

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SANTA ROSA”



TESIS

**“TALLER DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°326 TÚPAC AMARU EN CUSCO EL
AÑO 2025”**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
Educación Inicial

Autor(a):

Bach. Mayra Antuane Ponce Peña

Bach. Mayerli Giulianna Apaza Montalvan

Asesor:

Lic. Joey Kevin Choque Condori

Código ORCID: 0009-0004-2676-2975

Línea de Investigación:

Enseñanza - aprendizaje

Cusco -Perú

2026

Mayra Antuane Ponce Peña Mayerli Giulianna Apaz...

"TALLER DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN...

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tn:oid:::1:3628948691

Fecha de entrega

17 ago 2026, 12:17 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 ago 2026, 12:47 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

N_EDUCATIVA_INICIAL_N_326_T_PAC_AMARU_EN_CUSCO_EL_A_O_2025.docx

Tamaño del archivo

2.8 MB

90 páginas

23.188 palabras

127.593 caracteres

20% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- & Bibliografía
- & Texto citado
- & Texto mencionado
- & Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- & N.º de fuentes excluidas
- & N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



PERU

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-54-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Mayra Antuane Ponce Peña**, identificada con Documento Nacional de Identidad N° **73173677**, y Yo, **Mayerli Julianna Apaza Montalvan**, identificada con Documento Nacional de Identidad N° **75786640**, del Programa Académico de EDUCACION INICIAL de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada:
"TALLER DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 326 TÚPAC AMARU EN CUSCO EL AÑO 2025" es de nuestra autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 21 de Julio de 2026

Mayra Antuane Ponce Peña

DNI. No. 73173677

Mayerli Julianna Apaza Montalvan

DNI. No. 75786640

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres Dilcia y Leoncio, el regalo más grande que Dios me dio y por ser un gran apoyo a lo largo de mi vida. Gracias a su paciencia, amor y comprensión en esta etapa, mis padres quienes con su dedicación y esfuerzo me ayudaron a culminar este objetivo anhelado, contribuyendo a mi formación profesional. Su firmeza y lucha insaciable han hecho de ellos un ejemplo a seguir.

A mi hermano Thiago por su apoyo emocional y palabras de aliento, quien es la razón para perseguir mis sueños y quien a pesar de su corta edad me da la fuerza y fortaleza de perseguir mis sueños, sobre todo por enseñarme que siempre existe una salida ante la adversidad.

Mayerli Giulianna

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres Jaime y Elizabeth, por su amor, guía y confianza permanente. Gracias por enseñarme a perseverar, por celebrar cada avance y animarme a seguir adelante. Este logro también nace de su esfuerzo y ejemplo.

A mi madre, por su comprensión y ternura; y a mi padre, por su constancia y fortaleza que me impulsan a superarme cada día.

A mis hermanos, Laura, Laila y Renzo, por acompañarme con su ánimo y cercanía, recordándome que siempre es posible levantarse y continuar.

Mayra Antuane

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por acompañar cada paso de nuestro camino y permitirnos avanzar con esperanza y confianza.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Santa Rosa” – Cusco, por brindarnos un espacio de formación integral, donde pudimos desarrollar nuestras capacidades y reafirmar nuestra vocación por la Educación Inicial.

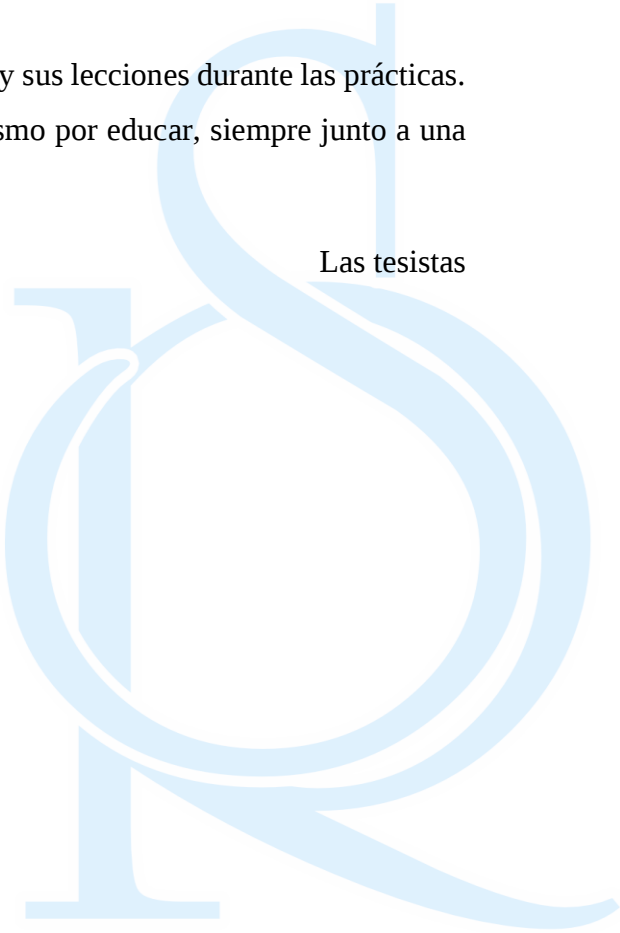
A nuestros docentes formadores, por su entrega, paciencia y por su guía constante, su compromiso con la enseñanza y por el ejemplo de ética y responsabilidad que supieron transmitirnos.

A la Institución Educativa “Túpac Amaru N° 326”, nuestro centro de prácticas, por abrirnos sus aulas y ofrecernos un entorno de aprendizaje real, en el que fortalecimos nuestras competencias mediante experiencias enriquecedoras con los niños.

A Kevin Choque, nuestro asesor y docente, quien nos orientó desde el primer día, sus observaciones precisas y el acompañamiento permanente durante el desarrollo de esta investigación.

A las docentes Maritza y Carmen, por su ayuda y sus lecciones durante las prácticas. Con ellas aprendimos, de manera vivencial, el entusiasmo por educar, siempre junto a una sonrisa, amor y respeto hacia los niños y niñas.

Las tesisas



Índice

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Formulación del problema	4
1.2.1 Problema general	4
1.2.2 Problemas específicos.....	4
1.3 Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Hipótesis de la investigación	5
1.4.1 Hipótesis General.....	5
1.4.2 Hipótesis Especifica.....	5
1.5 Línea de Investigación	5
1.6 Justificación e Importancia del Estudio	6
1.7 Delimitación.....	7
1.8 Limitaciones del estudio	8
PARTE I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
2.1 Antecedentes de la investigación	9
2.1.1 Antecedentes Internacionales	9

2.1.2	Antecedente Nacional	11
2.1.3	Antecedente Locales	13
2.2	Bases teórico científicas.....	14
2.2.1	La expresión oral	14
2.2.1.1	Modelos teóricos relacionados a la expresión oral.	14
2.2.1.2	Aspectos de la expresión oral.....	17
2.2.1.3	Componentes de la expresión oral	17
2.2.1.4	Importancia del lenguaje oral.....	20
2.2.1.5	La expresión oral en los niños.....	21
2.2.1.6	Didácticas de enseñanza de la expresión oral.	21
2.2.1.7	Dificultades en la expresión oral.....	22
2.2.2	El juego de roles	23
2.2.2.1	Importancia del juego de roles en el aprendizaje	23
2.2.3	Dimensiones del taller de juego de roles	23
2.2.3.1	Teorías psicológicas y sociales aplicadas al juego de roles	24
2.2.3.2	Utilización activa de los juegos de roles	25
2.2.3.3	Clasificación de los juegos.....	25
2.2.3.4	Clases de juegos de roles	26
2.2.3.5	Características del juego de roles.....	27
2.2.3.6	Concepción de los juegos de roles	28
2.2.3.7	Importancia del juego de roles en la edad preescolar	28
2.2.3.8	Juegos de roles y la expresión oral.....	29
2.3	Definición de términos.....	29
PARTE II: METODOLOGÍA		31
3.1	Método de investigación	31
3.2	Enfoque de investigación.....	31
3.3	Tipo de investigación.....	31

3.4	Alcances o nivel de investigación.....	31
3.5	Diseño de investigación	32
3.6	Población y muestra del estudio	33
3.6.1	Población	33
3.6.2	Muestra	33
3.6.3	Muestreo	34
3.7	Variables de investigación	34
3.7.1	Variable Independiente	34
3.7.2	Variable Dependiente	35
3.8	Operacionalización de variables	36
3.9	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.9.1	Técnica de recolección de datos	39
3.9.2	Instrumento de recolección de datos.....	40
3.10	Validez y confiabilidad de instrumento	41
3.11	Aspectos éticos	42
PARTE III: RESULTADOS.....		43
4.1	Análisis de los Resultados	43
4.1.1	Análisis descriptivo	43
4.1.2	Análisis inferencial	46
4.1.2.1	Contrastación de hipótesis	47
4.2	Discusión	52
CONCLUSIÓN.....		55
RECOMENDACIONES.....		56
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		58
ANEXOS		64

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de variables</i>	36
Tabla 2 <i>Característica del instrumento</i>	41
Tabla 3 <i>Evidencias de validez y confiabilidad</i>	41
Tabla 4 <i>Niveles de elocución de pretest y posttest</i>	43
Tabla 5 <i>Niveles de fluidez verbal de pretest y posttest</i>	44
Tabla 6 <i>Niveles de pronunciación de pretest y posttest</i>	45
Tabla 7 <i>Prueba de normalidad</i>	46
Tabla 8 <i>Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para expresión oral</i>	48
Tabla 9 <i>Estadísticos de prueba de expresión oral</i>	48
Tabla 10 <i>Prueba de rangos con signo de wilcoxon para elocución</i>	49
Tabla 11 <i>Estadísticos de prueba de elocución</i>	49
Tabla 12 <i>Prueba de rangos con signo de wilcoxon para fluidez verbal</i>	50
Tabla 13 <i>Estadísticos de prueba de fluidez verbal</i>	50
Tabla 14 <i>Prueba de rangos con signo de wilcoxon para pronunciación</i>	51
Tabla 15 <i>Estadísticos de prueba de pronunciación</i>	51

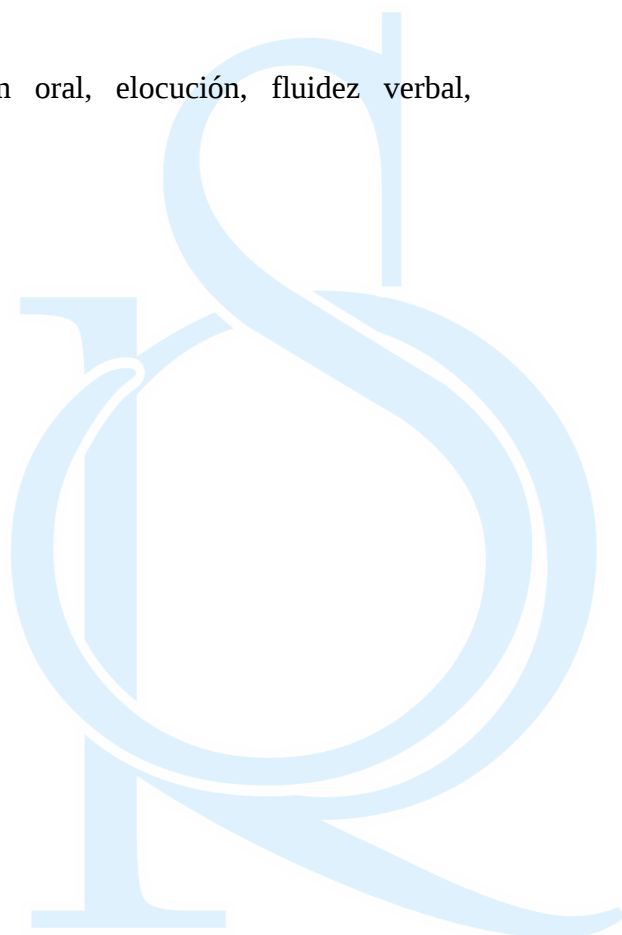
Índice de figuras

Figura 1 <i>Niveles de elocución de pretest y posttest</i>	44
Figura 2 <i>Niveles de fluidez verbal de pretest y posttest</i>	45
Figura 3 <i>Niveles de pronunciación de pretest y posttest</i>	46

RESUMEN

El estudio titulado “Taller de juego de roles para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025” aborda una dificultad frecuente en educación inicial: la limitada claridad para comunicar ideas, sostener un discurso breve y pronunciar con seguridad en situaciones reales de aula. El objetivo general fue determinar en qué medida el taller de juego de roles mejora la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru (Cusco, 2025). Se aplicó un diseño pretest–posttest en un grupo único, con muestreo no probabilístico por conveniencia ($n = 28$), utilizando observación directa mediante una guía de 12 ítems organizada en tres dimensiones (elocución, fluidez verbal y pronunciación), con validez por juicio de expertos y confiabilidad adecuada ($\alpha = 0,851$), resguardando consentimiento informado, anonimato y confidencialidad. Considerando la naturaleza ordinal de la escala y la distribución observada, se empleó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pares dependientes. Los resultados evidenciaron una mejora homogénea: se registraron 28 rangos positivos, sin rangos negativos ni empates, con $Z = -4,627$ y $p < 0,001$, lo que confirma diferencias significativas entre pretest y posttest. Se llega a la conclusión de que el taller mejora de forma significativa la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Palabras clave: Juego de roles, expresión oral, elocución, fluidez verbal, pronunciación.



ABSTRACT

The study entitled “Role-playing workshop to develop oral expression in 5-year-old children at the Túpac Amaru Early Childhood Education Institution No. 326, Cusco, 2025” addresses a common difficulty in early childhood education: limited clarity in communicating ideas, sustaining a short speech, and speaking confidently in real classroom situations. The overall objective was to determine the extent to which the role-playing workshop improves oral expression in 5-year-old children at I.E.I. No. 326 Túpac Amaru (Cusco, 2025). A pretest-posttest design was applied to a single group, with non-probabilistic convenience sampling ($n = 28$), using direct observation through a 12-item guide organized into three dimensions (eloquence, verbal fluency, and pronunciation), with validity by expert judgment and adequate reliability ($\alpha = 0.851$), safeguarding informed consent, anonymity, and confidentiality. Considering the ordinal nature of the scale and the observed distribution, the Wilcoxon signed-rank test for dependent pairs was used. The results showed a homogeneous improvement: 28 positive ranks were recorded, with no negative ranks or ties, with $Z = -4.627$ and $p < 0.001$, confirming significant differences between the pretest and posttest. The conclusion is that the workshop significantly improves oral expression in 5-year-old children at the Túpac Amaru Early Education Institution No. 326 in Cusco in 2025.

Keywords: Role-playing, oral expression, elocution, verbal fluency, pronunciation.



1. INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción del problema

A nivel mundial el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años se benefició de los talleres de juego de roles ya que, tras la interrupción de la educación durante los años posteriores a 2020, muchos sistemas de educación inicial aún enfrentan desafíos de acceso, continuidad y calidad de las experiencias pedagógicas tempranas, justo en el momento en que el lenguaje oral se desarrolla mediante la interacción, el juego simbólico y la conversación mediada (UNICEF, 2022).

Un taller de juego de roles es una técnica didáctica lúdica, de dramatización y juego simbólico. "Se trata de sugerir a los niños que interpreten papeles o situaciones ficticias para que actúen e interactúen entre ellos creando situaciones reales o imaginarias". En ellas los niños "hacen como si" (médicos, maestros, familias...) y desarrollan su imaginación, expresan ideas y practican habilidades sociales (Academia Americana de Pediatras, 2023). Por otro lado, la expresión oral es la capacidad comunicativa que tienen los niños de esta edad para expresar con palabras sus pensamientos, emociones, vivencias y necesidades. Como concepto, la expresión oral implica poder comunicar de manera comprensible por medio del lenguaje hablado y comprender lo que escuchan (habilidades de hablar y escuchar activamente) (Apaza Gutierrez & Ccari Cruz, 2023).

En Estados Unidos recientemente se han comunicado datos alarmantes sobre cómo la pandemia ha afectado las habilidades lingüísticas en la primera infancia. Muchos niños que estaban en pañales o tenían entre 1 y 3 años cuando ocurrió el confinamiento ahora, que están en preescolar y kínder, tienen rezagos en lenguaje oral y conducta en comparación con cohortes anteriores. En Colorado, el número de niños menores de 3 años con retrasos en el desarrollo (lenguaje incluido) creció un 17% de 2019 a 2023 (~9.000 a ~10.600 casos atendidos) (Schimke, 2024). La realidad española también muestra dificultades en la expresión oral temprana, ligadas a modificaciones en las prácticas de crianza y los efectos del aislamiento social. "Nueva epidemia" de retrasos en el lenguaje en niños menores de 3 años asociada al uso abusivo de pantallas y la disminución de interacciones humanas en los primeros años de vida, según pediatras de Atención Primaria en España. Un artículo de ABC (2023) recoge casos en Barcelona y Zaragoza en los que bebés y niños pequeños, muchos "hijos de la pandemia", tienen vocabulario escaso y retraso en el inicio del habla (Armora, 2023).

En Latinoamérica, Argentina ya alertó por los llamados "niños pandemia" que llegan a la escuela con rezagos en el lenguaje. Un nuevo informe (diciembre 2024) muestra que se dispararon las consultas por alteraciones del lenguaje y retrasos en el habla en hospitales pediátricos de Buenos Aires tras el confinamiento de los primeros años de vida. De acuerdo con expertos del Instituto de Neurología Cognitiva (INECO), chicos que tenían entre 1 y 3 años en 2020-2021 estuvieron expuestos a aislamiento social extremo y a menor diversidad de estímulos lingüísticos, lo que afectó su desarrollo del lenguaje (INECO, 2024).

En el Perú, el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia se enfrenta a desafíos relacionados con la cobertura educativa y las desigualdades socioeconómicas. Aunque la educación inicial es obligatoria a los 5 años y la tasa neta de asistencia nacional supera el 80%, aún existe una brecha significativa de acceso entre los 3 y 5 años. Hasta agosto de 2025, el Ministerio de Educación (Minedu) informó que más de 400 000 niños de 3 a 5 años en el país no estaban matriculados en ningún programa de educación inicial (Melo, 2025). En Lima Metropolitana, la ficha oficial de Educación Básica reportó para el año 2022 una matrícula de 421,444 estudiantes en el nivel de Educación Básica Regular, así como un amplio sistema docente que comprende un total de 123,825 docentes de EBR. Esta situación indica que el desafío educativo no es marginal, sino que presenta una magnitud considerable y está intrínsecamente relacionado con la implementación de prácticas pedagógicas coherentes en miles de aulas (MINEDU, 2022).

En Cusco, la problemática regional se vincula a la amplitud del servicio educativo y a la diversidad de modalidades que conviven en el territorio, lo que repercute en oportunidades reales de comunicación oral temprana. La ficha regional oficial registró 5 108 servicios educativos (incluyendo servicios no escolarizados como PRITE y PRONOEI) y, específicamente en EBR, 3 121 servicios de inicial, lo que muestra que la primera infancia se atiende en una red extensa y heterogénea donde la consistencia metodológica no siempre está garantizada. En esa misma fuente se reportó un total de 23 321 docentes de EBR, cifra que dimensiona el reto formativo y de acompañamiento para sostener prácticas de aula que fortalezcan pronunciación, vocabulario, coherencia y participación oral de manera sistemática (MINEDU, 2023).

En la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru de Cusco se pudo observar que los niños de cinco años de la sección “A” tenían algunas dificultades para expresarse de manera oral. Esta situación se conoció a partir de la evaluación diagnóstica que se realizó al

comenzar el año escolar y también mediante las observaciones desarrolladas durante las actividades diarias del aula, además se consideraron las anotaciones del cuaderno de campo y la información brindada por la docente responsable. Según los primeros resultados, 22 de los 28 niños que representan el 78,6 % del aula mostraban problemas para hablar con seguridad y expresar con claridad sus ideas, especialmente cuando tenían que contar alguna experiencia, explicar algo o participar en una conversación con sus compañeros. Durante las actividades se notó que varios niños respondían con pocas palabras y no lograban ordenar bien lo que querían decir, también utilizaban un vocabulario reducido, hablaban con un tono de voz bajo o tenían miedo de equivocarse. En algunos casos se observó que no respetaban los turnos para hablar o interrumpían cuando otra persona estaba participando, por su parte la docente indicó que estas dificultades eran frecuentes y que varios niños necesitaban preguntas adicionales o la ayuda de un adulto para poder comunicar lo que pensaban, sentían o necesitaban. Por esta razón se entendió que no eran situaciones aisladas, sino una dificultad que estaba presente en gran parte del aula y que afectaba la manera en que los niños participaban y se relacionaban con los demás.

Esta dificultad también tenía consecuencias en su aprendizaje y en la convivencia dentro del aula, ya que cuando un niño no logra decir con claridad lo que sabe o siente puede tener problemas para comprender algunas indicaciones, pedir ayuda cuando la necesita o solucionar algún conflicto conversando. De la misma forma, puede resultarle complicado demostrar lo que aprendió en aquellas actividades donde tiene que hablar frente a otros, por ello era importante fortalecer esta capacidad desde la educación inicial porque también se relaciona con la comprensión, el acercamiento a la lectura y escritura y la confianza que el niño va desarrollando en sí mismo. Frente a esta realidad se vio necesario realizar una intervención pedagógica que estuviera de acuerdo con la edad y las características de los niños, por lo que se propuso desarrollar un taller de juego de roles donde tuvieran más oportunidades para conversar y expresarse mediante situaciones cercanas a su vida diaria. Con estas actividades se buscó que los niños pudieran hablar con mayor soltura, ordenar mejor sus ideas y sentirse más seguros al momento de comunicarse, contando siempre con la orientación y acompañamiento de la docente durante todo el proceso.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?

¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?

¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general

Evaluar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Determinar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Determinar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis General

La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

1.4.2 Hipótesis Específica

HE1. La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

HE2. La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

HE4. La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

1.5 Línea de Investigación

La línea de investigación Enseñanza-Aprendizaje estuvo enfocada en los procesos educativos que se llevan a cabo en el nivel inicial y en la forma como estos aportan al desarrollo de los niños. Para este trabajo se dio mayor importancia a las competencias comunicativas en la primera infancia, pues durante esta etapa los niños van aprendiendo a comunicar lo que piensan y sienten. También comienzan a expresar sus necesidades con mayor claridad. Por eso la enseñanza no fue entendida únicamente como la preparación de actividades para desarrollarlas dentro del aula, sino como un proceso donde se deben buscar estrategias que tomen en cuenta las características y necesidades de cada niño. Además se consideró el desarrollo lingüístico y socioemocional porque ambos aspectos están presentes en la comunicación y en la manera como los niños conviven con otras personas.

En ese sentido se propuso el taller de juego de roles para trabajar la expresión oral en los niños de 5 años. Durante su aplicación los niños participaron en conversaciones y representaciones relacionadas con distintas situaciones, donde debían esperar su turno para hablar y utilizar palabras de acuerdo con lo que estaban representando. A través de estas actividades se buscó que mejoraran poco a poco su pronunciación y pudieran expresarse con mayor fluidez. Asimismo se trabajó la organización de sus ideas antes de comunicarlas, para que tengan más confianza al conversar con sus compañeros y puedan decir lo que piensan o sienten sin necesitar en todo momento la ayuda de la docente.

En la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, en el año 2025, esta línea fue relevante porque la educación inicial se enfoca en desarrollar bases comunicativas y sociales que apoyan aprendizajes futuros. Elaborar un taller de juego de roles mejoró la expresión oral en un ambiente lúdico y estructurado, fomentó la participación, seguridad al hablar, escucha activa y convivencia, reforzando beneficios académicos, emocionales y sociales, en línea con el enfoque formativo del nivel inicial.

1.6 Justificación e Importancia del Estudio

Esta investigación se justifica porque atiende una necesidad pedagógica clara, las dificultades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco 2025, y porque esta capacidad es esencial para aprender, participar y convivir en el aula. En los primeros años, la expresión oral acompaña el desarrollo del lenguaje y ayuda a entender mejor las consignas, además fortalece la autorregulación y la confianza para hablar e interactuar con compañeros y docentes. Por ello, resulta pertinente y coherente con el enfoque por competencias del nivel inicial intervenir de manera lúdica mediante un taller de juego de roles.

Importancia social y pedagógica. La intervención plantea un taller con situaciones comunicativas dirigidas entre dramatizaciones, diálogos y juego de roles que pueden ser trabajadas con materiales manipulables y ser incorporadas en las prácticas pedagógicas. Sus resultados beneficiarán a los niños, logrando mayor participación verbal, claridad al expresarse, mejor interacción en el aula, y a docentes y familias al proporcionar estrategias puntuales para estimular el diálogo y la comunicación en el hogar. Por ser una propuesta estructurada y replicable, se puede adaptar a otras aulas y centros de educación inicial, disminuyendo brechas en el desarrollo de competencias comunicativas en contextos de escasez de recursos.

Aportación teórica. La investigación permitió conocer un poco más sobre el juego de roles y su relación con la expresión oral durante la primera infancia. Aunque se encontraron estudios anteriores sobre estas variables, en la revisión realizada no se hallaron trabajos que las estudiaran juntas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru de Cusco, por ello se consideró que todavía existía un aspecto que necesitaba ser estudiado en este grupo. En ese sentido el trabajo ayudó a comprender cómo el juego de roles puede apoyar el desarrollo de la expresión oral, tomando en cuenta la elocución, la fluidez verbal y la pronunciación. Estas capacidades se trabajaron mediante actividades de representación, conversaciones, escucha, respeto de turnos y uso de palabras relacionadas con cada situación. De este modo los resultados podrán ser tomados como referencia en otros estudios y también en propuestas pedagógicas que busquen fortalecer la comunicación oral de los niños del nivel inicial.

Aportes metodológicos. Se propone un diseño pretest-posttest para medir cambios en la expresión oral antes y después del taller, con un sistema de medición estandarizado e instrumentos y criterios de desempeño por dimensiones. La aprobación por jueces y la estimación de fiabilidad añaden rigor al procedimiento, y la matriz de indicadores permite controlar avances precisos (organización del discurso, fluidez del habla, claridad articulatoria) y modificar las decisiones pedagógicas en plena intervención. De esta manera, la investigación proporciona evidencia utilizable y un modelo implementable y evaluable para mejorar la expresión oral en niños de 5 años.

1.7 Delimitación

1.7.1 Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru en Cusco y el taller de juego de roles se aplicó en el aula donde los niños estudiaban y desarrollaban sus actividades diarias. Se trabajó en ese mismo espacio porque era conocido por ellos y así las sesiones pudieron realizarse dentro de su rutina habitual sin modificar las condiciones normales del aula.

1.7.2 Delimitación temporal

El estudio se desarrolló durante el primer semestre del año 2025 y duró seis meses en los cuales se llevaron a cabo las sesiones del taller de juego de roles junto con dos evaluaciones para conocer los cambios en la expresión oral. La primera evaluación se aplicó

antes de comenzar y la segunda al terminar además se buscó que las sesiones mantuvieran una duración parecida y que ambas evaluaciones también se realizaran en condiciones similares.

1.7.3 Delimitación social

En la investigación participaron niños de cinco años matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru quienes provenían de familias con diferentes condiciones sociales y económicas y formaban parte de una comunidad educativa que consideraba las características culturales del entorno. Esto permitió desarrollar el taller con un grupo real de niños y observar su participación durante las actividades dentro de una realidad educativa concreta.

1.8 Limitaciones del estudio

En primer lugar, no siempre se dispuso de información completa sobre antecedentes del desarrollo del lenguaje, evaluaciones previas o dificultades específicas del habla, lo que dificultó determinar qué tanto de los progresos observados se debió únicamente al taller y qué tanto podría estar influenciado por las características previas de cada niño. En segundo lugar, el entorno familiar y social era muy diferente; no todos los niños tenían la posibilidad de conversar en casa, escuchar cuentos o practicar vocabulario, lo que pudo manifestarse en la forma de hablar, fluidez y pronunciación. Tercero, a pesar de que el taller se llevó a cabo durante 6 meses, este tiempo puede no ser suficiente para que ciertos cambios se sostengan en el tiempo, especialmente en la pronunciación, la cual requiere de práctica constante y seguimiento. Cuarto, en algunas sesiones surgieron comportamientos propios de la edad, como timidez, cansancio o cambios de humor, que influyeron en la participación y la regularidad de algunos niños. Finalmente, también surgieron elementos externos que no estuvieron en manos del equipo, como ausencias, actividades institucionales o cambios de horario, que interrumpieron algunas sesiones y disminuyeron la continuidad programada.

PARTE I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Acosta et al. (2025) realizaron el estudio titulado “El juego de roles como estrategia para desarrollar lenguaje oral en niños de 4 a 5 años”, con el objetivo de realizar la efectividad del juego de roles en el lenguaje oral en educación inicial. Se aplicó una metodología mixta, con componente cuantitativo cuasi-experimental, pretest y postest y apoyo cualitativo mediante observación y entrevistas; la muestra no probabilística fue de 20 niños (4–5 años) y la intervención incluyó 10 sesiones en 5 semanas, con duración aproximada de 45 minutos y situaciones cotidianas simuladas. Los resultados evidenciaron mejoras en el desempeño lingüístico, destacando que el promedio de palabras por intervención pasó de 6,2 (pretest) a 14,7 (postest), con un incremento observado de +8,5, junto con avances en la complejidad del discurso y uso de recursos básicos del habla. Además, se reportó mejor adecuación pragmática, mayor participación espontánea y confianza comunicativa, lo que sugiere un efecto integral en lo verbal y socioemocional. En conclusión, se evidencia que el juego de roles es una estrategia eficaz para fortalecer el lenguaje oral, al mejorar la expresión verbal, la participación y la confianza comunicativa en niños de educación inicial.

Quinteros y Fajardo (2022), en el estudio titulado “Juego de roles como técnica para fomentar la expresión oral en estudiantes de educación básica”, tuvieron como objetivo determinar la influencia del juego de roles en la expresión oral en estudiantes de 8.º, 9.º y 10.º grado de una escuela pública. La investigación fue de enfoque mixto y cuasi experimental con pretest–postest, aplicada durante tres semanas a una muestra conformada de 31 estudiantes (11 a 16 años). Se usaron pre y post pruebas tipo entrevista estructurada (20 preguntas) calificadas con una rúbrica (gramática, vocabulario, fluidez, pronunciación y comprensión), además de encuesta, observación de clase y diario docente. Los resultados mostraron una mejora clara del puntaje total: en el pretest los puntajes estuvieron entre 6 y 47 con media 35,19 (DE 12,43), mientras que en el postest variaron entre 52 y 87 con media 75,8 (DE 9,4), reportándose una ganancia promedio de 40,48 puntos (DE 5,18) y significancia estadística ($p < 0,05$); además, tras la intervención la percepción estudiantil fue favorable y 23 estudiantes (74,2%) calificaron la actividad con la mejor valoración. En

conclusión, el juego de roles constituye una estrategia didáctica que fortalece el desempeño oral y también la motivación y confianza para participar en diálogos.

Romero et al. (2021), realizaron una investigación orientada a analizar la importancia de la expresión oral como habilidad fundamental para el desarrollo del lenguaje en niños/as de 5 años. La investigación buscó fortalecer las habilidades comunicativas en la primera infancia, desarrollando la capacidad de compartir ideas y expresarlas con mayor seguridad. Para ello, se desarrollaron actividades dirigidas a mejorar la expresividad, pronunciación, entonación y coherencia del discurso infantil. La metodología combinó procedimiento teóricos y prácticos, utilizando métodos como el analítico-sintético, la modelación y la observación de actividades dirigidas y autónomas. El avance se midió en un centro de educación inicial, donde se evaluó el progreso de los participantes a través de la observación sistemática de sus desempeños comunicativos, sobre todo en la claridad, la modulación de la voz y la estructuración del discurso. Para concluir, el estudio confirmó que el uso de actividades de expresión oral es esencial en la educación inicial, ya que influye positivamente en el desarrollo comunicativo, proporcionando criterios para la planificación pedagógica.

González y Tigrero (2022), realizaron una investigación con el propósito de comprender como el juego de roles favorece el lenguaje en niños de edad preescolar y para ello asumieron un enfoque cualitativo de base constructivista con un diseño descriptivo que les permitió observar las interacciones cualitativas de los niños en contextos naturales de aprendizaje, construyen significado a través del diálogo, la escucha y la interacción. Recogieron información mediante observación directa y entrevistas a docentes y a los propios niños y hallaron que al representar personajes y situaciones cotidianas los participantes ampliaron su vocabulario mejoraron la pronunciación y ganaron fluidez al expresarse además mostraron mayor confianza para conversar negociar turnos y relacionarse con sus pares. Los autores concluyen que el juego de roles funciona como una estrategia pedagógica eficaz porque fortalece las habilidades lingüísticas y también favorece el desarrollo social y emocional lo que crea un ambiente de aprendizaje activo cooperativo y significativo en educación inicial y por ello recomiendan integrarlo de forma planificada para apoyar una formación integral desde los primeros años.

2.1.2 Antecedente Nacional

Vila (2024) realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la participación en actividades de juego de roles y el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de educación inicial. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional de carácter no experimental. La muestra estuvo compuesta por cincuenta estudiantes, quienes fueron objeto de observación y evaluación a través de una lista de verificación que había sido previamente validada. Los resultados muestran una relación positiva entre el uso de la técnica de simulación de roles y el progreso en la habilidad de expresión oral. Se notó una mejora en la confianza y fluidez de la comunicación de los niños. Para concluir, el juego de roles no solo ayuda a mejorar la expresión verbal, sino que también promueve el desarrollo de las habilidades sociales en la educación infantil. Por ende, se estima importante incluir esta estrategia en las prácticas pedagógicas para mejorar las habilidades lingüísticas en los niños.

Estacio (2022) llevó a cabo un estudio enfocado en examinar cómo la técnica del juego de roles afecta la mejora de la comunicación oral en alumnos que tienen requerimientos educativos especiales. Los hallazgos indicaron que la inclusión de simulaciones no solo generó avances importantes en las aptitudes comunicativas, sino que también promovió un comportamiento más participativo y optimista en los alumnos, lo cual se tradujo en una mayor confianza y naturalidad al expresarse. La metodología se propuso con la intención de entender cómo esta estrategia lúdica podía mejorar las habilidades de expresión oral y, simultáneamente, tener un impacto en la confianza y disposición de los estudiantes para participar en el ambiente educativo. Se utilizó un método experimental con diseño preexperimental para ello, llevando a cabo evaluaciones antes y después de la intervención con el objetivo de detectar progresos concretos en gesticulación, fluidez verbal y dicción en alumnos de primer grado de educación primaria de una institución educativa básica. En general, la investigación destaca que el juego de roles es un recurso inclusivo muy valioso en la educación especial. Fomentar la expresión oral en este contexto es esencial para impulsar la integración social y el crecimiento emocional de los alumnos.

Uriol (2020) realizó una investigación enfocada en analizar la correlación entre la práctica de ejercicios de lenguaje verbal y el avance de la expresión oral en infantes que están en educación inicial. El objetivo principal fue determinar si la participación en actividades de carácter verbal tiene un impacto en la organización, la fluidez y la claridad de

la expresión oral infantil. Con ese propósito, la autora empleó un diseño correlacional descriptivo y un enfoque cuantitativo. La muestra fue conformada por 71 niños de 4 años a quienes se les aplicaron instrumentos para la recogida de datos entre ellos una escala valorativa validada a través del juicio de expertos. Los resultados indicaron que la realización de actividades lúdicas lingüísticas influyó positivamente en la pronunciación, la fluidez, el vocabulario y la entonación. Además, se encontró una correlación positiva entre las variables analizadas. Para finalizar, la investigación indica que los juegos de palabras son una estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en las primeras etapas, por lo que se recomienda incorporarlos en contextos tempranos como parte de las actividades para trabajar la inclusión y la participación.

Fernández (2020) en su estudio titulado "Juego de roles y expresión oral en niños de 4 y 5 años de la ciudad de Aguaytía, Padre Abad - 2020", intentó determinar la relación entre el juego de roles y la expresión oral en los niños que asisten a educación inicial. La investigación fue de carácter cuantitativo, correlacional y no experimental. Se llevó a cabo con una muestra de 30 niños, a los que se les aplicó un juego de roles en forma de dramatización para observar su ejecución oral. Para ello, se utilizó un registro de observación que es confiable y está validado. Los hallazgos mostraron que el 80 % participó de manera apropiada en el juego de roles y que el 74 % tuvo una buena expresión oral. Además, se observó una correlación positiva, directa y alta entre las dos variables ($r = 0,767$ con significancia bilateral $< 0,05$), lo cual respalda la utilización de la dramatización para fomentar el lenguaje oral en estas edades. En conclusión, existe una relación positiva entre el juego de roles y la expresión oral, evidenciando que la dramatización fortalece las habilidades comunicativas y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 y 5 años.

Cedillo (2020) realizó el estudio "Programa de juego de roles con enfoque colaborativo mejora la expresión oral en niños y niñas de 5 años de educación inicial" con la intención de comprobar si un programa organizado de juego de roles y trabajo en equipo podía mejorar la expresión oral en un aula de 5 años de una escuela pública. La investigación fue cuantitativa y de tipo preexperimental, se trabajó con un solo grupo y se aplicó un pretest y un posttest. La muestra fue de 27 niños y niñas de 5 años la evaluación se hizo mediante observación y una lista de cotejo o cuestionario para registrar el desempeño antes y después de la intervención. Los resultados mostraron una mejora clara entre el pretest y el posttest y la prueba t de Student fue significativa ($t = -13,323$; $p < 0,05$). En conclusión, el programa

de juego de roles realizado de manera planificada y colaborativa ayudó a mejorar la expresión oral y también aumentó la seguridad de los niños para participar y hablar en clase.

2.1.3 Antecedente Locales

Delgado y Huillca (2022), en el estudio titulado “Juego de roles y desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de Personal Social en los estudiantes del 4.º grado de primaria de la Institución Educativa Micaela Bastidas Cusco-2021”, buscaron determinar cómo influye el juego de roles en estudiantes de primaria. La investigación fue cuantitativa, aplicada y con diseño preexperimental. La muestra estuvo integrada por 30 estudiantes de cuarto grado, a quienes se aplicó un pretest y un postest, luego de trabajar sesiones de aprendizaje mediante juego de roles. Para recoger datos utilizaron la observación y la técnica experimental, con rúbricas, fichas de observación, cuaderno de campo y sesiones de aprendizaje. Los resultados mostraron que, antes de la intervención, predominaban los niveles En Inicio con 30 % y En Proceso con 50 %; después, se obtuvo 37 % en Proceso y 43 % en Logro Esperado. El estudio concluyó que el juego de roles influye significativamente en competencias escolares, aportando al uso de esta estrategia para fortalecer participación, comunicación y desenvolvimiento oral infantil.

Valenzuela y Flores (2025), en su estudio titulado “Juego de roles como estrategia de enseñanza y su relación con desarrollo de competencias de litigación oral en materia laboral”, tuvieron como propósito determinar cómo el juego de roles, como estrategia didáctica, se relaciona con el desarrollo de competencias de litigación oral en materia laboral en estudiantes de la Escuela Profesional de Derecho de una universidad privada de Cusco. El estudio fue cuantitativo, correlacional y con diseño no experimental. La población estuvo integrada por 80 estudiantes que cursaron y aprobaron la asignatura de Derecho Procesal del Trabajo, a quienes se aplicó un cuestionario anónimo para reconocer el uso del juego de roles y el desarrollo de dichas competencias. Los resultados indicaron que el 71,7 % de estudiantes participó en actividades de juego de roles, y que el 84,2 % señaló haber desarrollado competencias de litigación oral. Además, se encontró una relación positiva y significativa entre las variables, con un $Rho = 0,805$. Se concluyó que esta estrategia también favorece la participación, la seguridad comunicativa y el desenvolvimiento oral en contextos educativos guiados.

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 La expresión oral

Según Harari (2015) el lenguaje oral es la capacidad de entender y usar símbolos orales para comunicarse. La expresión oral se realiza gracias a ese lenguaje porque una persona se comunica hablando y usando palabras. Por eso la expresión oral puede verse como un conjunto de habilidades que trabajan juntas para lograr una buena comunicación y no deben funcionar por separado. También se considera que el lenguaje es el elemento más importante de la expresión oral. Sin lenguaje la comunicación quedaría solo en gestos y movimientos y eso no alcanza para expresar bien las ideas. A la vez la expresión oral se refuerza con la proxémica y la cinésica que se relacionan con el uso del espacio y con los movimientos del cuerpo mientras se habla.

Alcoba (2005) señala que una de las metas del ser humano es organizar y expresar su pensamiento dentro de su entorno mediante la lengua. El código lingüístico es una herramienta que ayuda a conocer el mundo, interpretarlo y desenvolverse en él. Además, la lengua permite realizar muchas acciones como opinar, expresar sentimientos, agradecer, pedir, ordenar, afirmar o negar

La expresión oral es una herramienta clave para la interacción y la comunicación, porque permite el intercambio lingüístico entre personas. Su finalidad no es solo contar hechos o sucesos, también sirve para expresar emociones, sentimientos y conductas, o simplemente para relacionarse con otros. Esta comunicación ocurre cuando el hablante logra transmitir de forma verbal una información a un oyente

Para Alcoba (2005) la expresión oral es la construcción y transmisión de mensajes por medio del lenguaje, lo que hace posible comunicarse e interactuar con la sociedad. Se entiende como una práctica social, ya que la persona se relaciona con distintos miembros de su grupo y puede usar el lenguaje oral de manera consciente y también recreativa, tomando en cuenta lo que escucha

2.2.1.1 Modelos teóricos relacionados a la expresión oral.

2.2.1.1.1 Conductismo

El conductismo no es solo una teoría del lenguaje. Es una corriente psicológica que ha influido mucho en cómo se entiende el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje

Según Jiménez (2014) el conductismo ve el lenguaje como una conducta. Por eso lo explica con los mismos principios que otros comportamientos humanos. Desde esta postura el lenguaje se aprende y se desarrolla por medio de la experiencia. Los condicionamientos clásico y operante explican el lenguaje como resultado de asociaciones entre estímulos y respuestas. También se usa la idea de refuerzo y castigo. Además del modelado y el moldeamiento para formar maneras de hablar

Sus aportes han sido importantes en la Psicología y en el estudio del lenguaje. Aún hoy se aplican técnicas conductistas en educación y en terapias del lenguaje. Sin embargo, también se le critica porque reduce el lenguaje a lo que se puede observar y medir. Se centra en lo externo y en el ambiente inmediato. Y deja de lado lo interno como lo cognitivo y lo social que también influyen en cómo se adquiere y se desarrolla el lenguaje (Jiménez, 2014).

2.2.1.1.2 Innatismo.

Este modelo pone énfasis en las capacidades genéticas con las que nace la persona, porque influyen de manera clara en el aprendizaje de las primeras palabras y del lenguaje. Chomsky plantea que existen mecanismos innatos, básicos, universales, que sirven como base para aprender a hablar. Por eso sostiene que el lenguaje oral no se adquiere solo por imitación, ni por castigos o refuerzos. Desde esta idea lo más importante al inicio no es copiar palabras, sino contar con estructuras internas que permitan construir el lenguaje. Estas estructuras ayudan a que un niño pueda aprender un sistema tan complejo en poco tiempo y de forma rápida en sus primeros años (Jiménez, 2014).

2.2.1.1.3 Teoría cognitiva.

Según Piaget, considerado uno de los principales representantes de este modelo, el desarrollo cognitivo es clave para que el lenguaje se forme de manera adecuada. En esta postura las habilidades cognitivas funcionan como base y requisito para el aprendizaje lingüístico (Jiménez, 2014). Piaget sostiene que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan por caminos diferentes, porque la inteligencia aparece desde que el niño empieza a relacionarse con el mundo, incluso antes de hablar. Por eso el niño aprende a hablar de acuerdo con su progreso cognitivo, cuando va alcanzando ciertos niveles de desarrollo. En otras palabras primero se construye el pensamiento y luego ese pensamiento permite que el lenguaje se vaya formando. Así se entiende que el ser humano no nace con lenguaje, sino que lo adquiere poco a poco como parte de su desarrollo cognitivo (Jiménez, 2014).

En las primeras etapas muchas palabras de los niños tienen un carácter egocéntrico, porque su pensamiento está centrado principalmente en sí mismos. En ese momento el lenguaje se usa más para expresar lo que el niño piensa que para comunicarse con otras personas. Es como una expresión de su propia intención y de su forma de ver el mundo. Desde la mirada piagetiana este modo de hablar aparece antes de que el niño logre un lenguaje más social y orientado a interactuar con los demás (Jiménez, 2014).

2.2.1.1.4 La Comunicación.

La comunicación oral se considera un elemento vital en la vida diaria, porque es uno de los principales medios para convivir y relacionarnos con otras personas. Por eso es importante tomar en cuenta lo cotidiano, ya que la convivencia exige interacción constante y resulta muy útil dominar estas capacidades de relación (Pérez, 2013).

Además, la comunicación oral no es solo decir palabras. Lo que se expresa se conecta con mucha información que la persona ya tiene en su mente. De esta forma los interlocutores pueden unir lo que ya conocen con los datos nuevos que aparecen en la conversación. Al hablar normalmente primero se presenta el tema del que se trata y luego se agregan los comentarios con la información nueva, así se facilita la comprensión (Baralo, 2014).

2.2.1.1.5 Proceso de la comunicación.

Según Pérez (2013) la información que se transmite debe ser clara y fácil de entender. Cuando una persona se comunica comparte ideas, símbolos y significados, por eso debe pensar en sus destinatarios para que comprendan sin dificultad. También se espera una respuesta que cierre el ciclo de la comunicación y confirme que el mensaje llegó y fue entendido. Para que el proceso de comunicación se cumpla intervienen varios elementos. El emisor es quien inicia la comunicación, elige el mensaje y el canal, y codifica lo que quiere decir, es decir, decide cómo expresar sus ideas con palabras, símbolos o gestos. El receptor es quien recibe el mensaje, lo decodifica y lo interpreta. El mensaje es el contenido que el emisor construye para comunicar. El canal es el medio por el cual el mensaje se transmite entre ambas partes. La retroalimentación aparece cuando el receptor responde, con esa respuesta se verifica si el mensaje fue recibido y comprendido:

- El emisor es la persona que inicia la comunicación. Es quien decide qué mensaje dará y por qué medio lo enviará, luego lo codifica, es decir, organiza sus ideas para expresarlas con palabras, símbolos o gestos

- El receptor es la persona que recibe el mensaje. Su función es decodificarlo e interpretarlo, para comprender lo que el emisor quiso decir
- El mensaje es el contenido que se transmite. Es la información ya organizada por el emisor para que llegue al receptor
- El canal es el medio por donde viaja el mensaje. Puede ser la voz, una llamada, un texto u otro recurso que permita la comunicación
- La retroalimentación aparece cuando el receptor responde. Esa respuesta permite confirmar si el mensaje llegó y si fue entendido correctamente.

2.2.1.2 Aspectos de la expresión oral

2.2.1.2.1 Escuchar.

En la comunicación oral siempre participan dos partes: los emisores, que envían los mensajes, y los receptores, que los escuchan. Ambas partes son importantes, porque si no hay emisores, los receptores no tienen mensaje que escuchar. El objetivo de escuchar se cumple cuando el mensaje llega al destinatario y este entiende las ideas que el emisor quiere transmitir (Fonseca Yerena, Correa Pérez, Pineda Ramírez, & Lemus Hernández, 2021).

2.2.1.2.2 Hablar.

Consiste en relacionarse e intercambiar comunicación, compartiendo sentimientos, ideas e intenciones para llegar a un punto de encuentro. Esto puede significar lograr un acuerdo o reconocer un desacuerdo. Luego implica tomar una decisión y actuar según lo que se haya definido, Además, hablar no es solo emitir palabras. También incluye saber escuchar los mensajes y mantener una actitud de escucha durante la interacción (Ramírez, 2002).

2.2.1.3 Componentes de la expresión oral

2.2.1.3.1 Elocución

Es la manera en que una persona transmite sus pensamientos. También es la forma en que organiza sus palabras e ideas para poder comunicarlas. En el caso del niño, su forma de hablar depende mucho del entorno que lo rodea. Lo que aprende y asimila está influido por distintos factores que afectan su desarrollo y que le ayudan a construir una comunicación más efectiva. Del Yerro (2014) señala que para que el niño logre una expresión oral adecuada influyen el contexto en el que vive, su capacidad y su nivel de comprensión.

2.2.1.3.2 Pronunciación

Es la forma en que una persona pronuncia y articula las palabras. Esta manera de hablar puede variar según el lugar donde vive, porque los sonidos se expresan de distintas formas y con diferentes cualidades, como la intensidad, la fuerza y el tono de la voz. Guarneros y Vega (2017) señalan que la comunicación mediante el lenguaje oral es una forma ideal de relacionarse entre personas, siempre que exista una buena articulación y claridad al momento de expresarse.

2.2.1.3.3 Fluidez verbal

Para Guarneros y Vega (2017) las personas deben comunicarse con claridad y con una buena pronunciación. También es importante apoyar el mensaje con el cuerpo y con señales no verbales, porque ayudan a expresar lo que se quiere decir y facilitan que el otro entienda el mensaje de la misma manera. Por eso, al educar se debe considerar el contexto que se crea en las sesiones, reuniones y trabajos grupales, ya que estos espacios influyen en cómo se comunican los estudiantes. Esta habilidad es la capacidad de comunicarse con soltura y facilidad, explicando lo que ocurre de forma adecuada. La familiaridad verbal se entiende como la capacidad de sostener una conversación continua, sin detenerse demasiado, y sin dejar vacíos largos mientras se habla.

2.2.1.4 Comunicación no verbal en la expresión oral

La comunicación no verbal en la expresión oral se refiere a los gestos, movimientos, miradas, posturas y cambios en la voz que aparecen cuando una persona habla y que ayudan a completar lo que está diciendo. Estos elementos permiten entender mejor sus emociones, actitudes e intenciones porque el mensaje no depende solamente de las palabras, también influye la forma en que se expresa, por eso la comunicación puede resultar más clara y cercana para quien escucha y participa en el intercambio de ideas entre las personas presentes en ese momento (Cestero, 2014).

2.2.2 La cinésica o kinésica

La cinésica, denominada también kinésica o quinésica, analiza los movimientos del cuerpo que, de manera consciente o involuntaria, transmiten información dentro de una interacción. Estas manifestaciones pueden percibirse por distintas vías y presentarse de forma aislada o combinada. Pueden observarse mediante la dirección y el tiempo de la mirada, escucharse a través de sonidos como un aplauso, sentirse por medio del contacto físico o interpretarse mediante objetos que actúan como intermediarios. Asimismo, la

conducta corporal puede dejar huellas que permanecen después de ocurrida la acción y permiten deducir lo sucedido. Estas formas contribuyen a interpretar mejor las intenciones del emisor. Para Poyatos (1994), estas expresiones comprenden gestos, maneras y posturas.

El interés científico por los comportamientos cinésicos tuvo un crecimiento considerable desde la década de 1960, impulsado por campos como la psicología social y clínica, la etología, la antropología cultural, la etnología y la semiótica. En la actualidad, existe amplio reconocimiento hacia R. Birdwhistel como el principal impulsor y fundador de la cinésica entendida como área sistemática de investigación.

A lo largo del tiempo se propusieron diversas formas de ordenar los componentes cinésicos. Una de las clasificaciones más conocidas y sencillas fue elaborada por P. Ekman y W. V. Friesen (1969) citada por Knapp (1992), quienes distinguieron cinco categorías principales. Esta clasificación facilita el análisis de las conductas corporales humanas.

Emblemas. Son conductas no verbales que pueden convertirse de manera directa en una expresión verbal comprensible. Muchos dependen de las normas y significados propios de cada cultura, aunque algunos representan acciones humanas reconocibles en diferentes contextos. Suelen emplearse para facilitar el entendimiento cuando la comunicación oral se encuentra limitada, interrumpida o no está disponible.

Ilustradores. Corresponden a movimientos que aparecen vinculados con el discurso y ayudan a mostrar, reforzar o aclarar aquello que se comunica. Pueden destacar determinadas palabras, señalar elementos del entorno o representar acciones por medio del cuerpo. Su uso suele aumentar cuando resulta difícil expresar una idea con precisión o cuando el hablante no encuentra el término necesario.

Reguladores. Son señales corporales que permiten ordenar y sostener el intercambio entre los participantes. Mediante ellas se indica que una persona debe continuar, repetir, acelerar o finalizar su intervención. También cumplen una función importante durante el cambio de turnos en una conversación. Aunque normalmente se realizan de manera automática, suelen ser reconocidas con facilidad cuando provienen de otras personas.

Expresivos-afectivos. Comprenden principalmente movimientos del rostro y del cuerpo que comunican estados emocionales o actitudes. Estas manifestaciones pueden coincidir con lo expresado verbalmente, reforzarlo, contradecirlo o incluso transmitir un significado distinto al contenido de las palabras.

Adaptadores. Son acciones aprendidas desde la infancia como respuesta a necesidades personales o exigencias sociales. Se desarrollan como formas de ajuste ante determinadas situaciones y pueden cumplir funciones de protección, control emocional o adaptación. Algunos movimientos realizados ante la vergüenza, la tensión o la incomodidad forman parte de este grupo. Cada categoría cumple una función particular dentro de la interacción.

2.2.2.1 Importancia del lenguaje oral

Salvador (1996) sostiene que el desarrollo del lenguaje oral en el niño es muy importante en esta etapa, porque funciona como una herramienta que le ayuda a construir un conocimiento sólido, sobre el cual después se apoya el aprendizaje posterior. En la educación actual, este valor se relaciona con la idea de que el lenguaje oral es un contenido que orienta y aclara los objetivos de aprendizaje. Sin embargo, no siempre fue visto así. Durante mucho tiempo la mayor atención se centró en la lengua escrita y la oralidad no se consideraba una herramienta didáctica organizada. Se pensaba que los niños hablaban y se adaptaban sin dificultad, por eso no se veía necesario trabajar el lenguaje oral de manera estructurada. Con el tiempo esta mirada fue cambiando por diversas razones y eso llevó a revisar la situación y el papel que cumple el lenguaje oral en la educación.

Una de las causas de esta transformación está vinculada con el estructuralismo y la investigación semántica. El lenguaje oral comenzó a ser estudiado como un tema propio con base en la obra de Saussure, y su relevancia se reconoció frente al lenguaje escrito, que más bien se consideró como una representación de lo oral. Estos aportes hicieron posible examinar más a fondo las propiedades del lenguaje oral, su conexión con la escritura y su valor como contenido pedagógico en los planes de estudio. El desarrollo de la democracia educativa fue otro elemento. Con el paso del tiempo se fue tomando conciencia de que era necesario dar más apoyo a los alumnos e integrar a todos en el proceso de aprendizaje. En ese escenario, la mediación oral cobra relevancia, ya que facilita la participación de los niños en la dinámica escolar y fortalece el trabajo conjunto y la relación entre los integrantes de la comunidad educativa. Asimismo, tuvo un efecto el interés de la Psicología por el lenguaje infantil y por su influencia en el desarrollo intelectual. Según Salvador (1996), Vygotsky enfatiza esta contribución, sobre todo cuando ve el lenguaje como un instrumento para organizar pensamientos y fomentar la reflexión. En general, estos factores han promovido

una reflexión profunda acerca del rol que tiene el lenguaje oral durante los primeros años y han propiciado la formulación de métodos educativos más contemporáneos.

2.2.2.2 *La expresión oral en los niños.*

La educación preescolar tiene un papel fundamental, pues ofrece a los alumnos la ocasión de expresarse y escuchar sobre asuntos distintos a los que se tratan en sus casas. Esto se consigue mediante la escucha de canciones y cuentos, el recitado de rimas, la descripción de imágenes o situaciones, lo que ayuda a enriquecer su léxico (Chávez Velázquez, Macías Gil, Velázquez Ortiz, & Vélez Díaz, 2016).

El aprendizaje de la expresión oral en los niños de preescolar se fortalece cuando se les involucra en distintas situaciones de comunicación, casi siempre junto a sus compañeros, porque así tienen con quién hablar y para qué hacerlo. Sin embargo, los primeros contactos comunicativos nacen en la familia, donde el niño empieza a usar el lenguaje para expresar lo que vive, lo que piensa y lo que siente. Según Jean Piaget, entre los tres y cinco años los niños son muy receptivos para aprender el lenguaje oral y para utilizarlo en su vida diaria como un medio para comunicarse con las personas de su entorno. Tanto en la casa como en la escuela, las experiencias comunicativas les permiten practicar lo que ya saben y, al mismo tiempo, aprender nuevas palabras, lo que enriquece su forma de hablar. Cuando estas experiencias son significativas y tienen un propósito claro, el aprendizaje del lenguaje se vuelve más sencillo para los niños, si la comunicación no tiene sentido ni relevancia para ellos, aprender a expresarse oralmente puede resultarles más difícil (Chávez Velázquez, Macías Gil, Velázquez Ortiz, & Vélez Díaz, 2016).

2.2.2.3 *Didácticas de enseñanza de la expresión oral.*

Las relaciones que los niños construyen en sus ambientes de lenguaje son fundamentales para que adquieran y desarrollen el habla. Este aprendizaje no ocurre de golpe, sino poco a poco, según el contexto, y con una participación activa del niño. Por eso, quienes están más cerca de ellos, como la familia y los docentes, cumplen un papel clave para estimular un aprendizaje que es complejo. Jiménez (2014) recomienda promover el sonido de manera natural mediante juegos de palabras, actividades para diferenciar fonemas y sonidos, y el uso de melodía y ritmo. También sugiere fortalecer la conciencia fonológica con música, compás u objetos sonoros, y apoyar con conversaciones, creación de palabras nuevas, buena vocalización, búsqueda de rimas, lectura en voz alta, comentarios de acciones, narración de cuentos y dramatizaciones, incluso exagerando algunos sonidos al conversar.

En la escuela, los ejercicios de articulación deben trabajarse de forma normal y dentro de juegos y tareas del aula, tanto individuales como grupales, para identificar dificultades, sobre todo al final de la educación infantil. Si algún niño muestra retrasos claros, se recomienda una evaluación adecuada y un plan de estimulación individual a cargo de especialistas. Aun así, en el aula se puede reforzar lo logrado en la atención especializada, ampliando y generalizando los avances (Jiménez, 2014). La estimulación del lenguaje debe integrarse al desarrollo global del niño, porque pierde sentido cuando se trabaja de manera aislada. También es importante observar cómo se expresa cada niño, cómo evoluciona al relacionarse con otros, en su mesa de trabajo y en el grupo, y cómo se comunica en distintos contextos y tareas (Jiménez, 2014).

De la misma forma Chávez et al. (2016) señalan que es necesario fortalecer la expresión oral mediante actividades y secuencias didácticas variadas que promuevan el intercambio comunicativo, es decir, hablar y escuchar. Para ello, se requiere dar instrucciones claras y crear ambientes de aprendizaje donde predominen el respeto y la confianza. En ese marco, se pueden aplicar diversas actividades como el juego con el lenguaje, ya que en estas edades el aprendizaje aumenta cuando se aprende jugando. También se recomienda trabajar rimas, trabalenguas, refranes, adivinanzas, poemas, chistes, escuchar relatos y narrar historias, además de cantos. Asimismo, se pueden usar juegos tradicionales como “veo veo”, “teléfono malogrado”, loterías, tiempos para compartir y otros juegos similares. A esto se suman actividades como describir objetos o personajes, dramatizar, exponer temas, formar cadenas de palabras, jugar “papa caliente”, usar onomatopeyas, retahílas, realizar entrevistas y crear diccionarios del aula, entre otras propuestas. Todas estas acciones buscan incentivar el uso del lenguaje oral, pero los diálogos destacan por ser sencillos y muy valiosos, porque ayudan a los niños a comunicarse, intercambiar ideas y, al mismo tiempo, desarrollar habilidades sociales como escuchar, esperar turnos, ordenar hechos, describir personas y cosas, expresar sentimientos, gustos e intereses, y conversar sobre distintos temas.

2.2.2.4 Dificultades en la expresión oral.

Según Chávez et al. (2016) el aprendizaje se vuelve difícil para los estudiantes cuando se les propone una secuencia de habilidades de manera artificial, sin significado y sin relación con su realidad. Esto también ocurre cuando las actividades de comunicación están descontextualizadas, es decir, cuando no se conectan con situaciones cercanas o

comprensibles para ellos, si el enfoque de la clase no tiene sentido para los alumnos o si se les presenta una lección que resulta irrelevante y aburrida, disminuye el interés y se dificulta el desarrollo de sus destrezas comunicativas.

2.2.3 El juego de roles

El juego de roles es una estrategia de aprendizaje, a la vez es una forma de intervención pedagógica y psicológica que se usa con mucha frecuencia. Consiste en que los participantes asumen un personaje y lo representan dentro de una situación simulada. Esto crea un espacio seguro para experimentar, equivocarse y aprender sin presión, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Esta técnica impulsa el aprendizaje vivencial porque los niños aprenden mientras actúan, conversan y se relacionan desde el rol que se les asigna. Al hacerlo, pueden comprender mejor otras miradas y otras formas de actuar en distintos contextos. Según Del Pezo y Solís (2024), el juego de roles reproduce interacciones cotidianas y brinda la posibilidad de que los participantes asuman roles primarios o secundarios de acuerdo con las instrucciones proporcionadas. De esta manera, no solo continúan con las pautas del personaje, sino que también se involucran en la dinámica grupal, cumplen con las normas del escenario planteado y potencian sus habilidades comunicativas y emocionales.

2.2.3.1 Importancia del juego de roles en el aprendizaje

El juego de roles se reconoce como una herramienta muy útil en el ámbito educativo, porque aporta beneficios importantes para el desarrollo integral de los estudiantes. Esta técnica les permite adquirir destrezas prácticas y habilidades sociales que son necesarias para su vida diaria y para integrarse mejor en distintos entornos. El juego de roles, además, promueve la expresión oral y el pensamiento crítico porque motiva a los alumnos a exponer sus ideas, defenderlas y adaptarlas de acuerdo con lo que requiere la situación simulada. Según Álvarez (2018), esta estrategia pedagógica ofrece una experiencia de aprendizaje participativa y activa. En ese sentido, los estudiantes pueden fortalecer habilidades de comunicación, negociación y colaboración, las cuales son claves para relacionarse de manera adecuada con los demás y, al mismo tiempo, mejorar su competencia emocional.

2.2.4 Dimensiones del taller de juego de roles

El juego de roles en el aula se lleva a cabo a través de diferentes etapas que contribuyen al fortalecimiento de las habilidades emocionales, sociales y cognitivas de los

alumnos. En esa línea, el taller de juego de roles se divide en tres etapas importantes (Álvarez Ospina, 2018).

2.2.4.1 Antes del juego: planificación y preparación

La fase antes del juego se orienta a planificar y preparar la actividad. En este momento, los niños reciben una explicación inicial sobre los roles que asumirán y las situaciones que van a representar, lo que les ayuda a pensar en el personaje y en el contexto social que se trabajará. Esta fase es importante porque permite organizar sus ideas con anticipación y comprender el escenario antes de actuar. Además, favorece el pensamiento crítico, ya que los niños reflexionan sobre lo que harán y cómo lo harán dentro de la situación propuesta.

2.2.4.2 Durante el juego: Ejecución y participación activa

La fase durante el juego consiste en la representación activa de los roles dentro de una situación simulada. En este momento, los niños asumen sus personajes, interactúan con sus compañeros y ponen en práctica su expresión oral. También aprenden a colaborar y a resolver problemas que aparecen en la escena. Así, el juego se convierte en una experiencia vivencial, porque los niños aplican lo que saben y lo que pueden hacer en situaciones de interacción social que se parecen a las de la vida real.

2.2.4.3 Después del juego: Reflexión y evaluación

La etapa posterior al juego consiste en reflexionar y analizar lo que se experimentó. Ahora los niños hablan de lo que hicieron, identifican lo que les salió bien, lo que podrían hacer mejor y obtienen información sobre cómo jugaron. Esta etapa es fundamental para fijar el aprendizaje, ya que reflexionan en su expresión oral, las emociones que experimentaron y cómo la forma en que interactuaron con sus compañeros contribuyó a su competencia social.

2.2.4.4 Teorías psicológicas y sociales aplicadas al juego de roles

El juego de roles se entiende mejor cuando se mira desde algunas teorías sociales y psicológicas. Una de ellas es la Teoría del Aprendizaje Social de Miller y Dollard. Esta idea dice que las personas aprenden cuando observan lo que otros hacen y luego lo imita (Moncada & Mozombite, 2024). En el juego de roles los participantes ven cómo sus compañeros se comunican en un ambiente seguro. Después prueban esas mismas formas de hablar y de actuar. Así mejoran su comunicación y su trato con los demás.

Otra idea importante es la teoría de la identidad social. Esta teoría dice que las personas forman su identidad tanto personal como en grupo cuando participan en distintos roles. Velasco (2024) explica que el juego de roles permite probar diferentes maneras de ser. Eso ayuda a que los participantes se sientan parte del grupo y se lleven mejor. Además, los roles que se practican en el juego facilitan que cada uno defina sus valores y su forma de actuar con los demás. Así se construye una identidad más firme.

2.2.4.5 Utilización activa de los juegos de roles

Según los autores Grande y Abella (2010) señalan que ello supone otorgar al alumnado mayor autonomía para dirigir el juego de roles. Para ello se sugieren unas etapas que se elaboran colaborativamente, iniciando con la etapa de contrato en la que se dialoga con los estudiantes y se negocian entre ellos las responsabilidades y los niveles de participación, intentando que todo sea de forma voluntaria. Luego la labor documental, en la que con un objetivo definido se indaga por información más específica del tema; esta búsqueda la pueden realizar por equipos, usando audio para ambientar con sonidos y música, texto para recopilar información y elaborar un borrador para discutir, e imágenes para visualizar la situación. Luego se selecciona el sistema de juego con sus elementos y se pasa a la guionización, donde es recomendable tener los personajes preparados para no perder tiempo. Luego se juega como tal, siempre pendientes de la retroalimentación para ajustarse a lo que vaya surgiendo. Finalmente, se realiza una puesta en común posterior, donde se vuelven a plantear los dilemas/temas trabajados y se pregunta a los alumnos cómo se sintieron, qué les sorprendió, incluso pueden surgir pequeñas investigaciones en la red para solucionar dudas que hayan quedado pendientes.

2.2.4.6 Clasificación de los juegos

Para poder comprender el valor de los juegos Mota (2018) clasifica los juegos de la siguiente manera:

2.2.4.6.1 Juego configurativo

Este término se refiere a la tendencia natural de los niños a construir y armar cosas cuando juegan. En muchos casos les gusta más moverse y experimentar con el material que esperar un resultado perfecto. Por eso actividades como armar un mosaico o colocar una figura se disfrutan por el movimiento y por el proceso. Cuando deciden crear algo concreto

también suelen valorar más el hecho de ir avanzando y terminar la actividad que el producto final.

2.2.4.6.2 Juego de entrega

Los juegos infantiles se desarrollan como parte de un proceso donde el niño va moldeando y usando los materiales en distintas etapas. A veces predomina el deseo de construir y otras veces predomina el gusto por transportar o mover objetos, mientras la otra tendencia acompaña y apoya el juego. En los juegos de transporte esta relación cambia según el objeto. Por ejemplo, cuando el niño juega con una pelota se deja guiar por cómo se comporta la pelota, si rebota si rueda si se escapa o si se desliza en sus manos, y al mismo tiempo el niño decide cómo actuar. Por eso influyen detalles como la fuerza del rebote o la dirección en que sale la pelota, y de allí nacen muchos juegos distintos como bolos bucles trompos juegos de agua patineta o el transporte de instrumentos entre otros.

2.2.4.6.3 Juego reglado

El juego dirigido o regulado es aquel en el que las actividades y la correcta ejecución deben cumplir con reglas o normas específicas que limitan lo que se puede hacer, a menos que se trate de un movimiento inicial que sea completamente libre. Sin embargo, para el jugador, las reglas no se perciben como una barrera, sino como un elemento que da forma y estructura al juego. Los niños suelen resistirse a estas reglas, no porque las vean como un mandato, sino porque encuentran en ellas la seguridad de que el juego está organizado y es adecuado. Esta consistencia en las reglas es lo que hace que los niños sigan jugando, ya que les proporciona un sentido de seguridad. De hecho, este tipo de juegos regulados, que brindan una estructura fija, se pueden mantener a lo largo de la vida, incluso en la etapa adulta.

2.2.4.7 Clases de juegos de roles

Según Calero (1999), existen dos categorías de juegos de rol:

2.2.4.7.1 Juego de rol controlado:

Hay una actividad de juego de roles que se basa en el diálogo de un libro. Primero se practica el diálogo y luego se pide a algunas parejas que pasen por turnos para improvisar conversaciones parecidas a la que acaban de ensayar. Otra opción es formar parejas en toda la clase para que todos improvisen al mismo tiempo. También se puede trabajar el juego de roles cuando un estudiante toma el papel de un personaje en una entrevista basada en el texto.

En ese caso los demás compañeros le hacen preguntas y él responde desde el rol que está representando.

2.2.4.7.2 *Juegos de rol libre*

Cuando todo ya está listo este tipo de juego se realiza en el aula. Primero la clase conversa en conjunto sobre lo que podrían decir los participantes y se anotan algunas pautas en la pizarra. Luego todos practican el juego de roles en parejas. Después se invita a una o dos parejas a presentar a la clase un juego preparado en casa. También se puede organizar el trabajo por grupos. En ese caso cada grupo considera su propia situación y las tareas que le tocan, y prepara su ejercicio fuera del horario de clase. Finalmente, los grupos presentan sus juegos por turnos durante varios días (Calero Pérez, 1998).

2.2.4.8 *Características del juego de roles*

Según el autor Calero (1998) presenta rasgos que evocan a un juego de rol: 34
Carácter simbólico: En términos reales, la acción agresiva se da cuando una acción se realiza sobre otra, cuando una pregunta se usa para informar a otra, es decir, cuando se realizan acciones representativas. Los argumentos son: Considerar que una de las partes de un contexto es finalmente ajustarse a lo que le corresponde y saber defender sus derechos ante los otros que forman parte del contexto. "El comportamiento esperado de los niños es un reflejo de la realidad desigual que viven".

2.2.4.8.1 *Los contenidos*

Son actividades que se desarrollan en el aula, y se espera que las ideas principales que compartirán los niños nazcan de la pregunta que se plantea para guiar y construir la actividad.

2.2.4.8.2 *Interrelaciones reales*

Las interrelaciones reales son los vínculos que los niños forman mientras organizan y desarrollan un juego en grupo. Estas relaciones aparecen cuando necesitan ponerse de acuerdo sobre su participación, las funciones que asumirá cada uno y la forma en que utilizarán los materiales, también se presentan cuando surgen diferencias que deben resolver entre todos, por ello no pertenecen al argumento imaginario del juego, sino a la manera real en que los participantes se comunican, toman decisiones y coordinan sus acciones para continuar la actividad de forma conjunta.

2.2.4.8.3 Las situaciones lúdicas

Son las acciones y relaciones que se presentan cuando los niños participan en un juego y asumen un papel dentro de la actividad. Cada uno actúa de acuerdo con el personaje que representa y se relaciona con los demás según lo que ocurre durante el juego, por eso estas situaciones ayudan a organizar la participación y permiten mantener una relación entre las acciones, los roles y el argumento que se va desarrollando de manera conjunta con la participación de todos los niños.

2.2.4.9 Concepción de los juegos de roles

Rangel (2021) afirma que los títeres utilizados en el juego de roles deben estar relacionados con la realidad y la temática que se desee trabajar con esta estrategia. Para estructurarla adecuadamente, ten en cuenta: Primero se definen los objetivos del juego, ya que mientras más claros sean los objetivos, más interés tendrán los jugadores y más lo disfrutarán; por ello se definen al principio. A continuación, se asignan los papeles (personajes o funciones) que cada niño representará en el juego, los cuales pueden estar agrupados y relacionados entre sí en función de la historia y del material. También se determina la cantidad de jugadores, pues se requiere una cantidad donde todos participen e interactúen; si hay más niños que roles disponibles, es mejor programar por sesiones. También se definen normas sencillas y flexibles, las justas para encauzar el juego sin encorsetarlo y permitir a los niños manifestar sus ideas y enriquecerlo con sus aportaciones. Finalmente se determina la duración de la sesión el tiempo suficiente para practicar y comunicarse, pero sin extenderse demasiado para no perder el ambiente lúdico.

2.2.4.10 Importancia del juego de roles en la edad preescolar

Para Paredes (2003) el juego es muy importante porque permite dar salida a la imaginación y también funciona como un espacio de interacción social. Además, genera un nivel de interés y de concentración que muchas actividades diarias no logran, y desde lo psicológico resulta liberador porque ofrece la posibilidad de poner a prueba nuestras capacidades.

De acuerdo con Solovieva y Quintanar (2014) los juegos de rol social son una gran oportunidad para el desarrollo infantil, ya que ayudan a los niños a relacionarse con los demás, resolver problemas, comprender las intenciones de otras personas, usar mejor el lenguaje, recordar información y crear vínculos. Sin embargo, en el nivel preescolar suele

darse más prioridad a las habilidades académicas que al carácter alegre de las actividades, y por eso algunos niños no llegan a desarrollar ciertas bases mentales que facilitan y fortalecen el paso hacia la siguiente etapa educativa.

2.2.4.11 Juegos de roles y la expresión oral

Según Zapata (1995) la teoría psicogenética entiende el juego como una forma de expresión y también como una condición para el desarrollo del niño. Esto significa que cada etapa del desarrollo suele estar relacionada con un tipo de juego en particular. Aunque los juegos pueden cambiar por influencia de la sociedad la cultura o hechos históricos, el juego sigue siendo una experiencia universal en la infancia y la secuencia de los tipos de juego normalmente se mantiene, del mismo modo que el desarrollo cognitivo avanza en un orden claro y progresivo.

En esa misma línea el juego cumple un papel importante en la formación de la personalidad, como lo estudió Henry Wallon, y también es clave para el desarrollo del pensamiento, como lo mostró Jean Piaget. Además, ayuda a equilibrar lo emocional y facilita la socialización, porque permite que el niño aprenda a convivir y vaya construyendo su identidad social.

Desde esta mirada el juego también es un recurso útil para comprender cómo funciona el lenguaje. Ayuda a identificar cómo se forman los enunciados cuando hay afirmaciones o cuando se negocian ideas, y a la vez promueve la escucha activa y fortalece la expresión oral.

2.3 Definición de términos

Expresión oral: Es la capacidad que permite comunicar ideas, pensamientos, sentimientos y experiencias mediante el lenguaje hablado de forma clara, coherente y adecuada al contexto comunicativo. Comprende aspectos como la elocución, la fluidez verbal y la pronunciación, fundamentales para una comunicación efectiva (Romero et al., 2021).

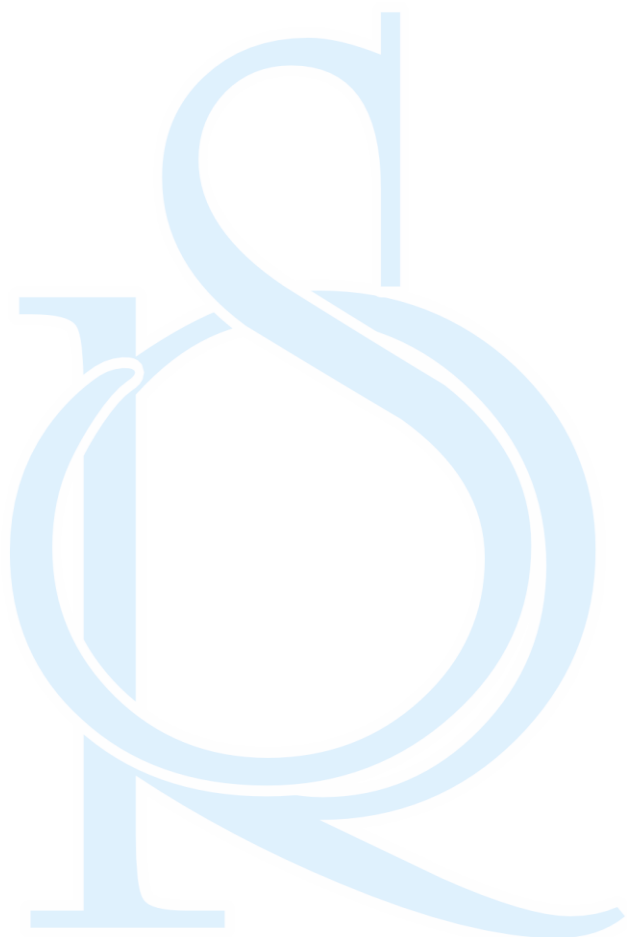
Juego de roles: Es una estrategia didáctica que consiste en representar personajes o situaciones reales o simuladas con la finalidad de promover el aprendizaje mediante la interacción, la comunicación y la resolución de situaciones cotidianas. Esta estrategia favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas (Acosta et al., 2025).

Taller: Es una estrategia metodológica organizada en sesiones prácticas que promueve la participación activa de los estudiantes mediante actividades planificadas para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje.

Elocución: Es la capacidad para expresar las ideas de manera ordenada, clara y comprensible, utilizando adecuadamente el lenguaje oral para transmitir un mensaje de forma efectiva.

Fluidez verbal: Es la habilidad para expresar ideas de manera continua, espontánea y coherente, manteniendo un ritmo adecuado durante la comunicación y evitando interrupciones innecesarias (González y Tigrero, 2022).

Pronunciación: Es la correcta articulación de los sonidos del habla, permitiendo que las palabras sean emitidas con claridad y comprendidas por los interlocutores durante el proceso comunicativo.



PARTE II: METODOLOGÍA

3.1 Método de investigación

La investigación se llevó a cabo utilizando el método hipotético-deductivo que por lo general comienza con las teorías e investigaciones de otros autores para plantear una idea a verificar. Después, se verifica si la hipótesis es apoyada o refutada por los datos reales recogidos en el campo (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014). Este diseño se utiliza al tratar de comprobar si una variable, efectivamente, tiene un impacto en otra; en otras palabras, cuando se busca examinar una relación causal.

3.2 Enfoque de investigación

Se empleó un enfoque cuantitativo porque la investigación buscó medir el desempeño de los niños en la expresión oral y convertir esa información en datos numéricos para luego analizarlos mediante la estadística. Es decir, se cuantificaron las variables a partir de los registros obtenidos y con esos resultados se contrastó la hipótesis del estudio. Para ello se aplicaron procedimientos de análisis descriptivo e inferencial lo que permitió reconocer cambios y tendencias en las puntuaciones y de esta manera sustentar los resultados encontrados con evidencia. (Hernández & Mendoza, 2018).

3.3 Tipo de investigación

La investigación fue aplicada porque buscó responder a una necesidad concreta dentro de un aula real. Para ello se desarrolló un taller de juego de roles con la intención de mejorar la expresión oral en niños de 5 años. En ese sentido no solo se quiso explicar el problema sino también realizar una intervención práctica que ayudara a observar mejoras en los niños durante las actividades. Por eso se tomó en cuenta especialmente la fluidez verbal la pronunciación y la elocución. Además, este tipo de investigación permite trabajar situaciones específicas de la realidad educativa usando estrategias que pueden aplicarse directamente en el aula. (Hernández & Mendoza, 2018).

3.4 Alcances o nivel de investigación

La investigación se desarrolló en el nivel explicativo porque no solo buscó describir cómo se encontraba la expresión oral en los niños sino también conocer por qué podía mejorar y si esa mejora tenía relación con la aplicación del taller de juego de roles. En ese sentido se intentó comprobar una posible relación entre la intervención realizada y los cambios observados en los niños. Este nivel de investigación permite analizar hipótesis

relacionadas con causa y efecto identificando en qué condiciones ocurre el fenómeno y qué cambios pueden atribuirse a la intervención. Por eso fue necesario contar con sustento teórico mediciones válidas y un control cuidadoso de los aspectos que podían influir en los resultados. De esta manera las conclusiones pudieron apoyarse en evidencias más consistentes. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014).

3.5 Diseño de investigación

La investigación actual empleó un diseño experimental de tipo preexperimental, ya que se implementó un taller de juego de roles como intervención pedagógica y posteriormente se examinó si existieron modificaciones en la expresión oral de los niños de cinco años del I.E.I. N° 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025. Este diseño es distintivo por alterar una variable independiente, que en este caso es el taller, pero con un control mínimo porque no se asignó aleatoriamente ni se tuvieron grupos equivalentes desde el principio. El formato más adecuado para la investigación, en términos prácticos, fue el de preprueba y posprueba en un único grupo, ya que se evaluó la expresión oral antes y después de la intervención, tomando en cuenta aspectos como la fluidez verbal, la pronunciación y la elocución. Por lo tanto, el diseño fue beneficioso para visualizar progresos en situaciones reales de aula; no obstante, es necesario tener precaución al interpretar sus resultados porque la validez interna es más restringida que en diseños experimentales con un control más riguroso (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014).

O1 ----- X ----- O2

Donde

GU: Grupo único de niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru.

O1: Evaluación inicial o pretest de la expresión oral antes de iniciar el taller.

X: Aplicación del taller de juego de roles como tratamiento pedagógico.

O2: Evaluación final o postest realizada al terminar la intervención.

Este esquema permitió comparar los resultados de O1 y O2 para identificar si, después del taller, se observaron mejoras en la expresión oral, especialmente en elocución, fluidez verbal y pronunciación.

3.6 Población y muestra del estudio

3.6.1 Población

La muestra de esta investigación estuvo conformada por 50 niños de 5 años del nivel inicial de las secciones A y B de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru, ubicada en la ciudad Cusco- 2025. Según Hernández Sampieri et al. (2014), la población es el conjunto total de individuos que comparten las características necesarias para ser parte de un estudio. En esta ocasión se incluyó a todos los niños matriculados en 5 años que cumplían con los criterios de inclusión para la investigación, en la que se pretendió conocer la influencia del taller de juego de roles en el desarrollo de la expresión oral. La delimitación de la población fue importante, ya que permitió especificar el universo de estudio y, a partir de ello, determinar la muestra y el análisis de la información recolectada.

Institución Educativa	Nivel	Edad	Sección	N.º de estudiantes
Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru – Cusco (2025)	Inicial	5 años	A	28
			B	22
TOTAL				50

3.6.2 Muestra

Según Hernández y Mendoza (2018), la muestra es una porción de la población que se elige porque reúne las características de la investigación y permite obtener la información para el análisis. En esta investigación la muestra estuvo integrada por 28 niños de 5 años del aula A de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru de Cusco en el año 2025. Estos niños fueron sometidos a la prueba de expresión oral, para analizar y comparar sus resultados antes y después del taller de juego de roles, y determinar los cambios que obtuvieron en sus habilidades orales.

Sección A		Total
Varones	Mujeres	28
14	14	

3.6.3 Muestreo

En la presente investigación se empleó un muestreo no probabilístico, de tipo intencional por conveniencia, ya que la selección de los participantes no se hizo de forma aleatoria, sino tomando en cuenta la accesibilidad, la disponibilidad del aula y las condiciones necesarias para aplicar el taller de juego de roles (Bernal, 2010).

De acuerdo con este criterio, la muestra estuvo integrada por los niños y niñas de 5 años de la sección “A” de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025, haciendo un total de 28 estudiantes. Esta sección fue elegida porque fue el único grupo al que se tuvo acceso real para desarrollar el trabajo de campo, debido a que las otras secciones ya contaban con docentes y practicantes completos, situación que dificultaba la posibilidad de intervenir pedagógicamente y aplicar los instrumentos de investigación.

Además, dicha sección permitió llevar a cabo el taller de juego de roles dentro de un contexto natural de aula, así como recoger información antes y después de la intervención. Esto se realizó con la finalidad de reconocer posibles cambios en la expresión oral de los niños, principalmente en las dimensiones de elocución, fluidez verbal y pronunciación.

Por eso, el muestreo empleado se precisa como no probabilístico, intencional por conveniencia, porque la muestra fue escogida de manera deliberada, considerando la accesibilidad, la autorización institucional y las condiciones reales para ejecutar la investigación.

3.7 Variables de investigación

3.7.1 Variable Independiente

Juego de Roles

Según Pérez (2009), el juego de roles es un juego de aventura y fantasía en el que cada jugador, usando su imaginación, adopta a un personaje y pasa a ser protagonista de una historia que ocurre en un mundo de ficción

Dimensiones:

- Antes plantear
- Durante el juego
- Después del juego

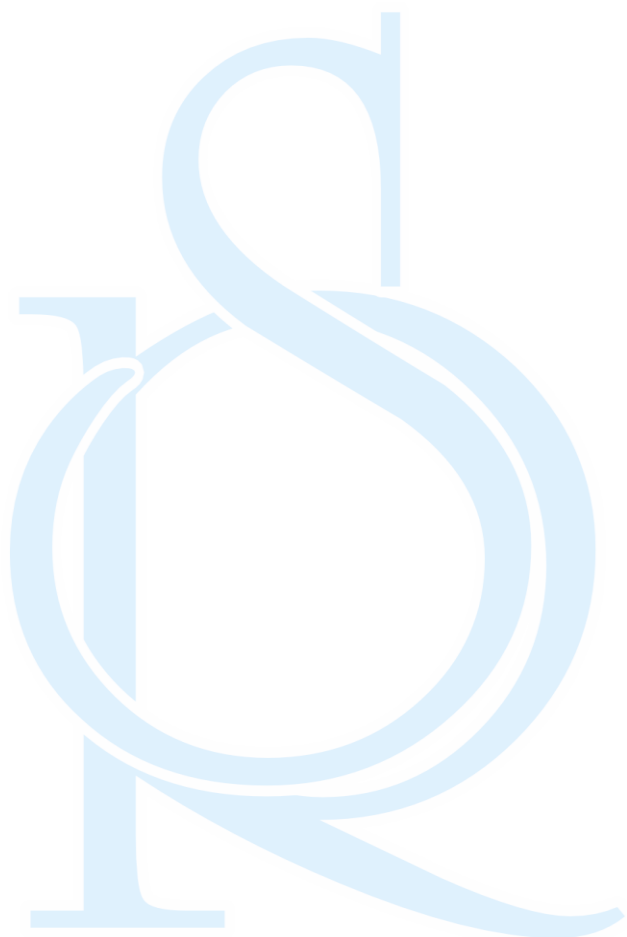
3.7.2 Variable Dependiente

Expresión oral

Para Harari (2015), el lenguaje hablado es la habilidad de entender y manipular símbolos para comunicarnos. Implica escuchar, comprender y generar mensajes intencionadamente, adaptando el tono y el lenguaje a la situación para expresar limpiamente a los demás las ideas, necesidades y sentimientos con respeto.

Dimensiones:

- Elocución
- Fluidez verbal
- Pronunciación



3.8 Operacionalización de variables

Tabla

1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente	Según Pérez (2009), el juego de roles es un juego de aventura y fantasía en el que cada jugador, usando su imaginación, adopta a un personaje y pasa a ser protagonista de una historia que ocurre en un mundo de ficción	El juego de roles constituye una estrategia didáctica en la cual los niños adoptan personajes y representan situaciones que se asemejan a su vida cotidiana. En primer lugar, se establece la escena y se asignan roles de manera sencilla. Durante la actividad, los participantes actúan	Antes plantear	Planifica y diseña las actividades	Diseña sesiones correspondientes a los juegos de roles. Declara el tiempo para el desarrollo de los juegos de roles. Selecciona desempeños en los para la expresión oral Selecciona materiales para la expresión oral. Presenta información adecuada para la expresión oral
Juegos de roles			Durante el juego	Ejecuta las actividades	

y mantienen un diálogo, respetando los turnos de intervención.

Posteriormente, se lleva a cabo una reflexión sobre lo sucedido, con el apoyo del docente, con el objetivo de mejorar la expresión oral y fomentar habilidades comunicativas más efectivas.

Después del

Evalúa los desempeños

Propone aprendizajes contextualizados para la expresión oral

Desarrolla el juego de roles para la expresión oral.

Despierta el interés de los estudiantes el material educativo para la expresión oral.

Precisa los desempeños en el contexto de la expresión oral

Utiliza instrumentos de evaluación para la expresión oral

Relaciona los criterios con las de expresión oral.

Evalúa el aprendizaje de la expresión oral.

Variable dependiente	Para Harari (2015), el lenguaje hablado es la habilidad de entender y manipular símbolos para comunicarnos. Implica escuchar, comprender y generar mensajes intencionadamente, adaptando el tono y el lenguaje a la situación para expresar limpiamente a los demás las ideas, necesidades y sentimientos con respeto.	La expresión oral es hablar y expresar ideas de forma comprensible, y se desarrolla a través de la elocuencia, la fluidez y la pronunciación.	Elocución	Dominio de escenario	Se evidencia la voz con claridad
Expresión oral				Potencia su voz	La entonación de las palabras es audible
				Se expresa de manera fluida	Se nota la interrogación
			Fluidez verbal		Es agradable la voz
				Articulación de forma correcta	Se entiende lo que dice
			Pronunciación	su voz	Se expresa con fluidez
					Las palabras fluyen en el relato
					Se nota la limpieza en la expresión
					Se expresa con claridad
					Existe coherencia de lo que dice
					Se muestra con claridad de las palabras
					Se nota el mensaje

3.9 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.9.1 Técnica de recolección de datos

La observación directa fue la técnica de recojo de información en el taller de juego de roles en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco 2025. Esta técnica implicó observar de manera detallada las conductas e interacciones de los niños en su entorno natural y anotar de manera sistemática lo que sucedía en el transcurso de la actividad sin modificarla ni generar reacciones. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la observación permite al investigador estar alerta al fenómeno tal como ocurre, sin manipular la forma en que se comportan los participantes. Se tomaron indicadores de expresión oral, como elocuencia, fluidez verbal, pronunciación a través de una guía de observación lista de cotejo o rúbrica, identificando avances y áreas por fortalecer en las sesiones del taller.

Ficha técnica

Aspecto	Descripción
Nombre del instrumento	Ficha de observación de la expresión oral
Técnica	Observación directa
Tipo de instrumento	Ficha de observación con escala de estimación
Enfoque	Cuantitativo
Objetivo	Evaluar el nivel de expresión oral de los niños de 5 años durante el desarrollo del taller de juego de roles.
Población	Niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco – 2025.
Aplicación	Individual, mediante la observación directa durante las sesiones del taller de juego de roles.
Responsable de la aplicación	Investigadora
Dimensiones	Fluidez verbal, Pronunciación y Elocución.
Número de dimensiones	3
Número de indicadores por dimensión	4
Número total de ítems	12 ítems
Escala de valoración	Inicio (1), Proceso (2), Logro previsto (3) y Logro destacado (4).
Tiempo de aplicación	Aproximadamente 15 a 20 minutos por niño (durante el desarrollo de la actividad).
Finalidad	Registrar y valorar el desempeño de la expresión oral antes y después de la aplicación del taller de juego de roles.

3.9.2 Instrumento de recolección de datos

En esta investigación se usará como instrumento de recolección de datos una ficha de observación de tipo cuantitativo que permitirá medir y valorar aspectos específicos de la expresión oral en niños de 5 años. En el campo educativo, este instrumento sirve para mirar competencias y habilidades mientras los niños hacen cosas auténticas del aula. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la escala de estimación codifica con números las respuestas que se observan, para así poder medir de una manera más precisa la calidad de un determinado atributo. En este caso, la ficha se utilizará en el juego de roles para evaluar la fluidez verbal, la coherencia de ideas, la capacidad para manifestar emociones y necesidades.

Este instrumento hizo posible, de forma organizada, el registro de comportamientos orales observables en los niños. Este registro se realizó teniendo en cuenta tres dimensiones: la fluidez verbal, la pronunciación y la elocución, con un total de 12 ítems repartidos en cuatro indicadores por dimensión.

Se estructuró la valoración en cuatro niveles (Logro destacado, Logro previsto, Proceso e Inicio), lo que permitió caracterizar el rendimiento antes y después de la intervención.

Instrumento de evaluación

Dimensión	Indicador	Logro destacado (4)	Logro previsto (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
Elocución	1. Se evidencia la voz con claridad.				
	2. La entonación de las palabras es audible.				
	3. Se nota la interrogación.				
	4. Es agradable la voz.				
Fluidez verbal	5. Se entiende lo que dice.				
	6. Se expresa con fluidez.				
	7. Las palabras fluyen en el relato.				
	8. Se nota la limpieza en la expresión.				

Pronunciación	9. Se expresa con claridad.
	10. Existe coherencia de lo que dice.
	11. Se muestra con claridad de las palabras.
	12. Se nota el mensaje.

Tabla**2***Característica del instrumento*

Campo		Detalle
Nombre		Guía de observación sobre la expresión oral
Autor(a) / Fuente		Llanco Castro, Cynthia Lourdes
Administración		Individual (por observación en situación de aula)
Ámbito		Niños de 5 años, nivel inicial (I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025)
N.º de ítems		12 (Elocución = 4; Fluidez verbal = 4; Pronunciación = 4)
Dimensiones		Elocución; Fluidez verbal; Pronunciación
Sistema de respuesta	de	4 niveles: 4 = Logro destacado; 3 = Logro previsto; 2 = Proceso; 1 = Inicio

3.10 Validez y confiabilidad de instrumento

Respecto a la validez, el instrumento contó con juicio de expertos, siendo revisado por tres evaluadores con grado de maestría, quienes emitieron opinión favorable y lo declararon aplicable para la medición.

En cuanto a la confiabilidad, se realizó una prueba piloto y se estimó la consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de $\alpha = 0,851$, lo cual evidenció un nivel adecuado de confiabilidad para su uso.

Tabla**3***Evidencias de validez y confiabilidad*

Aspecto	Procedimiento	Resultado
Validez	Juicio de expertos (3 evaluadores)	Instrumento declarado aceptable y aplicable
Confiabilidad	Alfa de Cronbach (piloto)	$\alpha = 0,851$

3.11 Aspectos éticos

En este estudio se tomaron en cuenta principios éticos para cuidar los derechos la integridad y el bienestar de los niños de 5 años que participaron en el taller de juego de roles en la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru Cusco 2025. Como se trabajó con menores de edad primero se solicitó la autorización de la institución educativa y el consentimiento informado de los padres de familia o apoderados. En esa explicación se indicó el propósito de la investigación las actividades que se iban a realizar el tiempo de participación y el uso académico de la información recogida.

También se respetó la participación voluntaria de los niños procurando que las actividades se desarrollaran en un ambiente seguro lúdico y adecuado para su edad. Durante el proceso se evitó generar presión incomodidad o exposición innecesaria. Por eso se priorizó el interés superior del niño su bienestar emocional y su derecho a participar en un espacio de respeto y confianza. Además, se tomó en cuenta cómo se sentían durante las actividades permitiendo que dejaran de participar si mostraban incomodidad temor o rechazo.

Para cuidar la confidencialidad no se registraron nombres completos ni datos que permitieran identificar directamente a los participantes. La información fue organizada mediante códigos numéricos y utilizada solo con fines académicos. De igual manera los resultados se presentaron de forma general sin individualizar a ningún niño o niña. También se procuró que los datos recogidos fueran guardados con responsabilidad y usados únicamente para los objetivos de la investigación.

Finalmente, el taller de juego de roles fue diseñado como una actividad pedagógica segura respetuosa y formativa evitando situaciones que pudieran afectar la autoestima la privacidad o la integridad de los niños. De esta manera la investigación se desarrolló considerando criterios de respeto beneficencia no maleficencia confidencialidad voluntariedad y protección integral de los participantes.

PARTE III: RESULTADOS

4.1 Análisis de los Resultados

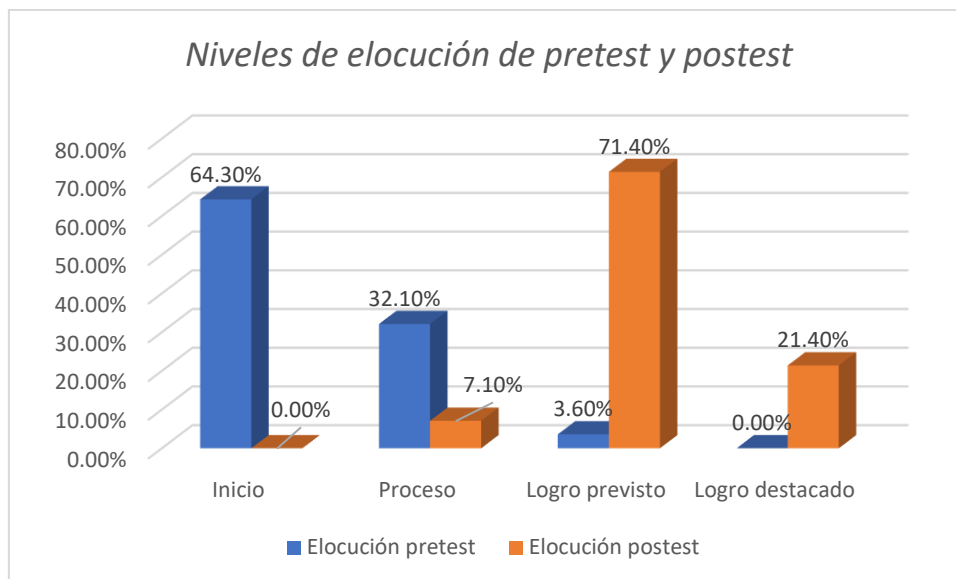
En esta sección se muestran y analizan los resultados de la evaluación de la expresión oral en niños de 5 años. Se comparan el pretest y el postest para ver si el taller de juego de roles hizo efecto en las habilidades de elocución, fluidez verbal y pronunciación. Para lograrlo, primero se describirán los puntajes obtenidos. Luego, se hará una prueba de normalidad para ver cómo se distribuyen los datos. Finalmente, se explicarán los resultados inferenciales basados en las pruebas estadísticas usadas, complementando el análisis con la discusión de los hallazgos más importantes.

4.1.1 Análisis descriptivo

Tabla 4

Niveles de elocución de pretest y postest

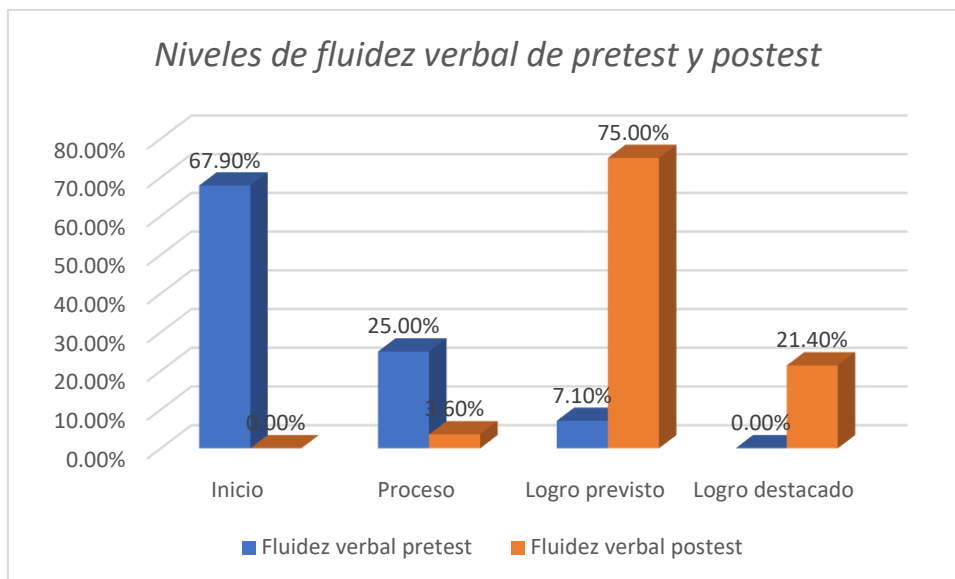
	Rango	Elocución pretest		Elocución postest	
		N	%	N	%
Inicio	4-6	18	64,3%	0	0,0%
Proceso	7-9	9	32,1%	2	7,1%
Logro previsto	10-12	1	3,6%	20	71,4%
Logro destacado	13-16	0	0,0%	6	21,4%
Total		28	100%	28	100%

Figura 1*Niveles de elocución de pretest y postest*

Interpretación: En la tabla y en la gráfica se puede apreciar que en el pretest ($n = 28$) la elocución se ubicó principalmente en los niveles bajos, ya que Inicio (64,3%) y Proceso (32,1%) acumularon 96,4%, en tanto que solo 3,6% llegó a Logro esperado y no se obtuvieron casos en Logro destacado. En el postest, la distribución se transforma radicalmente, ya que ahora predominan los niveles altos: Meta esperada alcanzada en 71,4% y Sobresaliente en 21,4%, quedando 7,1% en Proceso y 0% en Inicio. En conjunto, los niveles bajos disminuyeron del 96,4% al 7,1% (-89,3 pp) y los niveles altos aumentaron del 3,6% al 92,8% (+89,2 pp), demostrando una mejora en la forma de expresarse después del taller de juego de roles.

Tabla 5*Niveles de fluidez verbal de pretest y postest*

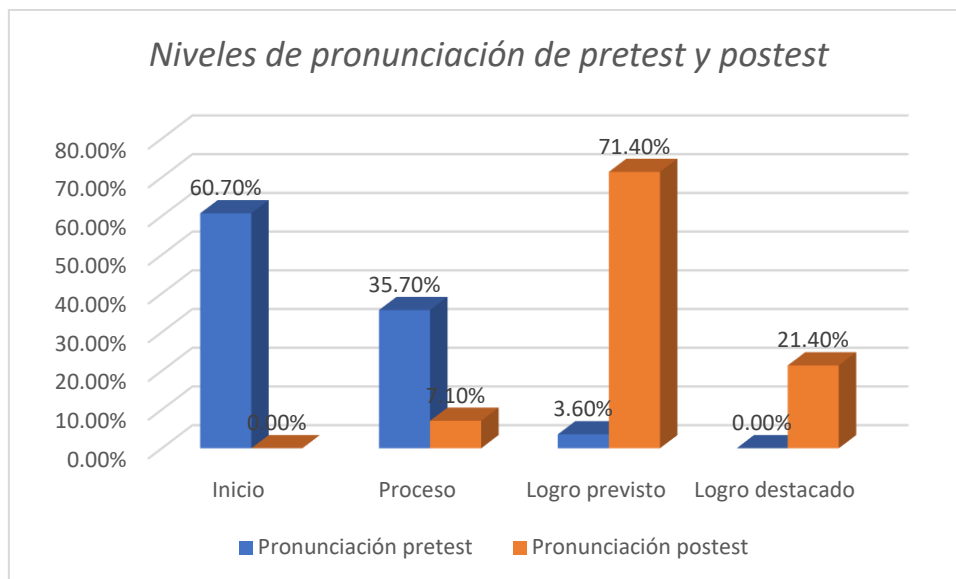
	Rango	Fluidez verbal pretest		Fluidez verbal postest	
		N	%	N	%
Inicio	4-6	19	67,9%	0	0,0%
Proceso	7-9	7	25,0%	1	3,6%
Logro previsto	10-12	2	7,1%	21	75,0%
Logro destacado	13-16	0	0,0%	6	21,4%
Total		28	100%	28	100%

Figura 2*Niveles de fluidez verbal de pretest y postest*

Interpretación: En la tabla y en la gráfica se puede apreciar que en el pretest ($n = 28$) la fluidez verbal se localizó mayormente en niveles bajos, ya que Inicio (67,9%) y Proceso (25,0%) acumularon 92,9%; un 7,1% llegó a Logro esperado y no hubo casos en Logro destacado. En el postest, la distribución se mueve claramente, ya que los niveles altos agrupan a la mayoría: Meta esperada alcanzada en 75,0% y Sobresaliente en 21,4%, quedando solo 3,6% En Proceso y 0% En Inicio. En conjunto, los niveles bajos disminuyeron del 92,9% al 3,6% ($-89,3$ pp) y los altos aumentaron del 7,1% al 96,4% ($+89,3$ pp), lo que demuestra una mejora radical en la fluidez verbal después del taller de juego de roles.

Tabla 6*Niveles de pronunciación de pretest y postest*

	Rango	Pronunciación pretest		Pronunciación postest	
		N	%	N	%
Inicio	4-6	17	60,7%	0	0,0%
Proceso	7-9	10	35,7%	2	7,1%
Logro previsto	10-12	1	3,6%	20	71,4%
Logro destacado	13-16	0	0,0%	6	21,4%
Total		28	100%	28	100%

Figura 3*Niveles de pronunciación de pretest y postest***Interpretación:**

En la tabla y en la gráfica se puede apreciar que en el pretest ($n = 28$) la pronunciación se quedó casi en su totalidad en los niveles bajos, ya que Inicio (60,7%) y Proceso (35,7%) acumularon 96,4%, frente a solo 3,6% que llegó a Logro previsto y 0% a Logro destacado. En el postest, la distribución se mueve claramente, ya que ahora predominan los niveles altos: Meta esperada alcanzada en 71,4% y Sobresaliente en 21,4%, quedando 7,1% en Proceso y 0% en Inicio. En conjunto, los niveles bajos disminuyeron del 96,4% al 7,1% (-89,3 pp) y los niveles altos aumentaron del 3,6% al 92,8% (+89,2 pp), lo que muestra una mejora significativa en la pronunciación después del taller de juego de roles.

4.1.2 Análisis inferencial**Tabla 7***Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Elocución pretest	,867	28	0,002
Fluidez verbal pretest	,863	28	0,002
Pronunciación pretest	,906	28	0,016
Elocución postest	,847	28	0,001
Fluidez verbal postest	,798	28	0,000
Pronunciación postest	,896	28	0,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

H0= Los datos presentan una distribución normal

H1= Los datos no presentan una distribución normal

Interpretación: La prueba de normalidad Shapiro-Wilk se aplicó porque es más apropiada cuando se trabaja con muestras pequeñas ($n < 50$). En este caso ($n = 28$), todas las variables se desvían de la normalidad, ya que en todas las mediciones la significancia fue menor a 0,05. En el pretest, la expresión oral no fue normal ($W = 0,887$; $p = 0,006$), ni elocución ($W = 0,867$; $p = 0,002$), fluidez verbal ($W = 0,863$; $p = 0,002$) y pronunciación ($W = 0,906$; $p = 0,016$). En el posttest se repitió el mismo patrón: expresión oral ($W = 0,850$; $p = 0,001$), elocución ($W = 0,847$; $p = 0,001$), fluidez verbal ($W = 0,798$; $p < 0,001$) y pronunciación ($W = 0,896$; $p = 0,009$). Esto era de esperar, ya que la evaluación se estructuró en niveles ordinales (Inicio, Proceso, Logro esperado y Logro sobresaliente) y, posterior a la intervención, se concentran en los niveles superiores, generando asimetría y posible efecto techo. Por lo tanto, los resultados deben de ser expresados con estadísticos robustos (mediana y rango intercuartílico) y comparar pre-pos con un test no paramétrico (Wilcoxon pareado).

4.1.2.1 Contrastación de hipótesis

Prueba de Hipótesis general

H1: La implementación de los juegos de roles mejora significativa la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

H0: La implementación de los juegos de roles no mejora significativa la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Tabla 8*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para expresión oral*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Expresión oral posttest - Rangos negativos	0 ^a	,00	0,00
Expresión oral pretest Rangos positivos	28 ^b	14,50	406,00
Empates	0 ^c		
Total	28		

a. Expresión oral posttest < Expresión oral pretest

b. Expresión oral posttest > Expresión oral pretest

c. Expresión oral posttest = Expresión oral pretest

Tabla 9*Estadísticos de prueba de expresión oral*

	Expresión oral posttest - Expresión oral pretest
Z	-4,627 ^b
Sig. asintótica(bilateral),000	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se compararon las puntuaciones de expresión oral del pretest y el posttest en $n = 28$ niños. Los resultados revelaron una mejoría homogénea, ya que se obtuvieron 28 rangos positivos (posttest > pretest), 0 rangos negativos (posttest < pretest) y 0 empates, lo que significa que todos los participantes lograron mejores puntuaciones tras la intervención.

En los estadísticos de prueba se obtuvo $Z = -4,627$ y $p = 0,000$ ($p < 0,001$). Como este valor es menor a 0,05, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H_1). Concluyéndose que el taller de juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025.

Prueba de Hipótesis específica 1

H1: La implementación de los juegos de roles mejora de forma significativa en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

H0: La implementación de los juegos de roles no mejora de forma significativa en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Tabla 10

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para elocución

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Elocución posttest	-Rangos negativos	0 ^a	,00	0,00
Elocución pretest	Rangos positivos	28 ^b	14,50	406,00
	Empates	0 ^c		
	Total	28		

a. Elocución posttest < Elocución pretest

b. Elocución posttest > Elocución pretest

c. Elocución posttest = Elocución pretest

Tabla 11

Estadísticos de prueba de elocución

	Elocución posttest - Elocución pretest
Z	-4,633 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se compararon las puntuaciones de elocución del pretest y el posttest en $n = 28$ niños. Los resultados mostraron una mejora completa, ya que se obtuvieron 28 rangos positivos (posttest > pretest), 0 rangos negativos (posttest < pretest) y 0 empates; todos los participantes obtuvieron mayor puntaje en el posttest.

En los estadísticos de prueba se obtuvo $Z = -4,633$ y $p = 0,000$ ($p < 0,001$). Como este valor es menor a 0.05, se rechazó la hipótesis nula (H0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H1). Concluyéndose que el taller de juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025.

Prueba de Hipótesis específica 2

H1: La implementación de los juegos de roles mejora de forma significativa en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

H0: La implementación de los juegos de roles no mejora de forma significativa en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para fluidez verbal

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Fluidez verbal posttest	-Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Fluidez verbal pretest	Rangos positivos	28 ^b	14,50	406,00
	Empates	0 ^c		
	Total	28		

a. Fluidez verbal posttest < Fluidez verbal pretest

b. Fluidez verbal posttest > Fluidez verbal pretest

c. Fluidez verbal posttest = Fluidez verbal pretest

Tabla 13

Estadísticos de prueba de fluidez verbal

	Fluidez verbal posttest - Fluidez verbal pretest
Z	-4,640 ^b
Sig. asintótica(bilateral),000	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: Los resultados de la fluidez verbal del pretest y el posttest fueron comparados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon y se realizó en n = 28 niños. Se observó una mejora total en los resultados, con 28 rangos positivos (posttest > pretest), 0 negativos (posttest < pretest) y 0 empates. Esto significa que todos los participantes lograron un puntaje más alto en el posttest.

En los estadísticos de prueba, se consiguió Z = -4,640 y una significancia p = 0,000. Esto se interpreta como que p es menor a 0,001. La hipótesis nula (H0) fue rechazada y la

alternativa (H1) fue aceptada porque este valor es inferior a 0,05. Como resultado, se concluyó que la puesta en marcha del taller de juego de roles incrementó significativamente la fluidez verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025.

Prueba de Hipótesis específica 3

H1: La implementación de los juegos de roles mejora de forma significativa en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

H0: La implementación de los juegos de roles no mejora de forma significativa en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.

Tabla 14

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para pronunciación

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pronunciación posttest	-Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pronunciación pretest	Rangos positivos	27 ^b	14,00	378,00
	Empates	1 ^c		
	Total	28		

a. Pronunciación posttest < Pronunciación pretest

b. Pronunciación posttest > Pronunciación pretest

c. Pronunciación posttest = Pronunciación pretest

Tabla 15

Estadísticos de prueba de pronunciación

	Pronunciación posttest - Pronunciación pretest
Z	-4,553 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: Los resultados de la pronunciación del pretest y el postest se compararon en 28 niños utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Se observó una mejora predominante en los resultados, dado que se registraron 27 rangos positivos (postest > pretest), ninguno negativo (postest < pretest) y uno empatado. Esto indica que la

puntuación del postest fue superior en casi todos los participantes y que solo en uno de ellos permaneció igual.

Se halló $Z = -4.553$ y una significación de $p = 0.000$ en los estadísticos de prueba, lo cual se entiende como $p < 0.001$. La hipótesis alternativa (H_1) fue aceptada y la hipótesis nula (H_0) fue rechazada porque este valor es inferior a 0.05. Por lo tanto, se estableció que la implementación del taller de juego de roles tuvo un impacto positivo notable en la pronunciación de los niños de cinco años en la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025.

4.2 Discusión

El objetivo general fue determinar en qué medida el taller de juego de roles mejoró la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025, y los resultados mostraron un avance claro tanto en la distribución por niveles como en el contraste inferencial. En el pretest predominó el desempeño bajo, con 71,4% en Inicio y 25,0% en Proceso, es decir 96,4% en niveles bajos, mientras que en el postest la tendencia se desplazó hacia niveles altos, con 75,0% en Logro previsto y 21,4% en Logro destacado, quedando solo 3,6% en Proceso y 0% en Inicio, por lo que los niveles bajos bajaron de 96,4% a 3,6% y los niveles altos subieron de 3,6% a 96,4%, con un cambio de 92,8 puntos porcentuales. En la prueba de Wilcoxon, la mejora fue homogénea porque se registraron 28 rangos positivos, 0 negativos y 0 empates, y el estadístico confirmó significancia con $Z = -4,627$; $p < 0,001$, lo que respalda que el taller se asoció a una mejora consistente en la expresión oral del grupo. Este patrón de mejora coincide con lo reportado por Acosta y otros (2025) al evidenciar aumentos del desempeño oral y mayor participación en situaciones simuladas, también se alinea con Quinteros-Villacís y Fajardo-Dack (2022), quienes observaron incrementos marcados en el desempeño oral tras role-playing, y se sostiene con el antecedente nacional de Vila (2023) y Valenzuela y Flores (2025), donde la participación en juegos de roles se relacionó con mayor fluidez y confianza para expresarse, en conjunto, estos hallazgos apoyan la idea de que la práctica guiada, la interacción social y el clima seguro para hablar favorecieron una producción oral más clara, más participativa y más estable.

El primer objetivo específico fue determinar en qué medida el taller mejoró la elocución, y los resultados mostraron un desplazamiento fuerte hacia niveles altos. En el pretest, Inicio (64,3%) y Proceso (32,1%) acumularon 96,4%, y en el postest se concentró el desempeño en Logro previsto (71,4%) y Logro destacado (21,4%), con 7,1% en Proceso y

0% en Inicio, por lo que los niveles bajos bajaron de 96,4% a 7,1% y los altos subieron de 3,6% a 92,8%. En Wilcoxon se observaron 28 rangos positivos, sin negativos ni empates, y el resultado fue significativo con $Z = -4,633$; $p < 0,001$, lo que indica una mejora consistente en la forma de expresarse. Este avance se interpreta como una elocución más clara y más controlada, porque el role-play obliga a vocalizar para ser entendido por el “personaje” y por el grupo, y además permite repetir sin presión, corregir con modelado y ajustar con retroalimentación inmediata. Esta lectura se conecta con Estacio (2022), quien reportó mejoras en dicción y fluidez tras simulaciones en un diseño preexperimental, también coincide con Uriol (2020) al evidenciar que ejercicios verbales y actividades recreativas centradas en el lenguaje favorecieron claridad y estructura del habla, y se complementa con Quinteros y Fajardo (2022), quienes evaluaron componentes del desempeño oral mediante rúbrica y hallaron mejoras significativas tras role-playing, en el estudio de Cusco, la ausencia de rangos negativos sugiere que la ganancia no fue puntual, sino compartida por todo el grupo.

El segundo objetivo específico fue determinar en qué medida el taller mejoró la fluidez verbal, y los datos mostraron que el grupo pasó de una fluidez limitada a una producción más continua. En el pretest, Inicio (67,9%) y Proceso (25,0%) sumaron 92,9%, mientras que en el posttest predominó Logro previsto (75,0%) y Logro destacado (21,4%), quedando 3,6% en Proceso y 0% en Inicio, por lo que los niveles bajos disminuyeron de 92,9% a 3,6% y los altos aumentaron de 7,1% a 96,4%. En Wilcoxon se registraron 28 rangos positivos, sin negativos ni empates, con $Z = -4,640$; $p < 0,001$, confirmando una mejora significativa. En términos funcionales, esta variación suele reflejar mayor facilidad para iniciar enunciados, sostener turnos más largos y enlazar ideas sin pausas excesivas, porque el juego de roles crea guiones flexibles, repite situaciones comunicativas y amplía vocabulario en contextos cotidianos, todo ello con apoyo del docente y del grupo. Estos resultados se alinean con Vila (2023) al vincular juegos de roles con avances en fluidez y confianza, también coinciden con González y Tigrero (2022) al describir mejoras en vocabulario y fluidez en preescolar mediante actividades de role-play, y dialogan con Quinteros-Villacís y Fajardo-Dack (2022), quienes observaron incrementos amplios en el desempeño oral y en la motivación para participar, en conjunto, la mejora sugiere que el taller no solo aumentó “cantidad de habla”, sino también disposición y continuidad comunicativa.

El tercer objetivo específico fue determinar en qué medida el taller mejoró la pronunciación, y los resultados indicaron una ganancia significativa con una mejora predominante en casi todos los niños. En el pretest, Inicio (60,7%) y Proceso (35,7%) acumularon 96,4%, y en el posttest Logro previsto (71,4%) y Logro destacado (21,4%) reunieron 92,8%, quedando 7,1% en Proceso y 0% en Inicio. En Wilcoxon se obtuvieron 27 rangos positivos, 0 negativos y 1 empate, con significancia $Z = -4,553$; $p < 0,001$, lo cual muestra que prácticamente todo el grupo mejoró y un caso mantuvo su puntaje, algo esperable cuando se trabaja con niveles y puede aparecer un efecto de techo en algunos desempeños. Este cambio puede interpretarse como una articulación más clara y un mayor control fonético en palabras frecuentes del aula, favorecido por la repetición con sentido, el modelado del adulto y el refuerzo inmediato durante el juego dramático. La tendencia coincide con Acosta y otros (2025) al reportar avances en recursos básicos del habla y mayor confianza comunicativa en niños pequeños, se relaciona con Romero, Naranjo y Saavedra (2021) al mostrar mejoras en claridad y modulación mediante actividades planificadas de oralidad, y se refuerza con Uriol (2020) y Fernández (2020), quienes evidenciaron efectos positivos de actividades lúdicas verbales y dramatización en aspectos fonológicos y comunicativos, por lo tanto, el taller habría actuado como un espacio sistemático de práctica oral donde la pronunciación se ajustó progresivamente en situaciones reales y motivantes..



CONCLUSIÓN

Primera. Según el objetivo general, se concluye que el taller de juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru, Cusco, 2025. La prueba de Wilcoxon obtuvo un valor de $p < 0,001$, lo que demuestra una diferencia significativa entre el pretest y el postest. Asimismo, los niveles altos de expresión oral aumentaron de 3,6% a 96,4%, evidenciando mejoras en la claridad, seguridad y organización de ideas.

Segunda. Respecto al objetivo específico 1, se determinó que el nivel de expresión oral de los niños mejoró después de la aplicación del taller. En el pretest, la mayoría se ubicaba en los niveles de Inicio y Proceso; mientras que en el postest, el mayor porcentaje alcanzó Logro previsto y Logro destacado. Esto demuestra que las actividades de juego de roles favorecieron una participación oral más activa y comprensible.

Tercera. En relación con el objetivo específico 2, se concluye que el taller de juego de roles mejoró significativamente la elocución de los niños. La prueba de Wilcoxon presentó $p < 0,001$, confirmando diferencias favorables entre el pretest y el postest. Además, los niveles altos pasaron de 3,6% a 92,8%, lo que evidencia una mejor forma de expresar ideas, con mayor orden, ritmo y claridad al hablar.

Cuarta. De acuerdo con el objetivo específico 3, se determinó que el taller de juego de roles incrementó significativamente la fluidez verbal. Los resultados estadísticos mostraron una mejora significativa con $p < 0,001$. Asimismo, los niveles altos alcanzaron el 96,4% en el postest, lo que indica que los niños lograron expresarse con mayor continuidad, menor bloqueo y mejor secuencia de ideas.

Quinta. Respecto al objetivo específico 4, se concluye que el taller de juego de roles mejoró significativamente la pronunciación de los niños. La prueba de Wilcoxon obtuvo $p < 0,001$, evidenciando mejoras después de la intervención. Los niveles altos aumentaron de 3,6% a 92,8%, lo que demuestra avances en la articulación y claridad de las palabras durante la comunicación oral.

RECOMENDACIONES

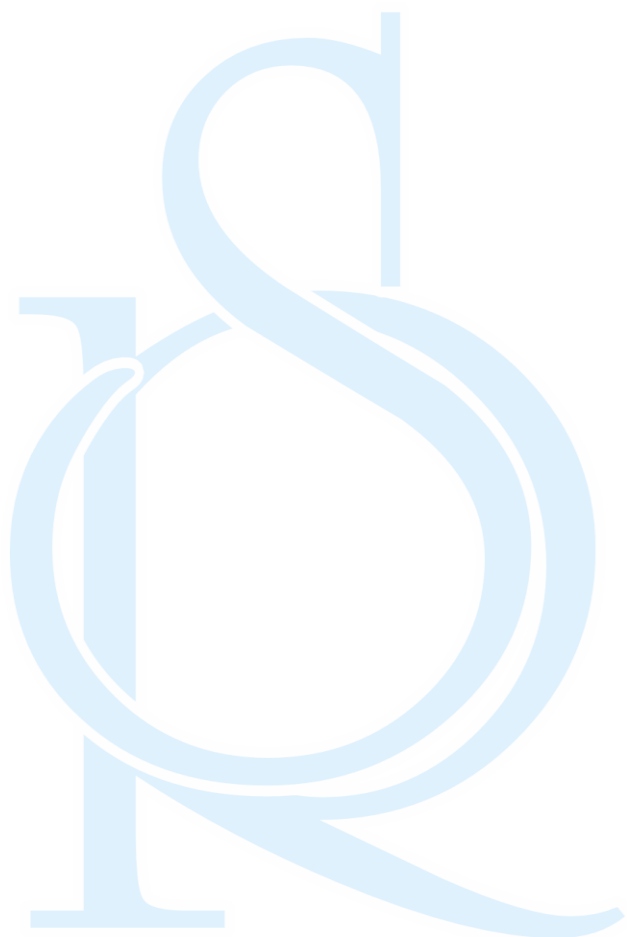
Primera. A la Institución Educativa Inicial N.º 326 Túpac Amaru se recomienda incorporar el programa de juego de roles dentro de su planificación curricular y del Proyecto Educativo Institucional (PEI), garantizando al menos dos sesiones semanales de 25 a 30 minutos en el aula de cinco años. Estas actividades deben desarrollarse a partir de situaciones comunicativas vinculadas al entorno cotidiano del niño, como la tienda, la posta médica, el mercado o la familia, utilizando materiales accesibles de la comunidad. Asimismo, se sugiere implementar un protocolo de aplicación con secuencias organizadas por niveles y registrar los avances en elocución, fluidez verbal y pronunciación mediante fichas de evaluación comparativas entre el pretest y el postest, a fin de evidenciar el progreso alcanzado.

Segunda. A las docentes del aula se les recomienda promover diariamente micro espacios de oralidad de 10 a 15 minutos, estableciendo reglas claras y respetando los turnos de participación. En estos espacios se pueden desarrollar diálogos breves, dramatizaciones guiadas y juegos de roles en parejas o grupos pequeños, favoreciendo el modelado de una adecuada dicción y la ampliación progresiva del vocabulario, evitando correcciones bruscas. Del mismo modo, se sugiere complementar estas actividades con lectura compartida en voz alta durante al menos diez minutos al día.

Tercero. A las familias se les recomienda participar activamente en el fortalecimiento de la expresión oral de sus hijos mediante conversaciones cotidianas, narración de experiencias, lectura de cuentos, dramatizaciones sencillas y juegos simbólicos realizados en el hogar. Del mismo modo, se sugiere reducir el tiempo de exposición a dispositivos electrónicos durante los espacios familiares, favoreciendo la interacción verbal y la comunicación afectiva como parte del desarrollo integral del niño.

Cuarta. A los futuros investigadores se les recomienda desarrollar estudios similares incorporando programas de intervención pedagógica más integrales y con mayor tiempo de aplicación, en lugar de actividades aisladas o de corta duración. Del mismo modo, se sugiere ampliar el tiempo de aplicación de los programas e incorporar evaluaciones diagnósticas, de proceso y finales que permitan realizar un seguimiento continuo del progreso de los niños, así como valorar la permanencia de los aprendizajes alcanzados. Finalmente, se recomienda desarrollar investigaciones con muestras de mayor tamaño y en diferentes contextos educativos, con el propósito de generar mayor evidencia científica sobre la efectividad del juego de roles como estrategia para fortalecer la expresión oral en la educación inicial.

Quinta. Se sugiere a los futuros investigadores considerar un grupo de control que permita comparar a los niños que participen en el programa de juego de roles con aquellos que no formen parte de la intervención, de esta manera se podrá conocer con mayor claridad si los cambios en la expresión oral se deben realmente al programa. También sería importante trabajar con una muestra más amplia que incluya niños de otras instituciones y diferentes contextos sociales y realizar evaluaciones después de algunos meses para observar si los avances obtenidos se mantienen a mediano y largo plazo.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Academia Americana de Peditras. (4 de 10 de 2023). <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/pretend-play-ways-children-can-exercise-their-imagination.aspx#:~:text=El%20juego%20de%20simulaci%C3%B3n%20es,habilidades%20clave%20para%20la%20vida>. Obtenido de Academia Americana de Peditras: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/pretend-play-ways-children-can-exercise-their-imagination.aspx#:~:text=El%20juego%20de%20simulaci%C3%B3n%20es,habilidades%20clave%20para%20la%20vida>
- Acosta Bones, S., Quinapallo Arequipa, F., López Moposita, B., & Arias Basantes, S. (2025). El juego de roles como estrategia para desarrollar lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Revista ciencia innovadora*, 3(3), 129-142. doi:<https://doi.org/10.64422/rci.v3n3.2025.64>
- Alcoba, R. (2005). *La expresión oral*. Editorial Ariel.
- Álvarez Ospina, E. (2018). *Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar*. Tesis de pre grado, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Obtenido de <https://bffrepositorio.unal.edu.co/server/api/core/bitstreams/d2bbfd2e-d902-4ebc-8164-e5667d2bd865/content>
- Apaza Gutierrez, N., & Ccari Cruz, R. (2023). *La expresión oral y el nivel de conocimiento de las propiedades textuales en estudiantes del primer grado de la institución educativa secundaria “Pedro Vilcapaza” de Azángaro, 2022*. Tesis de pregrado, Instituto De Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro”, Azángaro. Obtenido de <https://www.iesppazangaro.edu.pe/wp-content/uploads/2023/06/Tesis-COMPLETO-Nuria-y-Roxana.pdf#:~:text=Entonces%2C%20la%20expresi%C3%B3n%20oral%20es,de%20hablar%20y%20escuchar%3B>
- Armora, E. (1 de 7 de 2023). *La nueva epidemia: menores de 3 años con retrasos en el lenguaje por criarse con pantallas*. Obtenido de ABC Sociedad: <https://www.abc.es/sociedad/nueva-epidemia-menores-tres-anos-retrasos-lenguaje-20230701161506->

- nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fsociedad%2Fnueva-epidemia-menores-tres-anos-retrasos-lenguaje-20230701161506-nt.html
- Baralo, M. (2014). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija*. Obtenido de <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/8.Baralo1.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Calero Pérez, E. (1998). *Educación jugando*. En *Universidad Andina del Cusco - Koha*. Editorial San Marcos. Obtenido de <https://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=7019>
- Cedillo Vega, M. (2020). *Programa de juego de roles basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N°218 los Jardines en la Región de Tumbes 2018*. Tesis de pre grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Tumbes. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19100/JUEGO_EXPRESI%C3%93N_ORAL_MIRIAM_RUTH_CEDILLO_VEGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cestero, A. (2014). Comunicación no verbal y comunicación eficaz. *ELUA: Estudios de Lingüística*, 28, 125-150. doi:10.14198/ELUA2014.28.05
- Chávez Velázquez, S., Macías Gil, E., Velázquez Ortiz, V., & Vélez Díaz, D. (2016). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>
- Del Pezo Soria, J., & Solís Tomalá, A. (2024). *El juego de roles en el desarrollo de la identidad en niños de 3 a 4 años*. Tesis de pre grado, Universidad Estatal Península De Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e87c4c16-5d01-4ed0-adf6-a2835baa73f3/content>
- Del Yerro Valdés, A. (2014). *El apoyo a la comunicación y al lenguaje oral en la educación primaria*. Universidad Autónoma de Madrid España. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/278018109_El_apoyo_a_la_comunicacion_y_al_lenguaje_oral_en_la_educacion_primaria
- Delgado Valdez, L. C., & Lisbeth Rocio, H. V. (2022). *Juego de roles y desarrollo de las competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda de bien común*

- del área de personal social en los estudiantes del 4to grado de primaria de la Institución Educativa Micaela Bastidas Cusco - 2021.* Tesis de pre grado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6905>
- Estacio Flores, J. (2022). *Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del centro de educación básica especial niño Jesús de Praga, Huánuco-2019.* Tesis de pre grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7457>
- Fernández Ríos, L. (2020). *Juego de roles y expresión oral en niños de 4 y 5 años de la Ciudad de Aguaytía, Padre Abad - 2020.* Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18481/EXPRESION_ORAL_FERNANDEZ_RIOS_LITA.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Fonseca Yerena, M., Correa Pérez, A., Pineda Ramírez, M., & Lemus Hernández, F. (2021). *Comunicación Oral y escrita.* Mexico: Pearson. Obtenido de <https://bibliotecavirtualceug.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/comunicacion-oral.pdf>
- González Tigrero, G., & Tigrero González, C. (2022). *Juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años.* Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península De Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/335c96da-06b1-4d36-81a2-1ece9e1d1c6e/content>
- Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Universidad de Salamanca*, 11(3). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Guarneros, E., & Vega, L. (2017). *Evolución del lenguaje en el niño (1a Edición).* .
- Harari, A. (2015). *Introducción a la comunicacion oral.* Ediciones del Aula Taller.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación.* México: McGRAW-HILL. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* México: McGRAW-HILL. Obtenido de

- <https://bellasartes.upn.edu.co/wp-content/uploads/2024/11/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-Sampieri-Mendoza-2018.pdf>
- INECO. (2 de 12 de 2024). *Alarma por «chicos pandemia», el nuevo problema que detectan en los jardines de infantes y en hospitales*. Obtenido de www.ineco.org.ar: <https://www.ineco.org.ar/novedades/alarma-por-chicos-pandemia-el-nuevo-problema-que-detectan-en-los-jardines-de-infantes-y-en-hospitales/#:~:text=La%20pandemia%20expuso%20a%20los,adquisici%C3%B3n%20y%20dominio%20del%20lenguaje>
- Jiménez, J. (2014). *Adquisición y desarrollo del lenguaje*. Ediciones Pirámide. Obtenido de <https://iltemprana.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/01/teor3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje.pdf>
- Knapp, M. (1992). *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*. Barcelona: Paidós.
- Melo, Y. (17 de 8 de 2025). *Día del Niño en Perú: una celebración marcada por la brecha en la educación inicial*. Obtenido de Infobae: <https://www.infobae.com/peru/2025/08/17/dia-del-nino-en-peru-una-celebracion-marcada-por-la-brecha-en-la-educacion-inicial/#:~:text=En%20el%20marco%20de%20la,en%20su%20etapa%20m%C3%A1s%20crucial>
- MINEDU. (2 de 12 de 2022). *Ficha regional de Educación Básica - Lima Metropolitana*. Obtenido de MINEDU - ESCALE: https://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?groupId=10156&uuid=b501e13-dac1-4a34-81e6-b87f3f6c9ed3
- MINEDU. (9 de 12 de 2023). *Ficha regional de Educación Básica - DRE CUSCO*. Obtenido de MINEDU - ESCALE: https://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/7550310/ficha_regional_DRE_CUSCO.pdf
- Moncada, I. I., & Mozombite, G. A. (2024). *Rasgos de personalidad de los agresores en tratamiento en un centro de salud mental comunitario del distrito de san juan*. Tesis de pregrado, Universidad Científica del Perú. Obtenido de <https://repositorio.ucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8f803f61-9f04-41ff-b780-8ebb5ec1d553/content>
- Mota Ibáñez, N. (2018). el juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 59-78. doi:<https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Paredes, O. (2003). *Juego, Luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.

- Pérez, D. (2013). *Didáctica de la lengua*. España: ICB EDITORES S.L.
- Pérez, I. (2009). *Salud, educación física y juegos de rol*. Sevilla: Wanceulen editorial deportiva.
- Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal I. Cultura, lenguaje y conversación*. Madrid: Istmo.
- Quinteros Villacís, J., & Fajardo Dack, T. (2022). Juego de roles como técnica para fomentar la expresión oral en estudiantes de educación básica. *Universidad Católica de Cuenca*, 4(1). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/i.p.v4i1.1695>
- Ramírez, J. (2002). *La expresión oral*. Contextos educativos.
- Rangel, J. (2021). *Lanzando los dados: aproximaciones académicas a los juegos de rol - Google Libros (Primera Ed, Vol. 1)*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=S-grEAAQBAJ&pg=PT68&dq=juego+de+roles&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj4lsX56-X5AhVZCLkGHS0bCMUQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=juego%20de%20roles&f=false>
- Romero Pérez, M., Naranjo García, M., & Saavedra Infante, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Rev. Hallazgos*21, 6(1), 55-65. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8276842>
- Salvador, M. (1996). *La importancia del lenguaje oral en Educación Infantil*. . Aula de Innovación Educativa.
- Schimke, A. (5 de 9 de 2024). *Eran bebés y niños pequeños cuando llegó la pandemia. En la escuela, algunos todavía tienen dificultades*. Obtenido de chalkbeat: <https://www.chalkbeat.org/colorado/2024/09/05/pandemic-delays-in-young-children-hit-in-preschool-kindergarten/#:~:text=More%20of%20Colorado%E2%80%99s%20pandemic%20babies,to%20about%2010%2C600>
- Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar O jogo temático de papeis sociais na educação infantil*. En *Avances en Psicología Latinoamericana*.
- UNICEF. (2022). *Educación de la primera infancia*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/education/early-childhood-education/#:~:text=Quality%20pre,primary%20education>

- Uriol Rodas, K. (2020). *Desarrollo de juegos verbales y la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1639 de Chepén, 2020*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48975>
- Valenzuela Farfán, R., & Flores Vásquez, J. (2025). Juego de roles como estrategia de enseñanza y su relación con desarrollo de competencias de litigación oral en materia laboral. *Yachay*, 14(2). doi:<https://doi.org/10.36881/yachay.v14i2.1155>
- Velazco, J. (2024). *La construcción de la CELAC en el contexto del regionalismo posliberal*. Tesis de doctorado, Escuela Internacional de Doctorado. Obtenido de <https://oai.e-spacio.uned.es/server/api/core/bitstreams/8a6d93ba-c3ba-4e04-870b-ff554c029f3d/content>
- Vila Ibarra, M. (2024). *Juego de roles y la expresión oral en niños del nivel inicial de una institución educativa pública de Pachacamac – 2023*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/134983>
- Zapata, A. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria didáctica de la psicología genética*. Pax Mexico. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=XxPNvokQawgC&pg=PA11&lpg=P#v=onepage&q&f=false>



ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Taller de juego de roles para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025				
Problema de estudio	Objetivos de estudio	Hipotesis	Variab. Dimen	Metodología
Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Variable independiente:	Enfoque: Cuantitativo
¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?	Evaluar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.	La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.	Juego de Roles -Dimensión Antes del juego - Durante el juego -Después del juego. Variable dependiente: Expresión oral -Dimensión Elocución -Dimensión Fluidez verbal -Dimensión Pronunciación	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño: Experimental Instrumento: Ficha de observación Técnica: Observación directa
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?	Determinar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.	HE1. La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la elocución en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.		Población: 50 estudiantes Muestra: 28 estudiantes
¿En qué medida la aplicación del taller de	Determinar en qué medida la aplicación del taller de	HE2. La implementación de los juegos de roles		

juego de roles mejora en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?	juego de roles mejora la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.	influye de forma significativa en la fluidez verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.
¿En qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025?	Determinar en qué medida la aplicación del taller de juego de roles mejora la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.	HE3. La implementación de los juegos de roles influye de forma significativa en la pronunciación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Túpac Amaru en Cusco el año 2025.



ANEXO 02: OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente Juegos de roles	Según Pérez (2009), el juego de roles es un juego de aventura y fantasía en el que cada jugador, usando su imaginación, adopta a un personaje y pasa a ser protagonista de una historia que ocurre en un mundo de ficción	El juego de roles constituye una estrategia didáctica en la cual los niños adoptan personajes y representan situaciones que se asemejan a su vida cotidiana. En primer lugar, se establece la escena y se asignan roles de manera sencilla. Durante la actividad, los participantes actúan y	• Antes plantear • Durante el juego • Después del juego	• Planifica y diseña las actividades • Ejecuta las actividades • Evalúa los desempeños	• Diseña sesiones correspondientes a los juegos de roles. • Declara el tiempo para el desarrollo de los juegos de roles. • Selecciona desempeños en los para la expresión oral • Selecciona materiales para la expresión oral. • Presenta información adecuada para la expresión oral

		mantienen un diálogo, respetando los turnos de intervención. Posteriormente, se lleva a cabo una reflexión sobre lo sucedido, con el apoyo del docente, con el objetivo de mejorar la expresión oral y fomentar habilidades comunicativas más efectivas.			• Propone aprendizajes contextualizados para la expresión oral • Desarrolla el juego de roles para la expresión oral. • Despierta el interés de los estudiantes el material educativo para la expresión oral. • Precisa los desempeños en el contexto de la expresión oral • Utiliza instrumentos de evaluación para la expresión oral • Relaciona los criterios con las de expresión oral. • Evalúa el aprendizaje de la expresión oral.
Variable dependiente	Para Harari (2015), el lenguaje hablado es la habilidad de entender y manipular símbolos para comunicarnos. Implica escuchar, comprender y generar mensajes intencionadamente, adaptando el tono y el lenguaje a la situación para expresar	La expresión oral es hablar y expresar ideas de forma comprensible, y se desarrolla a través de la elocuencia, la fluidez y la pronunciación.	• Elocución • Fluidez verbal • Pronunciación	• Dominio de escenario • Potencia su voz • Se expresa de manera fluida • Articulación de forma correcta su voz	• Se evidencia la voz con claridad • La entonación de las palabras es audible • Se nota la interrogación • Es agradable la voz • Se entiende lo que dice • Se expresa con fluidez • Las palabras fluyen en el relato • Se nota la limpieza en la expresión

limpiamente a los demás las ideas, necesidades y sentimientos con respeto.

- Se expresa con claridad
 - Existe coherencia de lo que dice
 - Se muestra con claridad de las palabras
 - Se nota el mensaje
-



ANEXO 03: INSTRUMENTO DE EVALUACION

Guia de observacion sobre la expresión oral

Dimensión	Indicador	Logro destacado (4)	Logro previsto (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
Elocución	1. Se evidencia la voz con claridad.				
	2. La entonación de las palabras es audible.				
	3. Se nota la interrogación.				
	4. Es agradable la voz.				
Fluidez verbal	5. Se entiende lo que dice.				
	6. Se expresa con fluidez.				
	7. Las palabras fluyen en el relato.				
	8. Se nota la limpieza en la expresión.				
Pronunciación	9. Se expresa con claridad.				
	10. Existe coherencia de lo que dice.				
	11. Se muestra con claridad de las palabras.				
	12. Se nota el mensaje.				

ANEXO 04: FICHA TECNICA

Aspecto	Descripción
Nombre del instrumento	Ficha de observación de la expresión oral
Técnica	Observación directa
Tipo de instrumento	Ficha de observación con escala de estimación
Enfoque	Cuantitativo
Objetivo	Evaluar el nivel de expresión oral de los niños de 5 años durante el desarrollo del taller de juego de roles.
Población	Niños de 5 años de la I.E.I. N.º 326 Túpac Amaru, Cusco – 2025.
Aplicación	Individual, mediante la observación directa durante las sesiones del taller de juego de roles.
Responsable de la aplicación	Investigadora
Dimensiones	Fluidez verbal, Pronunciación y Elocución.
Número de dimensiones	3
Número de indicadores por dimensión	4
Número total de ítems	12 ítems
Escala de valoración	Inicio (1), Proceso (2), Logro previsto (3) y Logro destacado (4).
Tiempo de aplicación	Aproximadamente 15 a 20 minutos por niño (durante el desarrollo de la actividad).
Finalidad	Registrar y valorar el desempeño de la expresión oral antes y después de la aplicación del taller de juego de roles.

TÍTULO DEL TALLER: SOMOS PREGONEROS

DATOS GENERALES

I.E.I. : N°326 Tupac Amaru

Nivel : Inicial

Edad : 5 años

Aula : Wayra

Tesistas : Mayerli Giulianna Apaza Montalva/ Mayra Antuane Ponce Peña

TÍTULO DEL TALLER: SOMOS PREGONEROS		
FECHA:18/06/25		
ACTIVIDAD	Representación de diferentes pregoneros mediante dramatizaciones.	
PROPÓSITO DEL TALLER: Que los niños y niñas representen el rol de diferentes pregoneros utilizando un lenguaje claro, expresando mensajes con seguridad, creatividad y espontaneidad para fortalecer su expresión oral.		
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
DEPENDIENTE: LA EXPRESIÓN ORAL	FLUIDEZ VERBAL	Se entiende lo que dice. Se expresa con fluidez. Las palabras fluyen en el relato. Se nota la limpieza en la expresión.
PRODUCTO TANGIBLE	Dramatización de pregoneros.	
MATERIALES UTILIZAR	A	• Sombreros. • Canastas. • Frutas de juguete. • Verduras de juguete. • Panes de juguete. • Dulces. • Mandiles. • Monedas de juguete. • Carteles.
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Recibimos a los niños con entusiasmo y les presentamos una canasta con diversos productos. Conversamos	

	sobre las personas que venden productos en los mercados o recorren las calles anunciando lo que ofrecen. Escuchamos algunos pregones tradicionales y preguntamos: ¿Qué estará vendiendo? ¿Cómo llama la atención de las personas? ¿Quién ha escuchado un pregonero? Explicamos que hoy todos serán pregoneros.
DESARROLLO	Explicamos a los niños que ese día se convertirían en pregoneros, como las personas que anuncian y venden sus productos en los mercados. Luego, cada uno escogió un producto de la canasta y observó sus características para pensar cómo ofrecerlo de una manera creativa y llamativa. Uno por uno pasaron al frente para anunciar y vender su producto mediante un pregón, utilizando una voz clara, gestos y frases que llamaran la atención de sus compañeros. Cada niño puso en práctica su creatividad e imaginación para convencer a los demás de comprar su producto, disfrutando de la experiencia de representar a un verdadero pregonero. Mientras los niños desarrollaban la actividad, la docente observó y brindó acompañamiento únicamente cuando fue necesario, orientándolos mediante preguntas que favorecieran su expresión oral. Los demás compañeros escucharon con atención, respetaron los turnos, aplaudieron cada presentación y valoraron el entusiasmo, el esfuerzo y la creatividad demostrados por todos.
CIERRE	Los niños comentan cómo se sintieron siendo pregoneros. Comparten cuál fue el producto que vendieron. Conversamos mediante preguntas: ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo llamaste la atención de tus clientes? ¿Qué palabras utilizas para vender tu producto? ¿Qué aprendimos hoy? Se felicita la participación de todos.

TÍTULO DEL TALLER: MI JUGUETE FAVORITO

DATOS GENERALES

I.E.I. : N°326 Tupac Amaru

Nivel : Inicial

Edad : 5 años

Aula : Wayra

Tesistas : Mayerli Giulianna Apaza Montalva/ Mayra Antuane Ponce Peña

TÍTULO DEL TALLER: MI JUGUETE FAVORITO		
FECHA:26/06/25		
ACTIVIDAD	Representación y dramatización de situaciones cotidianas utilizando el juguete favorito de cada niño.	
PROPÓSITO DEL TALLER: Que los niños y niñas representen situaciones imaginarias utilizando su juguete favorito como personaje principal, expresando sus ideas, emociones y experiencias de manera espontánea para fortalecer su expresión oral.		
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
DEPENDIENTE: LA EXPRESIÓN ORAL	ELOCUCIÓN	Se evidencia la voz con claridad. La entonación de las palabras es audible. Se nota la interrogación Es agradable la voz.
PRODUCTO TANGIBLE	Dramatización con el juguete favorito.	
MATERIALES A UTILIZAR	• Juguete favorito de cada niño. • Escenarios elaborados con cartón. • Alfombra o espacio de juego. • Cajas. • Bloques de construcción. • Sillas.	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Damos la bienvenida a los niños y los invitamos a sentarse en media luna. La docente presenta su juguete favorito y realiza una pequeña dramatización para motivar la actividad.	

	Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Cómo se llama? ¿Por qué es especial para ti? ¿Qué aventuras viven juntos? Explicamos que hoy cada juguete cobrará vida y será el protagonista de una historia.
DESARROLLO	Cada niño presenta brevemente su juguete al grupo. Se forman pequeños grupos para organizar una dramatización. Los niños imaginan una historia donde sus juguetes interactúan entre sí. Deciden quién será cada personaje y qué sucederá durante la representación. Los niños dramatizan libremente utilizando su imaginación y dando voz a sus juguetes. La docente acompaña el proceso observando: La claridad al expresarse. La fluidez verbal. El vocabulario utilizado. La pronunciación. La interacción con sus compañeros. Durante la actividad, la docente formula preguntas para enriquecer el diálogo, sin intervenir directamente en la historia creada por los niños.
CIERRE	Cada grupo comparte cómo terminó su historia. Los niños comentan cómo se sintieron representando a su juguete favorito. Dialogamos mediante preguntas: ¿Qué personaje representó tu juguete? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Qué aprendimos jugando con nuestros juguetes? ¿Qué palabras nuevas utilizaste? Finalmente, felicitamos la creatividad y participación de todos.

TÍTULO DEL TALLER: DRAMATIZAMOS NUESTROS TÍTERES

DATOS GENERALES

I.E.I. : N°326 Tupac Amaru

Nivel : Inicial

Edad : 5 años

Aula : Wayra

Tesistas : Mayerli Giulianna Apaza Montalva/ Mayra Antuane Ponce Peña

TÍTULO DEL TALLER: DRAMATIZAMOS NUESTROS TITERES		
FECHA: 08/07/25		
ACTIVIDAD	Representación y dramatización utilizando títeres elaborados por los niños.	
PROPÓSITO DEL TALLER: Que los niños y niñas representen personajes mediante el uso de títeres, expresando sus ideas, emociones y diálogos de manera espontánea para fortalecer su expresión oral.		
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
DEPENDIENTE: LA EXPRESIÓN ORAL	PRONUNCIACIÓN	Se expresa con claridad. Existe coherencia de lo que dice. Se muestra con claridad de las palabras. Se nota el mensaje.
PRODUCTO TANGIBLE	Dramatización mediante títeres.	
MATERIALES A UTILIZAR	Títeres elaborados por los niños. Teatro de títeres. Carteles de escenarios. Telón. Sillas. Equipo de sonido (opcional).	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Damos la bienvenida a los niños y les contamos que hoy sus títeres cobrarán vida.	

	Los invitamos a sentarse en media luna para observar una pequeña demostración realizada por la docente con dos títeres. Conversamos mediante preguntas: ¿Cómo se llaman estos personajes? ¿Qué creen que harán? ¿Han jugado alguna vez con títeres? ¿Qué personaje les gustaría representar? Recordamos los acuerdos para participar respetando el turno de sus compañeros.
DESARROLLO	Invitamos a cada niño a escoger su títere. Formamos pequeños grupos para organizar la dramatización. Los niños conversan entre ellos para decidir: • quién será cada personaje, • qué ocurrirá en la historia, • dónde sucederá. Se brinda un tiempo para que ensayen libremente. Cada grupo presenta su dramatización utilizando el teatro de títeres. Durante la presentación la docente observa: cómo expresan sus ideas, si mantienen conversaciones, el vocabulario utilizado, la pronunciación, la seguridad al hablar. La docente interviene únicamente cuando sea necesario, formulando preguntas que favorezcan la continuidad del diálogo.
CIERRE	Felicitamos la participación de todos los niños. Conversamos mediante preguntas: ¿Qué personaje representaste? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo se sintió tu personaje? ¿Qué aprendimos hoy usando nuestros títeres? Finalmente, los niños guardan sus materiales y se agradece su participación.

ANEXO 05: CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

" Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia "

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA I. E. I. "326 TUPAC AMARU" DEL CUSCO CON
CÓDIGO MODULAR N.º 0775437, QUE SUSCRIBE:**

HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes de práctica preprofesional del X ciclo, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa" de Cusco, Mayerli Julianna Apaza Montalvan y Mayra Antuane Ponce Peña, han aplicado su Instrumento de Evaluación de Tesis, al grupo piloto del aula 5 años "Wayra" a cargo de la docente Maritza Esther Messa Riveros, de nuestra Institución Educativa.

Se le expide la presente constancia a petición de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Cusco, 03 de Julio del 2026



I.E. INICIAL N° 326 TUPAC AMARU
SAN SEBASTIAN
Gloria Eufemia Sutta Vera
Mgtr. Gloria Eufemia Sutta Vera
DIRECTORA

Gloria Eufemia Sutta Vera

Directora de la I. E. I. "326 TUPAC
AMARU

Maritza Esther Messa Riveros
Docente del Aula 5 años "Wayra"



" Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia "

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA I. E. I. "326 TUPAC AMARU" DEL CUSCO CON
CÓDIGO MODULAR N.º 0775437, QUE SUSCRIBE:**

CERTIFICA:

Que las estudiantes de práctica preprofesional del X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa de Cusco, Mayerli Julianna Apaza Montalvan, con DNI N.º 75786640, y Mayra Antuane Ponce Peña, con DNI N.º 73173677, HAN REALIZADO SU TRABAJO DE TESIS DENOMINADO " TALLER DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 326 TÚPAC AMARU EN CUSCO EL AÑO 2025", a cargo de la docente Maritza Esther Messa Riveros. La aplicación del mencionado trabajo de tesis se realizó en el año 2025, con supervisión y verificación de la docente de aula respectivamente.

Se le expide la presente constancia a petición de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Cusco, 03 de Julio del 2026



Gloria Eufemia Sutta Vera
Directora de la I. E. I. "326 TUPAC
AMARU

Maritza Esther Messa Riveros
Docente del Aula 5 años "Wayra"



Interpretación:

Las imágenes muestran el desarrollo de los talleres, orientados al fortalecimiento de la expresión oral. En el primero, los niños dibujaron el superhéroe que deseaban ser, describieron su traje, poderes y características, para luego representarlo mediante el juego de roles. En el segundo, realizaron pregones de forma creativa y espontánea. Durante ambas actividades se evaluaron las dimensiones la elocución, fluidez verbal y pronunciación, permitiendo identificar el nivel de desempeño de los niños en estas dimensiones de la expresión oral. Estas experiencias favorecieron la participación activa y la expresión espontánea de ideas en diferentes situaciones comunicativas.

