

# EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS PREESCOLARES DEL ANEXO SHAJIAN, CONDORCANQUI, 2022

*por* Sakejat Taijin Huajush

---

**Fecha de entrega:** 28-may-2024 07:52p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2390362297

**Nombre del archivo:** Informe\_de\_Tesis\_Sakejat\_Taijin\_Huajush\_-Turnitin.docx (140.28K)

**Total de palabras:** 6378

**Total de caracteres:** 35658

## I. INTRODUCCIÓN

Estrategia para abordar la problemática identificada en los niños en edad preescolar de la comunidad de Shajian, Condorcanqui. El juego es una actividad esencial en la existencia de los individuos, especialmente en la infancia, siendo apreciado por los niños desde temprana edad. Inicialmente, los bebés exhiben movimientos básicos que les posibilitan establecer comunicación con el adulto encargado de su cuidado. Los individuos también tienen la capacidad de expresarse, relacionarse y comprender el mundo que les rodea. Mediante la actividad lúdica, los niños manifiestan sus emociones, necesidades y preferencias. Además, posibilita <sup>39</sup> desarrollo de la imaginación, la creatividad y la interacción social con individuos (Huamán y Resurrección., 2024).

Cotidianamente se considera que los niños tienen una actividad libre y espontánea que contribuye al desarrollo integral de su capacidad. Según el enfoque pedagógico conocido como método Reggio Emilia, los niños desarrollan su conocimiento mediante la exploración autónoma de su entorno y la participación en actividades lúdicas. En la infancia, el juego desempeña un papel fundamental y es de gran importancia, ya que desde edades tempranas los niños empiezan a desarrollar su autoconocimiento, habilidades sociales, capacidad de compartir, así como el respeto hacia sí mismos y hacia los demás (Huamán y Resurrección., 2024).

El juego es parte integrante de los programas de educación infantil porque permite a los niños aprender de forma significativa a través del juego. Este uso sin restricciones del espacio se produce en cumplimiento de normas obligatorias, pero bien reconocidas; el objetivo de la actividad va acompañado tanto de ansiedad como de excitación. El juego dramático es esencialmente un espacio donde los niños pueden manifestar y expresar libre y espontáneamente sus <sup>34</sup> experiencias. Esperamos inspirar a los niños para que se expresen verbalmente a través de este tipo de juegos. Estos hechos o escenarios del juego dramático pueden proceder de la imaginación cotidiana. Los niños en este periodo temprano de desarrollo utilizan representaciones, o los métodos de las representaciones, o la dramatización, para transmitir sus sensaciones y emociones (Estrugo y Moreira, 2020).

El niño emplea el juego dramático como una herramienta para representar acciones, emociones, necesidades e intereses. Además, los bebés recién nacidos requieren oportunidades para consolidar sus conocimientos y destrezas. Pueden expresar abiertamente cualquier demanda o curiosidad a través del juego dramático. En consecuencia, lo consideran algo más que un simple juego o ejercicio, porque les obliga a expresar sus emociones a través de su pensamiento, sus habilidades sociales, imaginación y creatividad. Los niños también aprenden a respetar las opiniones de los demás y a sí mismos a través de esta actividad. El juego dramático es, por tanto, una táctica esencial para fomentar la expresión oral de los niños (Quinde y Calderón, 2024).

El desarrollo de los talentos o capacidades sociales y personales depende de manera decisiva del uso de la lengua en la educación y la formación. Dado que este ámbito sirve de conducto de expresión y comunicación entre el individuo y su entorno, su aplicabilidad al tema no es casual. Así, influye en su comprensión y en su interacción con los demás. La primera herramienta para el aprendizaje es la palabra. Cuando una persona empieza a crecer cognitiva y físicamente, el lenguaje es el medio inicial de comunicación. El proceso de aprendizaje a través de la palabra comienza en ese momento. Es crucial poder hablar, hacer preguntas, expresar ideas, disipar incertidumbres y ofrecer y aceptar consejos. En otras palabras, el discurso verbal se convierte en una fuente esencial de conocimiento durante proceso - aprendizaje, tanto en el contexto académico como en el real (Guerrero et al. 2018).”.

El lenguaje hablado es esencial <sup>40</sup> para los niños en la etapa de educación infantil porque les permite aprender de manera cualitativa.

El diagrama de progreso de la comunicación oral representa las destrezas de expresión oral y comprensión auditiva. De esta manera, en diversos contextos de comunicación, las personas suelen alternar los roles de emisor y receptor, discutiendo sobre el contenido verbal expresado (Ministerio de Educación, 2017). En esta perspectiva, el plan de estudios nacional destaca la importancia del desarrollo relacionado a la expresión oral a través del área de la comunicación y la competencia "Comunicación oral en lengua materna", considerando los desafíos que <sup>25</sup> los estudiantes enfrentan para mejorar su habilidad en la expresión oral. preescolares <sup>25</sup> tienen la posibilidad de formar sus propias opiniones sobre los diversos escenarios que se les presentan al participar de forma interactiva. (Minedu, 2017).

Las presentaciones orales son vivas, expresivas y creativas, con un fuerte énfasis en la elección de palabras, el volumen y la intensidad, según el informe de Mercado de 2015. Los objetivos y sentimientos de un orador pueden transmitirse a través de inflexiones de voz, gestos y expresiones faciales y corporales".

### **Antecedentes de la investigación**

#### **A nivel internacional**

Como parte de sus estudios de maestría, Jiménez et al. (2019) en la Universidad de Medellín realizaron su tesis, la cual se centró en la expresión oral en alumnos de grado transición utilizando el taller como técnica didáctica. El objetivo primordial de este trabajo fue explicar la expresión oral de los preescolares mediante el uso de talleres didácticos. La metodología de investigación empleada, que adopta la forma de investigación-acción, es de naturaleza cualitativa. En el estudio participaron 89 preescolares y 8 docentes de tres colegios de Medellín: La Frontera, Castilla y Progreso. Dado que se tuvo en cuenta a toda la población, en este caso se utilizó una muestra no probabilística de tipo censal. Mediante la elaboración de un cuestionario y un formulario de entrevista, se aplicaron los procedimientos de encuesta y entrevista para la recolección de datos. Una vez finalizado el trabajo, se anunció un plan de acción que comenzó con un análisis diagnóstico de los puntos fuertes y las limitaciones expresivas orales de los preescolares. Se descubrió que los pequeños emplean mayoritariamente un lenguaje sencillo y cotidiano en su comunicación oral informal. Se ha notado que el vocabulario informal utilizado por los niños al comenzar la escuela refleja su entorno social y familiar. Por otra parte, se observó que varios de los participantes mostraban ciertas carencias en cuanto a habilidades paralingüísticas y kinestésicas al expresarse verbalmente durante la realización de los talleres planificados con anticipación en el aula con los estudiantes. Al mismo tiempo, la realización de estas actividades contribuyó a mejorar el proceso educativo en favor del desarrollo de la competencia lingüística de los alumnos.

Chango y Vanessa (2023) presentó su tesis, "Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años", como parte de su programa de licenciatura. El objetivo del estudio fue investigar cómo se trata la expresión creativa de los preescolares en relación con su expresión dramática lúdica. Su metodología se basa en un enfoque de métodos mixtos de investigación básica con un diseño transversal de alcance

exploratorio-descriptivo, población de la investigación está conformada por 15<sup>29</sup> estudiantes de cuatro y cinco años de edad y una docente que cursan el primer grado en la institución educativa "Mariscal Antonio José de Sucre" se encuentra ubicada en el Cantón Patate. La muestra seleccionada correspondía al tipo censal e englobaba al grupo poblacional mencionado, procedimiento de recolección de datos, se utilizaron<sup>42</sup> encuestas y observaciones. En el caso de las encuestas, estas se emplearon para elaborar una entrevista estructurada. Por otro lado, las observaciones se basaron en el Test de<sup>22</sup> Pensamiento Creativo de Torrance con el fin de verificar el nivel de creatividad de los niños. Análisis y conclusiones derivadas del estudio realizado. El análisis cualitativo a través de la triangulación de los datos evidenció que la utilización de la dramatización en el entorno educativo resulta altamente provechosa tanto para los estudiantes como para los docentes que la aplican. Con este enfoque, se persigue fomentar el óptimo desarrollo de la creatividad durante la infancia, habilidad que resultará beneficiosa en la resolución exitosa de desafíos a lo largo de la vida. Los resultados obtenidos al utilizar la técnica de Apreciación y Transformación de la Práctica Creativa Teatral (ATPCT) con el propósito de estimular la creatividad indicaron que el nivel de creatividad bajo representó un 0%, mientras que el nivel medio de creatividad alcanzó un 53% y el nivel alto de creatividad obtuvo un 47%. Por consiguiente, a pesar de la leve carencia en el segmento intermedio de la escala, lo cual sugiere la necesidad de promover más el desarrollo del pensamiento creativo, se puede afirmar que la implementación de actividades recreativas fundamentadas en la dramatización incrementa de manera significativa la creatividad en los niños.

Según Mora (2022) Colombia, Juego dramático es una herramienta pedagógica para el<sup>5</sup> fortalecimiento de la expresión corporal en Estudiantes de preescolares. Realizó estudio en la Institución Luis Eduardo Mora Osejo, Pasto, donde examinó cómo juego dramático<sup>5</sup> puede mejorar la expresión corporal en niños y niñas de preescolares. La investigación<sup>12</sup> se enfoca en la expresión corporal, subrayando su importancia para el aprendizaje y el desarrollo integral en esta etapa crucial. Concluyó; que es importante desarrollar estas capacidades para el crecimiento, el aprendizaje y la interacción en diferentes etapas de<sup>33</sup> la vida, demostrando que el juego dramático permite a los niños expresar sus<sup>5</sup> sentimientos, temores y alegrías, así como la necesidad de escuchar y ser escuchados.

### A nivel nacional

Yupanqui y Gonzales (2018) investigaron la relevancia <sup>1</sup> de los juegos dramáticos en el aprendizaje del área de Personal Social en niños de 5 años en la I.E.I. 003 "Nuestra Señora del Rosario" en San Martín de Porres, Lima. Utilizando un diseño <sup>4</sup> preexperimental con un grupo de 25 estudiantes, se realizaron pruebas antes y <sup>20</sup> después de aplicar las sesiones de juego dramático. Los resultados mostraron una mejora en su aprendizaje de los estudiantes en el área de Personal Social, evaluada mediante una ficha de observación de 20 ítems. La investigación concluyó que los talleres de juegos dramáticos son importantes para el aprendizaje en esta área específica, análisis estadísticos evidenciaron que los datos del pretest y postest reflejaron un incremento del rendimiento social y académico, que osciló entre el 16% y el 48% en relación al objetivo general.

Como parte de los requisitos para obtener su título, Bruno C. Grecia (2023) brindó apoyo en la elaboración de su tesis titulada "Técnicas <sup>12</sup> de expresión dramática dirigidas a niños de cinco años". Objetivo de la investigación consistió en identificar las técnicas o actividades fundamentales empleadas en el juego dramático con el fin de potenciar el proceso de aprendizaje en niños en edad preescolar. En este estudio, se empleó la técnica analítico-descriptiva de manera específica desde un enfoque teórico, utilizó la metodología documental, la cual se basó principalmente en fuentes secundarias (bibliográficas) recopiladas a través de fichas bibliográficas. Tras realizar un exhaustivo análisis del tema de investigación en el estudio, se logró sistematizar las experiencias adquiridas y los aportes de la investigadora en relación a la temática, fundamentados en teorías y/o evidencia empírica. Como resultado, se pudo concluir planificación y aplicación de actividades lúdicas en el entorno educativo, específicamente los enfoques de expresión dramática, tienen un impacto significativo <sup>11</sup> en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los alumnos. Durante el fortalecimiento del talento creativo y la comunicación verbal de los estudiantes, este factor interviene significativamente.

Gaona (2022) realizó estudio teniendo como objetivo <sup>13</sup> determinar si los juegos dramáticos mejoran la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa 093, Tambogrande - Piura, en 2020. Investigación cuantitativa, descriptiva y preexperimental, muestra de 13 niños de 4 años seleccionados de una población de 36 estudiantes. Utilizando observación y una lista de cotejo, y aplicando la prueba de Wilcoxon, se tabularon y graficaron los datos con SPSS y Excel. Los resultados

mostraron que el 77% de los niños estaban en nivel proceso en el pretest, mientras que el 85% alcanzó el nivel logro en el posttest, indicando una mejora significativa en la expresión oral. Se concluyó que los estudiantes mejoraron en elocución, fluidez verbal y pronunciación tras la implementación de la estrategia.

### **Local**

Petsayit y Samekash (2020) realizaron investigación teniendo como propósito determinar la relación entre el juego dramático y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 323, Comunidad Centro Wawik-Imaza-Amazonas, 2019. La investigación fue de tipo cualitativa con un diseño preexperimental, utilizando una preprueba y una posprueba con un solo grupo. La muestra estuvo constituida por 16 niños y niñas matriculados en el aula de 5 años durante el año lectivo 2019. Para la recolección de datos se empleó una guía de observación de expresión oral, utilizó una escala de evaluación con las siguientes categorías: en inicio (1 a 4 puntos), en proceso (5 a 8 puntos), logrado (9 a 12 puntos) y destacado (13 a 16 puntos). La variable dependiente, expresión oral, se dividió en tres dimensiones: a) elocución, b) pronunciación y c) fluidez verbal. La conclusión principal del estudio afirma que el juego dramático es un estímulo eficaz para el desarrollo de habilidades de expresión oral en los niños de nivel inicial

López y Guevara (2019) desarrollaron un trabajo académico en la Institución Educativa Inicial N° 17240 “Niño Dios” en Utcubamba, Amazonas, aplicando el “Programa de Textos Literarios” para mejorar la expresión oral en niños de 4 años. El diagnóstico inicial reveló que los niños tenían dificultades para responder preguntas y expresar ideas, problemas en la emisión de palabras y un vocabulario limitado. El programa se basa en principios pedagógicos del Ministerio de Educación y sigue los lineamientos del área de Comunicación para el II ciclo de Educación Inicial. Su objetivo es formar niños participativos con buena vocalización y fluidez al hablar, además de fomentar el desarrollo integral y habilidades comunicativas, tanto verbales como no verbales, en situaciones formales e informales.

## **Bases teóricas**

### **El concepto del juego**

La palabra "juego" procede del latín "ludus/locus", que significa "broma" o "diversión". Los juegos no son exclusivos de los humanos; algunos animales realizan actividades similares. Más bien, son una característica de la naturaleza humana. Los juegos son el resultado del desarrollo lúdico y la estrategia mental, que implica iniciar una serie de actividades divertidas, distractoras y educativas sujetas a normas de comportamiento. Aunque de vez en cuando se recurre a la práctica de juegos de azar y otras actividades que desvirtúan las cualidades inherentes al juego, en la edad adulta éste se considera mucho más sano y agradable (equipo de redacción de Etecé, 2022).

En general, los juegos han formado parte de la evolución humana desde hace tanto tiempo que pueden encontrarse en todas las épocas y civilizaciones de la historia documentada, cada una con sus propios aspectos únicos que reflejan el contexto histórico y cultural.

en consonancia con las circunstancias históricas y culturales. Dado que estas actividades lúdicas son en primer lugar innatas a los niños y que éstos las utilizan en todas las etapas de la vida para aliviar tensiones o preocupaciones cotidianas, el juego en la infancia es una parte esencial y crucial del desarrollo del niño. Esta situación ideal satisface las necesidades particulares de los niños, ofrece una intervención dinámica y promueve el desarrollo completo de los infantes en todos los dominios -físico, mental, sensorial, creativo, emocional, social y espiritual- al permitirles descubrir y comprometerse con su propia realidad, así como con la realidad social y su dinámica. (Llanos L., 2019)

Durante la representación de la obra dramática, se pueden identificar dos conjuntos de elementos. El primer aspecto a considerar se refiere a los diversos eventos que ocurrirán durante la representación de las escenas teatrales. Esto abarca elementos como el tema, el cual debe ser original, motivador y ameno; el conflicto, que representa la situación problemática a abordar; y el escenario donde se desarrolla la acción., donde se llevará a cabo la representación; y el tiempo, que determina el momento en que suceden los eventos y/o la duración de la representación teatral. Por otra parte, el segundo aspecto se refiere a los argumentos que se presentarán durante el diálogo, los cuales se comunicarán a través de las acciones, como la imitación de los personajes mediante



gestos, movimientos y diversas expresiones lingüísticas y dramáticas, así como a través de los propios personajes, quienes son los individuos responsables de llevar a cabo las diferentes acciones. El teatro infantil ofrece múltiples beneficios para el desarrollo léxico y físico de los niños. Se presenta como una herramienta metodológica que favorece la comunicación y la expresión creativa de los pequeños (Guachamín P. y Lema D., 2020).

### **La expresión oral en los estudiantes**

Las destrezas de comunicación oral son esenciales ámbito académico como en el profesional. Por otra parte, sin una lectura suficiente, la competencia lingüística no puede desarrollarse a través del discurso oral. Deben establecerse actividades y ejercicios que perfeccionen las habilidades anteriormente descritas para pensar en una expresión oral decente. Estos ejercicios y actividades deben realizarse tanto dentro como fuera del aula, son útiles en el proceso de enseñanza y en la comunicación con las personas más cercanas. Del mismo modo, puesto que aprender a escribir es tu objetivo, cada ejercicio de comunicación oral que realices te ayudará a mejorar tus habilidades de lectura (Carrillo, 2020).

La expresión oral puede surgir de manera espontánea o ser producto de una investigación detallada. Es fundamental que las instituciones educativas promuevan en los estudiantes la habilidad de expresarse tanto en el ámbito artístico como literario, de acuerdo a su nivel de competencia. La adquisición del lenguaje se desarrolla durante los primeros años de vida. Asimismo, desarrollan destrezas que les serán útiles al comenzar su educación primaria, lo que les permitirá una mejor preparación académica. El docente lleva a cabo las actividades en el centro educativo que contribuirán al progreso y la coherencia de su discurso. De este modo, los individuos aumentarán su capacidad de comprensión del discurso ajeno. La preparación previa del estudiante requiere una serie de procesos que varían según su edad y curso académico. (Álvarez y Parra, 2017).

La base de la teoría de Vigotsky es el enfoque constructivista. El niño desarrolla su proceso de aprendizaje y percepción a través del juego. La interacción con otros niños contribuye a mejorar la comprensión del entorno social, concepto referido por Vigotsky como "zona de desarrollo próximo". En este apartado se hace una diferenciación entre el nivel real de desarrollo cognitivo, que se refiere a la capacidad adquirida a resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, que involucra la habilidad de resolver problemas con la ayuda de un adulto u otros niños.

Durante la etapa infantil, Vigotsky analiza el desarrollo evolutivo <sup>30</sup> del juego. En la vida de los niños se destacan dos momentos fundamentales.

Durante la primera etapa del desarrollo infantil, que abarca <sup>26</sup> 2 y 3 años de edad, los niños interactúan con objetos de acuerdo a su significado, lo que les permite comprender tanto su función concreta como simbólica. En esta etapa, se identifican dos niveles de desarrollo según Tripero (2017).

Los niños adquieren conocimientos sobre <sup>10</sup> las funciones reales de los objetos en su entorno sociocultural de forma lúdica, influenciados por la transmisión de información por parte de su entorno familiar.

Se inicia la sustitución simbólica de las funciones de estos objetos, asignando una función similar a otro objeto, lo que dirige el pensamiento hacia los objetos concretos.

Entre los 3 y 6 años de edad tiene lugar la segunda fase del "juego socio-dramático", caracterizada por la manifestación de un anhelo por emular el comportamiento de las personas adultas. Se persigue superar el <sup>10</sup> pensamiento egocéntrico y se genera un intercambio lúdico de roles de imitación. Asimismo, posibilita la identificación de las experiencias proporcionadas por individuos en su entorno inmediato.

Los recursos psicopedagógicos como <sup>7</sup> el juego dramático, la representación teatral y la música con carácter lúdico son considerados excelentes herramientas para fomentar el desarrollo de las habilidades afectivas y comunicativas en niños durante su crecimiento (Tripero, 2017).

Los datos ya mencionados anteriormente justifican la necesidad de realizar los estudios para conocer y profundizar el juego socio- dramático. Además, en la localidad donde fue realizado el estudio de investigación es escasa la información.

En ese contexto, <sup>37</sup> la pregunta de investigación que dirigió este estudio fue: <sup>1</sup> ¿Cuál es la influencia del juego dramático en la expresión oral de niños preescolares del Anexo Shajian, Condorcanqui, 2022? <sup>38</sup> El objetivo principal de este estudio ha sido <sup>1</sup> determinar la influencia del juego dramático en la expresión oral de niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, <sup>24</sup> en el año 2022. Para alcanzar este objetivo general, se plantean <sup>1</sup> los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de expresión oral en la <sup>1</sup> dimensión de elocución de los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, en el año 2022. Identificar el nivel de expresión oral en la dimensión de <sup>1</sup> pronunciación de los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, en el año 2022. Identificar el

nivel de expresión oral en la dimensión de fluidez de los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, en el año 2022.

1

### **Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

Si desarrollamos adecuadamente estrategias de juego dramático, entonces se mejorará la expresión oral en niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.

#### **Hipótesis alternativa**

En los niños preescolares del anexo Shajian, se ha observado una relación estadísticamente significativa entre el juego dramático y la expresión oral.

#### **Hipótesis específicas**

- En los niños preescolares del anexo Shajian, se ha observado una correlación estadísticamente significativa entre la participación en el juego dramático y su capacidad para interactuar de manera colaborativa, manteniendo la coherencia temática en sus expresiones orales.
- En los niños en edad preescolar del anexo Shajian, se ha observado una correlación estadísticamente relevante entre la actividad de juego dramático y su capacidad para interactuar de manera colaborativa, manteniendo la coherencia temática en sus expresiones orales.
- En los niños preescolares del anexo Shajian, se ha observado una correlación estadísticamente significativa entre la participación en el juego dramático y la utilización de recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales en la expresión oral.

## II. <sup>16</sup> MATERIALES Y MÉTODOS

### 2.1. Diseño de la investigación

Se empleó un diseño no experimental transversal, puesto que no se manipuló las variables intencionalmente para la evaluación del posible efecto sobre otras variables de alguna población de estudio estructurada, por ello, se le llama no experimental. En esta investigación se observaron o midieron situaciones y variables existentes de la misma forma en que se desarrollan en su mismo contexto, para luego analizarlas (Arias, 2012; Hernández y Mendoza, 2018).

De la misma manera, es transversal, y se realizó de acuerdo a la cantidad de mediciones durante un lapso de tiempo determinado, y esta investigación fue realizada en un tiempo determinado que permitió describir las variables que conforman el estudio y permite explorar asociaciones entre múltiples exposiciones y efectos. (Arias, 2012; Hernández & Mendoza, 2018).

La investigación adquirió un enfoque fundamental y descriptivo gracias a los objetivos establecidos. Este enfoque se caracteriza por identificar las características del fenómeno de investigación. To demonstrate hypotheses, a quantitative approach, a correlational level, and a non-experimental cross-sectional design were employed in the study. The correlational level was chosen to establish the level of association among the variables under investigation. The non-experimental cross-sectional design was selected because the variables were not manipulated, and data collection occurred simultaneously. Es importante destacar que Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2019) señalan la importancia de desarrollar un plan de investigación o estrategia que permita recopilar la información confiable requerida para abordar los problemas planteados en el estudio. Por otra parte, el modelo estadístico aplicado siguió el siguiente procedimiento:

<sup>1</sup> En el proyecto de investigación utilizó el diseño preexperimental, más concretamente el diseño pretest/postest con un solo grupo. En este tipo de experimento, los participantes de un grupo reciben primero una prueba preliminar del tratamiento experimental (una representación teatral), después se lleva a cabo el tratamiento propiamente dicho y, por último, el experimento culmina con la administración de una prueba posterior del tratamiento experimental. (postest). (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El esquema es:

$$G = O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

Ge: Grupo experimental

O<sub>1</sub>: Preprueba aplicada al grupo experimental

X: Aplicación de juegos dramáticos

O<sub>2</sub>: Posprueba aplicada al grupo experimental

## 2.2. Población, muestra y muestreo

### Población

Estuvo conformado por 18 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 443 del anexo Shajian, Condorcanqui. 2022.

Hernández et al., (2014), asegura que la población son los elementos que cuentan con un conjunto de criterios en común, que permiten dar lugar a los datos que se requieren estudiar.

### Muestra

La El conjunto seleccionado para el análisis es una selección representativa y limitada que se obtiene de la población disponible (Arias, 2012). Será igual a la población, conformado por 18 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 443 del anexo Shajian, Condorcanqui. 2022.

### Muestreo

Fue aleatorio, lo que quiere decir los sujetos de la población serán elegidos de modo aleatorio para formar parte de la muestra. Para estos se utilizó números aleatorios en el software Microsoft Excel y un marco muestral que fue la lista de individuos que integraban la población.

## 2.3. Variables de estudio

V1: juego dramático, V2: *La expresión oral en los estudiantes*

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**1** **Título:** El juego dramático en la expresión oral de niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Valoración
Juego dramático	Se trata de una alternativa a la dramatización teatral en la que los alumnos improvisan acciones a partir de poesías, cuentos y otras obras similares, así como de la vida real o imaginada (Mora, 2022).	Es una variable que se puede estudiar y/o cuantificar a través de 3 componentes o dimensiones, por ejemplo, comunicación descendente, ascendente y barreras referidas a la accesibilidad e interpretación	<p><i>1. Demuestra disposición para colaborar y contribuir en la actividad propuesta.</i></p> <p><i>2. Participa en la activación que precede a la representación</i></p> <p><i>3. Participa en la representación de acuerdo con el propósito y rol establecido</i></p>	<p>1.1. muestra su deseo de participar en el juego propuesto.</p> <p>1.2. Relaciona el nombre del juego al que podrán jugar con sus experiencias individuales.</p> <p>1.3. Describe claramente los factores que se tendrán en cuenta durante el juego.</p> <p>4 = Siempre</p> <p>3 = Habitualmente</p> <p>2 = Algunas veces</p> <p>1 = Nunca o casi nunca</p>	

En lingüística se define como la capacidad de comunicarse para expresar verbalmente pensamientos, emociones y otras cosas (Mora, 2022)

36

La expresión oral en los estudiantes

El desempeño laboral es una variable viable de ser estudiada y/o cuantificado a través de 2 dimensiones: Superiores y Recursos, Organización y trabajo en equipo

## 1. Interviene colaborativamente manteniendo el hilo temático

1.1. Adquiere conciencia de la actividad mediante aportaciones básicas.  
1.2. Cumple el esquema y realiza una aportación oportuna y pertinente al tema.

1.3. Participa en las interacciones con cortesía y sencillez.

2.1. fomenta el debate en el aula para llegar a un consenso sobre la cohabitación.

2.2. Aprende a tomar

decisiones y se comporta asertivamente en situaciones de comunicación oral.

2.3. Realiza ejercicios de comprensión y expresión oral para transmitir conceptos, información y objetivos..

3.1 Enfatice el significado de su texto pronunciando con claridad y cambiando la entonación y el volumen.

3.2 Complemente su texto hablado con gestos, contacto visual y postura corporal apropiados para el caso.

3.3.3. Utilice una variedad de herramientas expresivas en su texto oral.

## 3. Utiliza variados recursos expresivos lingüísticos, prosódicos y paraverbales

## 2.4. Métodos

Se siguió el método deductivo (enfoque cuantitativo). El método es hipotético-deductivo, porque observa el fenómeno y la sistemática formulación de hipótesis que puedan explicarlo, para pasar a verificar la hipótesis planteada. Es seguido generalmente en la investigación científica.

Además, se empleó el enfoque cuantitativo, el cual está basado en recopilar y analizar datos numéricos. La investigación cuantitativa se utiliza a menudo para examinar grandes conjuntos de datos y tratar de encontrar patrones y tendencias en ellos. Esta investigación se basa en la hipótesis y utiliza técnicas estadísticas para llegar a conclusiones. Algunas de las características clave de la investigación cuantitativa son la objetividad, la replicabilidad y por generalizar datos a una población más amplia (Hernández Sampieri, 2014).

### 2.4.1. Técnica e Instrumentos

Para la evaluación de las variables de estudio (juego dramático y expresión oral) se empleó a la encuesta (técnica).

Ávila (2010) afirma que el método permite la recolección e interpretación de datos, así como la observación y registro de las propiedades de las unidades de análisis previamente identificadas. Por lo tanto, la encuesta fue el método empleado para la estrategia e investigación sugerida en este estudio.

## 2.5. Análisis de datos

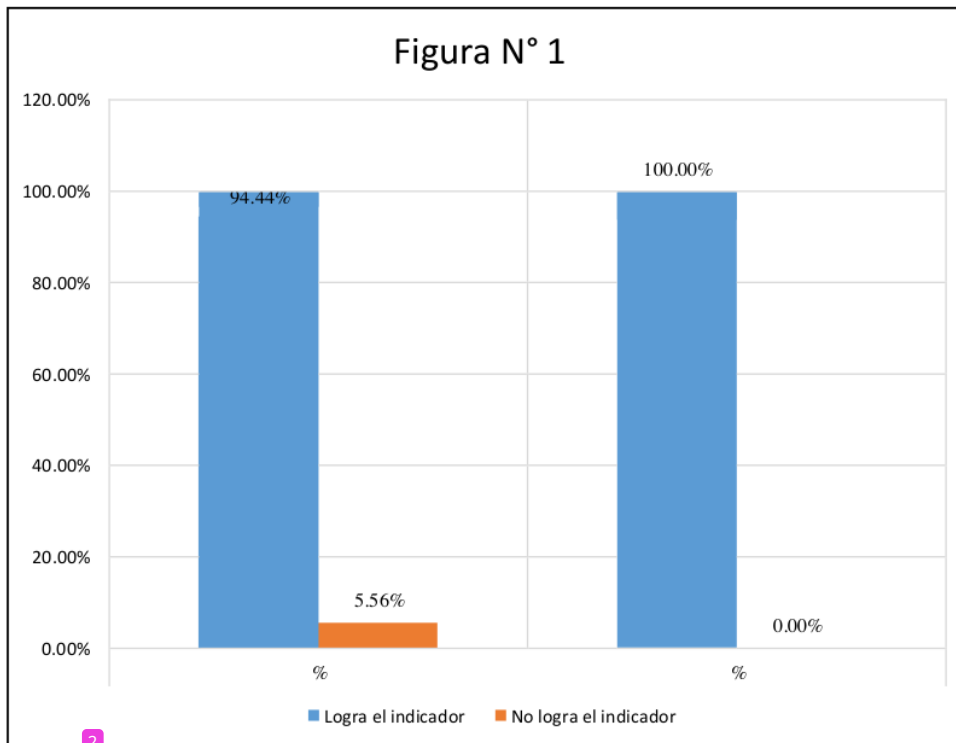
Inicialmente, la estadística descriptiva se empleó para ordenar y examinar los datos de medición de las variables de estudio y sus dimensiones correspondientes. Con el fin de alcanzar dicho objetivo, se crearon tablas de frecuencia utilizando el programa informático SPSS. Todo esto permitió analizar la localización de cada una de las variables de estudio y sus dimensiones en la escala ordinal de 4 puntos usada, dicho en otras palabras, se pudo ver si realmente hay un problema en la población de estudio o si todo marcha con normalidad.

La estadística inferencial fue usada en la evaluación del supuesto de normalidad. Mediante este análisis se obtuvieron resultados que van a determinar si se va a emplear el coeficiente de Pearson que es utilizado para pruebas paramétricas, o el coeficiente de Spearman, empleado para pruebas no paramétricas, para determinar la relación que se pretende en los objetivos de investigación planteados.



### III. RESULTADOS

Figura N° 1. Frecuencias y porcentajes, hace pregunta con “que” o “donde” (donde está mi pelota)



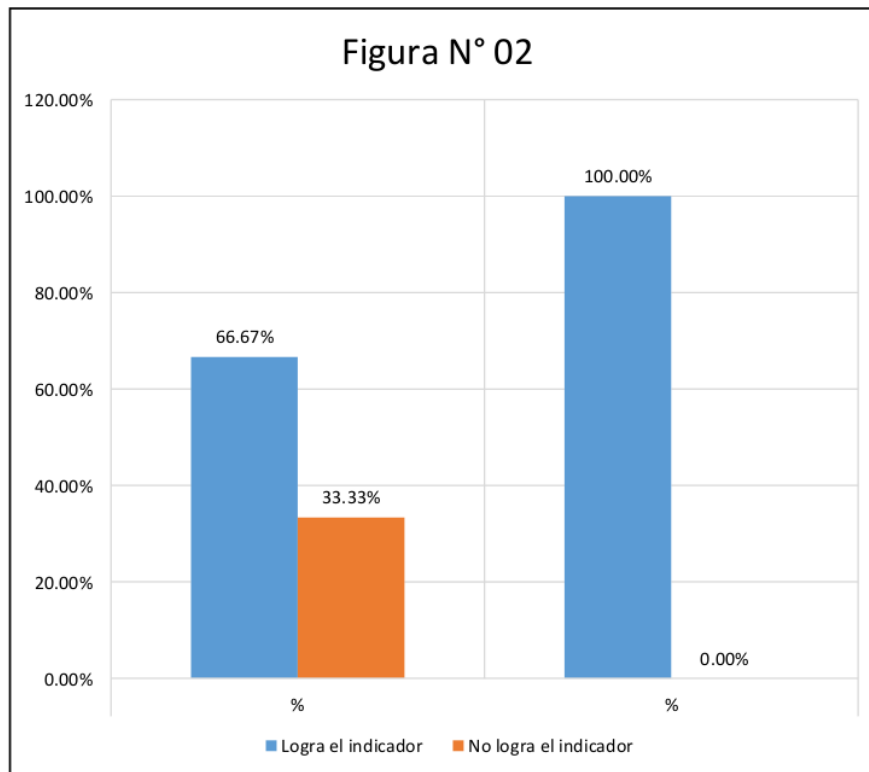
*Nota. Resultados del instrumento TEPSI aplicado a los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.*

#### Análisis e interpretación

De acuerdo con la primera figura, durante el pre test, el indicador fue alcanzado por el 94,44% de los niños, mientras que el 5,56% restante no logró dicho indicador. En el post test, se observó que el 100% de los niños logró el indicador.

La mejora del 5,56% se puede atribuir a la implementación del programa de dramatización, durante el cual se observó un cambio en la forma en que los niños realizaban preguntas utilizando los pronombres relativos "qué" y "dónde". Durante la etapa de verbalización de la sesión de aprendizaje, los niños, motivados por su curiosidad e imitación, adoptaron estos enunciados como parte de su propio lenguaje.

Figura N° 2. define dos palabras simples (que es un gato).



Nota. Resultados del instrumento TEPSI aplicado a los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022

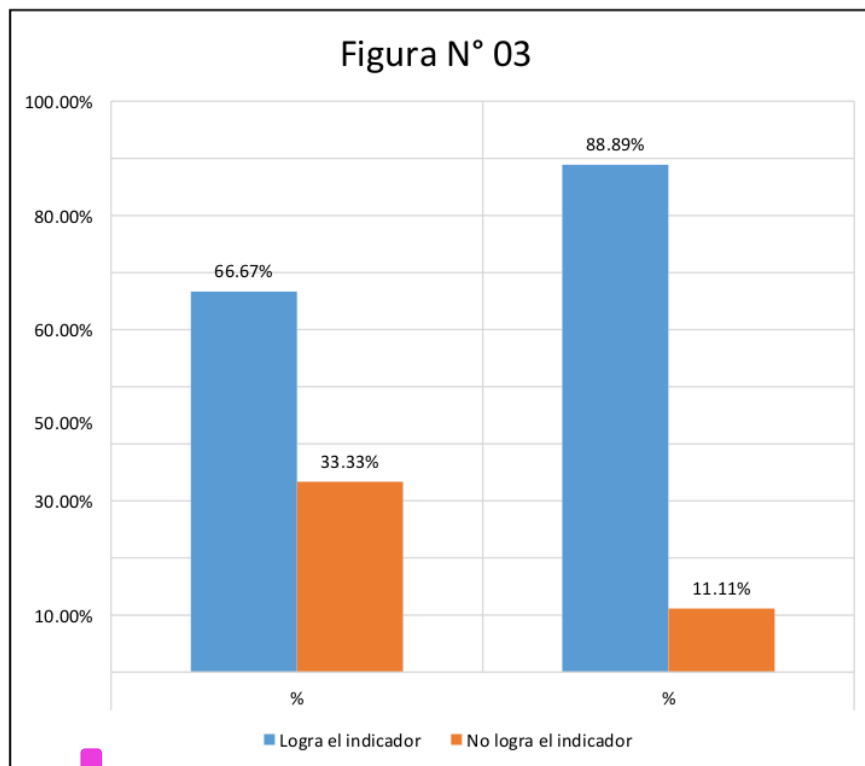
#### Análisis e interpretación

De acuerdo con la segunda figura, en la evaluación inicial, el 66,67% de los niños alcanza el indicador mientras que el 33,33% no lo logra; en la evaluación final, el 100% de los niños logra el indicador.

En cuanto al indicador mencionado, por favor defina dos términos simples, como, por ejemplo, el concepto de "gato". Se puede deducir que se observa una mejora del 33,33% debido a la implementación de la estrategia de adivinanzas con recursos didácticos denominada "El Dado Preguntón" durante la Asamblea de la sesión. En esta actividad, los niños describían las características de las imágenes (personas, animales, objetos)

presentes en las caras del dado. De esta manera, los niños desarrollan imágenes mentales y logran identificar y expresar con facilidad las características de su entorno.

Figura N° 03. Relata cuentos comunes sin guiarse por figuras.



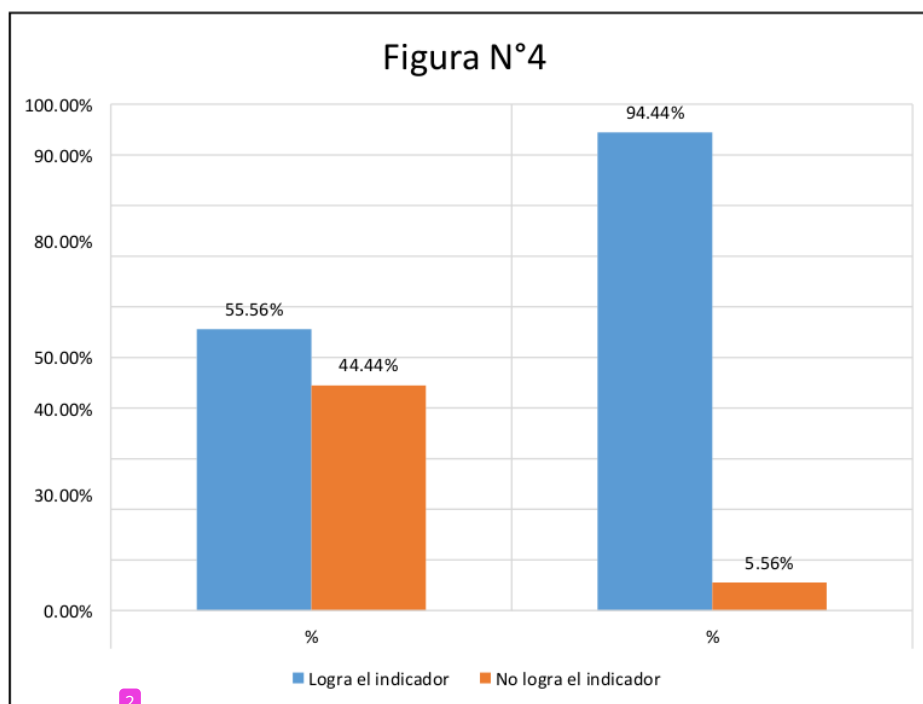
*Nota. Resultados del instrumento TEPSI aplicado a los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.*

#### Análisis e interpretación

De acuerdo con la figura número 03, durante el pretest, el indicador fue alcanzado por el 66,67% de los niños, mientras que el 33,33% no logró alcanzarlo. En el post test, el indicador fue alcanzado por el 88,89% de los niños.

El narrador relata historias convencionales prescindiendo de metáforas. Se puede deducir que se ha observado una mejora del 22,22% como resultado de la implementación de estrategias lúdicas durante las asambleas. Durante estas sesiones, los niños tienen la oportunidad de participar en la creación de finales alternativos y personajes para los cuentos escuchados, colaborando con las opiniones de sus compañeros. Este enfoque fomenta la expresión libre y sin inhibiciones, lo que permite a los niños narrar los cuentos con los cambios realizados por ellos mismos y representarlos de manera dramática. Estos logros se atribuyen tanto a las experiencias previas de los niños como a los recursos utilizados durante las sesiones. Aunque no se alcanzó completamente este indicador, se estima que, mediante la implementación de diversas sesiones y recursos lúdicos, los niños podrán alcanzar dicho indicador.

Figura N° 4. Frecuencias y porcentajes, las personas ajustan su forma de comunicarse según la audiencia, (adaptando su lenguaje al hablar con bebés y adultos).



Nota. Resultados del instrumento TEPSI aplicado a los los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.

### Análisis e interpretación

De acuerdo con el cuarto gráfico, en la evaluación inicial, el 55,56% de los niños alcanza el indicador, mientras que el 44,44% no lo logra. En la evaluación posterior, el 94,44% de los niños logra el indicador.

En cuanto al indicador que refiere a la adaptación del discurso según el interlocutor (modificando la forma de hablar con bebés y adultos), se puede deducir que se produce un incremento del 38,88% tras la implementación de sesiones de aprendizaje. Durante estas sesiones, los niños relacionaron la diversidad de estilos de comunicación de cada personaje (ya sean adultos, niños, fuertes o débiles), lo que resultó en la adquisición de habilidades para comunicarse y expresarse de manera adecuada ante diversas circunstancias y personajes.

#### IV. DISCUSIÓN

De manera general, el juego es considerado como la predisposición de los niños y niñas para llevar a cabo diversos Los ejercicios de coordinación psicomotriz ayudan a desarrollar la función simbólica, habilidades sociales, autorregulación y la función lúdica en los niños. En la actualidad, los juegos buscan ser una herramienta educativa que contribuya a la adquisición de conocimientos. Permiten a los docentes utilizarlos de manera metodológica en el proceso de enseñanza escolar. A pesar de sus beneficios educativos, su uso en el aula es limitado. Esto se debe, por un lado, al desconocimiento sobre cómo utilizarlos y, por otro lado, a la falta de interés o disposición para incorporar nuevas estrategias motivadoras y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza escolar. En el aula, los juegos dramáticos pueden ser empleados para fomentar estilos de enseñanza y aprendizaje al estimular la imaginación de los estudiantes. Esta herramienta pedagógica permite explorar experiencias, contribuyendo al desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los niños. Además, promueve el enriquecimiento del lenguaje verbal y la competencia comunicativa, así como estimula la capacidad creativa. Los juegos teatrales promueven la interacción entre los niños, estimulan la empatía y la cercanía con sus compañeros y entorno cercano, y contribuyen a superar la timidez al expresarse y representar en público. Ante la consideración de estas inquietudes, procedemos a formular la ejecución de este trabajo de investigación, con el propósito de establecer el grado de asociación entre el juego dramático y la oralidad en los niños preescolares del anexo Shajian, Condorcanqui, 2022.

A lo largo de la investigación, se analizó una amplia gama de fuentes bibliográficas que abarcan referencias locales, nacionales y mundiales. A continuación, se describen los siguientes enfoques teóricos y conceptuales, relevantes para el avance de la investigación. Jiménez. et al. (2019) realizaron un estudio que examinó la comunicación oral de los niños en el ámbito escolar utilizando un taller como herramienta educativa. Álvarez. y Parra. (2015) examinaron la progresión de la expresión verbal en estudiantes en el contexto de interacciones comunicativas. Bustamante y Zamora (2007) realizaron un estudio que examinó específicamente la competencia de los estudiantes en expresión verbal durante actividades prácticas. Chango (2023) recogió datos sobre la implementación de espectáculos teatrales y su impacto en las habilidades imaginativas de niños pequeños en preescolar. Minerva (2007) manifestó su interés por sugerir el uso de actividades lúdicas

como estilo de enseñanza en el aula. En su estudio de 2018, Yupanqui y Gonzales. examinaron el significado de la dramatización en el contexto educativo del dominio Personal Social. Por el contrario, Rodríguez (2019) creó un programa educativo con el objetivo de potenciar las habilidades sociales en niños de primaria. En su investigación, Bruno (2023) abordó el tema de las técnicas de expresión dramática aplicadas en el ámbito infantil, y finalmente Chiclla (2023), quien desarrolló un estudio sobre la importancia de la dramatización en la educación del área Personal Social.

## V. CONCLUSIONES

El estudio demuestra que <sup>7</sup> la aplicación de un programa de dramatización mejora significativamente la expresión verbal de los niños en edad preescolar del anexo Shajian, Condorcanqui. Tras el programa, los niños alcanzaron más indicadores positivos en la evaluación posterior en comparación con la evaluación inicial.

<sup>2</sup> Antes del programa de dramatización, se aplicó el instrumento TEPSI a los niños en edad preescolar del anexo Shajian, Condorcanqui, obteniéndose un promedio ponderado de 11,1 en los indicadores alcanzados. En términos de niveles de aprendizaje, el 32,11% de los niños se encontraba <sup>4</sup> en el nivel inicial, el 12,09% en el nivel en desarrollo y el 55,8% en el nivel de logro esperado.

Después de completar el programa de dramatización de 10 sesiones, se volvió a aplicar el instrumento TEPSI para evaluar la comunicación oral de los niños en el anexo Shajian, Condorcanqui. Los resultados mostraron un promedio de 19,55 en los indicadores alcanzados. En términos de niveles de aprendizaje, el 11,11% de los niños se encontraba <sup>2</sup> en el nivel en proceso, mientras que el 88,89% alcanzó el nivel de logro esperado.

Después de aplicar el instrumento TEPSI y analizar los resultados, se observó que los indicadores de rendimiento <sup>2</sup> en el post test superaron a los del pre test. Además, se evidenció que los estudiantes alcanzaron niveles más altos de conocimiento.



## VI. RECOMENDACIONES

- Es esencial que los docentes propongan actividades innovadoras y creativas, como la inclusión de juegos dramáticos, con el fin de mejorar el desarrollo de las habilidades orales de los estudiantes en cuanto a la expresión oral, la fluidez verbal y la pronunciación adecuada.
- Asimismo, se recomienda incorporar actividades de recreación en todos los ámbitos educativos para fomentar un enfoque más inclusivo y actualizado.
- También se recomienda llevar a cabo talleres creativos en el ámbito escolar para promover el interés y la motivación de los estudiantes hacia la comunicación verbal

# EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS PREESCOLARES DEL ANEXO SHAJIAN, CONDORCANQUI, 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unicesmag.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1%
6	catalonica.bnc.cat Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to INACAP Trabajo del estudiante	<1%

9	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://indico.upeu.edu.pe">indico.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://repositorio.untrm.edu.pe">repositorio.untrm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
14	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://www.lareferencia.info">www.lareferencia.info</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://editorapantanal.com.br">editorapantanal.com.br</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://repositorio.unac.edu.pe">repositorio.unac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

21	<a href="http://www.waece.org">www.waece.org</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://cienciadigital.org">cienciadigital.org</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://dspace.umh.es">dspace.umh.es</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://examplum.com">examplum.com</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://qdoc.tips">qdoc.tips</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://www.hps.holyoke.ma.us">www.hps.holyoke.ma.us</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://www.maixua.com">www.maixua.com</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://www.proz.com">www.proz.com</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://www.semanticscholar.org">www.semanticscholar.org</a> Fuente de Internet	<1 %

33	<a href="http://es.wfp.org">es.wfp.org</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://livrosdeamor.com.br">livrosdeamor.com.br</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://riege.mx">riege.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://www.fe.ccoo.es">www.fe.ccoo.es</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
41	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
42	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %

