



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGO DE ROLES Y LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS  
NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°216 CARITAS FELICES  
DE LA PROVINCIA DE FERREÑAFE, 2021.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

**MELFI PEREZ BECERRA**

**ORCID: 0000-0002-9023-9116**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2021**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

**MELFI PEREZ BECERRA**

**ORCID: 0000-0002-9023-9116**

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

### **ASESOR**

**Amaya Saucedo Rosas Amadeo**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

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

### **JURADO**

**ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO**

**ORCID ID 0000-0002-3272-8560**

**MUÑOZ PACHECO LUIS ALBERTO**

**ORCID ID 0000-0003-3897-0849**

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**

**ORCID ID 0000-0003-1597-3422**

## **FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro  
**Presidente**

---

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto  
**Miembro**

---

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia  
**Miembro**

---

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**

**Asesor**

## **DEDICATORIA**

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, a Dios por darme la vida y a mi familia por su apoyo Agradezco a mi Institución Educativa “amauta excellent” del distrito el porvenir provincia Trujillo donde realizando la presente investigación

A mis padres por su apoyo incondicional durante estos 5 años y a toda mi familia por impulsarme a ser mejor cada día.

## **AGRADECIMIENTO**

Al Dr. Amadeo por su gran labor de maestro, por su enseñanza y dedicación a cada uno de nosotros. A la Universidad y los docentes de la universidad, por su importante aporte y participación activa en el desarrollo de esta tesis. a mi hermana por su comprensión y apoyo moral. a mis padres por su apoyo incondicional. Dios por toda su bendición.

## RESUMEN

La investigación titulada juegos de roles y la expresión oral en los niños de 05 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021, se ha tenido como objetivo Determinar la relación entre los juegos de roles y la expresión oral en los niños de 05 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 75 estudiantes y una muestra de 40 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo titulada juegos de roles y la expresión oral, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de  $r = 0,758$  entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa  $r = 0,67$ ,  $r = 0,62$ ,  $r = 0,759$ , entre los juegos de roles y la expresión oral y sus 3 dimensiones. Se llegó a la conclusión según los resultados obtenidos que existe relación alta entre juegos de roles y la expresión oral en los niños, por lo tanto, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Expresión corporal, estrategia, desarrollo.

## ABSTRACT

The research entitled role-playing and oral expression in children of 05 years of initial education of the Educational Institution N ° 216 happy faces of the province of ferreñafe, 2021, has been aimed at determining the relationship between role-playing and Oral expression in children of 05 years of initial education of the Educational Institution N ° 216 happy faces of the province of Ferreñafe, 2021, the scope of the research was oriented to students of 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative research, the descriptive level and the design was descriptive correlational, the studied population was 75 students and a sample of 40 students, the probabilistic sampling technique was used where all the units of the population had the same probability of being selected for the application used the observation as a technique and the instrument the checklist titled role plays and oral expression, which was originally prepared by me and validated by experts, The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho, obtaining a high correlation of  $r = 0.758$  between both variables. The following results: there is a significant relationship  $r = 0.67$ ,  $r = 0.62$ ,  $r = 0.759$ , between role plays and oral expression and its 3 dimensions. According to the results obtained, it was concluded that there is a high relationship between role plays and oral expression in children, therefore, the research hypothesis is approved.

Keywords: Body expression, strategy, development.

## INDICE

TÍTULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE.....	viii
INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS .....	x
I.INTRODUCCIÓN.....	11
II.Revisión de literatura .....	16
2.1.Antecedente .....	16
2.2.Bases teóricas de la investigación.....	22
2.2.1. juegos de roles .....	22
2.2.1.1.Difinicion.....	22
2.2.1.2.Características del juego de roles.....	22
2.2.1.3. Importancia del juego de roles en la edad pre escolar .....	23
2.2.1.4.Finalidad del juego de roles .....	24
2.2.1.5.Clases de juego de roles: .....	25
2.2.1.6.Juegos de roles: características .....	25
2.2.1.7.Juego de roles del niño preescolar en la conducta .....	26
2.2.1.8 Importancia del juego de roles en la edad pre-escolar .....	27
2.2.2.Definición de expresión oral.....	28
2.2.2.1.Teorías de desarrollo del lenguaje .....	29
2.2.2.2.Los principios de Piaget.....	30
2.2.2.4.Fases de la expresión oral .....	32
III. HIPÓTESIS GENERAL.....	35
IV.METODOLOGÍA.....	36
4.3. Definición y operacionalización de la variable.....	39
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	41

4.6.Principios éticos.....	46
V.RESULTADOS.....	47
5.1.Resultados.....	47
5.2. Análisis de los Resultados .....	52
VI. CONCLUSIONES.....	57
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. ....	59
ANEXOS .....	62

## INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

### Tablas

Tabla 1 poblacion.....	38
Tabla 2. Muestra .....	38
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable. ....	40
Tabla 4 distribución de las puntuaciones de los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años.....	47
Tabla 5 distribución de la expresión oral en los niños en los niños de 5 años .....	48
Tabla 6 relación entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años .....	49
Tabla 7 relación entre entre los juegosde roles y la pronunciación en los niños de 5 años .....	50
Tabla 8 relación entre los juegos de roles y la fluidez de los niños de 5 .....	51
Tabla 9 relación entre los juego de roles y el vocabulario en los niños 5 años .....	52

### Graficos

Gráfico 1 Porcentaje de las puntuaciones de los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años” .....	47
Gráfico 2 Porcentaje de la expresión oral en los niños en los niños de 5 años.....	48

## **I.INTRODUCCIÓN.**

El niño desde sus primeros años de vida está ávido de aprender, su curiosidad es innata e inmensa, le atrae todo lo novedoso y lo que llama su atención. Sonidos, imágenes, actividades con movimiento, juegos, deportes, en fin, su cerebro en formación recibe y retiene cantidades enormes de información a cada momento.

Son estos primeros aprendizajes fundamentales para el desarrollo de los niños, es el mejor momento para estimularlos en todo sentido, enseñándoles formas de aprender que les faciliten la recepción de conocimientos y buscar soluciones por su propia cuenta, ya sea razonando, improvisando, siguiendo secuencias lógicas, o descubriendo nuevas cosas al intentar solucionar algo.

Una buena opción entre las técnicas educativas para utilizar en niños de 3 a 5 años es la utilización de títeres como recurso didáctico, por su facilidad para divertir, entretener y para la enseñanza. Pocos recursos como estos provocan el interés, la atención y causan gran impacto entre los niños. Cada historia representada con títeres permite dejar mensajes y moralejas sobre alguna problemática o tema de actualidad.

Esta investigación surge, en el contexto, debido a las deficiencias en la expresión oral de los niños y niñas de dicha Institución Educativa Inicial, que se reflejaban en el proceso enseñanza – aprendizaje del área de Comunicación. Por lo que se propuso aplicar estrategias de Juego de Roles para desarrollar la expresión oral, las cuales se sustentaron en las corrientes pedagógicas actuales, ya que el mayor problema es cuando los niños no se expresan ya sea por timidez o por miedo al qué dirán

El juego es esencial para el desarrollo infantil y necesario para el equilibrio emocional y fuente de aprendizaje . siendo una responsabilidad del docente que proporciones una seguridad efectiva para que el niño explore , aprenda , ofrecer

condiciones para que sea guiado el aprendizaje , el juego de roles el niño a expresar sus sentimientos , sus emociones , lo que siente , la expresión oral en el niño es fundamental para expresar lo que siente , lo que vive , pero al no ver esa libertad de su cuerpo no está contento , no encuentra el refuerzo de expresar todas las emociones , sentimientos . en las clases virtuales la docente observa a los niños que hay tímidos de presentar sus actividades , no han desarrollado adecuadamente su expresión .

Leyva (2018) en su tesis titulada El juego como estrategia didáctica en la educación infantil realiza una investigación cualitativa con un diseño descriptivo e interpretativo, propone como objetivo general, identificar el juego como estrategia didáctica proporcionando procesos de aprendizaje en los alumnos de la educación preescolar, refiere llega a la conclusión: 1) El juego utilizado como técnica pedagógica debe ser estimulado que despierte el interés en los niños y niñas en la enseñanza, sea creativo, estimule e impulse su creatividad que es propio en los niños en sus procesos de pensamiento, proporcionar los materiales adecuados para la ejecución de los juegos, en la enseñanza se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones de juegos llamativos, generando así aprendizajes significativos. 2) La maestra hace del juego un hábito satisfactorio en sus alumnos para esto deberá saber escoger el tipo de juego a utilizar para plantear temas. 3) El juego como estrategia didáctica debe ser espontáneo, creativo, y lleno de mucha motivación por parte del docente para genere las mismas expectativas en los niños y las niñas y cumpla con su función formativa.

El juego de roles es importante en la vida del niño lo realizan en el momento que lo desea hacer siempre siendo supervisado por el adulto ya que el niño aun está explorando está descubriendo su propio yo pero sin embargo esto beneficia al niño en

asi se desestrea y aun se socializa con las personas , a la diferencia de la comunicaci3n , sin realizar una buena expresi3n oral no se ejecutaria un juego verdadero ambos son importantes para el desarrollo del ni1o en esta etapa de la infancia est1n involucrados ambas partes porque los ni1os desarrollan sus capacidades tiene que tener una expresi3n oral en los ni1os para comunicar .

En la ciudad de Lambayeque la problem1tica no es ajena a la realidad nacional en la Instituci3n Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferre1aefe, 2021, se ha alcanzado tener una entrevista con la docente acerca del problema que muchos de los ni1os de cinco a1os tienen dificultades para comunicarse y expresarse por lo que las clases son virtuales y no se ha logrado reforzarles en su aprendizaje tambi3n manifiestan poca interacci3n con sus padres lo que nos hay expresi3n oral. Cuando la docente desarrolla una actividad en forma virtual e incita la participaci3n de los ni1os en el grupo de wasp , muchos peque1os no acceden a presentarse por lo que presentaban temor o timidez al hablar, mientras que otros ni1os son m1s seguros pero sus respuestas y apreciaciones son poco fundamentadas, por lo que fue necesario hacer una intervenci3n educativa para mejorar la expresi3n oral de los ni1os de 5 a1os. ¿Cual es la relaci3n de los juego de roles y expresi3n oral en los ni1as de 5 a1os de Educaci3n Inicial de la Instituci3n Educativa N°216 caritas felices de la Provincia de Ferre1aefe, 2021?

Determinar la relaci3n entre los juego de roles y la expresi3n oral en los ni1as de 05 a1os de educaci3n inicial de la Instituci3n Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferre1aefe, 2021

Establecer la relación entre los juegos de roles y la pronunciación en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

Establecer la relación entre los juegos de roles y la fluidez de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

Establecer la relación entre los juego de roles y el vocabulario en los niños 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

Esta investigación se justifica en la necesidad de desplegar un estudio aplicativo en beneficio de los niños y niñas de educación inicial, dado que manifiestan un bajo nivel de expresión oral y ello se refleja tanto en el aula como en el hogar y contexto social , En este sentido se considerará la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica por su incidencia significativa que permite el desarrollo aspectos importantes de la expresión oral que posibilitan la transmisión de vivencias, pensamientos o emociones y una formación integral a los estudiantes del nivel inicial.

Esta importante investigación se desdoblará en tres partes fundamentales: En lo teórico , se ejecutará la selección y clasificación de fuentes como de tesis , libros , artículos, revistas, para comprimir los contenidos más resaltantes , y con afinidad a los variables de estudio , proponer el soporte preciso para la investigación.

En la práctica, se ejecutara la ejecución del juego de roles para la expresión oral de los niños en un tiempo y contexto determinado. En ese sentido, que los niños participarán en el desarrollo de las actividades programadas por el docente.

En la metodológica, investigación fue correlacional tabulados con el programa Excel 2010, y la estadística inferencial se hará con el software SPSS V24 para presentar los resultados la muestra fue con 20 estudiantes .

## **II.Revisión de literatura**

### **2.1.Antecedente**

#### **Antecedentes internacionales**

Leyva (2018) en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, realizó esta investigación para la obtención del Título de Licenciada en Pedagogía Infantil en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia. El objetivo general de la investigación fue: Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población entrevistada, fueron seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física. Las conclusiones fueron:

El juego utilizado como técnica pedagógica debe ser estimulado que despierte el interés en los niños y niñas en la enseñanza, sea creativo, estimule e impulse su creatividad que es propio en los niños en sus procesos de pensamiento, proporcionar los materiales adecuados para la ejecución de los juegos, en la enseñanza se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones de juegos llamativos, generando así aprendizajes significativos.

La maestra hace del juego un hábito satisfactorio en sus alumnos para esto deberá saber escoger el tipo de juego a utilizar para plantear temas.

El juego como estrategia didáctica debe ser espontáneo, creativo, y lleno de mucha motivación por parte del docente .

Escobar (2016) sustentó su tesis de Licenciatura: “El juego en el desarrollo social en niño de 3 – 4 años de edad” en la Facultad de ciencias de la salud de la Universidad Técnica de Ambato. Su objetivo general fue: “Determinar cómo influye el juego en el desarrollo social en los niños/as de 3-4 años de edad que asisten al Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón Latacunga”. La investigación fue del tipo explicativo con un enfoque cuantitativo. Se utilizó las técnicas de observación directa y ficha de observación como instrumento. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación temprana Step by Step del Cantón Latacunga. Como principales resultados fueron: “De los 20 niños a los que se les aplico el test, el 35% indico que, si comparte juegos con otros niños, y el 65% no lo hace.; después del pos test el 90% comparte juegos con otros niños.”. Lo que concluyó: Se pudo observar claros beneficios al aplicar los juegos en el desarrollo social de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias, por lo cual se puede apreciar resultados claros y visibles al utilizar los juegos en el desarrollo de los niños.

Villegas (2018), en su trabajo de grado El Uso del Títere en el Desarrollo de la Expresión Oral y Escrita, realiza una investigación de campo de naturaleza descriptiva, y que tuvo como objetivo fundamental estudiar el uso del títere en el desarrollo de la expresión oral y escrita en la Escuela Básica nacional José Antonio Calcaño de Caracas, Venezuela. Se utilizó como técnica de recolección de datos: la entrevista estructurada y semi-estructuradas y la observación de tipo directo. La muestra estuvo constituida por 96 participantes de los cuales 6 eran docentes y 90 alumnos de la primera etapa, quienes aportaron la información que fue recolegida y

procesada manualmente y fueron comparadas. Llegando a la conclusión de que los docentes de la Escuela Básica Nacional José Antonio Calcaño están conscientes de la importancia del uso del Títere como estrategia pedagógica pero sin embargo son pocas las que lo utilizan dentro del aula de clases, por tal motivo se recomienda llevar a la práctica estrategias basadas en un enfoque constructivista para la estimulación de la expresión oral y escrita a través del títere

### **Antecedentes nacional y local**

Soto (2019) en su tesis "El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes 2018" La investigación tuvo como objetivo general: demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes 2018. Para lo cual se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I. E N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes 2018?, para lo cual se utiliza la metodología de trabajo de tipo cuantitativo, nivel: correlacional, diseño: experimental, técnica: la observación, instrumento: lista de cotejo, cuya población muestral estuvo integrada por 21 niños y niñas, para el procesamiento de los datos se utilizó del programa Excel y la prueba de Pearson para contrastar la hipótesis, como resultado se demostró que el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes 2018, por lo que se concluye que el 100% de estudiantes con

los juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018.

Félix (2017), en su trabajo de investigación titulado: Los juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de gestión privada Geronimus’ s College- Huarmey, 2017. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación del programa de juego de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejora la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privada “Geronimus’ S College”. Para lo cual utilizó la metodología utilizada en esta investigación con diseño pre experimental, cuya población muestral estuvo conformada por 25 niños/as de 5 años, la misma que sirvió de muestra para el recojo de datos, a quienes se aplicó una lista de cotejos para recoger información, para la ejecución del análisis de los datos, se utilizó el programa Excel 2016, para el procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de haber aplicado el instrumento a los estudiantes, por lo que los resultados evidencian que se acepta la hipótesis de investigación planteada, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son  $P= 0,000 < 0,05$ , es decir, que la aplicación de juegos de roles utilizando títeres como estrategia didáctica mejoró significativamente el nivel de la expresión oral obtenidos en el pre test y post test. En el pre test reflejaron el 64% de los estudiantes de 5 años tienen un bajo logro de aprendizajes de la expresión Oral. En el post test evidencia que el 96% de los estudiantes están en el nivel de aprendizaje previsto A. Y en la aplicación de los juegos de roles en las 10 sesiones reflejaron el aumento en el desarrollo de la expresión oral.

Miñano (2018), en sus tesis “El juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E 768 Las Pampas de Chulucanas 2018”. El propósito del presente trabajo de investigación se ha centrado en la aplicación de sesiones basadas en el juego de roles para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas de Chulucanas 2018. La población objeto de estudio, estuvo constituida por 50 estudiantes, entre niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas, Distrito de Chulucanas, Provincia de Morropón, siendo la muestra de 25 estudiantes, entre niños y niñas. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un grupo. Los datos fueron recogidos a través de la técnica de observación y el instrumento que se uso fue la lista de cotejo, los datos fueron procesados considerando tablas y gráficos con sus respectivos análisis e interpretaciones. Durante la realización del proyecto se utilizó sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias motivadoras para presentar los personajes y posteriormente emplear la técnica de juego de roles. Luego de haber ejecutado la investigación y hecho el análisis de resultados se pudo comprobar la hipótesis de investigación que se indica que el juego de roles si influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas; se llega a la conclusión: El nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años “B” de la I.E N° 768 Las Pampas – Chulucanas, antes de la aplicación de los juegos de roles es bajo, pues el 88 % (22) de los estudiantes se encuentran en el nivel de Inicio, mientras que solo el 4% (1) de los estudiantes se encuentran en el nivel Logrado. Por tanto, se establece que los niños presentan problemas y deficiencias en la expresión oral.

Ruitón (2015), en su investigación: Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set caritas felices pueblo joven el acero en el distrito de Chimbote en el año 2014. Cuyo objetivo fue determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices pueblo joven el Acero en el distrito de Chimbote en el año 2014, por lo que se ejecutó un estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo, para lo cual se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial, para demostrar la hipótesis se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon, se aplicó la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplico a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% obtuvo una calificación de B y el 58 % obtuvo A, con los resultados obtenidos aceptando la hipótesis de investigación se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

## **2.2.Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. juegos de roles**

#### **2.2.1.1.Difinicion**

Peñarrieta (2004) señala que los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actor cerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

Boronat (2001) afirma que un juego de roles, los alumnos se imaginan un rol para desempeñar (por ejemplo: un vendedor, un policía), una situación (por ejemplo: comprar comida, planificar una fiesta) o las dos cosas al mismo tiempo. El juego de roles debe ser improvisado; son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a los largo de la actividad. Según este autor se clasifican en:

#### **2.2.1.2.Características del juego de roles.**

Caneque, (1993), señala los siguientes puntos:

- a) **Carácter simbólico:** La acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico
- b) **Los argumentos:** Desempeña un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hacer valer los derechos en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los niños y niñas

refleja toda la variada realidad que los rodea.

Los contenidos: Son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que debe realizar la acción. Se observa con frecuencia niña con varias madres, varios médicos con un paciente.

d) Las interrelaciones reales: Las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego

e) Las situaciones lúdicas: Reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes. Cada uno asume su papel y comporta comotal.

### **2.2.1.3. Importancia del juego de roles en la edad pre escolar**

Reyes & Raid (1993) señalan que desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores

El juego de roles es la actividad fundamental en la edad pre escolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen. El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento, se comunican con los que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los

adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés, es un medio eficaz de apoyo es la dirección del aprendizaje y en la formación del educando, es una idea hecha, un pensamiento con varias frases. Por medio de los juegos de roles podemos con seguir ese objetivo, pues el que participa en este juego no solo mira, sino, vive las cosas, la solidaridad, el saludo, la expresión de emociones, el amor al prójimo.

#### **2.2.1.4.Finalidad del juego de roles**

Unizor (2007) propone las siguientes:

- a) Brinda la oportunidad de pensar ejecutar, planificar con independencia porque el juego de roles es una actividad colectiva.
- b) Aumenta las posibilidades de expresión del niño, dándole la oportunidad de manifestarse sus sentimientos, observaciones y sus vivencias por medio del gesto y la voz
- c) Permite que el niño se exprese con sus propios medios idiomáticos con buena adicción y con el volumen, altura y velocidad adecuados a cada momento.
- d) Favorece el proceso de socialización, iniciar en el niño un espíritu de equipo y de colaboración con sus compañeros, basándose en el respeto, ayuda y reconocimiento mutuo, sin evidencias de envidia, ni afán de competencia.
- e) Perfeccionar ciertas habilidades sociales en los niños como el saludar, pedir por favor, expresar emociones entre otros.
- f) La práctica constante de los juegos de roles puede conducirnos a la adquisición y mejora de ciertas habilidades personales e interpersonales en los niños.

#### **2.2.1.5. Clases de juego de roles:**

**Juegos de roles controlados:** El dialogo establecido en el que se practica el juego de roles, para pedir a cada pareja de estudiantes que por turnos o al mismo tiempo improvisen diálogos similares. Otro modelo de juego de roles es en base a la entrevista la cual tiene un texto determinado, para que los estudiantes asuman un rol de acuerdo a su personaje.

**Juego de roles libres:** El docente prepara su clase en la cual pide la participación de los educandos, en la cual se forman grupos en la que representan el juego de roles en parejas delante de sus demás compañeros, en el aula se divide en dos grupos cada grupo con un desempeño de rol distinto, los estudiantes tienen un lapso de tiempo para que los grupos practiquen el juego de roles.

#### **2.2.1.6. Juegos de roles: características**

**Atributo figurado:** Es movimiento placentera, con dirección a la realidad que acontece al elaborar un hecho y supone otra, usa una cosa al tener en cuenta otra, realiza acciones con contenido simbólico.

**Argumentación:** En el juego cada uno representa un rol distinto en el cual se desempeña con argumentos las obligaciones que el impone para hacer valer sus responsabilidades con relación a los demás participantes, reflejando toda la actividad de su medio que le rodea.

**Los contenidos:** Se refiere a las actividades que emprenden sus responsabilidades del los estudiantes al asumir sus funciones, la confrontación entre estudiantes emergen en la tenencia de un propósito para realizar una acto. Se da cuenta con continuidad.

Las relaciones: Se refiere a los educandos al momento de decidir los argumentos en su rol dentro del juego, la repartición de actividades, juegos y otros objetos, deliberan las decisiones y oposiciones que pueden resultar durante la actividad del juego.

Las actividades lúdicas: favorece en la infancia y la formación, convirtiéndose en una de las actividades recreativas.

#### **2.2.1.7. Juego de roles del niño preescolar en la conducta**

- a. Empatía: El niño a través del juego de roles aprende a intercambiar atribuciones en un contexto en el que intenta ser alguno completamente diferente a sí mismo, y comenzar a entender situaciones ajenas en las cuales se es ajeno y de las cuales se involucra buscando hacer suyo la situación.
- b. Socialización: el juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se da en infancia, a través de los numerosos estudios del. Desarrollo infantil, mediante este juego el niño amplía su conocimiento del mundo físico, se ejercita en la práctica de las relaciones sociales desarrollando estrategias de cooperación, interacción y comunicación. Latolerancia: El juego de roles, al juntar los dos componentes anteriores, estimula al alumno a no oponerse por lo que es insólito en inicios, a accederla multiplicidad como parte del mundo en que vive, enriqueciendo su propia experiencia.
- c. Tolerancia: Pretende mejorar la solidaridad en variedad, ayudar a compartir y a relacionarse en cuanto a la correspondencia. Se trata de una distracción no enfocada, en la que se espera que la asistencia de personas alternas de la reunión complete compromisos que generalmente son extravagantes. En esta

línea, el joven puede descubrir cómo la colaboración y, finalmente, la asociación con los demás, lo llevan a progresar más allá de lo que podría hacer si trabaja solo.

El rol instructor del maestro

El docente debe comprender que la realidad de la cooperación con sus alumnos, la producción de conexiones de compasión, junto con la cercanía concebible en estas diversiones de componentes externos a su condición estándar, puede ayudar o influenciar en los beneficios del niño, en contacto con personas externas a su forma de vida, raza o convicciones.

Los instructores deben facultar constantemente a los niños con diversas técnicas a fin de simular si sus cualidades son suficientes para que sus dudas puedan ser resueltas. Es más inteligente contrarrestar que curar. En el momento en que una clase está funcionando de manera efectiva, es el momento más adecuado para inscribir esas circunstancias que apoyan al instructor en medio de la debilidad. Del mismo modo, los ejercicios deben ser mejorados y ampliados en cada oportunidad.

#### **2.2.1.8 Importancia del juego de roles en la edad pre-escolar**

Desde los primeros días del nacimiento, el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que crece se asocia con juguetes o diferentes elementos que le proporcionan deleite y plenitud al sintonizar sus sonidos y ver sus tonalidades.

El Fingir es la acción principal en la edad preescolar a la luz del hecho de que los niños comprenden en esta diversión una inconsistencia lógica de su edad: se parecen a los adultos y hacen todo lo que hacen.

La pretensión se suma al avance del niño, a través de esto el niño crea energía creativa, dialecto, autonomía, identidad, voluntad, pensamiento, habla con

todos los que le rodean, cumple su deseo de hacer convivencia social con los adultos, conocen el mundo que los abarca.

La aplicación de los títeres en conjunto con la técnica de juego de roles se convierte en una manera de enseñar y es un método exitoso de ayuda en el título del aprendizaje y en la instrucción del estudiante, es un pensamiento hecho de ideas con algunas expresiones, al pretender que podemos lograr un objetivo, sobre la base de que las personas que participan en este juego de distracción, así como las cosas vivas, la solidaridad, la bienvenida, la articulación de los sentimientos, el amor al prójimo.

### **2.2.2. Definición de expresión oral**

El lingüista Bygates (1991), señala que la expresión oral es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento. Quiere decir, la toma decisiones rápidas, integrarlas de manera adecuada y ajustarlas conforme a los problemas imprevistos que van surgiendo en diversas clases de conversación.

Mientras que Maley y Valdez (1996) afirman que la expresión oral se refiere a la habilidad de negociar significados entre dos o más personas que están relacionadas al contexto donde ocurre la conversación. Y, Vásquez (2000), la considera como el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, esto es, la manera de manifestar sin interrupciones lo que se piensa.

Por su parte, Flores (2004), dice que la expresión oral, es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando

en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Además, se tiene que saber escuchar al resto, con respeto de sus ideas y los acuerdos de participación.

De acuerdo a Jiménez (2009), la expresión oral consiste en reproducir oralmente, con sus propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. La capacidad de explicar en forma oral un tema, de manera clara y precisa, es la única forma de probar que se ha comprendido perfectamente su contenido. La aplicación de la expresión oral nos permite descubrir la estructura o la organización del tema.

Además, expresarse oralmente no es solamente producir palabras, también tiene que ver con otros elementos conformante de un todo: elementos no verbales propios (pausas, entonación, intensidad, ritmo y duración) y elementos gestuales y corporales. Tal como añade Dell Hymes (1995): “para desarrollar una buena competencia comunicativa, debemos poseer habilidad para producir y entender enunciados apropiados para el contexto en el que se realizan”. Por esto ejercitar la expresión verbal con el juego de roles en la escuela, permite utilizar actividades de aprendizaje reforzantes de la palabra en su mismo contexto.

### **2.2.2.1. Teorías de desarrollo del lenguaje**

#### **a) La teoría constructivista**

Esta teoría desde el enfoque pedagógico sostiene que el conocimiento no se descubre, se construye, es decir todos los alumnos construyen su propia forma de ser, pensar e interpretar la información, muchos de los aportes se dieron por los siguientes autores más importantes:

Según Piaget, el lenguaje en su origen no es totalmente necesario para el desarrollo cognoscitivo, sus investigadores sobre la inteligencia sensomotriz, durante

los primeros 18 meses de vida, indican que el niño elabora pensamientos de objetos entes que pueda expresarlos verbalmente. Las conclusiones que los pequeños necesitan una representación mental firme antes de poderla conectar con una palabra.

A su vez, Hernández-Pina (1990) revisando la obra de Piaget, menciona que para el autor, el lenguaje puede servir al progreso del desarrollo cognitivo, pero no lo engendra, toda nueva operación se construye a partir de la acción del sujeto, nunca proviene de una evolución en el plano específico del lenguaje (p.5). Por tal motivo la fuente de las operaciones mentales no hay que buscarlas en el lenguaje, puesto que entiende que la cognición no depende del lenguaje para su desarrollo, sino que el desarrollo cognitivo esta al principio relacionado con el desarrollo de una serie de esquemas sensoriomotores encargados de organizar la experiencia. Al final del periodo sensoriomotor y antes de que aparezca el lenguaje o la función simbólica en general, el niño ha superado su inicial egocentrismo perceptivo y motor gracias a una serie de descentraciones y coordinaciones.

#### **2.2.2.2.Los principios de Piaget**

Posiblemente el rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar llenos con auténticas oportunidades que reten a los estudiantes a tener una libertad para comprender y construir significados a su propio ritmo a través de las experiencias que ellos desarrollan mediante procesos individuales.

El aprendizaje es un proceso activo en el cual se cometerán errores y las soluciones serán encontradas, estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio. El aprendizaje es un proceso social que

debería suceder entre los grupos colaborativos con interacción de los pares en escenarios cotidianos.

### **2.2.2.3. La teoría social cultural de Vygotsky**

Se define que el lenguaje y el pensamiento tienen raíces diferentes y que se desarrollan de forma separada, hasta que en un determinado momento se produce la unión entre ambos. Para Vygotsky (1990), la etapa infantil constituye un eslabón explicativo elemental para el comportamiento adulto. Busca en el pasado la aparición de los comportamientos actuales. Por ello plantea el desarrollo humano desde una posición interaccionista y constructivista en la que el sujeto y el medio han de interactuar .

Entiende este autor que; el lenguaje aparece en las relaciones laborales compartidas de las primeras etapas de la humanidad. El lenguaje como sistema de signos independientes de las acciones tiene una importancia decisiva para la reestructuración posterior de la actividad consciente del hombre (p.35). Por lo mismo las consecuencias más relevantes son

Que al nombrar los objetos se retienen en la memoria y permitan una relación del sujeto con el objeto, aunque este no se halle presente. Que las palabras abstraen ciertos atributos esenciales de las cosas permiten categorizar y generalizar. Que el lenguaje es un medio de transmisión de la información acumulada en la historia social de la humanidad.

Vygotsky también estudio los procesos mentales del niño como producto de su intercomunicación con el medio, como la adquisición de experiencias transmitidas por el lenguaje. Llega a la conclusión de que el desarrollo mental humano tiene su fuente en la comunicación verbal entre el niño y el adulto. Las

funciones psico intelectuales superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño, primero en actividades colectivas. Actividades sociales y, en segundo lugar, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño. Todo ello nos llega a decir que el lenguaje se origina primero como medio de comunicación entre el niño y el adulto y después como lenguaje interior, se transforma en función mental interna que proporciona los medios fundamentales al pensamiento del niño.

Esta teoría toma un papel importante y fundamental en la interacción social en el desarrollo de la cognición ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de dar significado.

#### **2.2.2.4.Fases de la expresión oral**

Las fases son:

**Nivel fonológico** El nivel fonológico es mecanismo básico de la comunicación humana, la lengua se fundamenta en la instrumentación oral (sonora) de unos signos cuya selección y organización como sistema propio de un grupo ha permitido el intercambio comunicativo/social del grupo mediante el habla. El habla es pues la producción de sonidos con una finalidad comunicativa determinada que posibilita e intercambio de significados (Fajardo, 2007).

Asimismo, para Barreda y Franca (2004), son unidades mínimas distintivas utilizadas en cada palabra llegando a los fonemas, no tienen significado independiente por sí mismos, pero son útiles para cambiar el significado de las unidades mayores es importante considerar que:

El sistema fonológico ha de tener en cuenta para su adecuado desarrollo, por un lado, el conocimiento de los diferentes elementos fonéticos, y por otro, las reglas que permiten la correcta combinación de los fonemas.

**Nivel morfológico.** Es un análisis estructural hasta determinar la forma en que han sido constituidas cada una de las palabras, cuando no admite mayor división se les conoce como morfema libre, por lo tanto, palabras y morfemas coinciden como unidades mínimas con significados diferentes. Es el estudio de las formas o unidades estructurales portadoras de significado, en la sintaxis el estudio está centrado en los enunciados y del enlace de palabras (Coloma, Cárdenas & De Barbieri, 2005).

En el significado de las palabras juega un papel importante la evolución del vocabulario, que es resultado de una función del aprendizaje relativa a la adquisición de un número de palabras, que se produce cuando se alcanza un determinado tamaño de vocabulario .

Esta aceleración coincide con la aparición de la gramática, la cual se produce en todos los individuos, aunque si bien es cierto, ésta se produce en distintos momentos, los niños descubren que los objetos y las acciones (verbos) pueden ser nombrados. Mientras que en la etapa preléxica las palabras solo tienen una función instrumental (lograr algo o atraer la atención), cuando se produce el descubrimiento del nombre, el niño se da cuenta de que las palabras tienen un significado referencial y tienen una diversidad de funciones.

### **Nivel sintáctico**

El nivel sintáctico, se divide en constituyentes, la primera denominada sintagma nominal, debido a que su núcleo o palabra más importante es un nombre, el

segundo constituyente tiene como palabra más relevante un verbo, denominado sintagma verbal. Cada uno de los núcleos aparece acompañado de otros sintagmas hay que intentar su segmentación hasta llegar a la descomposición total del enunciado (Gómez-Torrego, 1997).

Con respecto al nivel sintáctico, precisa que. Establecer una separación entre la estructura de las palabras y el orden en que éstas se relacionan no deja de ser un tanto artificial en cuanto que ambos aspectos (la palabra y su organización dentro de la oración) están estrechamente ligados, y casi siempre son inseparables para la comprensión de los mensajes y enunciados .

### **III. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe una relación entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años de la institución educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

#### **Hipótesis estadística:**

$H_0$  :No existe una relación entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años de la institución educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

$H_1$ : Existe una relación entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años de la institución educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021

## **IV.METODOLOGÍA**

### **4.1.Diseño de la investigación**

El tipo fue cuantitativo, porque se recogieron y analizaron datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. Además, las hipótesis y teorías de la misma serán expresadas explícitamente y el diseño de la misma fijado con antelación (Blaxer, 2009)

El Nivel de investigación fue correlacional – descriptivo. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2003), señalan que “los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren”. De allí que en la investigación se recogió información sobre las variables juego de roles y expresión oral, a partir de sus dimensiones e indicadores y del ámbito en el cual se desarrollan, para determinar cómo es su comportamiento en los niños de la muestra .

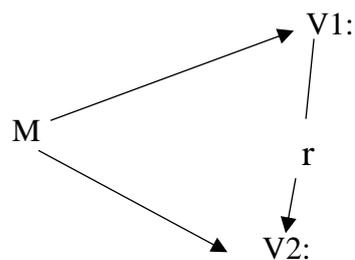
En cuanto a los estudios correlacionales, Hernández et al (2003) plantean que “tienen como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto en particular)”. De esta forma, una vez que se evalúen en forma conjunta las variables objeto de estudio, se procedió a evaluar la relación existente entre ellas, de manera cuantitativa, a través del cálculo del coeficiente de correlación; y de manera cualitativa, a través del análisis de los

resultados obtenidos, lo que permitió predecir el comportamiento de una variable si se conoce el de la otra.

El diseño fue el no experimental, se llaman así a “la investigación no experimental o ex post-facto - correlacional, es decir, cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones” (Kerlinger, 1979). Esta es una investigación que orienta a la determinación del grado de relación que existe entre dos o más variables de interés en una muestra de sujetos o el grado de relación existente entre los fenómenos o eventos observados.

Finalmente, la investigación se orientó por el diseño no experimental de naturaleza transversal o transeccional, que según Hernández et al (2018) “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

El esquema que de empleará será el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

V1 = Observación de la variable 1: juegos de roles

V2 = Observación de la variable 2: Expresión oral

r = Correlación entre dichas variables

#### **4.2. Universo y muestra.**

La población fue de 135 estudiantes del nivel inicial matriculados en el año lectivo 2021 en la Institución Educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021 cabe resaltar que por el problema de pandemia, los estudiantes están aislados en sus hogares.

**Tabla 1 población.**

<b>EDAD</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
<b>5 años</b>	amor	13	7	20
<b>5 años</b>	solidaridad	8	12	20
<b>4 años</b>	amor	13	12	25
<b>4 años</b>	solidaridad	10	14	24
<b>3 años</b>	amor	11	9	20
<b>3 años</b>	solidaridad	12	14	26
<b>TOTAL</b>				135

**Muestra.**

Muestra La muestra poblacional con la que se trabajó se seleccionó por muestreo no probabilístico por conveniencia y estuvo constituida por 40 estudiantes, entre niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe departamento de Lambayeque, 2021

**Tabla 2. Muestra**

<b>EDAD</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
<b>5 años</b>	amor	13	7	20
<b>5 años</b>	solidaridad	8	12	20
<b>TOTAL</b>				40

*Fuente: Nómina de estudiantes matriculados, año 2021.*

### **Criterios de la selección de muestra.**

#### **Criterios de inclusión.**

- a) Niños y niñas matriculados en el aula de 05 años.
- b) Niños y niñas que asisten en las clases virtuales

#### **Criterios de exclusión.**

Niños y niñas que no asisten regularmente a clases. Niños y niñas con problemas de aprendizaje.

### **4.3. Definición y operacionalización de la variable.**

#### **Variable** Juego de roles

Peñarrieta (2004) señala que los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actor cerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

#### **Variable** Expresión oral.

Bygates (1991), señala que la expresión oral “es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento”.

Quiere decir, la toma decisiones rápidas, integrarlas de manera adecuada y ajustarlas conforme.

**Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.**

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICION CONCEPTUAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDIACDORES</b>
Juegos de Roles	Peñarrieta (2004) señala que los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actor cerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.	Juegos de roles controlados	rol de acuerdo a su personaje
		Juego de roles libres:	juego de roles en parejas
Expresion Oral	Bygates (1991), señala que la expresión oral “es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento”. Quiere decir, la toma decisiones rápidas, integrarlas de manera adecuada y ajustarlas conforme a	pronunciación	Comunica sus pensamientos e ideas
			Realiza preguntas de manera clara
			Nombra y asocia la palabra con el objeto durante el juego
			Pronuncia correctamente su nombre completo
			Pronuncia el nombre de sus familiares
		fluidez	Utiliza palabras nuevas en su lenguaje cotidiano
			Crea adivinanzas con palabras nuevas
			Crea rimas con palabras nuevas
			Crea trabalenguas con palabras nuevas
			Elabora pequeños textos utilizando palabras nuevas
			Utiliza palabras nuevas en su lenguaje cotidiano
		vocabulario	Utiliza palabras nuevas en su lenguaje cotidiano
			Crea adivinanzas con palabras nuevas
Crea rimas con palabras nuevas			
Crea trabalenguas con palabras nuevas			
Elabora pequeños textos utilizando palabras nuevas			

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

##### **Técnica: la observación**

En la investigación se utilizó la observación. Es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Carrasco (2013) considera que la observación: “Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información”. Velásquez (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

##### **Instrumentos de recolección de datos**

Lista de cotejo. Es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del niño o niña, este instrumento permite recoger información precisa sobre las manifestaciones conductuales asociadas al aprendizaje referidas al saber hacer, saber ser, y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida Martínez (2004) manifiesta que “las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de

datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos”.

Para evaluar la expresión oral de los niños se utilizó una ficha de observación del desarrollo de la expresión oral para niños de 5 años. El instrumento tiene medición ordinal y un peso de 1 a 3 en las valoraciones otorgadas por cada capacidad evaluada para favorecer el análisis estadístico, con la distribución de frecuencias.

Su forma de administración es Individual, contiene 16 ítems, que evalúan tres dimensiones: pronunciación (4 ítems), fluidez (6 ítems) vocabulario (5 ítems), con una escala de valoración que consigna las categorías: bueno , regular ,deficiente

### **Validez y confiabilidad**

Para garantizar la validez del instrumento de la ficha de observación se utilizó la técnica de juicio de expertos, para, garantizar la pertinencia de cada uno de los indicadores de medición de las dimensiones pronunciación , fluidez , vocabulario de la expresión oral del niño y de la niña de cinco años de edad.

Asimismo, para garantizar la confiabilidad de la ficha de observación, se utilizó el coeficiente Alfa de Crombach, desarrollado por J. L. Crombach, el mismo que guarda estrecha relación con el tipo de investigación descriptiva y que requiere de sólo una administración del instrumento de medición, el mismo que produce valores comprendidos entre uno y cero.

De igual forma, que es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tienen como respuesta más de dos alternativas. Así como que, cuanto menor sea la variabilidad de

respuesta por parte de los jueces, es decir haya homogeneidad en las respuestas dentro de cada ítem, mayor será el Alfa de Crombach.

En tal sentido, previo al análisis del coeficiente Alfa de Crombach, para validar la pertinencia del instrumento de recolección de datos, se obtiene el resultado esperado. Por lo tanto, resulta evidente la confiabilidad del instrumento de la ficha de observación, lo cual lo hace un instrumento confiable, según el resultado obtenido, como a continuación se detalla.

#### *Estadísticos de fiabilidad*

<b>Alfa de Crombach</b>	<b>N° de elementos</b>
<b>0,848</b>	16

#### **Criterio de confiabilidad valores**

Moderada confiabilidad : 0,61 a 0,75

Alta confiabilidad : 0,76 a 0,89

Muy alta confiabilidad : 0,90 a 1.00

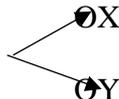
Considerando los valores del criterio de confiabilidad y el resultado del coeficiente Alfa de Crombach de 0,848 permite deducir que el instrumento de la ficha de observación en su versión de 16 ítems tiene una alta confiabilidad y por lo tanto, resulta pertinente su utilización.

#### **4.5. Plan de análisis.**

Los datos fueron ingresados y codificados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2016 y al programa informático SPSS versión 24, para la correlación entre las variables juegos de roles y expresión oral . Se utilizó la prueba estadística no

paramétrica Chi cuadrado para medir la relación entre las variables. el valor de probabilidad asociado al Chi Cuadrado ( $p$ ) es menor o igual que 00.5 ( $p < 0,05$ ) entonces, se afirma que la asociación entre las dos variables es significativa. Si el valor de  $p$  es mayor que 00,5 ( $p > 0,05$ ) entonces se afirma que la asociación entre las dos variables no es significativa

### 7.1. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>¿Cual es la relación de los juego de roles y expresión oral en los niñas de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la Provincia de Ferreñafe, 2021?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre los juego de roles y la expresión oral en los niñas de 05 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Establecer la relación entre los juegos de roles y la pronunciación en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p> <p>Establecer la relación entre los juegos de roles y fluidez de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p> <p>Establecer la relación entre los juego de roles y el vocabulario en los niños 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p>	<p><b>Hipótesis específicas :</b></p> <p>H1. Existe una relación significativa entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años de la institución educativa N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p>	<p><b>Tipo de estudio:</b> Investigación cuantitativa, (Blaxer, 2009)</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Descriptivo - Correlacional (Hernández et al; 2003)</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> El diseño es No experimental (Hernández, et al, 2003) fórmula es la que sigue:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD     M --&gt; OX     M --&gt; OY             </pre> </div> <p>De donde: M = Muestra, OX = Variable Juego de roles r = Relación entre variables Oy = Variable expresión oral</p> <p><b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> Lo conforman 135 años de la institución educativo N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021 <b>Muestra:</b> 40 niños de 5 años de la institución educativo N° 216 caritas felices de la provincia de ferreñafe, 2021</p>

#### **4.6.Principios éticos.**

En esta investigación se tomarán en cuenta los principios y valores éticos que establece el Código de ética para la investigación de la Universidad Uladech Católica (2016). Asimismo, los principios éticos que se contemplarán serán los siguientes:

- a) **Protección a las personas:** Significa que se debe brindar cierto grado de protección a las personas los cuales son sujetos de investigación, que en este caso son niños y niñas de 4 años de edad, se debe respetar todos sus derechos fundamentales, la confidencialidad y la privacidad.
- b) **Beneficencia y no maleficencia:** Se debe tener en cuenta que los sujetos (niños y niñas) son fundamentales e importantes, por ellos se debe de asegurar su bienestar en todo momento, logrando que los resultados sean beneficiosos para su vida.
- c) **Consentimiento informado y expreso:** Mediante un documento brindado por la universidad se le pidió primero el consentimiento a la directora y luego a la docente de aula.

## V.RESULTADOS

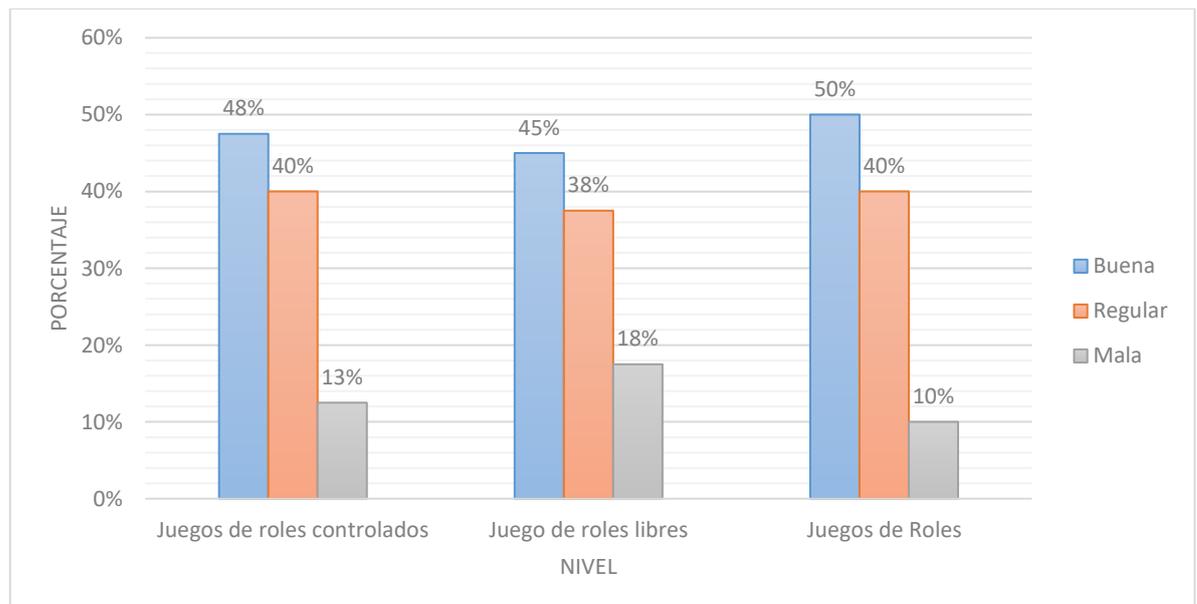
### 5.1.Resultados

**Tabla 4** distribución de las puntuaciones de los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años

nivel	Juegos de roles controlados		Juego de roles libres		Juegos de Roles	
	fi	%	fi	%	fi	%
Buena	19	48%	18	45%	20	50%
Regular	16	40%	15	38%	16	40%
Mala	5	13%	7	18%	4	10%
total	40	100%	40	100%	40	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 1 Porcentaje de las puntuaciones de los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años



Fuente: tabla 4

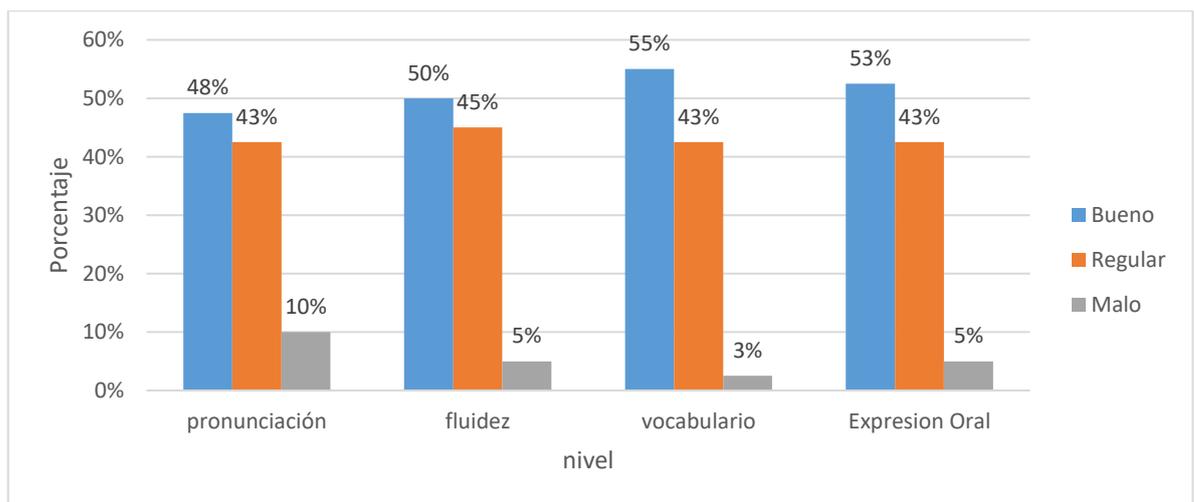
Se observa que el 33 % de los estudiantes de la muestra tienen un nivel regular, el 50% un nivel bueno en los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años

**Tabla 5 distribución de la expresión oral en los niños en los niños de 5 años**

nivel	pronunciación				fluidez			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	19	48%	20	50%	22	55%	21	53%
Regular	17	43%	18	45%	17	43%	17	43%
Malo	4	10%	2	5%	1	3%	2	5%
total	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Fuente: Matriz de datos

**Gráfico 2 Porcentaje de la expresión oral en los niños en los niños de 5 años**



Fuente: tabla 7

Se observa que el 19% de los estudiantes de la muestra tienen un nivel regular, el 53 % un nivel bueno en la expresión oral en los niños en los niños de 5 años

**Tabla 6 relación entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años**

Correlaciones

		juegos de roles	Expresión Oral
Rho de Spearman	juegos de roles	Coeficiente de 1.000	,758**
		correlación	
		Sig. (bilateral)	.000
	N	40	40
Expresión Oral	Expresión Oral	Coeficiente de ,758**	1.000
		correlación	
		Sig. (bilateral)	.000
	N	40	40

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,758; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,000.

Tabla 7 relación entre los juegos de roles y la pronunciación en los niños de 5 años

Correlaciones

		juegos de roles	de	pronunciación
Rho de Spearman	juegos de roles	Coeficiente de correlación	1.000	,742**
	pronunciación	Sig. (bilateral)	.	.001
		N	40	40
Rho de Spearman	juegos de roles	Coeficiente de correlación	,742**	1.000
	pronunciación	Sig. (bilateral)	.001	.
		N	40	40

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,742; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre los juegos de roles y la pronunciación en los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

**Tabla 8 relación entre los juegos de roles y la fluidez de los niños de 5**

Correlaciones

		juegos de roles	de	fluidez
	juegos de roles	Coeficiente de correlación	1.000	,62**
		Sig. (bilateral)	.	.001
Rho de Spearman	de fluidez	N	40	40
		Coeficiente de correlación	,62**	1.000
		Sig. (bilateral)	.001	.
		N	40	40

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,62; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre los juegos de roles y la fluidez de los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

**Tabla 9 relación entre los juego de roles y el vocabulario en los niños 5 años**

Correlaciones

			juegos de roles	vocabulario
Rho de Spearman	juegos de roles	Coefficiente de correlación	1,000	,759*
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	40	40
	vocabulario	Coefficiente de correlación	,759*	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	40	40

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,759\*\* con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación significativa entre los juego de roles y el vocabulario en los niños 5 años, con un  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ) rechazándose la Hipótesis nula.

## 5.2. Análisis de los Resultados

Un propósito de análisis estadístico consiste en tomar muchos datos sobre una categoría de personas u objetos, y resumir esta información en pocas cifras matemáticas exactas, tablas o figuras. Este primer paso en estadística se llama estadística descriptiva.

Se observa que el 33 % de los estudiantes de la muestra tienen un nivel regular, el 50% un nivel bueno en los juegos de roles en los niños en los niños de 5 años y el 19% de los estudiantes de la muestra tienen un nivel regular, el 53 % un nivel bueno en la expresión oral en los niños en los niños de 5 años

La estadística descriptiva explica cuántas observaciones fueron registradas y qué tan frecuente ocurrió en los datos cada puntuación o categoría de observaciones.

La estadística descriptiva también es utilizada por científicos como un primer paso en el análisis de hipótesis de investigación científica, que es la tarea de la estadística inferencial. (Ritchey, 1997)

Díaz (2019) el presente trabajo titulado el trabajo Cooperativo para el desarrollo de la destreza lógico matemática en los estudiantes de preparatoria de la escuela de educación básica “José ingenieros”, del recinto el caimito, Cantón Baba, provincia de Los Ríos, año lectivo 2018 – 2019, Ecuador. Tiene como objetivo de este trabajo de investigación fue fortalecer el trabajo cooperativo como estrategia didáctica para el desarrollo de las destrezas del ámbito de las relaciones lógica matemática. La metodología empleada en esta investigación fue de tipo cualitativo, además, descriptivo, una modalidad de campo y bibliográfica- documental, tiene un diseño de investigación- acción de las Ciencias Educativas, de corte longitudinal, evaluando a 12 estudiantes del nivel inicial a través de la prueba de Habilidades Básicas para Iniciación al Cálculo (TIC). En conclusión, el trabajo cooperativo favorece al desarrollo de destrezas en la lógica matemática.

Molina (2018), en su tesis doctoral titulado “Trascendencia del Juego para la formación ético-moral del Homo Ludens en el Nivel de Educación Inicial-Etapa

Preescolar” – Valencia, Venezuela. Estudio de tipo correlacional, con el objetivo de comprender la trascendencia del juego para la formación ético-moral del homo ludens, en el nivel de Educación Inicial; Investigó a los actores educativos en diferentes contextos y luego del análisis de datos, afirma que el juego es inherente a la existencia humana; es decir “El hombre es fundamentalmente un homo ludens u hombre que juega”. Asimismo, Huizinga (1968,p.29), citado por Gómez (2003). Afirma que el juego tiene mayor importancia que cualquier otra actividad en educación inicial y señala que “el niño que juega, aprende”. A la vez, considera al juego, como alternativa pedagógica para el desarrollo de capacidades del hombre desde su edad preescolar; etapa en la cual, jugando adquiere habilidades sociales y valores de relación con los demás, pues los niños juegan desde que nacen y lo hacen mediante infinidad de formas.

Como se observa, el Rho de Spearman es ,5758; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre los juegos de roles y expresión oral en los niños en los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,000.

Cassano (2019) La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el aprendizaje cooperativo y aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la Red de Colegios Diocesanos, Lima, 2016. La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, se utilizó el método hipotético deductivo, fue de tipo básica, de nivel correlacional, con un diseño no experimental, de corte transversal. Se usó un cuestionario para obtener información respecto del aprendizaje cooperativo de igual modo se usó un cuestionario para recoger información sobre el aprendizaje significativo. Se observó que el coeficiente de correlación es positiva alta (0,814\*\*), esto muestra

que la correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral) cumple con ser menor que 0,05. Conclusión, si existe relación del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Collazos (2017) en su tesis titulado *Aprendizaje cooperativo y habilidades cognitivas crítico- reflexivas en los estudiantes del primer grado A, en el área de comunicación de la I.E. N° 00536, con Áreas Técnicas Manuel Segundo del Águila Velásquez, del distrito y provincia de Rioja, 2016.* Las estrategias de aprendizaje cooperativo favorecen a los estudiantes descubrir por sí mismos los nuevos conocimientos que se presentan, logrando mejorar el nivel de habilidades cognitivas crítico- reflexivas. El presente estudio tiene como diseño de investigación descriptiva correlacional de corte transversal, la muestra estuvo conformada por el 68% de hombres y el 32% por mujeres; la recolección de datos se empelo la ficha de observación previamente estructurada para ambas variables; cuyo objetivo general de determinar la influencia significativa entre el aprendizaje cooperativo y las habilidades cognitivas crítico–reflexivas de los estudiantes del primer grado A, de nivel secundario. Se comprobó que si existe influencia significativa al nivel de significancia del 5% con los valores  $t_C = 5.314 > t_t = 2.101$ ; se acepta la hipótesis alternativa que si existe influencia significativa entre ambas variables; el nivel de correlación entre las variables es de 0.8952; el nivel de aprendizaje cooperativo logró ubicarse en el nivel medio el 52.63% y en habilidades cognitivas crítico-reflexivas en el nivel medio con el 42.11% con calificaciones desde 13 hasta 16 puntos. Así mismo en las dimensiones se encuentran en el nivel medio, en creatividad con el 47.37%, en comparar y clasificar el 57.89% y en el autocontrol de procesos es el 63.16% de los estudiantes. Se sugiere a los docentes emplear esta

estrategia de aprendizaje cooperativo porque ayuda al aprendizaje y fomenta el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas y habilidades de trabajo en grupo, generando el respeto y la amistad entre diversos grupos de estudiantes.

así mismo Soto (2019) en su tesis El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018 La investigación tuvo como objetivo general: demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018. Para lo cual se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I. E N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018?, para lo cual se utiliza la metodología de trabajo de tipo cuantitativo, nivel: correlacional, diseño: experimental, técnica: la observación, instrumento: lista de cotejo, cuya población muestral estuvo integrada por 21 niños y niñas, para el procesamiento de los datos se utilizó del programa Excel y la prueba de Pearson para contrastar la hipótesis, como resultado se demostró que el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018, por lo que se concluye que el 100% de estudiantes con los juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018.

## VI. CONCLUSIONES

1. En este trabajo de investigación conoció los niveles de juego de roles de los estudiantes de la muestra a través del instrumento, muestran que el un 50 % nivel bueno; el 40 % de los estudiantes obtuvieron nivel regular y 10 % nivel malo, mientras que el 43 % de los estudiantes de la muestra tienen un nivel regular, el 53 % un nivel bueno en la expresión oral en los niños en los niños de 5 años.
2. Se determinó que existe una relación moderada entre los juegos de roles y la expresión oral en los niñas de 05 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216, con rho de Spearman de  $.758$
3. Se encontró que existe una relación entre los juegos de roles y la pronunciación en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216, con rho de Spearman de  $.674$
4. Se encontró que existe una relación moderada entre los juegos de roles y la fluidez de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216, con rho de Spearman de  $.62$
5. Se encontró que existe una relación moderada entre los juegos de roles y el vocabulario en los niños 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°216, con rho de Spearman de  $.759$
6. Lo más importante de la investigación fue un tipo de investigación cuantitativa; porque logre recoger y analizar los datos cuantitativos sobre dicha variable, lo que más me ayudo a determinar esta metodología fue que si existe una relación entre ambas variables.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Se recomienda a los docentes de la I.E. sobre los juego de roles y expresión oral en los niñas de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la Provincia de Ferreñafe, 2021

Promover el juego como un factor educativo de gran importancia para el desarrollo de los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa N°216 caritas felices de la Provincia de Ferreñafe, 2021

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bravo, D., Muñoz, J y Pacheco, M. (2015). El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán [Tesis de licenciatura, Universidad Andrés Bello]. [http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3302/a112531\\_Bravo\\_D\\_El\\_juego\\_de\\_rol\\_como\\_2014\\_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3302/a112531_Bravo_D_El_juego_de_rol_como_2014_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Boronat M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. 2 ed. Habana. Pueblo y educación
- Bygates, M. (1991). *Hablando*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Caneque, M. (1993). *Juego y vida*. 3ra ed. Buenos aires. El ateneo
- Coloma C., Cárdenas L. & De Barbieri, Z. (2005). Conciencia fonológica en niños con trastorno del lenguaje expresivo. *Revista CEFAC*, 7(4), 419-425
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11-28.
- Díaz, A. (2017). El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antener Orrego]. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3701>
- Fajardo, L. (2007). La metáfora en la formación de pensamiento. *Praxis Educativa*, 11(11), 103-112.
- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lenguaje – Comunicación, Lima, Perú.
- Hernández, F. (1990). Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner. Disponible en:

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/21940/1/05%20Las%20relaciones%20entre%20pensamiento%20segun%20Piaget%20Vygotky.pdf>

io

Hernández R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación.

3ra ed. México D.F.: McGraw-Hill. 705 pp

Jiménez, I. (2016). Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica. Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo. Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19055>

Gutiérrez, M y Páez, E. (2015). Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” De Huancán – Huancayo [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro]. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Llamoca, M y Pari, A. (2017). Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado “a” de la institución educativa N° 36009 Yananaco – Huancavelica [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1520>

McMillan (2018). El juego. Editorial McMillan. [https://www.McMillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.McMillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

Mamani, Y. y Paja, L. (2018). Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – puno del 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani\\_Yanneth\\_Paja\\_Luz\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Manzanares, L y Rodríguez, G. (2015). Efectos de un programa de títeres en el desarrollo de la expresión y comprensión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 178 “Lily Vásquez Ribeyro” del distrito de Belén- 2014 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. [http://www.takey.com/Thesis\\_229.pdf](http://www.takey.com/Thesis_229.pdf)
- 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 licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4103>
- Peñarrieta R. (2004). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. 3ra ed. Bolivia. Blue.
- O’Maley, J. (1996). La práctica de la enseñanza de la comunicación. Oxford: Pergamen Oxford
- Reyes N & Raid M. (1993). El juego proceso de desarrollo y socialización. 2da Ed.. Colombia. Yula.
- Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, 1990, F.C.E pág. 129.
- Vega, G. (2017). Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 3-5 años en el área de comunicación en la institución educativa N° 502 Brillo Nuevo del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017 [tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Vygotsky, L. (1987). Pensamiento y Lenguaje. Paidós, Surcos 39. España
- Vygotsky, L. S. (1933, 1966). El papel del juego en el desarrollo. Madrid.

## **ANEXOS**

**Anexo 1: Cronograma de actividades**

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>																
N°	Actividades	2021								202						
		Septiembre Mes				octubre Mes				noviembre Mes				diciembre Mes		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Elaboración del Proyecto	■	■	■												
2	Revisión del proyecto por el Jurado de				■	■	■									
3	Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación				■	■	■									
4	Exposición del proyecto al Jurado de Investigación							■	■							
5	Mejora del marco teórico							■	■							
6	Redacción de la revisión de la literatura.							■	■							
7	Elaboración del consentimiento informado (*)							■	■							
8	Ejecución de la metodología									■	■	■	■			
9	Resultados de la investigación									■	■	■	■			
10	Conclusiones y recomendaciones									■	■	■	■			
11	Redacción del pre informe de									■	■	■	■			
12	Reacción del informe final									■	■	■	■			
13	Aprobación del informe final por el Jurado de Investigación									■	■	■	■			
14	Presentación de ponencia en eventos científicos													■	■	■
15	Redacción de artículo científico													■	■	■

## Anexo 2: Presupuesto

<b>Presupuesto desembolsable (Estudiante)</b>			
<b>Categoría</b>	<b>Base</b>	<b>% o Número</b>	<b>Total</b>
<b>Suministros (*)</b>			
• Impresiones			
• Fotocopias			
• Empastado			
• Papel bond A-4 (500 hojas)			
• Lapiceros			
<b>Servicios</b>			
• Uso de Turnitin	50.00	2	100.00
<b>Sub total</b>			
<b>Gastos de viaje</b>			
• Pasajes para recolectar información			
<b>Sub total</b>			
<b>Total de presupuesto</b>			
<b>Presupuesto no desembolsable</b>			
<b>Categoría</b>	<b>Base</b>	<b>% ó Número</b>	<b>Total (S/.)</b>
<b>Servicios</b>			
• Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital -	30.0 0	4	120.00
• Búsqueda de información en base de datos	35.0 0	2	70.00
• Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University - MOIC)	40.0 0	4	160.00
• Publicación de artículo en repositorio	50.00	1	50.00
<b>Sub total</b>			400.00
<b>Recurso humano</b>			
• Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.0 0	4	252.00
<b>Sub total</b>			252.00
<b>Total de presupuesto no desembolsable</b>			652.00
<b>Total (S/.)</b>			

(\*) Se pueden agregar otros suministros que se utiliza para el desarrollo del proyecto.

**Anexo 3: Instrumento de recolección de datos**

**INSTRUMENTO 1: JUEGO DE ROLES**

<b>Organización de la dramatización</b>		<b>Escala</b>		
		Siempre	A Veces	Nunca
	<b>ITEMS</b>			
<b>1</b>	Elige, en forma libre y espontánea, el rol del personaje que va a dramatizar.			
<b>2</b>	Elige, en forma libre y espontánea, el rol de la situación que va a dramatizar..			
<b>3</b>	Reconoce y elige la vestimenta del personaje elegido.			
<b>4</b>	Reconoce y elige la vestimenta de la situación elegida.			
	<b>Ejecución de la dramatización</b>	Siempre	A Veces	Nunca
<b>5</b>	Respetar su turno para participar de la dramatización.			
<b>6</b>	Participa activamente y colabora con sus compañeros durante la dramatización			
<b>7</b>	Comprende el rol del personaje o situación a representar y lo dramatiza adecuadamente			
<b>8</b>	Utiliza su expresión oral y corporal durante el rol del personaje o situación a dramatizar.			
<b>9</b>	Expresa sus emociones y sentimientos producidos a partir de la comprensión de lo que dramatiza			
<b>10</b>	Utiliza objetos sustitutos o imaginarios para comunicar el mensaje			

## INSTRUMENTO 2 : EXPRESIÓN ORAL

N°	ITEMS	Escala		
		Siempre	A Veces	Nunca
	<b>PRONUNCIACIÓN</b>			
1	Comunica sus pensamientos e ideas mediante el lenguaje oral utilizando su lengua materna			
2	Realiza preguntas de manera clara			
3	Nombra y asocia la palabra con el objeto durante el juego			
4	Pronuncia correctamente su nombre completo			
5	Pronuncia el nombre de sus familiares			
	<b>FLUIDEZ</b>	Siempre	A Veces	Nunca
6	Expresa y comunica sus pensamientos e ideas de manera clara y fluida			
7	Establece diálogos con sus pares o grupo			
8	Manifiesta de manera espontánea opiniones sobre los trabajos realizados			
9	Describe objetos			
10	Describe características de animales			
11	Describe situaciones diversas que interactúan con él			
	<b>VOCABULARIO</b>	Siempre	A Veces	Nunca
12	Utiliza palabras nuevas en su lenguaje cotidiano			
13	Crea adivinanzas con palabras nuevas			
14	Crea rimas con palabras nuevas			
15	Crea trabalenguas con palabras nuevas			
16	Elabora pequeños textos utilizando palabras nuevas			

#### **Anexo 4: Protocolo de asentimiento informado**

### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS**

La finalidad de este presente protocolo en ciencias sociales, es para informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento de aceptar.

Mi presente investigación se titula juegos de roles y expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. N°216 Caritas Felices de la provincia de ferreñafe, 2021.

Y está dirigido por : Amaya Saucedo Rosas Amadeo Investigador de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es determinar la relación v1 y v2 en niños de 5 años de la I.E. N°216 Caritas Felices de la provincia de ferreñafe, 2021. Por ello, se le invita a participar en una encuesta que tomara 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación usted, será informado de los resultados a través de WhatsApp. Si desea también podrá escribir al correo [miriangelica26@gmail.com](mailto:miriangelica26@gmail.com). Para recibir mayor información. Asimismo, Para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si estás de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación

Nombre:

Fecha

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información)

## INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### Guia de observacion para medir Juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años

Cuestionario específico: Determinar si los Juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución Educativa 212 cumba Bagua 2021.

Nº de preguntas: 20

Nº de sujetos de la muestra piloto: 21 niños

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 2, 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K = Numero de ítems

$S_i^2$  = Varianza de los puntajes por cada ítem

$S_T^2$  = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es  $> 0.7$  es buena.

#### **Cálculo de la confiabilidad:**

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

$\sum_{i=1}^K S_i^2$  : Es la suma de varianzas de cada ítem

$S_T^2$  : Es la varianza del total de filas (puntaje total de los jueces).

K: Es el número de preguntas o ítems.

#### **Cálculo de la confiabilidad :**

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (20/20 - 1)[1 - (4.51/19.69)]$$

$$\alpha = 0,791$$



validación de instrumento

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 212 CUMBA BAGUA 2021.															
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable 01 Juegos didácticos	Juegos de coordinación	Tiene dominio entre el ojo y la mano	1. Transfiere objetos con pinzas				X		X		X		X		
			2. Encaja piezas				X		X		X		X		
			3. Enrosca tapas				X		X		X		X		
			4. Inserta objetos en los agujeros				X		X		X		X		
	Juegos de percepción	Presenta discriminación visual desarrollando la	5. Sigue series del dominó				X		X		X		X		
			6. Resuelve laberintos				X		X		X		X		
			7. Arma rompecabezas				X		X		X		X		
	Juegos de precisión	Muestra coordinación espacial óculo-manual	8. Inserta aros				X		X		X		X		
			9. Encesta pelotas				X		X		X		X		
			10. Tumba latas				X		X		X		X		
Variable 02	Coordinación viso-manual	Muestra dominio de la mano en coordinación con los ojos.	1. Recorta con tijera				X		X		X		X		
			2. Transcribe correctamente				X		X		X		X		
			3. Dibuja una figura de cualquier objeto				X		X		X		X		
			4. Pinta sin salirse de la línea				X		X		X		X		
	Coordinación fonética	Presenta dominio del aparato fonador	5. Se comunica con una perfecta emisión de sonidos				X		X		X		X		
			6. Repite sonidos onomatopéyicos				X		X		X		X		

Coordinación facial	Tiene dominio de los músculos de la cara.	7. Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua				X		X		X		X		
		8. Realiza movimientos con los músculos de la cara				X		X		X		X		
Coordinación Gestual	Tiene dominio global de la mano en coordinación con dedos y en conjunto de todos ellos	9. Domina las manos en simultáneo al coger los objetos				X		X		X		X		
		10. Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado				X		X		X		X		

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Juegos didácticos y motricidad fina

**OBJETIVO:** Determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución Educativa 212 cumba Bagua 2021

**DIRIGIDO A:** niños y niñas de 5 años de la institución Educativa 212

**Dra. YESSICA ISABEL ALVA CHÁVEZ**

DNI 18226389

**Dra. Emma Yessenia Paredes Pastor**

DNI 18138912

**Mg. Pérez Mena Celina**

DNI 16712856