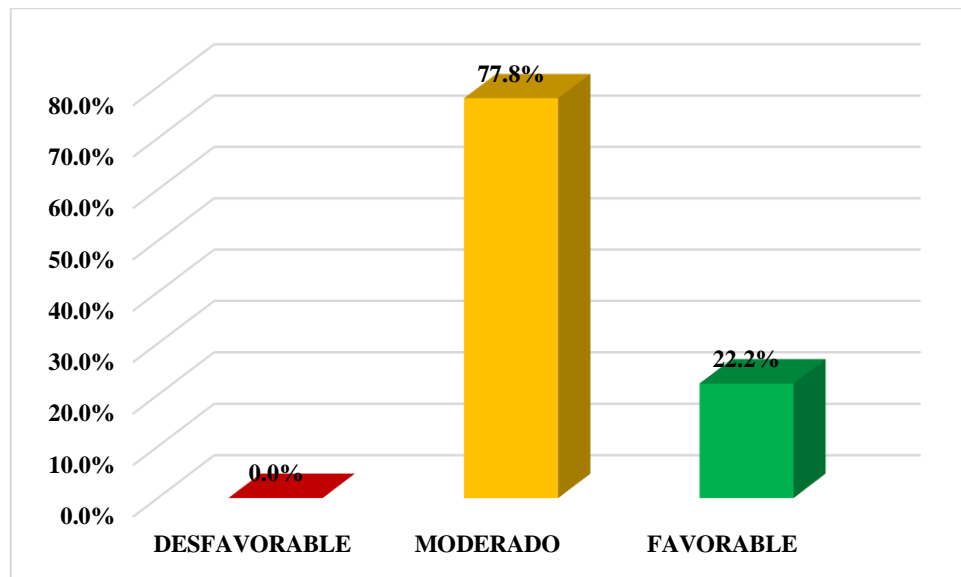


Figura 9. Valores porcentuales del empleo de la representación en los estudiantes

En cuanto a la representación de los personajes efectuada por los estudiantes, se registró que el 77.8% tuvo un nivel moderado, mientras que el 22.2% tuvo un nivel favorable.

Resultados inferenciales

Los resultados inferenciales se emplearon poder hacer la prueba de hipótesis, para ello se efectuó en primer lugar la prueba de normalidad para determinar si los resultados de la investigación tienen una tendencia normal o anormal. Posteriormente se aplicó la prueba de T – Student para poder probar la hipótesis:

- a. Prueba de normalidad / Interpretación
- b. Prueba de T-Student / Interpretación

Prueba de normalidad

Para este propósito se empleó la prueba de Shapiro-Wilk, debido a que la muestra fue de 26 y 27 estudiantes en el grupo control y grupo experimental respectivamente. Es decir fueron menos de 30 unidades, razón por la cual se empleó esta prueba.

Planteamiento de hipótesis para identificar la normalidad de datos

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal.

Resultados:

Tabla 15

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,134	26	,200*	,954	26	,282
Grupo Experimental	,169	26	,053	,936	26	,106

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación.

Teniendo en cuenta los resultados de Shapiro Wilk, se obtuvo un valor de la prueba de normalidad, de un nivel de significancia de 0.282 para el pretest en el grupo control y de 0.106 para el pretest en el grupo experimental. En ambos casos, los resultados son mayores a $\alpha = 0.05$, esto nos da evidencia de que los datos son normales. Resultado que permite aceptar la hipótesis nula, porque los datos provienen de una distribución normal. Por tanto, ambos resultados nos indican que se puede aplicar la prueba de T-Student para comparar las medias.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: La aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; no mejora significativamente la comunicación oral.

H_a: La aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.

Tabla 16

Comparación del postest en grupo control y experimental

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PosTest Control	-4,23077	2,48689	,48772	-5,23525	-3,22629	-	25	,000
Postest Experimental						8,675		

Interpretación

Con un nivel de confianza del 95% y observando la diferencia de medias, la cual es - 4.23077, lo cual indica que el resultado en el postest del grupo experimental es superior al postest del grupo control, indicando que hay un cambio significativo; en este caso referido a la mejora de la comunicación oral. Así también se observa que el nivel de significancia es de 0.000, es decir es menor a $\alpha = 0.05$, lo cual indica que sí hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Es decir, “La aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral”.

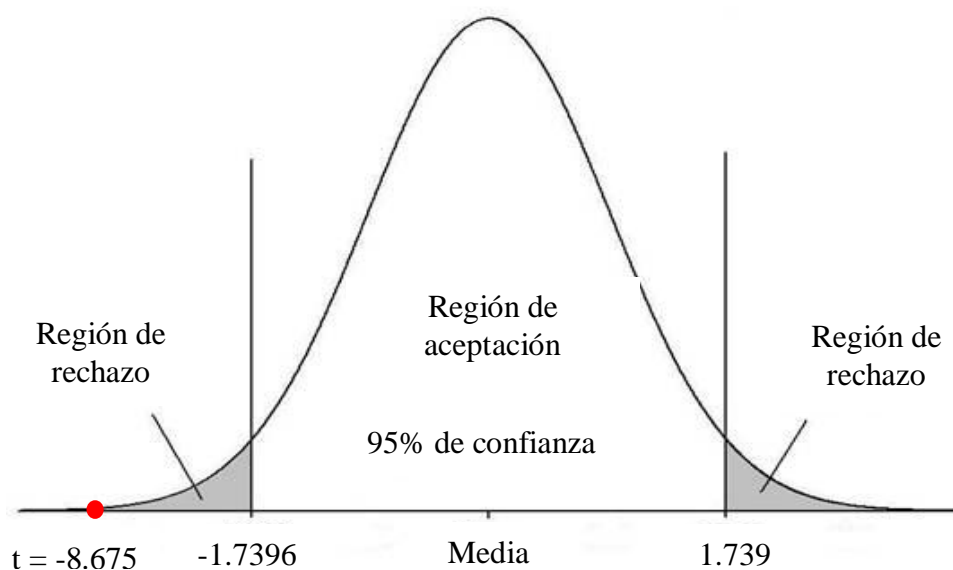


Figura 10. Zona de rechazo y aceptación en el postest en grupo control y experimental

Hipótesis específica 1.

Ho: Los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; no emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación.

Ha: Los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación.

Siendo esta hipótesis de tipo descriptiva, no se requiere prueba de hipótesis, pero de manera descriptiva se puede afirmar que los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; no emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación. Por lo que se acepta la hipótesis nula.

Hipótesis específica 2.

Ho: Los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen un buen desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral.

Ha: Los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen poco desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral.

De acuerdo a los resultados descriptivos de la tabla 6, se pudo evidenciar que los estudiantes del grupo control y experimental de las dos Instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen un buen desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral, por lo que se acepta la hipótesis nula.

También se puede probar con la T – Student del pretest en ambas Instituciones Educativas donde se aplicó dicha prueba.

Tabla 17

Comparación de comunicación oral en el pretest del grupo control y experimental

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pretest Control									
Pretest Experimental	,00000	8,20731	1,60959	-3,31501	3,31501	,000	25	1,000	

Interpretación

Con un nivel de confianza del 95% y de acuerdo a los resultados de la prueba de T – Student no hay diferencias entre las medias de ambas muestras, es decir el valor es de 0.00000 mostrando con ello que en el pretest los estudiantes tanto del grupo control como del grupo experimental se encuentran en las mismas condiciones en cuanto a la comunicación oral. Así también se observa que el nivel de significancia es de 1.000; es decir es superior a $\alpha = 0.05$, lo cual indica que no hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis del investigador. Es decir, “Los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen un buen desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral”.

Hipótesis específica 3

Ho: Las estrategias de la metodología juego de roles no mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Ha: Las estrategias de la metodología juego de roles mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Tabla 18

Comparación de medias en el postest en grupo control y experimental

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Postest Grupo Control	11,7692	26	2,48689	,48772
Postest Grupo Experimental	16,0000	26	,00000	,00000

Interpretación

Se puede apreciar en los resultados del postest en el grupo control y el experimental que la comparación de medias en ambos casos es sustancial. La diferencia es 4.23077 a favor del grupo experimental, lo que significa que hubo un cambio o mejora en ellos con respecto a la comunicación oral. Por lo que se acepta la hipótesis del investigador, es decir: “Las estrategias de la metodología juego de roles mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019”.

Hipótesis específica 4

Ho: No existen diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Ha: Existen diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la

comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Esta hipótesis se prueba con la T – Student aplicada en el postest en ambos grupos, cuya diferencia fue significativa, obteniéndose un nivel de significancia de 0.000, es decir menor a $\alpha = 0.05$, lo cual indica que sí hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Es decir, “Existen diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019”.

4.2 Análisis de resultados

El objetivo general de la investigación fue: “Comparar la aplicación de la metodología de juego de roles en el desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019”. Se pudo realizar la comparación de la metodología de juego de roles en las Instituciones Educativas en estudio, obteniéndose resultados significativos. Ello se comprueba con los resultados descriptivos reportados en esta investigación, los cuales indican que la mejora fue de 50% en el nivel alto con la aplicación de una estrategia actualmente empleada con el 100% de efectividad con la aplicación de la metodología de juego de roles. Aunque en el pretest no se pudo apreciar diferencias significativas en ambos grupos, pues ambos mostraron un nivel alto de comunicación oral. Un resultado similar fue el que obtuvo Bonilla (2015), quien reporta que en su investigación los estudiantes pasaron de un logro de aprendizaje bajo de 62% a un nivel medio y alto de 50%.

Del mismo modo, en cuanto al objetivo N° 2: Identificar la metodología de juego de roles en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019. No se pudo evidenciar el empleo de dicha metodología, pero si se pudo apreciar que los estudiantes de ambas instituciones educativas tenían un buen nivel de comunicación oral, por lo que la diferencia de medias en ese aspecto fue de 0.000. A diferencia de Quíspe (2019), que en su investigación reportó que el logro de aprendizaje de los estudiantes de su investigación fue de 61.54% en un aprendizaje de inicio, es decir bajo. Del mismo modo, Vela (2018) también reportó en su investigación que el logro de aprendizaje en el pre test fue de nivel bajo, debido a que el 45% tienen una calificación de C y el 50% una calificación de B.

En cuanto al segundo objetivo específico: Determinar la comunicación oral en los aprendizajes de los estudiantes en el área curricular de comunicación de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019. Se determinó que la comunicación oral en ambas Instituciones Educativas fue de nivel alto, siendo de 88.5% en el grupo control y de 96.3% en el grupo experimental, ello demuestra que las estrategias que actualmente emplean los docentes en ambos grupos tienen respuestas positivas en los estudiantes. Este resultado es contrario a los reportados por Quíspe (2019) y Vela (2018), quienes afirman que en ambas investigaciones sus resultados son de nivel bajo.

En el tercer objetivo de la investigación se planteó: Aplicar la metodología de juego de roles a los estudiantes de las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019. Este objetivo se realizó obteniendo resultados óptimos y diferencias significativas. Tal es el caso que

en los resultados descriptivos el incremento del nivel de comunicación fue de 50% en el grupo control a 100% en el grupo experimental, ello quiere decir que mejoró las condiciones de la comunicación oral en el grupo experimental. Ello también se puede apreciar en las medias de ambos grupos, los cuales se obtuvo una diferencia de 4.23077 con respecto al grupo control, lo que significa que la metodología de juego de roles cumplió con el objetivo de obtener mejoras en los estudiantes. También se pudo apreciar en los resultados de la T – Student, la cual teniendo un $p = 0.000$ inferior a $\alpha = 0.05$, permitió rechazar la hipótesis nula. Similar resultado obtuvo Roque y Luque (2018), quienes al final de su investigación reportaron en las conclusiones que la T - Student fue superior luego de aplicar la estrategia, la cual mejoró de la expresión oral.

Finalmente se tiene el objetivo cuarto que dice: Establecer las diferencias significativas entre la metodología de juego de roles y las estrategias actualmente empleadas en las Instituciones Educativas Antenor Orrego y Albert Einstein N° 1181 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019. Este objetivo se cumplió al reportar en los resultados de la T – Student que con un nivel de confianza del 95% y observando la diferencia de medias, la cual es - 4.23077, lo cual indica que el resultado en el posttest del grupo experimental es superior al posttest del grupo control, indicando que hay un cambio significativo; en este caso referido a la mejora de la comunicación oral. Así también se observa que el nivel de significancia es de 0.000, es decir es menor a $\alpha = 0.05$, lo cual indica que sí hay diferencias significativas entre las varianzas por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

V. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Primero: Se concluye que la aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; mejora significativamente la comunicación oral.

Segundo: Se concluye que los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019; emplean la metodología de juego de roles para mejorar la competencia comunicación oral del área curricular de comunicación.

Tercero: Se concluye que los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, 2019 tienen poco desarrollo del logro del aprendizaje de la competencia comunicación oral.

Cuarto: Se concluye que las estrategias de la metodología juego de roles mejoran la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Quinto: Se concluye que existe diferencias significativas entre las estrategias actualmente empleadas en dos instituciones educativas y la metodología juego de roles para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

Recomendaciones

Primera: Se recomienda que la metodología de juego de roles en estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, se implemente de manera permanente.

Segunda: Los docentes de las Instituciones Educativas en general deben comprometerse a investigar sobre nuevas estrategias que mejoren las condiciones de aprendizaje de los estudiantes.

Tercera: Es importante que los estudiantes se expresen libremente mediante el uso de estrategias de juegos y no hayan reglas que limiten la expresión natural a través del comunicación verbal, no verbal y paraverbal.

Cuarta: La Institución Educativa debe estar atenta a los problemas de comunicación oral que presentan los estudiantes, para poder realizar un análisis incluso con ayuda profesional e identificar la causa de dicho problema y actuar sobre la mejora de las condiciones de su aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Bassat, L. (2014). *La creatividad*. Conecta. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=haHBAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=creatividad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjzweig_drkAhUyTt8KHblNAckQ6AEIKDAA#v=onepage&q=creatividad&f=false
- Bernardo, J. (2004). *Una didáctica para hoy*. Ediciones RIALP S.A. España. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books>
- Bonilla, G. (2015). *Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés* (Tesis de pregrado). Universidad Libre de Colombia. Bogotá. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8404/PROYECTO%20DE%20GRADO%20GABRIEL%20FELIPE%20BONILLA%20ANGULO.pdf?sequence=1>
- Campusano, K. y Díaz Olivos, C. (2017). *Manual de orientaciones didácticas: orientaciones para su selección*. Ediciones INACAP. Santiago de Chile. Recuperado de <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Cañizares, J. y Carbonero Celis, C. (2017). *La expresión corporal en tu hijo*. UM Ediciones. España. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=V6eeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-AKHZddAgIQ6AEITTAG#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%20en%20el%20teatro&f=false>

- Cobo y Valdivia (2017). *Juego de roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
Recuperado de <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Corral, C. (2014). *La expresión oral en la educación primaria* (Tesis de pregrado).
Universidad de la Rioja. España. Recuperado de
https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000720.pdf
- David, J. (1997). *Juegos creativos para la vida moderna* (4a ed.). Buenos Aires,
Argentina: Ediciones Lumen Humanitas.
- Flores, Ávila, Rojas, Sáez, Acosta y Díaz (2017). *Estrategias didácticas para el
aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Universidad de
Concepción. Chile. Recuperado de
http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Gaete, A. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes
universitarios*. Universidad de la Sabana. Recuperado de
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/sabana/index.php/eye/article/viewArticle/1923/2512>
- Grande, M. y Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Revista Teoría de
la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Grasso, L. (2006). *Encuestas. Elementos para su diseño y análisis*. Córdoba.
Encuentro Grupo Editor. Recuperada de
<https://books.google.com.pe/books?isbn=9872302235>

- Gorbaneff, Y. (2007). *Problemas, experimentos, juegos de roles para el pensamiento administrativo*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Recuperado de <https://books.google.com.pe> > books
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. 6° Edición. México. Editorial Mc Graw Hill.
- Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica (20138). *Mapas de Progreso del Aprendizaje de la Comunicación Oral*. Lima, Perú. Recuperado de https://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2014/10/MapasProgreso_Comunicacion_Oral.pdf
- Quijada, V. (2014). *Comunicación oral y escrita*. Editorial Tomasz Bogdanski. Recuperado de <https://books.google.com.pe> > books
- Quíspe, I. (2019). *Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Huarisani - Renjachi del distrito, provincia de Huancané región Puno, año 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Puno. Recuperado de ENFOQUE_COLABORATIVO_EXPRESION_ORAL_JUEGO_DE_ROLES_QUISPE_GUTIERREZ_ISABEL.pdf
- Langevin, L. (2000). *La comunicación, un arte que se aprende*. Sal Tarrae ediciones. Colombia. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=t8b75Cp6a24C&printsec=frontcover&>

dq=comunicaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjB9Z3CqNvkAhWPslkKHRnsAhcQ6AEILTAB#v=onepage&q=comunicaci%C3%B3n&f=false

Ministerio de Educación (s.f.). *Programa Curricular de Educación Primaria*.

Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

MINEDU (2000). *Programa Curricular de Educación Primaria de Menores*.

Dirección Nacional de Educación Inicial y Primaria. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/xtras/fundamentacion_I_ciclo.doc

Muñoz, L. (2016). *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión*

oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016

(Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú. Recuperado de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/528/mu%C3%B1oz_al.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Padín, W. (2005). *Manual de Teatro Escolar*. La Editorial Universidad de Puerto Rico.

Recuperado de

[https://books.google.com.pe/books?id=alSkbPMLuPkC&pg=PA21&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-](https://books.google.com.pe/books?id=alSkbPMLuPkC&pg=PA21&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-AKHZddAgIQ6AEIMjAC#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%20en%20el%20teatro&f=false)

[AKHZddAgIQ6AEIMjAC#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%](https://books.google.com.pe/books?id=alSkbPMLuPkC&pg=PA21&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-AKHZddAgIQ6AEIMjAC#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%20en%20el%20teatro&f=false)

[20en%20el%20teatro&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=alSkbPMLuPkC&pg=PA21&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-AKHZddAgIQ6AEIMjAC#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%20en%20el%20teatro&f=false)

Pérez, J. (2015). Los estilos de aprendizaje y el desarrollo de la competencia lingüística

en alumnos de sexto grado de educación primaria. *Revista de estilo de*

aprendizaje. Vol 8. N° 15. México. Recuperado de
file:///C:/Users/user/Downloads/210-804-1-PB.pdf

Pinedo, W. (1988). *Elementos de dramatización*. Cuba: Mundi.

Prieto, L. y Cantón Mayo, I. (2015). La expresión oral en primaria: A propósito de una experiencia práctica en el aula. *Foro Educativo*. N° 25. Pp. 31 – 52.
Recuperado de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaExpresionOralEnPrimaria-6429432.pdf

Rojas, P. (2017). *Técnicas de expresión corporal*. Wanceulen Editorial. España.
Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=1-pGDwAAQBAJ&pg=PA37&dq=expresi%C3%B3n+corporal+en+el+teatro&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiN7qvNgNvkAhXkg-AKHZddAgIQ6AEIQDAE#v=onepage&q=expresi%C3%B3n%20corporal%20en%20el%20teatro&f=false>

Roque, E. y Luque Quispe, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú. Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tamayo, M. (s.f.). Tipos de investigación.

ULADECH (2016). *Código de ética para la investigación*. Versión 001. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Universia (s.f.). Guía para elaborar una tesis. Universia Argentina.

Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Puno. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4103/JUEGOS_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VELA_GUZMAN_KRISLY_VANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

1. Pretest sobre comunicación oral

Instrucciones:

Marca con un aspa (x) las respuestas que consideren estén acordes a la pregunta realizada, donde la respuesta está en una escala de 1 al 4, donde “Nunca”, es considerada como una respuesta o acontecimiento que jamás sucede y “Siempre” es una respuesta que consideras suele suceder normalmente. “Casi siempre” y “A veces”, son respuestas que se dan de vez en cuando, no es usual que se suceda.

Nº	Ítem	Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
	Comprensión oral				
1	Comprende el mensaje que escucha o lee	4	3	2	1
2	Comprende e interpreta el lenguaje verbal del interlocutor	4	3	2	1
3	Comprende e interpreta el lenguaje no verbal del interlocutor	4	3	2	1
4	Comprende e interpreta el tema de los mensajes orales que escucha	4	3	2	1
5	Comprende e interpreta el propósito de los mensajes orales que escucha	4	3	2	1
6	Comprende e interpreta las conclusiones de los mensajes orales que escucha	4	3	2	1
7	Reflexiona sobre el mensaje oral de su interlocutor.	4	3	2	1
8	Compara el mensaje oral de su interlocutor con lo que conoce.	4	3	2	1
9	Relaciona el mensaje oral de su interlocutor con lo que conoces	4	3	2	1
	Producción oral				
10	Adecua su mensaje al nivel de comprensión de su interlocutor.	4	3	2	1
11	Adecua su mensaje al propósito que desea obtener.	4	3	2	1
12	Adecua su mensaje al contexto donde se desenvuelve.	4	3	2	1
13	Expreso mis ideas de forma clara y coherente	4	3	2	1
14	Emplea palabras nuevas que escucha recientemente y adecua a su vocabulario.	4	3	2	1
15	Emplea gestos para complementar el mensaje que quiere dar.	4	3	2	1
16	Emplea expresiones que refuerzan las emociones que quiere expresar.	4	3	2	1
17	Realiza preguntas a su interlocutor con la finalidad de aclarar sus dudas	4	3	2	1
18	Complementa o realiza aportes que permiten mejorar la explicación del mensaje de su interlocutor	4	3	2	1

2. Actitud en clase (Dramatización)

Tema: Aprender a ponerse en el lugar de otras personas

(Instrumento de evaluación)

Objetivos

- a) Reflexionar sobre los diferentes roles existentes en el grupo
- b) Mejorar el conocimiento del grupo y su integración
- c) Buscar soluciones conjuntas a las conductas en el grupo que pueden resultar perjudiciales para el grupo en general.

Orientaciones didácticas:

1) Comentario inicial:

La actividad que vamos a realizar es un “juego de roles”. Esta es una metodología que consiste en la representación de una serie de roles de algunos personajes de la realidad. Esta es la dramatización de una clase cualquiera común y corriente del día a día. Algunos de los estudiantes van a representar papeles y los demás deben actuar con normalidad, como si normalmente estuvieran en clase, pero a su vez intentando observar y descubrir el papel que está asumiendo su compañero. El objetivo de esta dinámica es que reconozcan algunas de las conductas o actitudes que se presentan normalmente en clases. Con la finalidad de “ponerse en el lugar de”, se deben asumir los papeles y así podrá comprender mejor, tanto a quienes se van a representar como a quienes se van a descubrir.

2) Se distribuyen los papeles, indicando que no comenten con sus compañeros el papel que tiene que representar.

Los papeles se deben otorgarse de manera que la dramatización se realice de forma natural y sea lo más representativa posible, con el fin de lograr el objetivo propuesto.

Especificación de roles

Profesor (a). Debe explicar al alumnado que le va a leer un texto, del que posteriormente deberán efectuar un trabajo. A continuación inicia la lectura despacio y de forma clara, respetando los signos de puntuación. Levanta la vista de vez en cuando, para monitorear la atención de los estudiantes y si es necesario hace algunas llamadas de atención para captarla hacia la lectura.

Alumno (a) atento (a). Este papel lo realizan gran parte de los estudiantes que se encuentran atentos a la clase. La característica es que siempre presta atención a la explicación del docente. Emplea su material de trabajo y efectúa apuntes cuando lo considera necesario.

Dos alumnos (as) discutiendo. Este rol lo asumen dos estudiantes que están hablando todo el tiempo en clase en voz alta y hacen notoria su interrupción. Las características radican en que no prestan atención en absoluto en clase, están en su mundo, discuten, no escuchan, no toman apuntes, están más interesados en su asunto (puede ser discusión por un lápiz o cualquier otro asunto) y captan la atención con su discusión en todo el aula.

Un alumno que golpea a su compañero. Éste es un estudiante muy inquieto que disfruta fastidiando a los compañeros que están atentos. En este caso golpea a otro estudiante que está atento en clase y lo interrumpe reiteradamente. A tal punto que el estudiante que es víctima reacciona y se produce un conflicto, en el que tiene que intervenir el docente.

Alumno (a) distraído (a). Es una alumna que se aburre, en clase, se distrae, mira por la ventana, no le interesa el tema, no realiza apuntes, tiene su carpeta desorganizada, mira a su compañera de adelante, voltea a mirar a su compañera de atrás, le pregunta a otra compañera a qué hora acaba la clase, se mueve constantemente en su silla e

incluso se para y camina en el salón de un lado a otro de manera silenciosa para preguntar sobre cualquier cosa a un compañero (a) que está en otro asiento.

Alumno (a) que duerme en clase. Se acomoda plácidamente en el asiento y descansa ya sea en la misma silla o se acomoda con sus brazos encima de la carpeta y duerme plácidamente sin poner atención y sin importarle que se está llevando a cabo la clase.

Alumno (a) que juega en su celular. Es un (a) alumno (a) tecnológica, anda con su celular chateando en clase, mirando el youtube e incluso usa audífonos, se distrae, se ríe de lo que ve en el celular y conversa sin poner atención y sin importarle la clase.

3) Se realiza la dramatización

El docente actúa como observador, considerando el tiempo suficiente para cumplir con los objetivos y que se den los episodios que ha planificado que deben darse, entonces da por terminada la dramatización. Ello considerando que no debe cortarlo en el mejor momento de la dramatización.

4) Se comenta en la clase

En este punto el docente identifica los papeles interpretados en la clase, para ello pide a los observadores previamente identificados que identifiquen los rasgos de los personajes detallando y explicando la conducta que asumieron. Del mismo modo se hace con los personajes que asumieron los papeles, se le pide que describan en sus propias palabras el papel que representaron. Para finalizar el docente explica acerca de la representación de los papeles en la vida real, considerando los comportamientos que se representaron y si estos son los adecuados en clase y en la vida cotidiana, además comenta cuál es la manera adecuada de evitar los conflictos y la agresión entre compañeros.

3. Pos test: Ficha de comunicación oral

Tema: Aprender a ponerse en el lugar de otras personas

1	¿Quiénes son los personajes que intervienen en la dramatización?
2	¿Dónde ocurren los hechos?
3	¿Qué problemas identifica en la clase?
4	¿Qué sentimientos le produjo el comportamiento de cada uno de los personajes?
5	¿Qué actitudes tuvieron los personajes?
6	¿Qué solución usted propone frente a los problemas que ha identificado?

Ítem	1 punto	1 punto	1 punto	Sub total máximo
1	Docente	Alumnos	Otros	3
2	Salón de clase			1
3	Desorden	Falta de atención	Agresividad	3
4	Disgusto	Pena	Vergüenza	3
5	Distracción	Agresividad	Atención	3
6	Solución	Solución	Solución	3

4. Evaluación de dramatización

N°	Ítem	Participación			
		Excelente (4)	Buena (3)	Regular (2)	Mala (1)
	Creatividad				
1	Menciona posibles soluciones ante la dramatización.	4	3	2	1
2	Combina las palabras nuevas con otras en su opinión.	4	3	2	1
3	Dice lo que le gusta o disgusta de los personajes.	4	3	2	1
	Expresión corporal				
4	Realiza los movimientos del personaje que más le gustó.	4	3	2	1
5	Reafirma con el lenguaje corporal lo que expresa oralmente.	4	3	2	1
	Comunicación				
6	Comunica con claridad el mensaje de la dramatización.	4	3	2	1
7	Dice en sus propias palabras lo que entendió.	4	3	2	1
8	Participa con entusiasmo dando sus opiniones.	4	3	2	1
9	Pronuncia correctamente las palabras nuevas.	4	3	2	1
10	Emplea palabras nuevas en su vocabulario.	4	3	2	1
11	Entona correctamente las palabras al hablar.	4	3	2	1
	Representación				
12	Explora lo que observa de la dramatización.	4	3	2	1
13	Analiza el papel de los personajes y emite una opinión clara y precisa.	4	3	2	1

Anexo 2: Carta de presentación para la institución educativa

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Lima, 25 Setiembre de 2019

CARTA N° 01 – 2019.

Señora: Audrey Bertha Hinostroza

Sub Directora

Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza San Juan de Lurigancho.

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo manifestarle que me encuentro realizando mi tesis de Maestría en Maestría en educación con mención en Docencia, Currículo e Investigación en la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, con la finalidad de optar el Grado Académico de Maestra con mención en Docencia, Currículo e Investigación.

El título de mi investigación: "Comparativo de aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019" los resultados de la investigación realizada serán publicados en el repositorio de nuestra universidad y en el de la SUNEDU.

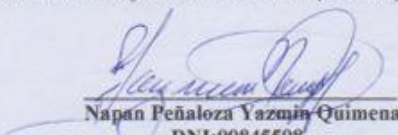
Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información.

Para tal efecto, mis datos son:

NAPAN PEÑALOZA YAZMIN QUIMENA

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


Napan Peñaloza Yazmin Quimena
DNI:09845598



Recepción
(Handwritten signature)

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Lima, 25 Setiembre de 2019

CARTA N° 01 – 2019.

Señor: Wilfredo Jesús Ninapayta Llamccaya-

Sub Director

Institución Educativa - Albert Einstein de San Juan de Lurigancho.

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo manifestarle que me encuentro realizando mi tesis de Maestría en Maestría en educación con mención en Docencia, Currículo e Investigación en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con la finalidad de optar el Grado Académico de Maestra con mención en Docencia, Currículo e Investigación.

El título de mi investigación: "Comparativo de aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de primaria de las instituciones educativas distrito de San Juan de Lurigancho, 2019" los resultados de la investigación realizada serán publicados en el repositorio de nuestra universidad y en el de la SUNEDU.


Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información.

Para tal efecto, mis datos son:

NAPAN PEÑALOZA YAZMIN QUIMENA


Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


Napán Peñaloza Yazmin Quimena
DNI:09845598



Anexo 3: Validez y confiabilidad del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir

Comparativo de aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de primaria de las Instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019.

Título de la Investigación: _____

Autora: Yasmin Quispe Napari Penabaza

Centro de Estudios: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación		<input checked="" type="checkbox"/>		
Cantidad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Calidad		<input checked="" type="checkbox"/>		

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Explicar oralmente a los estudiantes sobre el desarrollo del pretest, sobre la escala de Likert

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación	<input checked="" type="checkbox"/>			
Claridad en la redacción		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación de las opciones de respuestas		<input checked="" type="checkbox"/>		
Cantidad de preguntas		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación a los destinatarios		<input checked="" type="checkbox"/>		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		<input checked="" type="checkbox"/>		

Modificaciones que haría a las preguntas:

OK

Preguntas que agregaría:

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		

Percepción general del cuestionario
Buena.

Observaciones y recomendaciones:
mejorar el criterio de puntuación del posttest, debe ser 5 de 5 rangos.

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres: *Castello Mathews Willy*
Grado y Año de obtención: *Magister en gestión pública*
Institución donde labora: *Universidad de San Ignacio de Loyola*

Castello
.....
Mg. Willy Castello Mathews
Maestro en Gestión Pública

Firma y sello

Confiabilidad del instrumento

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	26	96,3
	Excluido ^a	1	3,7
	Total	27	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Las preguntas del cuestionario fueron 27.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach basada en		
Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos
,819	,825	18

El valor del Alfa de Cronbach para el cuestionario empleado en el grupo control y experimental fue 0.819 valor que según la table del coeficiente de Alfa de Cronbach tiene una relación muy alta, aspecto que permite afirmar que el cuestionario tiene confiabilidad.