

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA UCCHULLO GRANDE 50028 - CUSCO 2024**

PRESENTADA POR:

BR. DEYSI VANESSA QUISPE QUISPE

BR. MELANY SHEYLA HUANCA MAMANI

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION: ESPECIALIDAD
EDUCACION PRIMARIA**

ASESORA:

DRA. LUCILA OLIVARES TORRES

CUSCO – PERÚ

2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: JUEGO DRAMÁTICO
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
UCCHULLO GRANDE 50028 - CUSCO 2024

Presentado por: DEYSI VANEESA QUISPE QUISPE con DNI Nro.: 74902564

Presentado por: MELANY SHEYLA HUANCA MAMANI con DNI Nro.: 74913948 para
optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

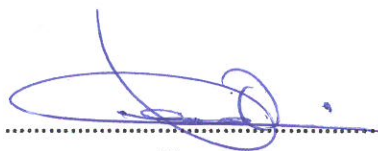
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la**
UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o
título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto**
la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 22 de ABRIL de 2025



Firma

Post firma LUCILA OLIVARES TORRES

Nro. de DNI 23956511

ORCID del Asesor 0000 - 0002 - 6368 - 0897

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:451260525

Deysi V. Quispe Quispe y Mela

TJUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES ...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:451260525

Fecha de entrega

21 abr 2025, 8:17 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 abr 2025, 8:57 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS juego dramatico-expresion oral 21-04-25.docx

Tamaño de archivo

19.0 MB

180 Páginas

34.188 Palabras

189.022 Caracteres

10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- 222 Excluded Matches

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 3%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Dedicatoria

A Dios, por darme fortaleza y salud y por ser el guía principal en el logro de mis objetivos.

A mis amados padres, Norma y Simón, quienes son el pilar de mi vida. ¡Gracias por su apoyo, dedicación, esfuerzo, paciencia, confianza y amor incondicional! Esta dedicación es un pequeño reconocimiento a todos los sacrificios que realizaron por mí.

A mis queridas hermanas, Lia y Sharmely, por acompañarme y motivarme en lograr mis metas. Gracias por dar luz a mi vida, alegrando mis días y ser mis aliadas en el camino que decidí elegir.

A toda mi apreciada familia, tíos y primos, por las enseñanzas, consejos y por el apoyo brindado. ¡Gracias por recordarme siempre el valor que tengo y la importancia del esfuerzo y el trabajo!

Melany Sheyla

DEDICATORIA

Me es grato dedicar este trabajo a mis queridos padres, Salomón y Natividad, porque son el cimiento de mi vida. Ellos me acompañaron en este arduo camino. ¡Gracias por todo su amor, trabajo, paciencia y apoyo incondicional en todos estos años!

A mis queridos hermanos: Fredy, Fernando, Karina y Sumi, por ser el modelo de perseverancia y fortaleza y por impartirme sus experiencias, enseñanzas para nunca rendirme.

Así, también, a mis queridos primos, tíos y amigos, quienes siempre me brindaron su respaldo para seguir adelante.

Que este logro sea el reflejo de la confianza que han tenido en mí, en agradecimiento por su apoyo y ser mi hogar.

Deysi Vanessa

AGRADECIMIENTO

A nuestra casa de estudios, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por acogernos en sus sagradas aulas donde logramos desarrollarnos como profesionales acordes a las competencias de estos tiempos. Asimismo, agradecemos a la Facultad de Educación y la Escuela Profesional de Educación Primaria.

A nuestros estimados docentes, quienes contribuyeron en nuestra formación profesional.

A nuestra asesora, Dra. Lucila Olivares Torres, por acompañarnos y orientarnos en el logro de este objetivo con suma sapiencia.

A la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, por permitirnos realizar esta investigación de manera satisfactoria; en especial, a la directora, Mgt. Hipólita Qquellón Huamán. Asimismo, a la profesora del quinto grado, Mgt. Betel González Barrionuevo, por ser parte importante en nuestra investigación. ¡Gracias a su sabias experiencias y orientaciones que nos fueron brindando en el transcurso del tiempo! Fueron necesarias para lograr nuestro.

Las tesisas

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN	xi
INTRODUCCIÓN	xii
RESUMEN..	xiv
ABSTRACT.	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
1.2. Descripción de la realidad problemática	2
1.3. Formulación del problema.....	2
1.3.1. Problema general	5
1.3.2. Problemas específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	6
1.4.1 Justificación teórica	6
1.4.2 Justificación práctica	6
1.4.3. Justificación metodológica	7
1.5. Objetivos de la investigación.....	7
1.5.1 Objetivo general	7
1.5.2. Objetivos específicos.....	7
1.6. Delimitación y limitaciones de la investigación.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes empíricos de la investigación (estado de arte)	9
2.1.1. Antecedentes internacionales	9
2.1.2. Antecedentes nacionales	11
2.1.2. Antecedentes locales	13
2.2. Bases teóricas	14
2.2.1. Teoría del juego	14
2.2.2. El juego dramático	18
2.2.3. Expresión oral	32
2.2.4. Competencia Se comunica oralmente en su lengua materna	36
2.3. Marco conceptual	38

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis	41
3.1.1. Hipótesis general	41
3.1.2. Hipótesis específicas	41
3.2. Identificación de variables e indicadores	41
3.3 Operacionalización de variables	43

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación	46
4.1.1 Tipo de investigación	46
4.1.2. Nivel de investigación	46
4.2. Población y unidad de análisis	47

4.2.1. Población de estudio.....	47
4.2.2. Unidad de análisis.....	48
4.2.3. Tamaño de muestra.....	48
4.2.4 Técnicas de selección de muestra.....	48
4.3. Técnicas de recolección de la información.....	49
4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	49
4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada.....	50

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 .Resultados descriptivos	54
5.2 .Resultados inferenciales	66
5.2.1. Prueba de normalidad	66
5.2.2. Prueba de hipótesis general.....	68
5.2.3. Prueba de hipótesis específicas.....	69
5.3. Confiabilidad.....	76
DISCUSIÓN.....	79
CONCLUSIONES.....	82
SUGERENCIAS.....	84
BIBLIOGRAFÍA.....	85
ANEXOS.....	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Cuadro de operacionalización de variables</i>	43
Tabla 2: <i>Población de estudio</i>	47
Tabla 3: <i>Tamaño de muestra</i>	48
Tabla 4: <i>Cuadro de recolección de información pretest y posttest</i>	49
Tabla 5: <i>Resultados para la variable Expresión oral</i>	54
Tabla 6: <i>Resultados para la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral</i>	56
Tabla 7: <i>Resultados para la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada</i>	58
Tabla 8: <i>Resultados para la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</i>	60
Tabla 9: <i>Resultados para la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores</i>	62
Tabla 10: <i>Resultados para la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral</i>	64
Tabla 11: <i>Resultados para la prueba de Normalidad de Shapiro Wilk para la variable Expresión oral</i>	66
Tabla 12: <i>Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la variable Expresión oral</i>	68
Tabla 13: <i>Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral</i>	69

Tabla 14: Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada	71
Tabla 15: Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	72
Tabla 16: Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	74
Tabla 17: Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral	75
Tabla 18: Rangos para interpretación del coeficiente de confiabilidad	77
Tabla 19: Confiabilidad alfa de Cronbach para la variable Expresión oral.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados para la variable <i>Expresión oral</i>	55
Figura 2: Resultados para la dimensión <i>obtener, inferir e interpretar información del texto oral</i>	57
Figura 3: Resultados para la dimensión <i>de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada</i>	59
Figura 4: Resultados para la dimensión <i>de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</i>	61
Figura 5: Resultados para la dimensión <i>de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores</i>	63
Figura 6: Resultados para la dimensión <i>de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral</i>	65

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, distinguidos señores docentes integrantes del jurado de tesis, nos es grato, poner a vuestra consideración el trabajo de investigación titulado “Juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de Quinto Grado de la Institución Educativa Ucchullo grande – Cusco 2024”. Se trata de un estudio que se ha realizado para profundizar nuestros conocimientos en el desarrollo de estrategias que ayuden al mejoramiento de la expresión oral y aspectos inherentes a la comunicación humana en los estudiantes de primaria.

Los estudios constituyen una contribución para mejorar las debilidades existentes dentro de la comunicación oral y la mejora de las actitudes hacia la conservación del entorno. En consecuencia, hacer una contribución en el desarrollo comunicativo y mejora de la expresión oral.

Las tesoristas

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado “Juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 de Cusco”, tiene como propósito fortalecer la expresión oral en los estudiantes de Quinto Grado de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 de Cusco. Para ello, se implementó el juego dramático en el aula como una estrategia didáctica que busca mejorar la comunicación de los estudiantes, permitiéndoles formular ideas coherentes en su interacción social y escolar. Además, se pretende potenciar su comprensión lectora, lo que contribuirá a una mejor interpretación de ideas y de la realidad social en la que viven.

En la actualidad, el desarrollo de la expresión oral es una necesidad fundamental, especialmente en los niños, quienes representan el futuro de la sociedad y se encuentran en un proceso constante de aprendizaje. Una adecuada expresión oral no solo favorece la comunicación efectiva, sino que también, fortalece la capacidad de comprensión y formulación de ideas, impulsando el desarrollo cognitivo y las habilidades socioemocionales.

La expresión oral es un factor determinante en el rendimiento académico y el crecimiento personal de los estudiantes. No obstante, un número considerable de escolares presenta dificultades para comunicarse de manera efectiva, lo que se manifiesta en el miedo a hablar en público, la falta de claridad en su discurso y problemas para organizar sus ideas. Esta problemática no solo afecta su desempeño escolar, sino también su desarrollo emocional y social.

En este contexto, la implementación de estrategias como el juego dramático cobra gran relevancia, ya que esta metodología fomenta la confianza, amplía el vocabulario y mejora la seguridad de los estudiantes al comunicarse con sus pares. Por ello, este estudio

adquiere una importancia significativa tanto en el ámbito académico como en el personal, pues busca potenciar un adecuado desenvolvimiento de los estudiantes a lo largo de su formación.

Por lo manifestado, este trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: Ámbito de estudio, descripción de la realidad problemática, formulación, justificación, objetivos, delimitación y limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Estado del arte de la investigación, bases teóricas, marco conceptual

Capítulo III: Hipótesis general y específicas, identificación de variables e indicadores, operacionalización de variables.

Capítulo IV: Metodología, técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de los resultados.

Capítulo V: Resultados, conclusiones, bibliografía, anexos, matriz de consistencia.

Los tesistas

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es determinar de qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, de nivel explicativa, de tipo aplicada con un diseño preexperimental de pretest y posttest con una sola medición. para el recojo de información se hizo uso de una rubrica. los resultados obtenidos en el pretest ayudaron a determinar la situación en la que se encontraban los estudiantes antes de la aplicación de la estrategia de juego dramático, mientras que el posttest determinó los resultados en cuanto a efectividad. El principal hallazgo que se muestra en la aplicación del pretest con respecto a la variable expresión oral, es el 61.5% de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro inicio, un 30,8% en nivel de logro proceso, un 7,7% en nivel de logro esperado y 0% en nivel de logro destacado, tras la intervención con la estrategia del juego dramático el análisis del posttest revela un progreso significativo. Finalmente, se concluye que el juego dramático como estrategia didáctica es significativa para mejorar la expresión oral de acuerdo a la prueba de Wilcoxon. Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase fue muy relevante de acuerdo al coeficiente R de Rosenthal para el tamaño del efecto, dado que se obtuvo el valor de 0,901, por lo que, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

Palabras claves: Juego dramático, expresión oral, estrategias, mejoramiento de ideas, vocabulario, comunicación, autoestima.

ABSTRACT

The objective of the present research is to determine how dramatic play as a didactic strategy influences the development of oral expression in the students of the Uccullo Grande 50028 Educational Institution. The research corresponds to the quantitative approach, explanatory level, applied type with a pre-experimental design of pre-test and posttest with a single measurement. for the collection of information, a rubric was used. The results obtained in the pre-test helped determine the situation in which the students were before the application of the dramatic play strategy, while the posttest determined the results in terms of effectiveness. The main finding shown in the application of the pre-test regarding the variable oral expression is that 61.5% of the students were at the beginning achievement level, 30.8% at the process achievement level, 7.7% at the expected achievement level, and 0% at the outstanding achievement level. After the intervention with the dramatic play strategy, the posttest analysis reveals significant progress. Finally, it is concluded that dramatic play as a didactic strategy is significant for improving oral expression according to the Wilcoxon test. Furthermore, the effect of incorporating dramatic play into class sessions was very relevant according to Rosenthal's R coefficient for effect size, given that a value of 0.901 was obtained. Therefore, we reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis.

Keywords: Dramatic play, oral expression, strategies, idea improvement, vocabulary, communication, self-esteem.

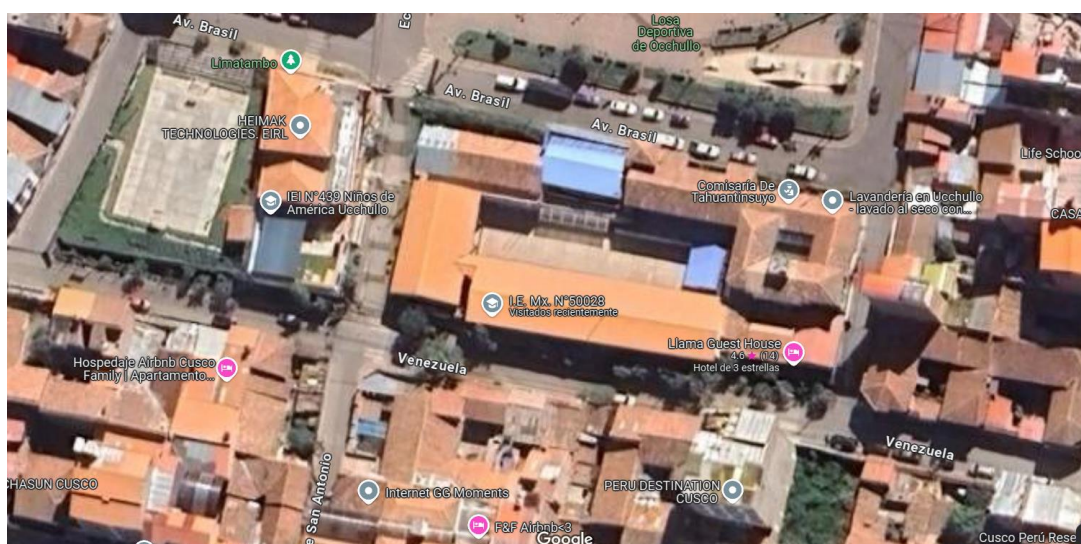
CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

El presente trabajo de investigación “Juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de quinto grado de Primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 -2024” se ejecutó en la misma, que se encuentra ubicada geográficamente en la calle Venezuela cerca a la comisaría Tahuantinsuyo, del distrito, provincia y región del Cusco.

Actualmente, la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 ofrece únicamente el nivel primario y está adscrita a la UGEL Cusco, la cual supervisa su gestión y depende de la Gerencia Regional de Educación DRE Cusco. Esta institución se caracteriza por ser una comunidad educativa unida, con un ambiente acogedor y dinámico, donde estudiantes, docentes y personal colaboran para fomentar el crecimiento y el desarrollo integral.



Nota: Ubicación geográfica de la institución educativa Ucchullo Grande cusco por medio de Google Maps

1.2. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, uno de los factores más importantes que contribuyen a un adecuado desarrollo personal es la expresión oral, dado que es una habilidad importante dentro del ámbito comunicativo, que permite expresarnos a través del uso del lenguaje verbal y no verbal, es por ello que los sistemas educativos en todo el mundo buscan poner énfasis en la mejora de la expresión oral.

A nivel internacional, de acuerdo a estudios realizados por Vidales (2013) en España existe un problema alarmante con respecto a la expresión oral, debido a la poca importancia que se le da en el sistema educativo. También señala que la deficiencia en la expresión oral es preocupante debido a que los estudiantes no realizan exámenes orales, por lo que muchos no son elocuentes al momento de expresarse. Por otro lado, indica que no nacemos con la habilidad de la oratoria, debido a que es algo que se necesita aprender.

Del mismo modo, Garrán (2016) manifiesta que en España no se imparte la lengua oral de manera sistemática ni planificada; por lo tanto, no tiene resultados eficaces. La falta de hábito del desarrollo de la comunicación oral es otro de los problemas existentes; por lo tanto, se plantearon reformas parciales que aborden este problema.

Asimismo, Rosas et al. (2021) menciona que, en el caso de Chile, la calidad de enseñanza no ha sufrido muchos cambios desde décadas pasadas, por ende, los estudiantes presentan deficiencias lingüísticas que los perjudican, a razón de este problema se presenta la urgencia de priorizar el desarrollo de competencias comunicativas ligadas a la expresión oral.

A nivel nacional, Guerra y Limo (2021) afirman que la expresión oral en Perú se vio afectada por el aislamiento social provocado por la pandemia de COVID-19. Durante este

periodo, las medidas implementadas redujeron la interacción entre los estudiantes y limitaron los recursos educativos a la recolección de evidencias escritas. Los docentes, al emplear fichas de trabajo, promovieron un rol pasivo en los estudiantes, quienes se convirtieron en receptores del conocimiento. Como consecuencia, la participación en las clases virtuales disminuyó, afectando negativamente la comunicación oral.

También, Zavaleta y De la Cruz (2023) mencionan que la expresión oral de los estudiantes, es una problemática alarmante por la escasa participación de los mismos, porque no son muchas las actividades que impulsen esta habilidad, es por ello que la mayoría de estudiantes no sienten confianza al momento de presentar exposiciones obstaculizando así el avance de distintos aspectos sociales, académicos y culturales.

En este contexto, Rivero (2013) considera que el juego dramático es una herramienta fundamental de gran relevancia en el ámbito educativo y en todas las áreas del currículo, porque promueve el desarrollo de manera significativa de las habilidades comunicativas de los niños. Del mismo modo, Kiessling (2015) menciona que algunos docentes tienen ideas distorsionadas sobre lo que es el juego, priorizando de esta manera contenidos ya establecidos. A esto se suma, la falta de interés, desconocimiento de la metodología y los materiales para su aplicación en las aulas, lo cual llega a repercutir de manera negativa en los niños, es por ello, que lo antes mencionado provoca una limitación en cuanto al desarrollo de la expresión el cual llega a afectar a los niños.

Asimismo, en la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, se evidenciaron deficiencias en cuanto a la expresión oral por medio de la observación en sesiones de aprendizaje y entrevistas a docentes encargados. Es decir, los estudiantes tienen una escasa participación en las sesiones de aprendizaje, exposiciones cortas con un escaso vocabulario,

timidez, tartamudez y también presentan argumentos poco coherentes. Así también, se evidenció escaso uso de recursos paraverbales y del lenguaje no verbal, mala dicción, uso de muletillas e inadecuado manejo del registro lingüístico. Sumado a ello, se evidenció que los estudiantes no mantienen una postura crítica frente a una situación y presentan una escasa interacción con sus pares.

Tal problema se manifiesta, debido al manejo inadecuado de las estrategias aplicadas en la institución, donde el estudiante es pasivo del conocimiento, limitando su capacidad innata de aprehender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno; Asimismo, la falta del tiempo de lectura, carencia de recursos didácticos y de materiales adecuados a la realidad del estudiante. De esta manera, todo lo antes mencionado genera un bajo nivel académico, expresado estos a través de sus calificaciones, problemas de fluidez verbal y un deficiente vocabulario. Dichas dificultades provocan estados de ánimo de desinterés, poca creatividad, desmotivación por aprender las actividades escolares. Asimismo, genera falta de confianza y a su vez baja autoestima en los estudiantes debido a que no logran conseguir los propósitos planteados.

Frente a dicha situación se plantea como una alternativa incorporar el juego dramático porque les proporciona a los estudiantes un ambiente de seguridad, confianza y de apertura a la expresión libre y espontánea, propiciando el uso del lenguaje verbal y no verbal, asegurando la participación activa por parte de cada uno de ellos. De esta manera, a través del juego, el estudiante activa conocimientos previos que posee sobre los contenidos, asociándolos entre sí y con las aportaciones que este le proporciona. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un elemento que facilita los aprendizajes significativos.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad obtiene, infiere e interpreta información del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?
- ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?
- ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?
- ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad interactúa estratégicamente con sus distintos interlocutores en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?
- ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

La presente investigación se llevó a cabo con el propósito de ofrecer una alternativa para mejorar el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de nivel primario. A través de este estudio, se busca demostrar de qué manera esta estrategia puede influir como un elemento clave en el fortalecimiento de la expresión oral. Asimismo, busca proporcionar un mayor conocimiento sobre el tema, de tal forma esta investigación servirá como referencia en la elaboración y aplicación de futuras investigaciones. En este contexto, el juego dramático surgió como una estrategia viable para potenciar la expresión oral, contribuyendo, a su vez, al desarrollo de diversas áreas curriculares.

1.4.2 Justificación práctica

La presente investigación es de gran relevancia, ya que permitió identificar y mejorar la problemática relacionada con la variable dependiente, específicamente en el área curricular de Comunicación, dentro de la competencia número 10 del Currículo Nacional. Además, contribuye al desarrollo de habilidades transversales, como la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía. Del mismo modo, fortalece las habilidades comunicativas al favorecer una entonación y pronunciación adecuadas, así como la capacidad de expresarse en distintos contextos.

Por otro lado, el juego dramático, como estrategia didáctica, se adapta a las necesidades de los estudiantes y destaca por su versatilidad en cuanto a la variedad de actividades y el uso de materiales, lo que facilita su aplicación en diferentes entornos educativos.

1.4.3. Justificación metodológica

En esta investigación, para garantizar la eficacia de sus resultados, se utilizó una rúbrica para evaluar el nivel de expresión oral de los estudiantes antes de la intervención, posteriormente, se llevaron a cabo sesiones de aprendizaje en las que se implementó el juego dramático como estrategia para el desarrollo de esta habilidad. Al finalizar, se volvió a aplicar la rúbrica con el objetivo de analizar el impacto de la estrategia en la mejora de la expresión oral. De este modo, los hallazgos en esta investigación podrán ser utilizados como base en futuras investigaciones.

Esta intervención estuvo orientada a resolver las dificultades observadas en las sesiones de aprendizaje, tales como problemas en la expresión oral, deficiencias en el vocabulario y baja participación.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar de qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

1.5.2. Objetivos específicos

- Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de obtener, inferir e interpretar la información del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

- Identificar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- Identificar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de interactuar estratégicamente con sus distintos interlocutores en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

1.6. Delimitación y limitaciones de la investigación

El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, ubicada en el distrito, provincia y región del Cusco. Esta institución pertenece a la UGEL Cusco y cuenta con una población de 161 estudiantes. Para la investigación, se tomó como muestra a 26 estudiantes de nivel primario, con edades entre 10 y 11 años.

El desarrollo del estudio enfrentó algunas limitaciones, entre ellas la escasez de bibliografía disponible en internet y la reducción del tiempo asignado por parte del personal docente, lo que afectó la aplicación de las sesiones planificadas. Además, se observó una falta de compromiso por parte de algunos estudiantes durante el desarrollo de las actividades.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes empíricos de la investigación (estado de arte)

2.1.1 *Antecedentes internacionales*

Chango (2023) realizó la investigación “Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años”, para optar el título profesional de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial en la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador. Cuyo objetivo general fue investigar al juego dramático en el desarrollo la creatividad en los niños de 4 a 5 años. El tipo de investigación tiene un alcance exploratorio - descriptivo desde un enfoque mixto, con una muestra de 15 niños de 4 a 5 años. En cuanto a los resultados, se afirma que los docentes no conocían las ventajas que ofrece la aplicación de juegos dramáticos en las sesiones de aprendizaje, por lo que no eran considerados en los mismos, asimismo, de un total de quince niños equivalente al 100%, ocho niños (53.3%) se encuentran en el nivel de creatividad bajo, seis niños (40.0%) en el nivel de creatividad medio y solo un niño (6.6%) en el nivel de creatividad alto. La conclusión fue que los juegos dramáticos sí ayudan al desarrollo de la creatividad porque se pudo observar que el rango de creatividad bajo fue registrado con un 0%, el rango de creatividad medio con un 53% y el rango de creatividad alto con un 47%.

Tal como menciona dicha investigación, el uso de los juegos dramáticos en el ámbito educativo permite desarrollar distintas habilidades entre ellos la creatividad

lo que favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes dado que son partícipes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Panata (2016) realizó la investigación “La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí”, para optar el título profesional de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica en la Universidad Técnica de Ambato - Ecuador. Cuyo objetivo general fue determinar la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi. En la metodología se utilizó un enfoque cuantitativo, de tipo bibliográfica – documental, de nivel descriptiva, con una muestra de 37 estudiantes. En cuanto a los datos obtenidos antes de la aplicación de la estrategia didáctica, los niveles de creatividad en los estudiantes estuvieron distribuidos de la siguiente forma: 30% en rango bajo, 57% medio y 13% alto. La conclusión fue que la utilización de la dramatización como estrategia didáctica incide en el pensamiento creativo de los estudiantes, incentivando la colaboración y entusiasmo además de motivar al estudiante el interés por el tema a tratar en las clases, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación menciona que los juegos de dramatización motivan a los estudiantes en las sesiones de aprendizaje, por lo tanto, estos son más participativos y activos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Troncoso (2022) realizó la investigación titulada “La dramatización y la expresión oral en niños y niñas de 4, y 5 años de la I.E.I “César Vallejo” Pucchún, Mariscal Cáceres, Camaná, Arequipa 2021”, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial en la Universidad José Carlos Mariátegui – Moquegua. El objetivo general fue determinar si existe relación entre la dramatización y la expresión oral en niños y niñas de 4 y 5 de la Institución Educativa “César Vallejo” Pucchún, Mariscal Cáceres, Camaná - Arequipa 2021. La metodología utilizada en la investigación es de nivel descriptivo-correlacional, con una muestra de 74 estudiantes entre 4 y 5 años de edad. En cuanto a los resultados, del total de estudiantes que representan el 100%, en expresión oral, solo el 37.8% se ubicaron en el nivel Logro previsto, 59.5% en el nivel proceso y un 2.7% llegaron a ocupar el nivel inicio. La conclusión a la que abordaron fue, que hay una relación significativa entre la dramatización y la expresión oral en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa 40236 “César Vallejo”, de esta manera se puede contrastar que los resultados de las dos dimensiones arrojaron el nivel de logro previsto, tomando en cuenta la rho de Spearman, 461 y su significancia bilateral, $0.000 < 0.05$ en donde se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Dicha investigación muestra la adaptabilidad de los juegos dramáticos a distintas edades facilitando así la expresión oral y otros aspectos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, además realza la idea que considera la relación significativa que existe entre la dramatización y la expresión oral.

Herrera (2022) realizó la investigación “El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa pública”, para optar al título profesional de licenciada en educación secundaria con especialidad en inglés en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya – Lima. Cuyo objetivo general fue determinar la influencia del juego dramático como herramienta pedagógica en la mejora de la expresión oral del inglés como idioma extranjero, se utilizó en la metodología el enfoque mixto, nivel correlacional, investigación pre experimental con una muestra de 12 estudiantes. Los resultados obtenidos en cuanto a juego dramático, ningún estudiante evidencia el nivel esperado, el 58% de estudiantes se encuentra en un nivel inicio y el 42% de estudiantes se encuentra en un nivel proceso. La conclusión a la que llegaron fue que la influencia del juego dramático como herramienta pedagógica ayuda a los estudiantes a mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero, convirtiéndose en agentes activos dentro del aula.

La investigación resalta no solo la influencia de los juegos dramáticos en la expresión oral, sino también otros beneficios. También evidencia el escaso conocimiento por parte de los estudiantes sobre los juegos dramáticos, debido a que no es habitual en su entorno.

Sánchez (2020) realizó la investigación “Aplicación de los Juegos Dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019”, para obtener el grado académico de doctora en educación en la Universidad César Vallejo – Trujillo. El objetivo general fue mejorar la expresión oral, en sus dimensiones: dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario,

coherencia, postura y gestos; demostrándolo al exponer ante el público, entablar un diálogo haciendo uso de un vocabulario diverso, se utilizó como metodología el diseño cuasi experimental e investigación aplicada, con una muestra de 60 estudiantes. Los resultados obtenidos en la pre prueba ubican a 63% de los estudiantes en el nivel inicio, 37% en el regular, 0% en el bueno y 0% en el nivel excelente. La conclusión a la que llegaron fue, que los juegos dramáticos, sí logran mejorar el nivel de expresión oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria, quedando demostrado que la estrategia didáctica utilizada, juegos dramáticos, es apropiada y efectiva para los niños, debido a que ellos aprenden jugando, en interacción con su entorno

Esta investigación evidencia el bajo nivel de expresión oral de algunos estudiantes. Asimismo, resalta la importancia y eficiencia de los juegos de roles para mejorar esta habilidad en cuanto a dicción, pronunciación y volumen.

2.1.2 Antecedentes locales

Huaraca & Chicllasto (2022) realizaron la investigación “Dramatización de cuentos infantiles y mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera, Cusco – 2021”, para optar el título profesional de licenciada en Educación Primaria en la Universidad San Antonio Abad del Cusco. El objetivo general fue determinar la influencia que tiene la aplicación de la dramatización de cuentos infantiles en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera, Cusco – 2021. El tipo de investigación que se llevó a cabo fue es aplicativo y nivel de investigación

explicativo de causa-efecto, eligiendo a 30 estudiantes del segundo grado de primaria como muestra. En cuanto a los resultados, se obtuvo que el 67% de estudiantes se encuentran en el nivel inicio, el 23% están en el nivel proceso y el 10% están en el nivel logrado. La conclusión a la que se llegó fue, que los talleres de dramatización aplicados sí mejoran la expresión oral de los estudiantes de segundo grado de primaria, como se evidencia en la diferencia entre los puntajes del pretest y el posttest, con un incremento de 17.9 a 29.9 puntos, lo cual representa una mejora significativa y relevante.

Tal como menciona la presente investigación, el uso de la dramatización en el ámbito educativo ayuda significativamente en la expresión oral de los estudiantes con respecto a la elocución, pronunciación y fluidez, lo que vuelve en una herramienta educativa importante que se debe considerar en las sesiones de aprendizaje programadas por los docentes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del juego

Los juegos son actividades divertidas y entretenidas que se practican a todas las edades. Desde pequeños, los niños juegan para divertirse, recibir afecto y fomentar la solidaridad. Al mismo tiempo, a través del juego, los niños desarrollan su imaginación, creatividad y aprenden a desenvolverse en su entorno. Sin embargo, sus juegos no suelen tener reglas específicas, debido a que surgen de manera espontánea y natural, sin necesidad de una formación previa. Por otro lado, cuando se practica un juego reglado, es decir, un juego con normas y condiciones establecidas, estas regulan tanto su desarrollo como su finalización.

Existe un consenso general sobre la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad infantil, Gallardo & Fernández, (2010); Gómez, (2012); Montero, (2017). El juego es una actividad que, Además de ser una fuente de diversión y entretenimiento, es esencial para el desarrollo de habilidades físicas, motrices, técnicas y sociales. Mientras juegan, los niños exploran, observan, investigan y aprenden sobre su entorno, adquieren conciencia de sí mismos, desarrollan conocimientos y mejoran su capacidad de comunicación.

Asimismo, el juego les permite liberar estrés, aprender a compartir, trabajar en equipo y expresar emociones de manera adecuada. Aprenden a comprender su propio cuerpo y sus capacidades, desarrollan su personalidad, encuentran su lugar en la sociedad, sobre su entorno, sobre ellos mismos y sobre las personas con las que juegan. A través del juego, los niños experimentan situaciones como ganar, perder, compartir y aceptar tanto sus propias limitaciones como las de los demás. Además, les enseña a respetar normas y reglas, fortalecer la cohesión grupal y fomentar valores como la cooperación, el apoyo y la autonomía.

Madrona et al. (2008) señalan que, en la etapa preescolar, el niño encuentra en el cuerpo y el movimiento, las principales vías de contacto con la realidad circundante y adquiere así los primeros conocimientos sobre el mundo en el que vive, crece y se desarrolla. No cabe duda que descubrir su propio cuerpo como fuente de sensaciones y explorar sus capacidades es una experiencia fundamental. Asimismo, las relaciones emocionales que se generan en situaciones de actividad física, especialmente durante el juego, resultan clave para su desarrollo emocional.

En esta etapa se prestó atención al desarrollo emocional como un aspecto importante de la personalidad del niño, mejorando paulatinamente la capacidad de reconocer, expresar y controlar las emociones y sentimientos. En la educación preescolar, el juego es un factor clave que ayuda a los niños a adquirir conocimiento sobre sí mismos y desarrollar su autonomía personal, porque el juego en esta etapa educativa es una actividad que armoniza las acciones con las emociones y los pensamientos, así también promueve el desarrollo social.

Los juegos creados a lo largo del tiempo forman parte de la vida cotidiana y estos están directamente relacionados con el tiempo libre, un espacio para la relajación y el entretenimiento. Durante el tiempo libre, una persona se libera de condiciones externas, como el trabajo, las obligaciones, la familia y las responsabilidades sociales. Desde la antigüedad, se han encontrado diversas formas de divertirse, competir, hacer amigos y pasar su tiempo libre. Los juegos siempre han jugado un papel muy importante en el aprendizaje y la socialización. Esto se debe a que el juego es un elemento esencial en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes demuestran aprecio por su entorno físico y social.

2.2.1.1. Teoría sociocultural del juego

Vygotsky (1896-1934) citado por Venegas et al. (2010) define que el juego no debe ser visto como una actividad de entretenimiento para los niños, sino un proceso que resulta placentero cuando se alcanzan los objetivos propuestos. Es por ello que el juego es la actividad fundamental en el desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto, permite a los niños conocer su entorno, fortalecer sus habilidades sociales y emocionales, e incrementar su creatividad e imaginación. Además, el juego es una necesidad inherente a la infancia y está presente en todas las actividades lúdicas.

De tal manera, Vygotsky sustenta que el juego es la actividad primordial para el desarrollo infantil, pues a través de ello los niños aprenderán a enfrentar y resolver distintas situaciones, reflexionando acerca de ello. De esta manera, el juego contribuye al fortalecimiento de su autoestima, logrando obtener un valor socializador en el entorno de la vida cotidiana.

2.2.1.2. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Gallardo (2018) mencionan que, dentro de esta teoría, el juego es lo más transcendental en la vida cotidiana del niño, debido a que esta actividad lúdica tiene predominio en sus necesidades diarias. Asimismo, destaca que el juego no solo es una actividad lúdica, sino también un medio que integra la escuela con la vida. En este sentido, el autor señala que el juego persigue fines ficticios que permitan al niño ser el protagonista de las diversas situaciones y /o eventos que puedan presentarse. Además, resalta que el juego contribuye a la recuperación de la autoestima infantil, funcionando como un mecanismo de compensación afectiva.

2.2.1.3. Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos

Sánchez (2020) menciona que, en esta teoría propuesta por el filósofo y psicólogo, Karl Groos en 1902, se destaca y resalta la gran importancia del juego en la etapa infantil para lograr un óptimo desarrollo del pensamiento. Asimismo, considera que el juego sirve como simulación de la vida posterior del niño en la sociedad, preparándolo para asumir distintos roles.

Además, destaca que el juego actúa como pre ejercicio de las funciones que el niño desempeñará en la sociedad, con situaciones que permitan al niño poner en práctica funciones

específicas. Para Gross el juego no solo representa una oportunidad individual de preparación, sino también, un elemento ideal de interacción. En este sentido, este estudio resalta que el juego es un ejercicio preparatorio importante para el desarrollo de distintas habilidades que serán fundamentales en la vida adulta de los estudiantes.

2.2.1.4. Teoría piagetiana

Gallardo (2018) manifiesta que, según la teoría de Piaget, consideran al juego como un elemento simbólico fundamental en el desarrollo infantil, debido a que facilita y contribuye al desarrollo integral del niño, desarrollando distintas habilidades entre ellas la imaginación, concentración, habilidades motoras finas, etc. Asimismo, hace mención de los juegos de reglas los cuales desarrollan en los niños autonomía, al considerar las normas para poder participar, respetando los turnos de sus pares.

La teoría piagetiana, considera que en el juego se pone en práctica distintas conductas, además de estimular la imaginación, creatividad y el pensamiento crítico en los infantes, haciendo que el niño se sienta protagonista de su propio aprendizaje. Además, el niño al utilizar y manipular distintos materiales en el juego desarrolla la inteligencia abstracta, analizan y experimentan con los objetos, lo que enriquece su proceso cognitivo.

2.2.2. *El Juego dramático*

Tejerina (2006) menciona que el juego dramático está conformado por una variedad de actividades que influyen en el ámbito educativo, fortaleciendo así el desarrollo integral de los niños y niñas. De igual manera, este tipo de juego engloba diversas actividades, como la expresión corporal, la expresión rítmico-musical, la expresión lingüística, el juego de roles, la improvisación, los juegos mímicos, el teatro de sombras y el teatro de títeres. Todas estas

actividades comprenden un mismo propósito, fomentando nuevos descubrimientos a través de los movimientos corporales, los gestos y el lenguaje verbal.

El propósito del juego dramático es fomentar una práctica integradora que permite al niño ser el protagonista y logre un adecuado desarrollo personal, un lenguaje expresivo, una actitud creativa e innovadora que favorezca sus relaciones interpersonales en su entorno. Además, el juego dramático se caracteriza por ser libre, individual y grupal. Por ende, busca el desarrollo de una variedad de actividades y lograr la satisfacción personal durante todo el proceso de la realización del juego.

Sarlé, et al. (2014) menciona que el juego dramático tiene como base conocer y representar una situación tomada desde la experiencia misma de los niños para así innovarla, a través de su imaginación y creatividad. Al participar en este tipo de juego, los niños asumen roles o papeles sociales observados en su entorno y los recrean mediante diversas situaciones, manifestando así su comprensión sobre esos roles. Los niños recrean las situaciones que se presentan en su contexto, es así que el juego les permite imaginar, crear e innovar y darle un toque personal a cada una de esas situaciones y otorgarles sus propios significados. Además, al construir una situación imaginaria, los niños elaboran sus propios guiones de acuerdo a los distintos roles o papeles asumidos.

Siguiendo las ideas de Morón (2011) define el juego dramático como un medio participativo, coordinado y mutuo, en el cual los niños representan distintos roles y contextos, personificando objetos, personas y acciones. El autor señala que existen dos aspectos fundamentales que conforman el juego dramático: la expresión corporal. (gestos, actitudes) y la expresión dramática. (personajes ficticios, objetos). Ambos aspectos tienen como

propósito principal la comunicación gestual y su adecuada expresión en distintas situaciones. De esta manera, destaca que el juego dramático tiene una variedad de ventajas en el ámbito escolar, porque permite al niño desarrollar una amplia capacidad de creación, imaginación y espontaneidad. Asimismo, este se interrelaciona con su desarrollo afectivo, social, emocional e intelectual del niño.

Por ende, se menciona que a través del juego dramático el niño pone en manifiesto sus emociones, temores y tensiones, del mismo modo su percepción acerca de la realidad.

2.2.2.1 Características del juego

1. Se interrelacionan con sus pares porque comparten experiencias similares.
2. A través del juego, logran expresar sus estados de ánimo.
3. Representan una variedad de personajes u objetos que estén relacionados con su entorno.
4. Hacen uso de una variedad de recursos verbales y no verbales.
5. Escenifican la realidad de su contexto en el cual se encuentran.
6. Mantienen un guion propio de acuerdo con su contexto.
7. Fortalece sus habilidades sociales.
8. Estimula y enriquece su creatividad y pensamiento.

2.2.2.2. Elementos constitutivos

En el juego dramático, los estudiantes desarrollan y fortalecen su espontaneidad al crear, idear e imaginar en torno a distintas temáticas y personajes. Navarro y Mantovani (2012) destacan la importancia de considerar las necesidades, preferencias e intereses de los estudiantes, así como de adecuar el contenido a su edad. En este sentido, existen

cuatro elementos fundamentales que integran el juego dramático:

- **Psicología evolutiva:** El docente de aula debe ser conocedor y dominar las características de cada una de las etapas evolutivas para considerarlas en las actividades propuestas en el juego dramático. Asimismo, la psicología evolutiva ofrece un gran beneficio con relación a la conducta humana y desarrollo etario.
- **dinámica de grupos:** Nos brinda información relevante respecto a la mecánica interna de los grupos, del mismo modo nos proporciona datos sobre todos los roles adoptados por los partícipes. Este elemento nos facilita el reconocimiento de los líderes, la relación interpersonal en el grupo y la formulación de dinámicas de integración requeridas.
- **Teatro:** Consta de los conceptos, características, elementos, lenguaje, etc. de la estructura dramática (escenario, personajes, eje temático, propósito comunicativo, espectadores).
- **La pedagogía:** En este elemento se debe considerar la programación óptima de las sesiones en cuanto a la temporización, procesos didácticos, procesos pedagógicos, etc. También es importante emplear y manejar múltiples métodos de enseñanza, en los que el aprendizaje es bilateral (estudiante-docente).

2.2.2.3. Beneficios del juego dramático

El juego dramático posee un gran potencial en el ámbito educativo porque el juego es efectivo y natural en el que el estudiante aprende de una forma divertida. Entre los múltiples beneficios podemos mencionar los siguientes:

- Baldwin (2014) considera que el juego dramático permite a los estudiantes a combinar sus diferentes inteligencias múltiples y tomar esas experiencias como el

primer paso para el aprendizaje.

- Favorece y fomenta la adquisición de una lengua extranjera, debido a que posee un gran potencial lingüístico y recreativo, abordándolo desde un enfoque holístico.
- Kiessling (2015) sostiene que el juego dramático estimula el cerebro, lo que contribuye a mejorar la atención y motivación del estudiante durante períodos prolongados. Asimismo, mantiene una estrecha relación con las emociones, por lo que se convierte en un escenario propicio para que el estudiante identifique, comprenda y gestione sus emociones.
- De Ponga (2021) señala que la expresión dramática es un recurso valioso para la producción oral en una lengua extranjera, especialmente para los estudiantes de menor edad, debido a que proporciona herramientas indispensables para mejorar sus habilidades comunicativas en otro idioma.
- Desarrolla los estilos de enseñanza y aprendizaje. Además, estimula y potencia la imaginación y creatividad, permitiendo la adquisición de experiencias en distintos ejes temáticos.
- Facilita el aprendizaje de temas de interés social al asumir distintos roles, desarrollando el lenguaje en distintas interacciones con sus pares. Ayudando así al estudiante a incorporarse y socializar en el aula.

2.2.2.4. Finalidades y objetivos perseguidos a través del juego dramático

Navarro y Mantovani (2012) proponen las siguientes finalidades del juego dramático:

- **Potenciar la expresión como comunicación.** Es importante que los infantes sean educados bajo un enfoque integral, en el cual puedan expresar o manifestar emociones y pensamientos, fortaleciendo así aspectos emocionales de los

estudiantes.

- **Combatir los estereotipos:** En el alumnado, existen roles marcados que los encasillan y limitan sus capacidades. Bajo esta perspectiva, es fundamental romper y acabar con estos estereotipos para un óptimo desarrollo y crecimiento en distintos ámbitos. Por otro lado, el juego dramático permite trabajar y reflexionar sobre temas con relación a distintos estereotipos impuestos por la sociedad.
- **Potenciar la espontaneidad.** El ser humano tiene la capacidad de adaptarse a distintos contextos con la finalidad de obtener una nueva respuesta frente a un estímulo. es importante aclarar que esta finalidad no consiste en dejar a que los estudiantes actúen sin límites ni consideraciones.

Asimismo, Navarro y Mantovani (2012) establecen los siguientes objetivos del juego dramático:

1. **Expresión para comunicar.** La dramatización es un medio óptimo para lograr una expresión integral en los estudiantes.
2. **Dominio de roles técnicos teatrales.** Se busca que los estudiantes asuman un papel activo y dinámico dentro de los elementos dramáticos.
3. **Ficción y realidad:** El estudiante debe reconocer y diferenciar la ficción de la realidad. Se usa el “como sí” para pasar de lo real al mundo imaginario.
4. **Permanecer en el personaje.** Los participantes deben mantener la caracterización de sus personajes desde el inicio hasta el final de la representación.
5. **Adaptarse.** Es la capacidad de afrontar dificultades y superarlas para alcanzar un objetivo.

2.2.2.5 Actividades del juego dramático

Teatro de sombras

El teatro de sombras consiste en una representación a través de imágenes (sombras), utilizando materiales específicos o incluso sombras corporales. Herranz y López-Pastor (2015) afirman que el teatro de sombras resalta al ser entretenido, que genera interés, facilitando así el proceso de enseñanza, desarrollando diversos temas, Además, promueve la expresividad, autoestima, confianza, seguridad, etc.

Por su parte, Barba (2011) considera que el teatro de sombras es una actividad que dramatiza distintos temas transmitiendo un mensaje y emociones. Asimismo, se trata de un recurso versátil que tiene diversas formas de ejecución, lo que permite una mejora de forma progresiva.

Tipos de sombras

Seves (2018) menciona que existen dos tipos principales de sombras en esta técnica:

- Siluetas planas: Son de uso frecuente, debido a que se puede identificar con facilidad a los personajes. Entre este tipo de siluetas se encuentran 4 variaciones, las cuales son: Silueta negra, con perforaciones, transparente y móviles.
- Siluetas corporales: Utiliza los movimientos corporales, por lo que necesitan de mayor esfuerzo; también se pueden añadir distintos elementos. Estas siluetas se dividen en dos: Sombras con las manos y sombras con todo el cuerpo.

Elementos esenciales

García (2009) menciona que, en el teatro de sombras es fundamental considerar el espacio disponible para el acto, en base a ello modificar la cantidad de personajes o personas que vayan a participar del mismo. De tal modo, es necesario considerar ciertos criterios, los cuales son:

- **Dimensión de la pantalla.** Considerando la distancia entre la fuente de luz y la pantalla.
- **Definición de los personajes.** Se considera el tipo de siluetas a usar, materiales, el tipo de sombras, etc.
- **Elementos proyectados.** Incluye tanto las figuras principales como los elementos escenográficos complementarios
- **Elementos auxiliares.** En este criterio se encuentran las piezas fijas, elementos móviles que no sean personajes.
- **Elementos sonoros.** Define si los efectos de sonido o la música serán en vivo o pregrabados.

Una vez definidos estos criterios, es esencial programar la secuencia de la presentación, estableciendo el momento en que aparecerán los personajes, los efectos visuales y sonoros, así como la disposición de los actores en escena.

Improvisación

Etimológicamente, la palabra “improvisación” hace referencia al acto de improvisar. Este verbo proviene del término latino *improvisus*, que significa “sin previo aviso”. Según la Real Academia Española (RAE), la improvisación se define como la acción de hacer

algo de manera repentina, sin estudio ni preparación previa.

Tipos de improvisación

Según Arrau (s.f.) la práctica de la improvisación se divide en dos categorías principales:

1. **Improvisación inmediata dual.** En este tipo de improvisación, los actores suelen concentrarse en la expresión oral. Por ello, es fundamental incentivar la acción física para que los participantes no solo hablen, sino que también ejecuten movimientos y gestos.
2. **Improvisación concertada.** Se desarrolla cuando existe un acuerdo previo entre los participantes, para lo cual se les otorga un tiempo de concertación en el que se define el argumento de lo que sucederá, los espacios de acción y los personajes que llevarán a cabo la historia.

Para Bertrám (2021) la improvisación tiene como principal característica la dinamicidad. Asimismo, este funciona entre el dualismo de lo esperado y lo inesperado. De tal modo, no existe un guion establecido, por lo que la narración se construye en el momento. Un buen improvisador debe sorprender al público con elementos inesperados, manifestándolos de manera natural y sin planificación previa.

a. Características de la improvisación

- **Creatividad:** Según Cáceda (2022) en la improvisación teatral la creatividad juega un papel muy importante debido a que está asociado a generar ideas novedosas y

audaces en los papeles asignados a los actores, usando así su imaginación y los materiales que estén a su alcance.

Para una adecuada presentación de la improvisación teatral se debe considerar fundamental la creatividad e imaginación, puesto que tienen un rol trascendental en la creación de actos interesantes, llamativos y entretenidos para el público. La creatividad, a través de una constante puesta en marcha, podrá ir mejorando y desarrollando los factores necesarios.

- **Flexibilidad:** En la improvisación teatral, la flexibilidad hace referencia a la adaptación a distintos cambios que surjan, es decir, adaptarse a circunstancias no contempladas y variables en la presentación. La improvisación no tiene un guion establecido, por lo que el actor debe estar abierto y predispuesto a recomendaciones, generar ideas innovadoras y resolver conflictos que surjan.

Asimismo, Cáceda (2022) menciona que la flexibilidad también consiste en permanecer atento en el escenario y cuando se presente una situación no contemplada con anterioridad, ser capaces de responder con naturalidad y de forma positiva.

- **Espontaneidad:** Esta característica permite a los actores representar personajes de manera natural e interesante. Esta habilidad permite entretener y generar interés en el público. Del mismo modo, también implica asumir riesgos sin temor al desenlace, por lo que el actor debe considerar el error como una oportunidad para mejorar.

Cáceda (2022) menciona que esta habilidad consiste en ser genuinos y originales en la presentación, estar predispuesto a expresarse de forma auténtica y honesta, ayudando así a crear actos creíbles e interesantes para el público.

b. Principios de la improvisación

Klauer (2022) plantea un conjunto de principios fundamentales en la improvisación, útiles tanto para expertos como para principiantes. Esta técnica favorece el desarrollo de habilidades como la creatividad, la empatía, la comunicación efectiva y la confianza escénica.

- **Decir sí:** En este principio se considera la aceptación de las ideas que surjan al momento de poner en práctica la técnica de la improvisación, para así ir creando la historia. Ello implica que los participantes deben incluir y continuar sin demora con base en la idea propuesta sin objetarla.

Por el contrario, si los participantes responden negativamente, la historia habría llegado a su fin muchas veces sin desarrollarse o, en casos extremos, sin empezarla. A diferencia, de una respuesta afirmativa que ofrece el desarrollo adecuado y creativo.

- **No prepares:** Este principio habla de no estar enredado en los pensamientos que pudieron estar planeados antes de salir a escena. Si el improvisador se dedica a preparar todo, probablemente se sentirá tenso y preocupado al salir en escena, Por el contrario, solo debería hacerse presente, manteniéndose en alerta a lo que sucede y estar listo para dar lo mejor. Para utilizar la técnica de la improvisación, es

fundamental participar en el momento real y utilizarlo de manera eficiente.

- **Empieza donde sea:** Este principio nos recuerda que no existe una forma perfecta para iniciar con la improvisación, por lo que el improvisador debe evitar intentar ir controlando cada momento y dejar ir fluyendo en escena.
- **Sé ordinario:** Para ser un buen improvisador no es necesario encasillarse en la idea de ser la persona más creativa, divertida o ingeniosa. Muchas veces, en lo más sencillo está la magia y lo mismo ocurre en la improvisación. La seguridad y práctica permitirán que la creatividad se desarrolle en escena de forma natural, generando una mayor comodidad al participar.
- **Pon atención:** La escucha activa y la atención plena entre compañeros es indispensable; de lo contrario, la historia se verá afectada y no se desarrollará adecuadamente.
- **Enfrenta los hechos.** La improvisación se construye a partir de acuerdos entre los participantes, lo que permite desarrollar una historia estructurada dentro de la espontaneidad.
- **Mantén el curso.** Este principio consiste en definir y mantener el objetivo de los improvisadores durante sus participaciones; a partir de ello, se irá desarrollando la historia.
- **Comete errores, por favor.** En la improvisación, el cometer errores debe ser visto como una oportunidad y algo positivo, al cual no se le debe temer. Lo mismo se aplica en la vida cotidiana, donde a mayor interacción, mayor será el desarrollo de la expresión.

- **Actúa ahora** Lo fundamental en la improvisación es la acción en tiempo real; por lo tanto, pensar mucho antes de actuar puede dificultar el desarrollo de la historia en escena.
- **Cúdense los unos a los otros.** En la improvisación los participantes necesitan cuidarse mutuamente en escena. Es fundamental no dejar a la deriva a uno de los improvisadores.

Juego de roles

Riera et al., (2022), define el juego de roles como la dramatización de situaciones de la vida cotidiana, en la que los estudiantes interactúan asumiendo determinados roles. Los niños en edades tempranas poseen esta habilidad de manera natural, puesto que replican características observadas en su entorno.

El juego de roles es fundamental en el desarrollo del estudiante, ya que favorece el autoconocimiento y la comprensión del entorno en el que interactúa. En este sentido, fomenta la socialización y el aprendizaje experiencial. Barahona et al. (2017) afirman que esta estrategia permite a los estudiantes explorar, experimentar y comprender su entorno, además de facilitar la adquisición y desarrollo de habilidades sociales en un ambiente seguro y controlado.

Según Martel y Bar (2019) el juego de roles contribuye al desarrollo de la comunicación, la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos en los niños. En el ámbito educativo, permite que los estudiantes expresen sus destrezas y habilidades dentro de un contexto de aprendizaje significativo. A través de esta estrategia, los niños

pueden representar situaciones cotidianas, practicando cómo enfrentarlas y resolverlas de manera efectiva.

Sosa et al. (2016) resaltan que el juego de roles es un instrumento eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y metacognitivas. Al involucrarse en este tipo de actividades, los niños aprenden a comprender sus emociones y las de los demás, lo que facilita su integración en la sociedad y fortalece su desarrollo personal.

Importancia del juego de roles

Polo et al. (2019) destacan el papel fundamental del juego de roles en la formación de los niños, considerándolo un método didáctico valioso en la educación. Al asumir diferentes roles, los estudiantes desarrollan habilidades como la creatividad y la espontaneidad, además de aprender de forma lúdica y motivadora.

El juego de roles, como herramienta pedagógica, permite:

- Abordar problemas sociales complejos o delicados.
- Explorar y encontrar soluciones a conflictos que involucren emociones intensas.
- Desarrollar valores como la empatía al asumir distintos puntos de vista.
- Fortalecer las habilidades comunicativas dentro del entorno social y escolar.

El impacto positivo del juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales ha sido ampliamente documentado. Nanjari et al. (2021), subrayan que esta estrategia mejora las

habilidades emocionales, como la empatía, al permitir que los niños comprendan las experiencias y sentimientos de sus pares. Estas competencias resultan esenciales en la construcción de relaciones interpersonales a lo largo de su vida.

Ventajas del juego de roles

Según Polo et al. (2018) es importante evaluar los beneficios del juego de roles en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Entre sus principales ventajas se encuentran:

- a. Facilita la observación y análisis de los problemas que enfrentan las personas en su entorno.
- b. Permite encontrar soluciones viables a situaciones adversas.
- c. Favorece la comprensión y el respeto entre compañeros, al asumir roles que implican diferentes actitudes y perspectivas.
- d. Mejora las habilidades comunicativas y la expresión verbal de los estudiantes.
- e. Brinda la oportunidad de explorar posibles soluciones a problemas sin necesidad de enfrentarlos en la vida real.
- f. Contribuye al cambio de actitudes mediante la experimentación de nuevas perspectivas.
- g. Potencia la creatividad y la imaginación en el proceso de aprendizaje.

2.2.3. Expresión oral

Quintana et al., (2021) define la expresión oral como la agrupación de técnicas que establecen patrones para lograr una comunicación efectiva, es decir, lograr expresarse sin inconvenientes sobre lo que uno piensa. Expresarnos de manera adecuada es fundamental,

puesto que facilita la transmisión de ideas y opiniones de manera asertiva y comprensible. Sin embargo, en muchas ocasiones, se generan malentendidos en el ámbito social debido a la falta de habilidades comunicativas, lo que resalta la importancia del desarrollo de la expresión oral como una herramienta esencial para la interacción humana.

González et al. (2013) destacan la importancia de las consideraciones metodológicas en el desarrollo de la expresión oral, enfatizando que debe ser utilizada y practicada a diario. Es necesario que los docentes no solo enseñen a los estudiantes a expresarse, sino que también los motiven y estimulen a comunicarse de forma natural en un ambiente seguro. La actitud del docente juega un papel clave, en vista de que una postura crítica o desatenta puede generar inseguridad en los alumnos, llevándolos al silencio o a conversaciones superficiales que evitan abordar el problema central.

La expresión oral es la primera forma de comunicación que adquirimos y se desarrolla de manera natural a través de la imitación en el hogar. Esta capacidad permite a las personas interactuar de manera efectiva, comprender y responder en diversos contextos, tanto formales como informales. Además, implica la habilidad de escuchar, comprender y comunicar ideas, emociones y pensamientos de forma clara y precisa. Está relacionada con el desarrollo del discurso oral, que involucra la escucha y el habla, así como con la lengua escrita, que abarca la lectura y la escritura, evidenciando así el uso de un vocabulario variado en la interacción social.

En este sentido, la expresión oral es una herramienta esencial para establecer una comunicación adecuada entre personas, considerando aspectos como la pronunciación clara, un vocabulario amplio y variado, la facilidad para comunicar ideas, la adaptación al contexto,

así como la fluidez y precisión verbal. Debido a su impacto en la comunicación, es fundamental que durante la etapa escolar se refuercen estas habilidades a través de estrategias que fomenten la interacción y la práctica constante.

Castillo (2019) y Castillo & Tigre (2021) coinciden en que, el desarrollo de la expresión oral en la edad preescolar se ve favorecido por tres factores fundamentales. En primer lugar, la creación de un ambiente positivo y seguro en el aula, donde los estudiantes se sientan cómodos y motivados para comunicarse. En segundo lugar, la planificación de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades verbales y lingüísticas, facilitando su práctica de manera estructurada. En tercer lugar, la participación activa en proyectos, exposiciones y representaciones, donde se fomente la escucha activa, se respeten las opiniones y se fortalezca la convivencia entre los participantes.

El desarrollo de la expresión oral no solo permite a los estudiantes comunicarse de manera efectiva, sino que también fortalece su capacidad para expresar pensamientos y emociones, favoreciendo la interacción social y el entendimiento mutuo. Como mecanismo de intercomunicación, la expresión oral influye en la manera en que las personas comparten información, interactúan con su entorno y participan en diferentes situaciones. Por ello, su enseñanza y práctica deben ser una prioridad dentro del proceso educativo, garantizando que los individuos puedan desenvolverse con confianza y claridad en diversos contextos.

2.2.3.1. Características de la expresión oral

Las principales características de la expresión oral son las siguientes:

- **Fluidez:** Permite utilizar las palabras de forma natural y espontánea.

- **Ritmo y armonía:** Se ajusta al idioma, otorgando énfasis y cadencia a la comunicación.
- **Coherencia:** Organiza ideas y pensamientos de manera lógica y estructurada.
- **Expresión corporal:** Incluye movimientos y gestos que refuerzan el mensaje según la situación.
- **Dicción clara:** Las palabras deben pronunciarse con precisión para facilitar la comprensión.
- **Uso del volumen:** La intensidad de la voz varía según la intención del mensaje.
- **Claridad y concisión:** Tanto las ideas como los pensamientos deben expresarse de forma comprensible y directa.
- **Vocabulario amplio:** Se enriquece con el tiempo y permanece en la memoria.
- **Expresividad:** Refleja emociones y mantiene activa la interacción con los interlocutores.

2.2.3.2. Importancia de la expresión oral en el aprendizaje

Álvarez & Parra (2015) como se citó en Cruz (2020) manifiestan que, en las instituciones educativas, es fundamental incentivar y contribuir al desarrollo de la expresión oral. Para ello, se recomienda iniciar con actividades sencillas e ir aumentando progresivamente el grado de complejidad. Los estudiantes pueden comenzar con diálogos simples entre compañeros y a medida que ganen confianza, participar en debates escolares adaptados a su edad.

La expresión oral es una habilidad importante, puesto que, si se desarrolla correctamente, los estudiantes podrán comunicar adecuadamente sus pensamientos y emociones, no solo en aspectos académicos sino también en el ámbito social. Asimismo,

fomenta la interacción con otros pares, con los que podrá llegar a acuerdos, expresar su punto de vista, tomar decisiones y actuar en consecuencia.

2.2.3.3. *Didáctica de la expresión oral*

Briseño (2012) define que la didáctica de la expresión oral, se refiere a los métodos, estrategias y herramientas que permiten desarrollar la habilidad de comunicarse correctamente. Asimismo, menciona que los cambios en la vida cotidiana influyen en la mejora de la expresión oral, la cual se adquiere y perfecciona con el tiempo de acuerdo con las necesidades de la sociedad.

Los niños van utilizando y moderando su lenguaje basándose en las experiencias que va adquiriendo de acuerdo al contexto en el que vive. Un aspecto fundamental para que un estudiante pueda expresarse de manera adecuada es la lectura. Porque, este favorece el desarrollo del hábito de leer y favorece el incremento del vocabulario, permitiendo al estudiante participar con más frecuencia.

En consecuencia, es importante destacar el rol que cumple la escuela en el incremento y fomento del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, con el fin de que puedan desenvolverse adecuadamente en la sociedad y fortalecer sus habilidades argumentativas y críticas. En este sentido, es fundamental implementar estrategias y metodologías que les permitan expresarse de manera clara y efectiva.

2.2.4. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna

La comunicación oral es una habilidad fundamental que surge de la necesidad del ser humano de interactuar con los demás. Se adquiere con el propósito de expresar ideas,

pensamientos, sentimientos, entre otros aspectos. Al respecto, el MINEDU (2016) señala:

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente.

Asimismo, esta competencia supone una interacción social en la que el estudiante se relaciona. Por lo que, tiene la opción de considerar aspectos tales como la creatividad y responsabilidad frente al efecto o repercusión del lenguaje oral, además pueden tomar una postura crítica frente a los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral, también es un medio importante para formar la identidad y potenciar el desarrollo personal.

Según el MINEDU (2016) esta competencia combina diversas capacidades, entre ellas:

- **Obtiene información del texto oral.** En esta capacidad, los estudiantes extraen información literal, es decir, datos explícitos del texto oral.
- **Infiere e interpreta información del texto oral.** El estudiante infiere el propósito comunicativo del texto oral, utilizando la información literal e implícita, logrando así construir una nueva información e incluso completar y mejorar vacíos en la información oral. Esta capacidad permite al estudiante determinar el sentido del texto, el uso de recursos verbales y no verbales, el correcto uso del lenguaje y la intención

comunicativa de los interlocutores con los que interactúan.

- **Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.** En esta capacidad, el estudiante tiene en cuenta diversos aspectos en función del contexto sociocultural en el que se encuentra, como:
 - Propósito comunicativo
 - Tipos de texto
 - Género discursivo
 - Normas y modos de cortesía

Asimismo, los estudiantes expresan sus ideas considerando la coherencia y cohesión de las mismas.

- **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.** Esta capacidad, supone el uso de recursos no verbales o paraverbales de acuerdo con el contexto comunicativo. Con la finalidad de generar efectos en los interlocutores.
- **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.** Los estudiantes alternan los papeles de los interlocutores (hablante y oyente), considerando la pertinencia adecuada.
- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.** En esta capacidad, el estudiante compara la información adquirida con su experiencia, el contexto sociocultural y otras fuentes de información. Del mismo modo, toma una postura crítica frente al contenido y propósito de los interlocutores.

2.3. Marco conceptual

2.3.1 Juego dramático

Según De Ponga (2021) el juego dramático, como actividad lúdica, mejora la comunicación entre pares, debido a que fomenta la espontaneidad y permite que los contenidos se adapten al lenguaje propio del niño. A través de diversas representaciones de su entorno, los niños pueden expresar sus ideas de manera natural. Además, el juego se encuentra entre las primeras actividades que realizan desde edades tempranas, favoreciendo un desarrollo óptimo en su aprendizaje

3.3.2 Juego de roles

Vela (2018) menciona que los juegos de roles funcionan como un modelo que actúa como intermediario, porque representan la realidad en un entorno libre de tensiones y, en muchas ocasiones, lúdico. A través de esta representación, se facilita la discusión entre los participantes sobre su propia realidad. Estos juegos están conformados por elementos tanto físicos como humanos, con los cuales los jugadores interactúan tras la asignación de roles o papeles.

3.3.3. Improvisación

Bertram (2021) señala que la principal característica de la improvisación es su dinamismo. Igualmente, esta se desarrolla en un constante equilibrio entre lo esperado y lo inesperado. Dado que, no sigue un guion fijo, no cuenta con un inicio preestablecido, sino que surge a partir de la espontaneidad y la expectativa. Un buen improvisador es capaz de incorporar elementos inesperados para la audiencia y presentarlos sin una planificación previa.

3.3.4 Teatro de sombras

Barba (2011) considera que el teatro de sombras es una actividad que dramatiza diversos temas, transmitiendo tanto mensajes como emociones. Además, se trata de un recurso versátil con múltiples formas de ejecución, lo que permite una mejora progresiva en su desarrollo y aplicación.

3.3.5. Expresión oral

Según Martínez et al. (2015) la expresión oral mejora el proceso comunicativo de los niños, facilitando una adecuada adquisición del aprendizaje. Esto contribuye a fortalecer y ampliar su vocabulario, así como a mejorar su dicción, ajustándola al contexto en el que se desenvuelven. Por lo tanto, mencionan que la expresión oral es fundamental en la enseñanza y el aprendizaje.

3.3.6 Oralidad

Gutiérrez & Uribe (2017) mencionan que la oralidad es una práctica discursiva cuya manifestación se da a través de actividades como hablar y escuchar, influenciadas por aspectos del entorno cultural y social. Asimismo, señalan que la oralidad es una construcción social, puesto que se manifiesta en la experiencia cotidiana y adquiere características propias del contexto en el que se desarrolla.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

3.1.2. Hipótesis específicas

- La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de obtener, inferir e interpretar información del texto oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.
- La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de interactuar estratégicamente con sus distintos interlocutores en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

- La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

3.2. Identificación de variables e indicadores

V.I.

Juego dramático:

- Juego de roles
- Improvisación
- Teatro de sombras

V.D.

Desarrollo de la expresión oral

- Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Cuadro de operacionalización de variables

Variable independiente	Dimensión	Indicador
Juego dramático	Juego de roles	- Genera ideas nuevas para resolver una situación. - Se expresa con fluidez al realizar el discurso. - Se expresa frente al público con mucha seguridad.
	Improvisación	- Correcta pronunciación y articulación de las palabras. - Uso del lenguaje adecuado a la situación planteada. - Uso de gestos que contribuyan a la comprensión de las ideas. - Representación de personajes de forma asertiva
	Teatro de sombras	- Proyección y modulación de voz. - Uso adecuado del lenguaje paraverbal. - Presentación coherente al tema.

Variable dependiente	Dimensión	Indicador	Escala de logros	Índice
Expresión oral	Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral	Recupera información explícita que presenta el interlocutor seleccionando datos específicos e integra en gran parte vocabulario que incluye sinónimos. Explica el tema, el propósito comunicativo y realiza inferencias del texto oral. Se expresa con fluidez y mantiene un ritmo adecuado.	Logro destacado (AD)	4
	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Se comunica considerando las características del texto oral. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y casi siempre las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Expresa enunciados enlazados por conectores (ej.: después, también).	Logro esperado (A)	3
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea gestos y movimientos corporales que enfatiza lo que dice. Utiliza un adecuado volumen, entonación y ritmo de voz para transmitir sus ideas; casi siempre produce efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. Mantiene contacto visual con los interlocutores.	En proceso (B)	2
	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa activamente en los intercambios orales alternando el rol de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos para realizar comentarios, aporta nueva información y formula interrogantes. Asimismo, considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	En inicio (C)	1

	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Evalúa la coherencia y cohesión de ideas; también, la utilidad de recursos verbales, no verbales y paraverbales. Opina como hablante y oyente sobre el tema del texto oral. Justifica su posición sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.		
--	---	--	--	--

Nota: Cuadro de operacionalización en función a las variables de estudio

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación

4.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada. Según Carrasco (2019) afirmó que el interés de este tipo de investigación está orientado en la solución de objetivos prácticos debidamente establecidos, es decir, se investiga para implementar, transformar, modificar o generar cambios en un determinado sector, que requieran soluciones concretas y urgentes.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativo, Carrasco (2019) afirmó que el interés de este tipo de investigación está orientado a conocer las causas o razones las cuales dan origen a este tipo de estudio, de tal manera pretende medir la relación recíproca entre ambas variables y recoger información de manera independiente o conjunta para construir soluciones.

4.1.3 Diseño de la investigación

La presente investigación fue de diseño preexperimental de pretest - posttest con una sola medición, Carrasco (2019) menciona que se aplica un pretest al tratamiento experimental, para luego dirigirlo y finalmente aplicar el posttest.

$$G= O1 -----X-----O2$$

Donde:

G= Grupo experimental

O1= Pretest

O2= Posttest

X= Variable independiente

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1 Población de estudio

Según Tamayo (2015) “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Por lo tanto, la población de estudio estuvo conformada por 159 estudiantes del primero al sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

Tabla 2
Población de estudio

Grado	Estudiantes		Total
	Femenino	Masculino	
1°	15	10	25
2°	12	13	25
3°	14	13	27
4°	15	11	26
5°	10	16	26
6°	14	16	30
	80	79	159

Nota: Nómina de estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande

4.2.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por los estudiantes de Quinto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

4.2.3. Tamaño de muestra

La presente investigación tuvo como muestra a 26 estudiantes, con edades comprendidas entre 10 y 11 años, matriculados en el Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

Tabla 3

Tamaño de muestra

Grupo experimental - Quinto grado		
Femenino	Masculino	Total
10	16	26

Nota: Nómima de matrícula de la Institución Educativa Ucchullo Grande

Se excluyo los siguientes grados:1ro, 2do,3ro, 4to y 6to, por falta de disponibilidad de tiempo

se incluyó a los estudiantes del Quinto Grado que aceptaron ser parte del estudio con el consentimiento informado y firmado por los padres o tutores. El cual se consideró como el grupo experimental.

4.2.4 Técnicas de selección de muestra

La técnica que se utilizó en el trabajo de investigación es el **muestreo no probabilístico – por conveniencia** porque las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidos por la persona.

4.3. Técnicas de recolección de la información

Tabla 4

Cuadro de recolección de información pretest y postest

Variable	Técnica	Instrumento
Expresión oral	Pretest: Sirvió para evaluar en qué condiciones de expresión oral se encontraban los estudiantes antes de la aplicación de la estrategia didáctica. Postest: Ayudó a evaluar la hipótesis dándonos resultados para así determinar si la propuesta dio los resultados esperados o no.	La rúbrica de expresión oral se aplicó a 26 estudiantes de Quinto grado de Primaria al término de cada discurso oral. Esta rúbrica comprende seis dimensiones y cuenta con cuatro niveles de desempeño. Para evaluar el impacto del proceso, se aplicó una prueba diagnóstica (pretest) a los 26 estudiantes del Quinto grado para después aplicar el post test al finalizar el desarrollo de las sesiones programadas. El instrumento fue estandarizado por 4 juicios de expertos para su validación. La confiabilidad se determinó por una prueba piloto por 15 estudiantes del mismo grupo y luego procesado por Alfa de Cronbach.

4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Para la interpretación y análisis de los resultados se utilizó el software estadístico Wilcoxon y Shapiro Wilk, que nos permitió, analizar, evaluar las respuestas y determinar los

porcentajes y que en consecuencia nos ayudó a dar respuesta al problema y validar las hipótesis, esto mediante los datos que se obtuvieron en la presente investigación.

4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada

En la presente investigación para la comprobación de las hipótesis se aplicó la prueba Shapiro Wilk por el tamaño de muestra, con una evaluación de entrada pretest y evaluación de salida posttest.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

Para alcanzar los objetivos establecidos en el presente trabajo de investigación, se siguieron diversos pasos y procedimientos metodológicos. En primer lugar, se realizó una revisión exhaustiva de libros y artículos académicos relacionados con las variables de estudio: *juego dramático* y *expresión oral*. Posteriormente, se gestionó la autorización correspondiente mediante la presentación de una solicitud a la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.

Luego, se aplicó un *pretest*, en el que los estudiantes narraron anécdotas dentro de un tiempo programado, con el objetivo de evaluar su nivel inicial de expresión oral. Posteriormente, se desarrollaron 13 sesiones a lo largo de 13 semanas, cada sesión de aprendizaje se programó en base a los objetivos y las tres dimensiones consideradas de la variable independiente (*juego dramático*). Finalmente, se aplicó el *postest*, en el cual los estudiantes narraron cuentos, todo ello, ayudo a la creación de la base de datos de los cuales se realizaron análisis descriptivos y análisis inferenciales que se presentan en tablas y figuras.

Cabe resaltar que, se utilizó un sistema de calificación basado en cuatro niveles de desempeño propuestos por el Ministerio de Educación (MINEDU). Los mismos que son:

- **Logro destacado (AD).** El estudiante supera lo esperado en la competencia, demostrando un alto nivel de aprendizaje.
- **Logro esperado (A).** El estudiante alcanza el nivel esperado en la competencia, mostrando un desempeño satisfactorio en las actividades propuestas dentro del tiempo programado.

- **En proceso (B).** El estudiante está cerca de alcanzar el nivel esperado, pero aún requiere acompañamiento docente para consolidar su aprendizaje.
- **En inicio (C).** El estudiante muestra un progreso mínimo en la competencia, enfrentando dificultades en el desarrollo de sus tareas y necesitando un mayor tiempo de intervención docente.

Este enfoque metodológico permitió medir con precisión la efectividad del juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Las sesiones desarrolladas se detallan en el siguiente cuadro:

N° de Sesión	Aprendizaje esperado	Nombre de la sesión	Fecha de aplicación	Responsable
Sesión 1	Participa en una mesa redonda para argumentar e interiorizar sus ideas y aplica la escucha activa	Conocemos el juego dramático	27/03/24	Las tesisas
Sesión 2	Participa expresando y describiendo sus emociones en un juego de roles para comunicándose de forma clara y asertiva	Participamos de un juego de roles sobre las emociones	03/04/24	Las tesisas
Sesión 3	Participa en una actividad de improvisación en la que genera ideas, crea diálogos adecuados a diferentes situaciones, demostrando creatividad y fluidez verbal.	Aplicamos la improvisación en la actividad “Continúa la frase”	05/04/24	Las tesisas
Sesión 4	Participa en un teatro de sombras, expresando emociones a través de la narración y la interpretación, variando roles de hablante y oyente según el contexto	Narramos una historia por medio de un teatro de sombras	10/04/24	Las tesisas

Sesión 5	Participa en un juego de roles expresando sus emociones de manera auténtica y sin temor, demostrando coherencia en sus respuestas y usando un lenguaje adecuado para comunicar sus sentimientos.	Expresamos sin temor nuestras emociones	19/04/24	Las tesistas
Sesión 6	Narra cuentos clásicos utilizando sus saberes previos, alternando roles de hablante y oyente, demostrando creatividad y comprensión en la construcción de la historia.	Narramos cuentos clásicos	26/04/24	Las tesistas
Sesión 7	Participa dramatizando un cuento e interactúa con sus pares para expresar su punto de vista sobre la enseñanza que dejan los cuentos	Dramatizamos cuentos con refranes	03/05/24	Las tesistas
Sesión 8	Participa representando en un juego de roles las distintas situaciones cotidianas alternando roles de hablante y oyente.	Dramatizamos situaciones cotidianas	08/05/24	Las tesistas
Sesión 9	Participa en la actividad de improvisación para crear y narrar un cuento corto que emitan mensaje.	Narramos cuentos Por medio de la improvisación	17/05/24	Las tesistas
Sesión 10	Participa realizando un teatro de sombras y reflexiona sobre el mensaje que transmite cada escena de literatura infantil.	Teatro de sombras escenas de películas	24/05/24	Las tesistas
Sesión 11	Participa en el juego de roles y demuestra acciones para resolver conflictos ante diversas situaciones que se le presenta.	Juego de roles para resolver conflictos	31/05/24	Las tesistas
Sesión 12	Utiliza sustantivos propios y comunes para formar frases en una actividad de improvisación.	Utilizamos sustantivos propios y comunes para formar frases	05/06/24	Las tesistas

Sesión 13	Participa en un teatro de sombras y reflexiona sobre la importancia que tienen los valores en nuestra sociedad.	La importancia de los valores teatro de sombras	10/06/24	Las tesoristas
--------------	---	---	----------	----------------

5.1 Resultados descriptivos

En este numeral se presentan los resultados obtenidos para la variable expresión oral, por parte de los estudiantes, los resultados se presentan en tablas comparativas por pres test y posttest, lo que permite apreciar los resultados de forma simultánea tanto para la variable como para sus dimensiones.

5.1.1 Resultados para la variable Expresión oral

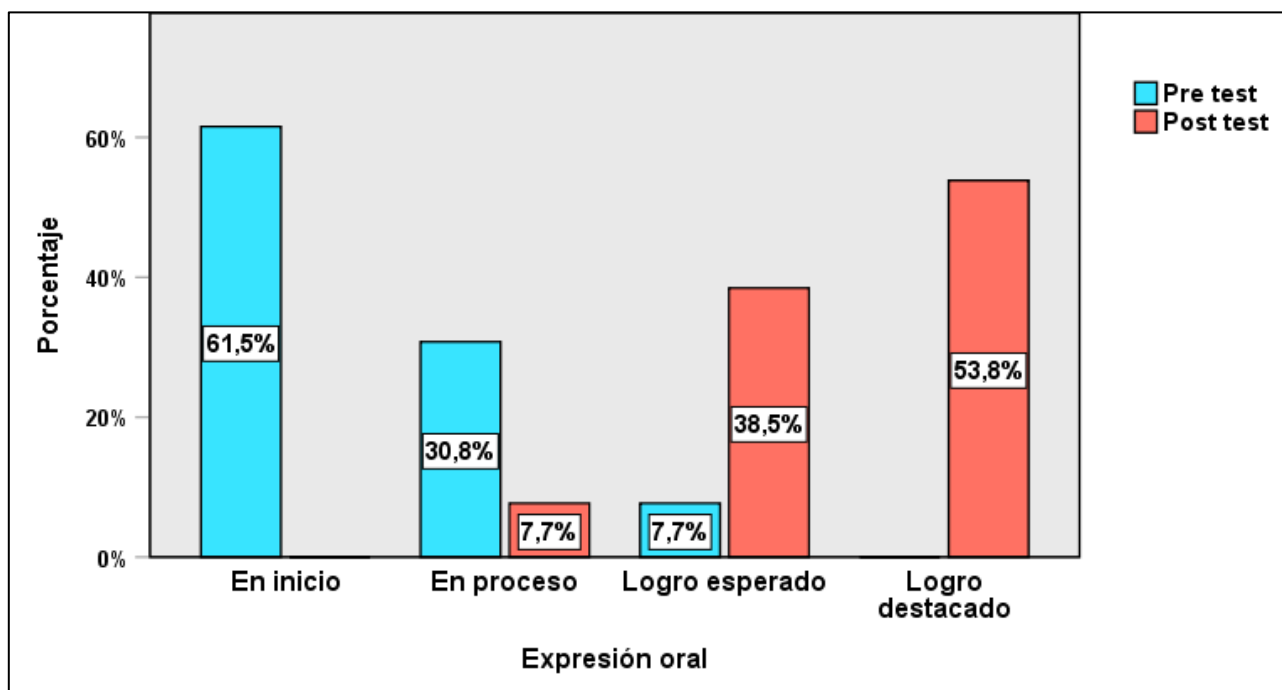
Tabla 4

Resultados para la variable Expresión oral

		Pretest		Posttest	
		F	%	f	%
Expresión oral	En inicio	16	61,5	0	0,0
	En proceso	8	30,8	2	7,7
	Logro esperado	2	7,7	10	38,5
	Logro destacado	0	0,0	14	53,8
	Total	26	100,0	26	100,0

Figura 1

Resultados para la variable Expresión oral



Los resultados para la variable expresión oral muestran que en el pretest el 61,5% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro en inicio; mientras que, el 30,8% en el nivel de logro en proceso y el 7,7% en el nivel de logro esperado. Luego de la aplicación del desarrollo del juego dramático en las sesiones de clase, en el posttest se obtuvo que el 7,7% se ubicó el nivel de logro en inicio, el 38,5% el nivel de logro esperado y el 53,8% el nivel de logro destacado.

Dicha comparación de resultados refleja la eficacia del juego dramático en la mejora de la expresión oral. En el pretest la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio y pocos en el logro esperado. Tras la aplicación de la estrategia, una porción considerable alcanzó el nivel destacado. Mostrando así que, el juego dramático al incluir distintos elementos de creatividad e interacción, permite a los estudiantes experimentar un

entorno activo y significativo. Dicha estrategia no solo mejora aspectos lingüísticos, como el vocabulario y la dicción, sino que también, fomenta la confianza, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Este cambio sugiere que el juego dramático puede ser implementado como una estrategia educativa valiosa para potenciar las competencias comunicativas de los estudiantes, contribuyendo a su desarrollo integral.

5.1.1 Resultados para la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral

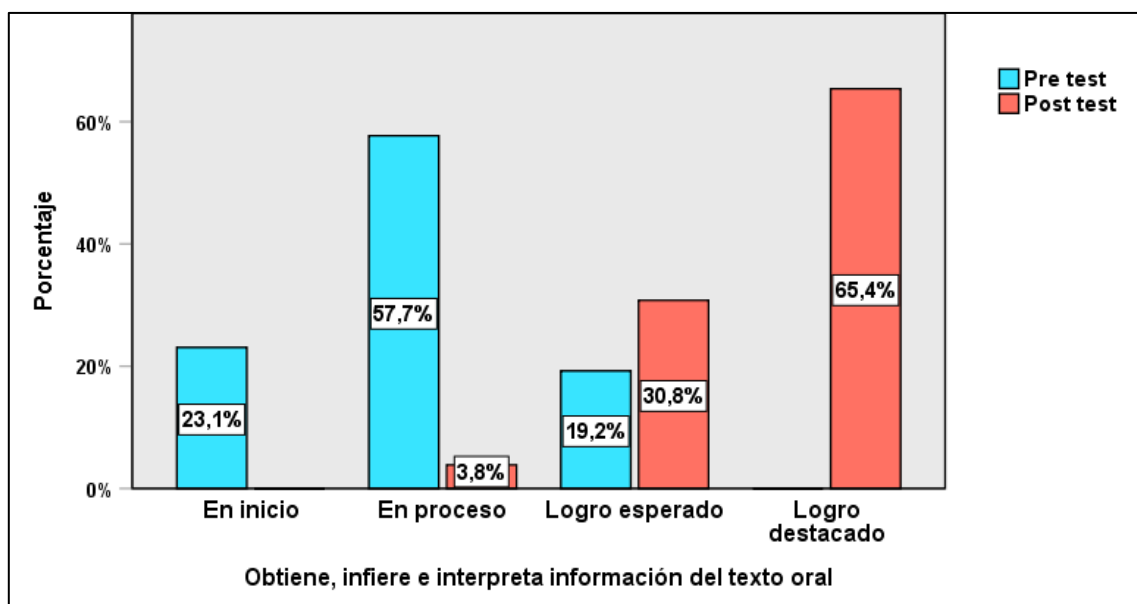
Tabla 5

Resultados para la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral

		Pretest		Posttest	
		f	%	F	%
Dimensión Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral	En inicio	6	23,1%	0	0,0%
	En proceso	15	57,7%	1	3,8%
	Logro esperado	5	19,2%	8	30,8%
	Logro destacado	0	0,0%	17	65,4%
Total		26	100,0	26	100,0

Figura 2

Resultados para la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral



Los resultados para la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral muestran que en el pretest los estudiantes de la muestra de estudio se ubicaron en un 23,1% en la categoría en inicio, mientras un 57,7% se ubican en el nivel de logro en proceso, y el 19,2% en el nivel de logro destacado. Mientras que en el postest solo un 3,8% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro en proceso, el 30,8% en el nivel de logro esperado y el 65,4% en el nivel de logro destacado.

Estos resultados demuestran que la estrategia del juego dramático ha sido altamente efectiva para desarrollar dicha dimensión. Inicialmente, la gran parte de estudiantes se ubicaron en el nivel proceso; pero tras la intervención, la gran mayoría avanzó al nivel destacado o esperado, es decir, que la mayoría logra identificar, inferir y explicar a partir de información explícita que oyen, además de expresarse con fluidez. Sin embargo, aún se

observa a un grupo reducido en el nivel proceso que presenta algunas dificultades para lograr los desempeños.

5.1.2 Resultados para la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada

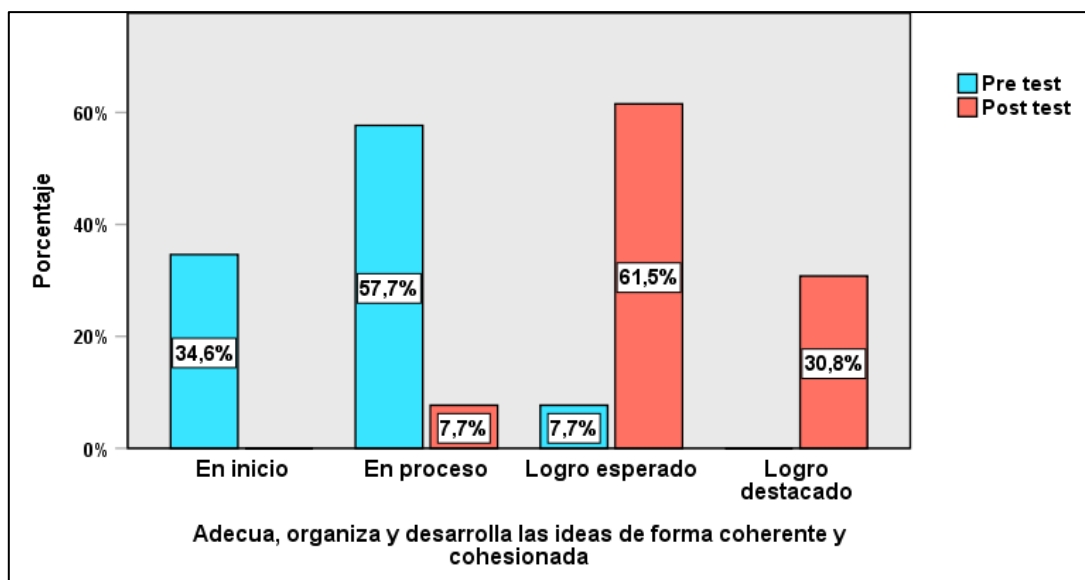
Tabla 6

Resultados para la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada

		Pretest		Posttest	
		F	%	f	%
Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	En inicio	9	34,6	0	0,0%
	En proceso	15	57,7	2	7,7%
	Logro esperado	2	7,7	16	61,5%
	Logro destacado	0	0,0	8	30,8%
	Total	26	100,0	26	100,0

Figura 3

Resultados para la dimensión adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada



Los resultados para la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada, muestran que del total de estudiantes en el pretest el 34,6% se ubicaron en el nivel de logro de en inicio, el 57,7% en el nivel de logro en proceso y el 7,7% en el nivel de logro destacado. Mientras que en el posttest el 7,7% de los estudiantes, después de la aplicación de sesiones de juego dramático, se ubicaron en el nivel de logro en proceso y el 61,5% y el 30,8% en el nivel de logro destacado.

Los resultados subrayan la efectividad del juego dramático como estrategia didáctica para mejorar esta dimensión. Inicialmente, en el pretest, un poco más de la mitad del total de estudiantes se ubicaron en el nivel proceso; sin embargo, tras la intervención, la gran mayoría logró alcanzar el nivel de logro esperado. Es decir, en el posttest, el progreso en los niveles Logro esperado y Logro destacado también sugiere que los estudiantes no solo mejoraron en

términos técnicos, como el uso de conectores y la organización secuencial de ideas, sino que también adquirieron confianza en su capacidad para expresarse de manera efectiva. Esto contribuye directamente a su desarrollo comunicativo, cognitivo y emocional, destacando el potencial del juego dramático como herramienta transformadora en el ámbito educativo.

5.1.3 Resultados para la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

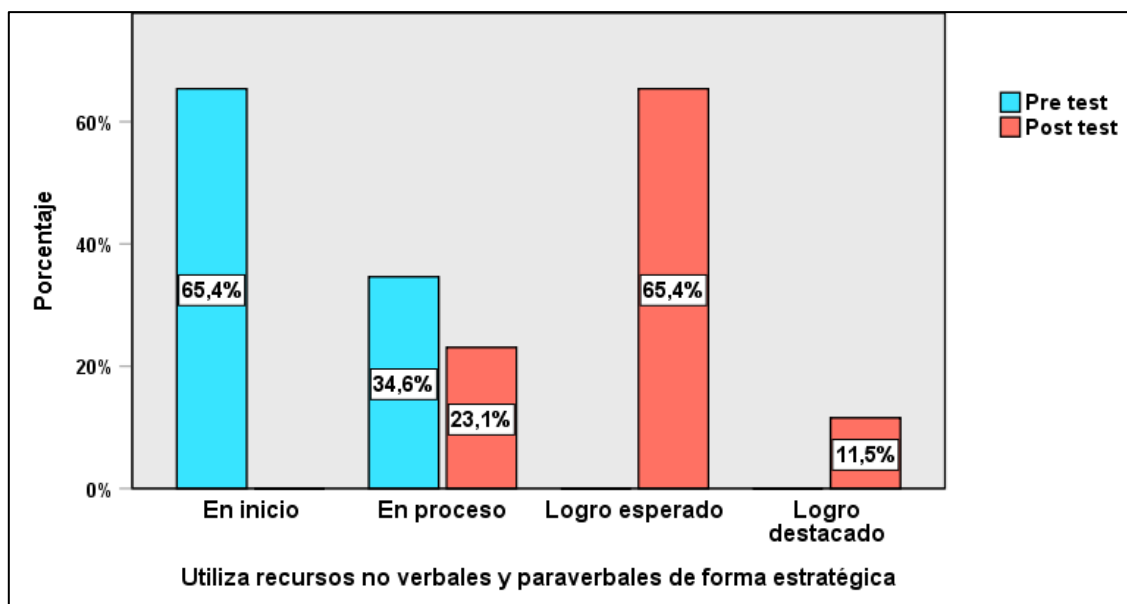
Tabla 7

Resultados para la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

		Pretest		Postest	
		f	%	f	%
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	En inicio	17	65,4%	0	0,0%
	En proceso	9	34,6%	6	23,1%
	Logro esperado	0	0,0%	17	65,4%
	Logro destacado	0	0,0%	3	11,5%
Total		26	100,0	26	100,0

Figura 4

Resultados para la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica



Los resultados para la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, muestran que, del total de estudiantes en el pretest, el 65,4% se ubicaron en el nivel de logro en inicio y el 34,1% en el nivel de logro en proceso. Mientras que, en el posttest, el 23,1% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro en proceso, el 65,4% en el nivel de logro esperado y el 11,5% en el nivel de logro destacado.

Los resultados ponen en evidencia el impacto positivo de la estrategia en la tercera dimensión. En el posttest, la mayoría de los estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro esperado y algunos lograron ubicarse en el nivel de logro destacado. Ello demuestra que, las actividades propuestas, que requieren el uso intencional de gestos, posturas y modulaciones de la voz, permitieron a los estudiantes experimentar y practicar estos recursos en contextos reales y significativos.

El aumento en los niveles de logro esperado y logro destacado resalta la capacidad de los estudiantes para integrar estos recursos de manera natural en su comunicación, haciéndola más efectiva, expresiva y comprensible. Esto sugiere que el juego dramático no solo fomenta el aprendizaje técnico, sino que también desarrolla habilidades esenciales para la interacción social y el desarrollo personal.

5.1.4 Resultados para la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

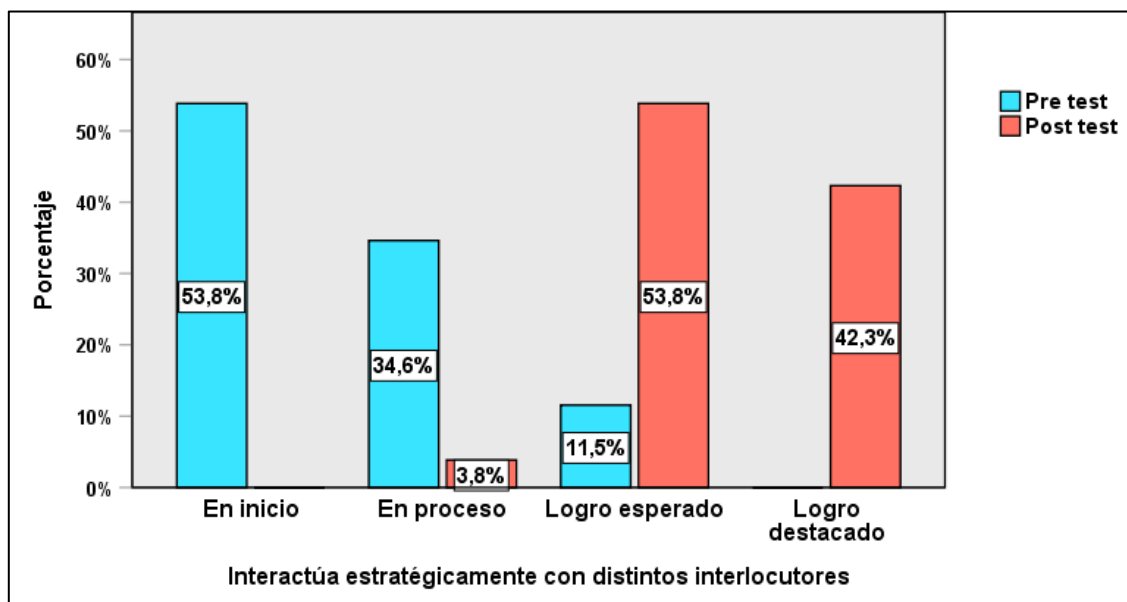
Tabla 8

Resultados para la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

		Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	En inicio	14	53,8%	0	0,0%
	En proceso	9	34,6%	1	3,8%
	Logro esperado	3	11,5%	14	53,8%
	Logro destacado	0	0,0%	11	42,3%
	Total	26	100,0	26	100,0

Figura 5

Resultados para la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores



Los resultados para la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, muestran que, del total de estudiantes en el pretest el 53,8% se ubicaron en el nivel de logro en inicio, el 34,6% en el nivel de logro en proceso y el 11,5% en nivel de logro esperado. Mientras que, en el posttest, el 3,8% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro en proceso, el 53,8% en el nivel de logro esperado y el 42,3% en el nivel de logro destacado.

La interpretación de estos resultados resalta el impacto positivo del juego dramático en la cuarta dimensión de la expresión oral. Los resultados del posttest muestran logro significativo que tuvieron los estudiantes al posicionarse en el nivel de logro esperado o logro destacado, es decir, se desarrollaron activa y adecuadamente en los intercambios orales

considerando el contexto planteado en las actividades. Asimismo, formularon interrogantes y respondieron a los mismos considerando sus saberes previos.

El notable incremento en los niveles de Logro esperado y Logro destacado indica que los estudiantes superaron sus dificultades iniciales; sin embargo, aún se observa un grupo muy pequeño de la minoría que se encuentra en proceso del logro de los desempeños.

5.1.5 Resultados para la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral

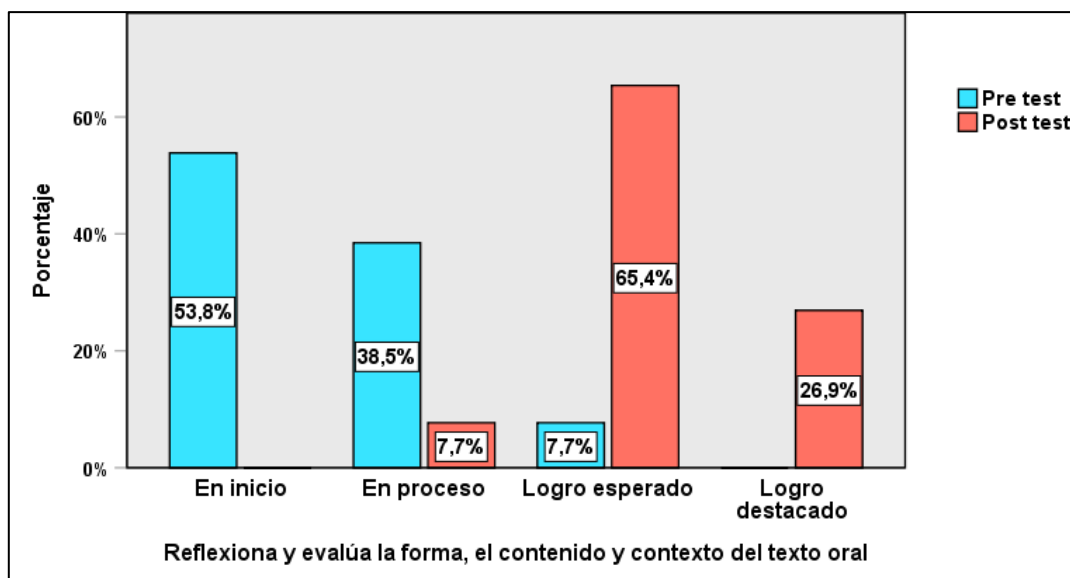
Tabla 9

Resultados para la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral

		Pretest		Postest	
		F	%	f	%
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	En inicio	14	53,8%	0	0,0%
	En proceso	10	38,5%	2	7,7%
	Logro esperado	2	7,7%	17	65,4%
	Logro destacado	0	0,0%	7	26,9%
	Total	26	100,0	26	100,0

Figura 6

Resultados para la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral



Los resultados para la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral, muestran que, del total de estudiantes en el pretest, el 53,8% se ubicaron en la categoría de en inicio, el 38,5% en el nivel de logro en proceso y el 7,7% en el nivel de logro esperado. Mientras que, en el posttest, el 7,7% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro en proceso, el 65,4% en el nivel de logro esperado y el 26,9% en el nivel de logro destacado.

El resultado destaca la eficacia del juego dramático como estrategia didáctica en la quinta dimensión de la expresión oral. La gran parte logró alcanzar el nivel de logro esperado en el posttest a comparación del pretest en el que se ubicaron en inicio o proceso. Ello demuestra que, al participar en las actividades propuestas, los estudiantes no solo

desarrollaron su capacidad para interpretar el contenido de los textos orales, sino que también aprendieron a contextualizar las ideas y evaluar su relevancia e impacto convirtiéndose en agentes críticos de su propio proceso de comunicación. El juego dramático se confirma, así como una herramienta valiosa para promover el pensamiento crítico y las competencias comunicativas.

5.2 Resultados inferenciales

5.2.1 Prueba de normalidad

Ho: Los datos de la variable expresión oral y sus dimensiones provienen de una distribución normal

Ha: Los datos de la variable expresión oral y sus dimensiones no provienen de una distribución normal

Tabla 10

Resultados para la prueba de normalidad de Shapiro Wilk para la variable Expresión oral

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Obtener, inferir e interpretar información del texto oral	,796	26	,000
	Adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada	,759	26	,000
	Utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	,604	26	,000

	Interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	,742	26	,000
	Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral	,735	26	,000
	Expresión oral	,695	26	,000
	Obtener, inferir e interpretar información del texto oral	,661	26	,000
	Adecuar, organizar y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	,750	26	,000
	Utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	,754	26	,000
Postest	Interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	,728	26	,000
	Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral	,736	26	,000
	Expresión oral	,735	26	,000

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de las encuestas

En la tabla anterior, se presentan los resultados para la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, en la que se aprecia que los p valores tanto para la variable expresión oral como sus dimensiones, en el pretest y postest, presentan distribución diferente a la normal, por tanto, se usó la prueba de hipótesis de Wilcoxon para muestras relacionadas, para analizar la diferencia en la variable expresión oral según pretest y postest.

5.2.2 Prueba de hipótesis general

Ho: La expresión oral en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: La expresión oral en el pretest y posttest no son equivalentes

Tabla 11

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la variable

Expresión oral

	Expresión oral Posttest – Expresión oral Pretest	R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z	-4,593 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	,000	0,901
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b. Se basa en rangos positivos.		

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la expresión oral entre los resultados del pretest y posttest.

Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la variable expresión oral en los estudiantes de Quinto grado la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue relevante, a favor de los resultados del posttest, dado que se obtuvo el valor de 0,901. En resumen, los datos del presente

estudio respaldan la hipótesis general planteada inicialmente, lo que demuestra que hay evidencia estadística de la influencia relevante del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral.

5.2.3 Prueba de hipótesis específicas

A. Hipótesis específica 1

Ho: La dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: La dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral en el pretest y posttest no son equivalentes.

Tabla 12

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral

	Obtener, inferir e interpretar información del texto oral Posttest – Obtener, inferir e interpretar información del texto oral Pretest	R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z	-4,584 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	,000	0,898
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b. Se basa en rangos positivos.		

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral entre los resultados del pretest y posttest. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la dimensión de obtener, inferir e interpretar información del texto oral en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue muy relevante, a favor de los resultados del posttest, dado que se obtuvo el valor de 0,898. Es decir, la evidencia estadística sugiere que la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica contribuye de manera efectiva en el desarrollo de los estudiantes para obtener, inferir e interpretar información del texto oral.

B. Hipótesis específica 2

Ho: la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en el pretest y posttest no son equivalentes.

Tabla 13

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada

Adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada Postest – Adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada Pretest		R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z	-4,574 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	,000	0,896
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b. Se basa en rangos positivos.		

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la dimensión de adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada entre los resultados del pretest y postest. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue significativo, a favor de los resultados del postest, dado que se obtuvo el valor de 0,896. En resumen, la evidencia estadística sugiere que la aplicación del juego dramático como

estrategia didáctica contribuyó de manera efectiva para fortalecer esta dimensión de la expresión oral. Los estudiantes lograron progresos relevantes en su capacidad para organizar y desarrollar ideas de manera lógica y estructurada, lo que es fundamental para una comunicación oral efectiva.

C. Hipótesis específica 3

Ho: La dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: La dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en el pretest y posttest no son equivalentes

Tabla 14

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

	Utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Posttest – Utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Pretest	R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z	-4,597 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	,000	0,902
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b. Se basa en rangos positivos.		

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica entre los resultados del pretest y posttest. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue relevante, a favor de los resultados del posttest, dado que se obtuvo el valor de 0,902. Este resultado evidencia que la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica contribuyó de manera efectiva en el desarrollo de la tercera dimensión de la expresión oral como son los recursos no verbales y paraverbales.

D. Hipótesis específica 4

Ho: La dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: La dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el pretest y posttest no son equivalentes

Tabla 15

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

	Interactuar interlocutores Postest – Interactuar interlocutores Pretest	estratégicamente Postest – estratégicamente Pretest	con con	distintos distintos	R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z		-4,579 ^b			
Sig. asintótica(bilateral)		,000			0,898
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon					
b. Se basa en rangos positivos.					

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores entre los resultados del pretest y postest. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la dimensión de interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue muy relevante, a favor de los resultados del postest, dado que se obtuvo el valor de 0,898. En resumen, los resultados confirman que

el juego dramático fue una herramienta altamente efectiva para fortalecer las habilidades de interacción estratégica de los estudiantes, fomentando un desarrollo integral en su expresión oral y comunicación interpersonal.

E. Hipótesis específica 5

Ho: La dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el pretest y posttest son equivalentes

Ha: La dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el pretest y posttest no son equivalentes

Tabla 16

Resultados para la prueba Wilcoxon para muestras independientes en la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral

	Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral Posttest – Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral Pretest	R de Rosenthal (Tamaño del efecto)
Z	-4,494 ^b	
Sig. asintótica(bilateral)	,000	0,881
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b. Se basa en rangos positivos.		

Nivel de significancia: 0,050 (5%)

p-valor (Sig. bilateral): 0,000

Conclusión: Dado que el p valor es de 0,000 y es menor que 0,050, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, por tanto, se concluye que existe diferencia significativa en la dimensión de reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral entre los resultados del pretest y postest. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la dimensión Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue relevante, a favor de los resultados del postest, dado que se obtuvo el valor de 0,881. Es decir, la evidencia estadística demuestra que la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica contribuyó de manera efectiva en el desarrollo de la quinta dimensión de la expresión oral, lo que incluye analizar los mensajes, evaluar su pertinencia y considerar los factores que influyen en la comunicación.

5.3: Confiabilidad

El coeficiente α fue propuesto en 1951 por Cronbach como un estadístico para estimar la confiabilidad de una prueba o de cualquier compuesto obtenido a partir de la suma de varias mediciones. El coeficiente α depende del número de elementos k de la escala, de la varianza de cada ítem del instrumento s_j^2 y de la varianza total s_x^2 , siendo su fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Para interpretar el valor del coeficiente de los coeficientes de confiabilidad usaremos la siguiente tabla.

Tabla 17

Rangos para interpretación del coeficiente de confiabilidad

Rango	Calificación
Por debajo de 0,60	Inaceptable
0.60 a 0.65	Indeseable
0.65 a 0.70	Mínimamente aceptable
0.70 a 0.80	Respetable
0.80 a 0.90	Muy buena

Fuente: De Vellis (2003) en (Landeró & González, 2006)

Tabla 18

Confiabilidad alfa de Cronbach para la variable Expresión oral

	Alfa de	
	Cronbach	N de elementos
Expresión oral	0,768	05

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 18 muestra los resultados de la prueba de confiabilidad alfa de Cronbach para la variable Expresión oral, la cual obtuvo un coeficiente de $\alpha=0.768$ con un total de 5 elementos evaluados. Este valor indica un nivel de consistencia interna aceptable, según los

estándares estadísticos, sugiriendo que los ítems empleados para medir la expresión oral están relacionados y miden de manera coherente la misma variable.

Un alfa de Cronbach superior a 0,7 se considera adecuado para investigaciones sociales y educativas, lo que respalda la fiabilidad del instrumento utilizado en el estudio. Este resultado implica que las dimensiones evaluadas (como coherencia, interacción y uso estratégico de recursos) contribuyen de manera consistente a la medición global de la expresión oral.

DISCUSIÓN

Conforme al objetivo de la presente investigación, que busca determinar de qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. En este sentido, con base en los hallazgos de esta investigación, se concluye que existe diferencia significativa en la expresión oral entre los resultados del pretest y posttest, dado que el p valor es de 0,000, y es menor que 0,050, en el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, la r de Rosenthal nos muestra que el tamaño del efecto de la variable uso de juego dramático sobre la variable expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 fue muy grande, a favor de los resultados del posttest, dado que se obtuvo el valor de 0,901.

En cuanto a los resultados de la variable expresión oral, se muestran que en el pretest el 61,5% de los estudiantes se ubicaron en la categoría en inicio, mientras que el 30,8% en la categoría en proceso y el 7,7% en la categoría logro esperado. Luego de la aplicación del desarrollo del juego dramático como estrategia didáctica en las sesiones de clase, en el posttest se obtuvo que el 7,7% se ubicó en la categoría de logro en inicio, el 38,5% en la categoría logro esperado y el 53,8% en la categoría de logro destacado.

Comparando nuestros resultados con investigaciones previas, encontramos algunas similitudes y aproximaciones.

Según los hallazgos encontrados, en su trabajo investigativo de (Troncoso, 2021) realizó la investigación titulada “La dramatización y la expresión oral en niños y niñas”. En ella, obtuvo como resultado que hay una relación significativa entre la dramatización y la expresión oral en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa 40236 “César

Vallejo”, es así que, se logra verificar en el resultado de las dos dimensiones que arrojó el nivel logro previsto, tomando en cuenta la rho de Spearman, 461 y su significancia bilateral, $000 < 0,05$ se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula. Por ende, los resultados obtenidos se asemejan a los hallazgos obtenidos en esta investigación.

Respecto a Sánchez (2020) en su trabajo investigativo: los juegos dramáticos, los resultados obtenidos en la post prueba del estudio realizado fueron, el 7% en el nivel bueno y el 93% en excelente; por lo tanto, que hace referencia al correcto pronunciamiento de las palabras, considerando la claridad y fluidez, el adecuado volumen y tono de voz; a la vez, la utilización de un apropiado vocabulario y una idónea postura y gestos, concluyendo que este tipo de juegos logra mejorar el nivel de expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria; quedando demostrado que la estrategia didáctica utilizada, juegos dramáticos, es apropiada y efectiva para los niños debido a que ellos aprenden jugando, en interacción con su entorno de tal manera estos resultados obtenidos son similares a los resultados obtenidos en la presente investigación.

En la investigación realizada por Herrera (2022) “El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes de nivel secundaria”, se obtuvo, como resultado, que no solo evidenciaron mejora en la expresión oral del idioma inglés, sino también, mejora en el aspecto socioemocional. En este sentido, se concluye que el juego dramático no solo ayuda a desarrollar la competencia oral, sino también en crear en el aula un ambiente seguro para que los estudiantes puedan aprender equivocándose. Por lo cual, se menciona que dicha investigación tiene una aproximación con los resultados obtenidos en esta investigación.

En la investigación realizada por Chango (2023) “Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años” obtuvo como resultado que en los 15 estudiantes de 4 a 5 años haciendo uso del juego dramático en el desarrollo de la creatividad se pudo observar que el rango de creatividad bajo fue registrado con un 0%, el rango de creatividad medio con un 53% y el rango de creatividad alto con un 47%. Por lo cual, dichos resultados se acercan levemente a los hallazgos que se obtuvieron en esta investigación.

Asimismo, en la investigación realizada por Panata (2016) “La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela república de Colombia del cantón Saquisilí”, obtuvo como resultado en su segunda aplicación del test de Torrance para medir la creatividad. Se obtuvieron como resultados un 0% en el rango bajo, 57% medio y 43% alto, por tanto, nos demuestra niveles elevados de creatividad en los estudiantes. Por lo cual se aproxima levemente a los hallazgos obtenidos en esta investigación.

Por último, en la investigación realizada por Huaraca y Chieclasto (2022) “Dramatización de cuentos infantiles y mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera”, obtuvieron como resultado que la diferencia del pretest frente al posttest incrementó de 17.9 al 29.9 puntos, dando una diferencia muy importante y significativa. Por tanto, se aproxima levemente a los resultados obtenidos en esta investigación.

CONCLUSIONES

Primera: Los resultados obtenidos en la presente investigación nos permiten concluir que, la aplicación del juego dramático en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, tuvo un efecto favorable en gran medida en el desarrollo de la expresión oral, evidenciando una diferencia significativa para esta variable, pues los resultados del pretest en el nivel de logro destacado es del 0,0% mientras que en el posttest es el 53,8%, en consecuencia, la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase es fundamental; el mismo que se comprueba con el coeficiente r de Rosenthal para el tamaño del efecto en el que se obtuvo el valor de 0,901.

Segunda: Con respecto a la dimensión de obtener, inferir e interpretar la información del texto oral existe una variación considerable a favor de los resultados del posttest con una mejora evidente en el nivel de logro destacado con un 65,4%, en comparación con los resultados del pretest con un 0,0%. Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue relevante, lo cual se constata a partir del coeficiente r de Rosenthal para el que se obtuvo el valor de 0,898.

Tercera: Con respecto a la dimensión de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada, existe una diferencia significativa a favor de los resultados del posttest con una mejora en el nivel de logro esperado con un 61,5%, en comparación con los resultados del pretest con un 7,7%. Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue relevante, lo cual se constata a partir del coeficiente r de Rosenthal para el que se obtuvo el valor de 0,896.

Cuarta: Con respecto a la dimensión de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, existe una diferencia significativa a favor de los resultados del posttest con una mejora en el nivel de logro esperado con un 65,4%, en comparación con los resultados del pretest con un 0,0%. Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue relevante, lo cual se constata a partir del coeficiente r de Rosenthal para el que se obtuvo el valor de 0,902.

Quinta: Con respecto a la dimensión de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, existe una diferencia significativa a favor de los resultados del posttest con una mejora en el nivel de logro esperado con un 53,8%, en comparación con los resultados del pretest con un 11,5%. Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue relevante, lo cual se constata a partir del coeficiente r de Rosenthal para el que se obtuvo el valor de 0,898.

Sexta: Con respecto a la dimensión de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral, existe una diferencia significativa a favor de los resultados del posttest con una mejora en el nivel de logro esperado con un 65,4%, en comparación con los resultados del pretest con un 7,7% .Asimismo, el efecto de la incorporación del juego dramático en las sesiones de clase en los estudiantes del Quinto Grado de primaria de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028, fue relevante, lo cual se constata a partir del coeficiente r de Rosenthal para el que se obtuvo el valor de 0,881.

SUGERENCIAS

Primera: Se recomienda que las entidades encargadas de la educación, como el MINEDU, UGEL y otras instituciones, promuevan la capacitación docente en la aplicación del juego dramático como estrategia pedagógica en las sesiones de aprendizaje.

Segunda: El juego dramático es una estrategia flexible que puede aplicarse a estudiantes de distintas edades y contextos, lo que permite su adaptación a diversas áreas curriculares y el desarrollo de diferentes ejes temáticos.

Tercera: Se sugiere implementar esta estrategia de manera progresiva, ajustando el nivel de dificultad según la edad de los estudiantes y el contenido a trabajar.

Cuarta: Para futuras investigaciones sobre el juego dramático como estrategia didáctica, se recomienda profundizar en su aplicación en contextos rurales, considerando sus particularidades y desafíos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arrau, M. (sf). *La práctica de La práctica de la improvisación*. Manuscrito no publicado
- Barahona, C. (2017) *Role plays in mathematical-Logical development in initial education*,
Revista Universidad de Guayaquil, ISSN 2477-913X
- Barba, J. (2011). *Posibilidades para enseñar mediante el teatro de sombras*. Redeporte. 4,
45-48.
- Baldwin, P. (2014). El arte dramático aplicado a la educación. *Educacion artistica y
creatividad*. ediciones Moratas, s. l. (2014) Mejía Lequerica, 12. 28004 - Madrid
www.edmorata.es - morata@edmorata.es
- Bertram, G. (2021). Improvisations as Normative Practice. *The Routledge Handbook of
Philosophy and Improvisation in the Arts*.
- Briseño, A. (2012). *Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de lenguaje oral y
escrito de alumnos de preescolar*. recuperado de
<https://eduneuro.com/revista/index.php>.
- Cáceda, L. (2022). *La creatividad en la improvisación. La creatividad en la improvisación
teatral*. Editorial Teatro Vivo.
- Carrasco , S. (2019). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para
diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Chago, V. (2023). *Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5
años*. Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/content>.
- Castillo, C. (2019). *Desarrollo de la expresión oral en los niños de educación inicial*,
[Trabajo de grado]. Repositorio digital UNTUMBES.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1229>

- Castillo, P. & Tigre, M. (2021). *Desarrollo de la articulación del lenguaje expresivo en los infantes del paralelo 2 A del Centro de Educación Inicial Totoracocha Cuenca-Ecuador* [Trabajo de pregrado, UNAE]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Educación UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1962>
- Cruz, D. (2020). *Expresión oral: una problemática por abordar*. Sciendo,23(4) <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.035>
- De Ponga, J. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria. *Encuentro Journal de Filosofía Moderna*. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1920>
- García, A. (2009). *¿Cuál es la vida del teatro de sombras?* en Contribuciones a las Ciencias Sociales, Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/cccss/06/amgg2.htm>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
- Garrán, s. (2016). *La comunicación oral. actividades para el desarrollo de la expresión oral*. Revista electrónica: <https://revistas.uva.es/index.php/ogigia/article/view/3402>
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez, J. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, 10 (4), 5-13.
- González, J., et al., (2013). *Consideraciones metodológicas sobre la evaluación de la competencia oral en L2*. Revista Educativa, 15(3), 1–20. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607
- Guerra, D., & Limo, A. (2021). *Observatorio de la educación peruana*. Obtenido de <https://obepe.org/covid-19/los-nuevos-desafios-de-la-comunicacion-oral-en-pandemia/>

- Gutiérrez, M., & Uribe, R. (2017). *Cuando es posible hablar y escuchar mejor de como ya hablamos y escuchamos*. Oralidad-Es, 1(2), 192–204. <https://revistaoralidad-es.com/index.php/ro-es/article/view/28>
- Herranz, A. & López, V. (2015). *La expresión corporal en educación infantil. Resultados encontrados*. La peonza, Revista de educación física para la paz, 10(23-44) ISSN
- Herrera, Y. (2022). *El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa pública*. [Tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UARM., Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12833/2467>
- Huaraca, Y., & Chicllasto, G. (2022). *Dramatización de cuentos infantiles y mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la institución educativa Fortunato Luciano Herrera, Cusco - 2021*. Cusco. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/44>
- Klauer, M. (2022). *Fundamentos de la improvisación teatral*. Editorial Escena Creativa.
- Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil* [Tesis de Maestría] Repositorio Institucional- Universidad Internacional de La rioja.
- Madrona, P., et al. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de educación, 47, 71- 96.
- Martínez, A., et al., (2015). *La expresión oral en los niños y los cuentos*. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura
- Martel, M., & Bar, A. (2019). Educación Inicial: *Indagaciones acerca de las construcciones metodológicas en salas de 5 años*. Educación, lenguaje y sociedad, (16), 10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7171400>.

- MINEDU, (2016). *Currículum nacional: Educación básica* (pág. 146). Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Montero, B. (2017). *Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. Pensamiento Matemático, VII (1), 75-92.
- Morón, M. (2011). “El juego dramático en la educación infantil”. *Revista Temas para la Educación: revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Nanjari, R., et al, (2021). *El juego y la convivencia escolar en niñas y niños y niñas: una revisión*. (37), 133-156. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8238520.pdf>
- Navarro, R. & Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Editorial Andalucía: Octaedro
- Panata, D. (2016) “*La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela república de Colombia del cantón Saquisilí*” [Tesis de licenciatura] repositorio institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23218>.
- Polo, C., & et.al. (2018). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Quintana, A., et.al. (2021). *La locución radial y su efecto en la expresión oral en estudiantes de educación primaria*. Centro Universitario de Guantánamo.
- Riera, M., et al. (2022). *El juego dramático como expresión del desarrollo de la expresión oral*. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*.

- Rivero, L., (2013). *La expresión dramática en educación infantil: desarrollo de las capacidades comunicativas a través del juego dramático* [Tesis de Maestría], Repositorio Institucional- Universidad Internacional de La Rioja].
- Rosas, C., et al. (2021). *Premisas para la enseñanza de la expresión oral en Chile*. Estudios pedagógicos (Valdivia)
- Sánchez, C., (2020). *Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria*, Trujillo 2019. [tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44749>
- Sarlé, M., (2014). *El juego dramático como contenido de enseñanza. la educación en la primera infancia*).
- Seves, Y., (2018). la educación física en la sombra. *El teatro de sombras facilitador*, revista Digital de Educación Física. Año 9, Num. 53 (julio-agosto de 2018) <http://emasf.webcindario.com>
- Sosa, H., et al., (2016). La práctica de formación inicial en la educación superior. *Didasc@lia: didáctica y educación* ISSN 2224-2643, 7(6), 115-126.
- Tamayo, M. (2015). El proceso de la investigación científica (p. 114). Editorial Limusa.
- Tejerina, I., (2006). *El juego dramático en la educación primaria*. Biblioteca Virtual Universal. Obtenido de <https://biblioteca.org.ar/libros/132558.pdf>
- Troncoso, D. (2022). *La dramatización y la expresión oral en niños y niñas de 4, y 5 años de la I.E.I. “César Vallejo” Pucchún, Mariscal Cáceres, Camaná, Arequipa 2021*[Tesis pregrado]. Recuperado de <https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle>.

- Vidales, R. (2013). *Cero en expresión oral. sociedad. el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional*. Recuperado de: repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4065/
- Venegas, M., et al. (2010). *El Juego infantil y su metodología*. revista de innovación y calificación, s.l.
- Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en la institución educativa inicial cuna jardín hospital amazónico de Yarinacocha - Pucallpa*, 2018.
- Venegas, M., García, M., & Venegas, A. (2010). *El Juego infantil y su metodología*. revista innovación y calificación, s.l. <http://www.editex.es/publicacion/el-juego-infantil-y-su-metodologia-534.aspx>
- Zavaleta, K., & de la Cruz, P. (2023). *Praxis profesionales de los docentes para fortalecer la expresión oral en los estudiantes*. Horizontes. Revista en Ciencias De La Educación, 7(30), 2146–2159. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.654>

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
Juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028 - Cusco 2024	¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?	Determinar de qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en el desarrollo de expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.	La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.	Variable Independiente Juego dramático Dimensiones: • Juego de roles • Improvisación • Teatro de sombras
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
	1. ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad obtiene, infiere e interpreta información del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?	1. Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de obtener, inferir e interpretar la información del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. .	1. La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de obtener, inferir e interpretar la información del texto oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 2. La aplicación del juego dramático como	Variable Dependiente Expresión Oral Dimensiones:

	2. ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad adecúa, organiza y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028? 3. ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028? 4. ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en estudiantes de la	2. Identificar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 3. Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 4. Identificar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de interactuar estratégicamente con sus distintos interlocutores en estudiantes de la	estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 3. La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 4. La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de interactuar estratégicamente con sus distintos interlocutores en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo	● Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral. ● Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
--	--	---	---	--

	Institución Educativa Ucchullo Grande 50028? 5. ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028?	Institución Educativa Ucchullo Grande 50028. 5. Precisar en qué medida el juego dramático como estrategia didáctica mejora la capacidad de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.	Grande 50028. 5. La aplicación del juego dramático como estrategia didáctica influye significativamente en la capacidad de reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes de la Institución Educativa Ucchullo Grande 50028.	● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral
--	--	---	--	--

Anexo 2

RÚBRICA

COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA				
CAPACIDADES	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio
	4	3	2	1
Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral.	Recupera con exactitud información explícita que presenta el interlocutor e integra vocabulario que incluye sinónimos y términos pertinentes al propósito comunicativo. Explica con precisión el tema, el propósito comunicativo y realiza inferencias del texto oral. Se expresa con fluidez, mantiene un ritmo adecuado y eficaz, asimismo utiliza las pausas estratégicamente.	Recupera información explícita que presenta el interlocutor seleccionando datos específicos e integra en gran parte vocabulario que incluye sinónimos. Explica el tema, el propósito comunicativo y realiza inferencias del texto oral. Se expresa con fluidez y mantiene un ritmo adecuado.	Recupera con dificultad información explícita que presenta el interlocutor e integra poco vocabulario que incluye sinónimos. Presenta algunas dificultades para explicar el tema, el propósito comunicativo y no realiza inferencias del texto oral. Tiene dificultades para expresarse con fluidez y mantener un ritmo adecuado presentando muchas pausas innecesarias.	Presenta deficiencias para recuperar información explícita que presenta el interlocutor, tiene dificultades para integrar vocabulario que incluye sinónimos. No logra explicar el tema, el propósito comunicativo ni formula inferencias del texto oral. No se expresa con fluidez ni logra mantener un ritmo adecuado presentando muchas pausas prolongadas innecesarias.
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa con seguridad y precisión ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Se comunica considerando las características del texto oral. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información y mantener el hilo temático. Expresa enunciados enlazados por variados conectores (ej.: después, también).	Expresa ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Se comunica considerando las características del texto oral. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y casi siempre las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Expresa enunciados enlazados por conectores (ej.: después, también).	Tiene dificultades para expresar ideas y emociones de forma coherente y cohesionada oral. Considera algunas características del texto del oral. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y en ocasiones las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Expresa algunos enunciados enlazados por conectores (ej.: después, también).	Presenta deficiencias para expresar ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. No considera las características del texto oral. Le cuesta ordenar y jerarquizar ideas en torno a un tema y nunca las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Le cuesta enlazar enunciados con conectores (ej.: después, también).
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea de forma apropiada gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Utiliza un adecuado volumen, entonación y ritmo de voz para transmitir sus ideas; y produce efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. Siempre mantiene contacto visual con los interlocutores.	Casi siempre emplea gestos y movimientos corporales que enfatiza lo que dice. Utiliza un adecuado volumen, entonación y ritmo de voz para transmitir sus ideas; casi siempre produce efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. Casi siempre mantiene contacto visual con los interlocutores.	A veces emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. A menudo utiliza un adecuado volumen, entonación y ritmo de voz para transmitir sus ideas. A veces produce efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. A veces mantiene contacto visual con los interlocutores.	Casi nunca emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Presenta deficiencias en el volumen, entonación y ritmo de voz para transmitir sus ideas; casi nunca produce efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. No logra mantener contacto visual con los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en los intercambios orales alternando eficientemente el rol de hablante y oyente. Siempre recurre a sus saberes previos para realizar comentarios, aporta nueva información y formula interrogantes activamente. Asimismo, siempre considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Participa activamente en los intercambios orales alternando el rol de hablante y oyente. Casi siempre recurre a sus saberes previos para realizar comentarios, aporta nueva información y formula interrogantes. Asimismo, casi siempre considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	A menudo participa en los intercambios orales alternando el rol de hablante y oyente. A veces recurre a sus saberes previos para realizar comentarios, no aporta nueva información y no formula interrogantes voluntariamente. Asimismo, ocasionalmente considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Tienen dificultad para participa en los intercambios orales alternando el rol de hablante y oyente. Casi nunca recurre a sus saberes previos ni aporta nueva información, no formula interrogantes. Asimismo, casi nunca considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Evalúa eficientemente la coherencia y cohesión de ideas; también, la utilidad de recursos verbales, no verbales y paraverbales. Opina con seguridad como hablante y oyente sobre el tema del texto oral. Siempre justifica su posición sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.	Evalúa en gran parte la coherencia y cohesión de ideas; también, la utilidad de recursos verbales, no verbales y paraverbales. Opina como hablante y oyente sobre el tema del texto oral. Casi siempre justifica su posición sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.	A menudo evalúa la coherencia y cohesión de ideas; también, la utilidad de recursos verbales, no verbales y paraverbales. A veces opina como hablante y oyente sobre el tema del texto oral. Ocasionalmente justifica su posición sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.	Tiene dificultad para evaluar la coherencia y cohesión de ideas; también, la utilidad de recursos verbales, no verbales y paraverbales. Casi nunca opina como hablante y oyente sobre el tema del texto oral. Presenta deficiencias para justificar su posición sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.
--	--	---	---	--

ESCALA DE VALORACIÓN			
En inicio (1)	En proceso (2)	Logro esperado (3)	Logro destacado (4)
5-10	11-13	14-17	18-20

Anexo 3

BASE DE DATOS

SE COMUNICA ORALMETE EN SU LENGUA MATERNA PRE-TEST						
N°	Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral.	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Expresión oral
1	2	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	3	2	2	2	2	2
4	1	2	1	1	1	1
5	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2
7	1	1	1	1	1	1
8	2	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1
10	2	1	1	1	1	1
11	2	2	1	1	2	1
12	2	2	1	1	2	1
13	2	2	2	3	2	2
14	2	2	1	1	1	1
15	2	1	1	1	1	1
16	2	2	2	2	2	2
17	1	2	1	2	1	1
18	3	3	2	3	3	3
19	3	3	2	3	3	3
20	2	2	1	2	1	1
21	3	2	2	2	2	2
22	2	1	1	1	1	1
23	1	2	1	1	1	1
24	2	2	1	2	2	2
25	3	2	2	2	2	2
26	2	1	1	1	1	1

SE COMUNICA ORALMETE EN SU LENGUA MATERNA POST-TEST						
N°	Obtiene, infiere e interpreta información del texto oral.	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Expresión oral
1	3	3	3	4	3	3
2	3	3	2	3	3	3
3	4	4	3	4	3	4
4	3	3	3	3	3	3
5	4	4	3	4	3	4
6	4	4	4	4	4	4
7	4	3	3	3	3	3
8	4	3	3	4	3	4
9	2	2	2	3	2	2
10	4	4	3	3	3	4
11	3	3	2	3	3	3
12	4	3	3	3	4	4
13	4	4	3	4	3	4
14	4	3	3	3	3	3
15	4	3	3	4	3	4
16	4	3	3	3	4	4
17	3	3	2	3	3	3
18	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4
20	4	3	3	3	4	4
21	4	4	3	4	3	4
22	3	2	2	2	2	2
23	3	3	3	3	3	3
24	4	3	3	3	3	3
25	4	3	3	4	4	4
26	3	3	2	3	3	3

Anexo 4: SOLICITUD Y CONSTANCIA DE APLICACIÓN

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

Mgtr. HIPOLITA QQUELLON HUAMÁN
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA UCCHULLO GRANDE
50028

Nosotras, **MELANY SHEYLA HUANCA MAMANI**, identificada con DNI N° 74913948 y **DEYSI VANESSA QUISPE QUISPE**, identificada con DNI N° 74902564, Ante Ud. Respetuosamente nos presentamos y exponemos:

Que, habiendo culminado la carrera profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, solicitamos a Ud. permiso para realizar trabajo de Investigación en su Institución sobre **“Juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral”** para optar el título de Licenciadas en Educación Primaria.

POR LO EXPUESTO:

Rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Cusco, 19 de enero del 2024



UGEL CUSCO

[Signature]
Mg. Hipólita Quellón H.
DIRECTORA

[Signature]
MELANY SHEYLA HUANCA MAMANI
DNI N° 74913948

[Signature]
DEYSI VANESSA QUISPE QUISPE
DNI N° 74902564



PERÚ

Ministerio
de EducaciónDIRECCION REGIONAL DE
EDUCACION DE CUSCOUNIDAD DE GESTION
EDUCATIVA LOCAL CUSCOI.E.MX. N° 50028
UCCHULLO GRANDE

**"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA
COMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"**
"Cusco capital Histórica de la Humanidad"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50028 DE UCCHULLO GRANDE DISTRITO, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DEL CUSCO, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, las bachilleres DEYSI VANESSA QUISPE QUISPE y MELANY SHEYLA HUANCA MAMANI egresadas de la escuela profesional de educación Primaria, de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, aplicaron su Proyecto de Investigación titulada "JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA UCCHULLO GRANDE 50028 - CUSCO 2024", comprendido entre el periodo del día 18 de marzo al 14 de junio del 2024.

Se expide la presenta constancia a solicitud del interesado, para los fines que viera por conveniente.

Cusco, 2 de agosto de 2024



UGEL CUSCO

Mg. Hipólita Qquellón P.
DIRECTORA

Anexo 5: Ficha de Validación Del Instrumento

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
- 1.2. Institución donde labora
- 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación
- 1.4. Autor del instrumento

Dr. Máximo Córdova Huamani
Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
Rúbrica aplicado a estudiantes de quinto grado de primaria para medir la expresión oral
Bach. Melany Sheyla Huanca Mamani
Bach. Deysi Vanessa Quispe Quispe

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20					REGULAR 21-40					BUENA 41-60					MUY BUENA 61-80					EXCELENTE 81-100				
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100			
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.																	X								
2. OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto la práctica de valores (disciplina y respeto).																	X								
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.																								X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.																								X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la práctica de valores (disciplina y respeto).																								X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de la práctica de valores.																									
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																	X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																								X	

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

90%

VALIDACIÓN CUALITATIVA

Excelente

Cusco, 09 de 02 de 2024

Dr. Máximo Córdova Huamani
DNT-23845466

MATRIZ DE VALIDACIÓN

- I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del Informante

1.2. Institución donde labora

1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación

1.4. Autor del instrumento
- Mag. Niel Agripino Palomino Gonzales

Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Rúbrica aplicado a estudiantes de quinto grado de primaria para medir la expresión oral

Bach. Melany Sheyla Huanca Mamani

Bach. Deysi Vanessa Quispe Quispe

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20					REGULAR 21-40					BUENA 41-60					MUY BUENA 61-80					EXCELENTE 81-100				
			0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100				
1. CLARIDAD		El lenguaje se presenta de manera clara.															X										
2. OBJETIVIDAD		Expresado para ser medible en cuanto la práctica de valores (disciplina y respeto).															X										
3. ACTUALIDAD		Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.															X										
4. ORGANIZACIÓN		Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.															X										
5. SUFICIENCIA		Comprende los aspectos de cantidad y calidad.															X										
6. INTENCIONALIDAD		Adecuado para determinar la práctica de valores (disciplina y respeto).															X										
7. CONSISTENCIA		Basado en aspectos teóricos y científicos de la práctica de valores.															X										
8. COHERENCIA		Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.															X										
9. METODOLOGÍA		La estrategia responde al propósito de investigación.															X										

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

75%.

VALIDACIÓN CUALITATIVA

Muy Buena

Cusco, 07 de 02 de 2024


Mag. Niel Agripino Palomino Gonzales

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y nombres del informante
- I.2. Institución donde labora
- I.3. Nombre del instrumento sujeto a validación
- I.4. Autor del instrumento

Mr. Sumiko Ovalle Villena
 : Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
 : Rúbrica aplicado a estudiantes de quinto grado de primaria para medir la expresión oral
 : Bach. Melany Sheyla Huanca Mamani
 Bach. Deysi Vanessa Quispe Quispe

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20					REGULAR 21-40					BUENA 41-60					MUY BUENA 61-80					EXCELENTE 81-100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100				
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
2. OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto la práctica de valores (disciplina y respeto).																									
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.																									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.																									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la práctica de valores (disciplina y respeto).																									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de la práctica de valores.																									
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																									

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

90%

VALIDACIÓN CUALITATIVA

Excelente

Cusco, 27 de ... 01... de 20...

(Firma)

Mgr. Sumiko Ovalle Villena

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 1.2. Institución donde labora
 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación
 1.4. Autor del instrumento

Mgt. Betel Gonzales Barrionuevo

: Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
 : Rúbrica aplicado a estudiantes de quinto grado de primaria para medir la expresión oral
 : Bach. Melany Sheyla Huanca Mamani
 Bach. Deysi Vanessa Quispe Quispe

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20					REGULAR 21-40					BUENA 41-60					MUY BUENA 61-80					EXCELENTE 81-100				
			0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100				
1. CLARIDAD		El lenguaje se presenta de manera clara.																									
2. OBJETIVIDAD		Expresado para ser medible en cuanto la práctica de valores (disciplina y respeto).																									
3. ACTUALIDAD		Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																									
4. ORGANIZACIÓN		Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.																									
5. SUFICIENCIA		Comprende los aspectos de cantidad y calidad.																									
6. INTENCIONALIDAD		Adecuado para determinar la práctica de valores (disciplina y respeto).																									
7. CONSISTENCIA		Basado en aspectos teóricos y científicos de la práctica de valores.																									
8. COHERENCIA		Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																									
9. METODOLOGÍA		La estrategia responde al propósito de investigación.																									

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

80%

VALIDACIÓN CUALITATIVA

Muy buena

Cusco, 16 de ... de 2024

Betel Gonzales
 Mgt. Betel González Barrionuevo

Anexo 6: sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Miércoles, 27 de marzo de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Conocemos el juego dramático”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

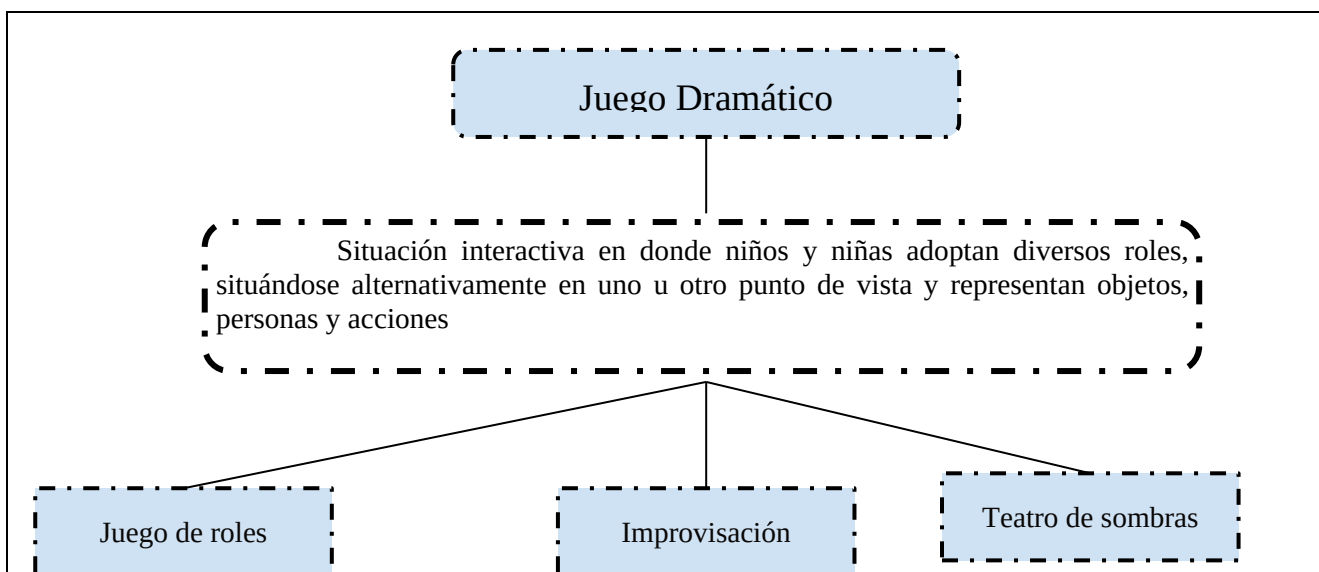
COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Recupera información explícita de textos orales que escucha con vocabulario de uso frecuente y sinónimos (instrucciones, narración, exposición, comentario, debate, etc.) Adecúa su texto eligiendo el registro formal (disculpe, ¿podría decirme qué hora es?) del informal (¡Hey! dime la hora), de acuerdo con sus interlocutores y el contexto - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Recupera información relevante del texto y la da a conocer con facilidad. -Adecua su discurso de acuerdo con los interlocutores. -Emplea recursos verbales y no verbales en su discurso.	Participa en una mesa redonda para argumentar e interiorizar sus ideas y aplica la escucha activa
			Instrumento
			Lista de cotejo
	Orientación al bien común		

ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes y/o acciones observables
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. - Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo el video Tener listo la imagen	Fichas, imágenes y videos Laptop

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Se presentan las siguientes imágenes de un rompecabezas:    Responden las siguientes preguntas: • ¿Qué imagen lograron armar? • ¿Qué nos da a conocer cada una de las imágenes? • ¿les gustaría recrear las imágenes observadas? • ¿Creen que podemos aplicar esa técnica en el salón? Se comunicamos el propósito de la sesión: “Explora e interioriza la estrategia del juego dramático, argumentando ideas con sus pares en una mesa redonda para conocer aún más sobre el juego dramático” Proponemos con los estudiantes los acuerdos de convivencia que les permitirán trabajar en un clima favorable durante el desarrollo de la presente sesión.	
DESARROLLO	75 min
Se presenta información en diapositivas sobre el juego dramático:	



Antes del discurso

Organizamos nuestras ideas de lo aprendido en clases en nuestro esquema correspondiente

¿Qué es el juego dramático?	¿Qué es el juego de roles?	¿En qué consiste el teatro de sombras?	¿Qué es la improvisación?

Establecemos acuerdos para participar como oyentes y hablantes en la mesa redonda.

Durante el discurso

Para iniciar con la actividad programada se les pide a los estudiantes que puedan expresar sus ideas con claridad y un volumen de voz adecuado asimismo escuchar a sus compañeros

Respondemos las siguientes interrogantes:

- ❖ ¿Cómo defines el juego dramático?
- ❖ ¿En cuántas partes se clasifican?
- ❖ ¿Qué función cumple cada uno?
- ❖ ¿Crees que cada uno de sus partes cumple una función importante dentro del juego?
- ❖ ¿Crees que podemos poner en práctica cada una de estas?

Después del discurso

Responden y formulan preguntas en relación al contenido del texto escuchado.

Realizan una autoevaluación utilizando la siguiente ficha.

En mi participación	Sí	No	¿Cómo puedo mejorarlo?
¿Todos mis argumentos fueron vinculados a la idea principal?			
¿Respondí con claridad a las preguntas planteadas?			
¿Plantee preguntas en base a lo hablado?			
¿Tuve en cuenta las ideas que planifiqué?			
¿Utilicé un tono y volumen de voz adecuado al participar?			
¿Participé adecuadamente como hablante y oyente en la mesa redonda?			
¿Respete los acuerdos antes considerados?			

CIERRE

5 min

Finalizamos mediante el diálogo con las siguientes interrogantes:

- ❖ ¿Qué hicimos hoy?
- ❖ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
- ❖ ¿Qué dificultades tuve?
- ❖ ¿Qué debo hacer para mejorar?
- ❖ ¿Crees que podemos poner en práctica lo aprendido?

Beth Gonzales

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

M. Hipólita Oquellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Miércoles, 3 de abril de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Participamos de un juego de roles sobre las emociones”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Recupera información explícita de textos orales que escucha con vocabulario de uso frecuente y sinónimos (instrucciones, narración, exposición, comentario, debate, etc.) Adecúa su texto eligiendo el registro formal (disculpe, ¿podría decirme qué hora es?) Del informal (¡Hey, dime la hora), de acuerdo con sus interlocutores y el contexto - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Organiza la información más relevante del texto y la da a conocer con facilidad. -Adecua su discurso de acuerdo con los interlocutores. -Emplea recursos no verbales y se centra en el personaje asignado.	Participa expresando y describiendo sus emociones en un juego de roles para comunicándose de forma clara y asertiva
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		

	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias. Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.
--	--

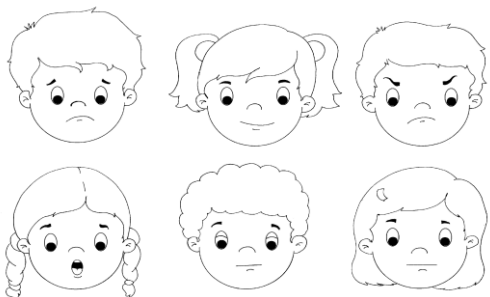
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo el video Tener listo la imagen	Fichas, imágenes y videos Laptop

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Se presenta el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=xtcQFO-FlpE Responden a las preguntas: • ¿Qué emociones identificaste en los videos? • ¿Cómo te diste cuenta? • ¿Cómo expresamos nuestras emociones? Se comunica el propósito de la sesión: “Participa representando y expresando tus emociones en distintas situaciones mediante el juego de roles para desenvolverse de forma asertiva sus nuestros pares”.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. ○ Levantar la mano para pedir la palabra ○ Respetar la opinión de los compañeros ○ Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
Antes del juego dramático Lee y observa la siguiente situación, descríbela:   Responden las preguntas: • ¿Qué emociones están experimentando las personas en cada situación? • ¿Cómo reaccionarían ustedes? ¿Por qué?	

- ¿Qué crees que se debería hacer en ambos casos?
- ¿Por qué las emociones que expresamos son distintas en diversas situaciones?

Expresan las siguientes emociones usando gestos de su rostro y su cuerpo:



Observan un video de las emociones básicas:

<https://www.youtube.com/watch?v=qBZSlGo4N1k&t=223s>

Reflexiona y responden a preguntas:

- ¿Qué son las emociones?
- ¿Qué emociones observaste en el video?
- ¿Cómo se expresa una emoción?

Se plantea la estrategia “Juego de roles de las emociones”, para ello se forma 5 grupos y se realiza un sorteo.

ACTIVIDAD: JUEGO DE ROLES DE LAS EMOCIONES	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente y se elige un representante. Cada grupo asumirá el rol de una emoción y tendrá que representar una situación cotidiana en base a ello. Cada representante pasará para sortear las emociones: • Enojo • Elegía • Tristeza • Miedo • Sorpresa	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 7 minutos para elegir y asignar un rol a cada integrante de su grupo. 4. Cada grupo tendrá un máximo de 5 minutos y un mínimo de 3 para la representación.

Se da el tiempo indicado a todos los grupos para la respectiva organización.

Durante del juego dramático

Para iniciar con las representaciones programadas se les pide a los estudiantes que observen la ruleta que determinará la emoción que iniciará.



Después del juego dramático

Socializamos y recordamos las representaciones de todos los grupos y pedimos a los estudiantes completar el siguiente cuadro de doble entrada con sus compañeros de su grupo con las diversas situaciones observadas, luego leen voluntariamente y explica cómo identificaron la emoción.

Emociones	Situaciones
Alegría	
Enojo	
Tristeza	
Miedo	
Sorpresa	

CIERRE

5 min

Finalizamos mediante el diálogo con las siguientes interrogantes:

- ❖ ¿Qué hicimos hoy?
- ❖ ¿Qué dificultades tuve?
- ❖ ¿Qué debo hacer para mejorar?
- ❖ ¿Qué otras situaciones se pudieron representar?

Beth Gonzales

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

Mg. Hipólito Quellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes, 05 de abril de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Aplicamos la improvisación en la actividad “Continúa la frase”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Adecúa su texto eligiendo el registro formal (disculpe, ¿podría decirme qué hora es?) del informal (¡Hey! dime la hora), de acuerdo con sus interlocutores y el contexto - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	- Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. - Emplea recursos verbales y no verbales en su discurso. - Mantiene la postura y un tono de voz adecuado con el público.	Participa en una actividad de improvisación en la que genera ideas, crea diálogos adecuados a diferentes situaciones, demostrando creatividad y fluidez verbal.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. - Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener los materiales listos	Laptop, recursos virtuales

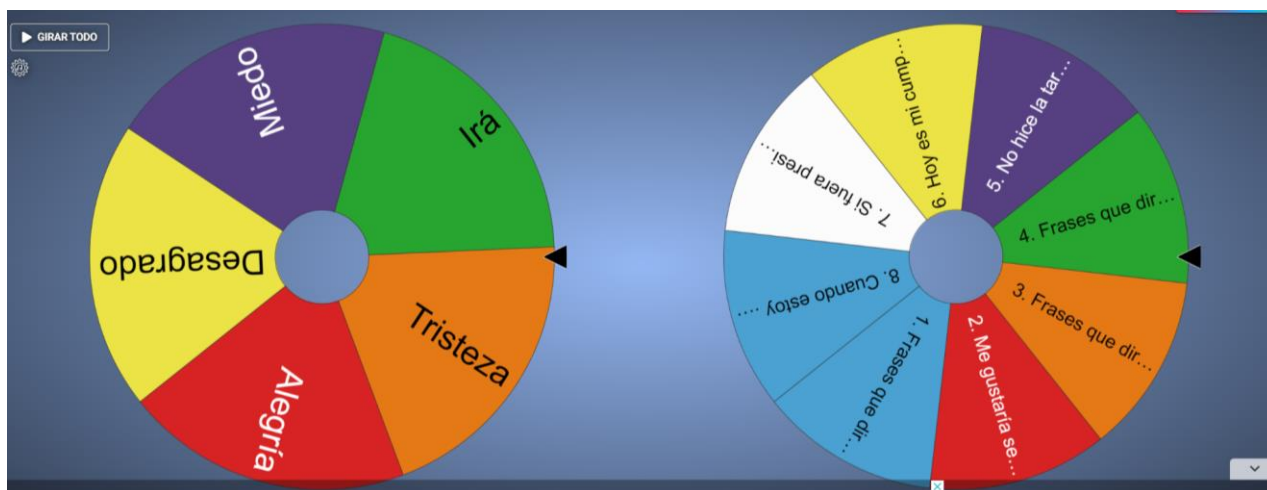
MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	10 min						
Saludamos a los niños con cordialidad Planteamos una dinámica denominada “Círculo de palabras”, en dicha dinámica los estudiantes se sientan en círculo y cada uno dice una palabra relacionada con un tema específico. Por ejemplo, si el tema es "animales", cada estudiante podría decir el nombre de un animal diferente. Responden a las preguntas: • ¿Qué les pareció la dinámica? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Qué tipo de Juego Dramático creen que realizaremos hoy? • ¿Qué características debemos considerar en la improvisación? Se comunica el propósito de la sesión: “Participa en la actividad de improvisación llamado ‘completa la frase’ para desarrollar su creatividad y fluidez verbal.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden							
DESARROLLO	75 min						
Antes del juego dramático Se plantea el ejercicio de improvisación “Completa la frase”, para ello se forman 5 grupos. <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">ACTIVIDAD: EJERCICIO DE IMPROVISACIÓN “COMPLETA LA FRASE”</th></tr> <tr> <th>¿En qué consiste?</th><th>Reglas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que pasar al frente y se sorteará la frase a completar. Cada integrante deberá completar la frase sin repetir lo ya mencionado. OJO - COMPLEMENTO: Al mismo tiempo se sorteará una emoción que tendrá que ser asumida por cada integrante al momento de responder en su turno. RETO: Cumplir dos rondas completas. </td><td> 1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada integrante tendrá 3 segundos para completar la frase, cuenta que se llevará a cabo por el organizador. 4. Si un integrante no responde el grupo terminará su participación sin cumplir el reto. </td></tr> </tbody> </table> Sorteamos el orden en el que participará cada grupo con ayuda de papelitos numerados		ACTIVIDAD: EJERCICIO DE IMPROVISACIÓN “COMPLETA LA FRASE”		¿En qué consiste?	Reglas	Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que pasar al frente y se sorteará la frase a completar. Cada integrante deberá completar la frase sin repetir lo ya mencionado. OJO - COMPLEMENTO: Al mismo tiempo se sorteará una emoción que tendrá que ser asumida por cada integrante al momento de responder en su turno. RETO: Cumplir dos rondas completas.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada integrante tendrá 3 segundos para completar la frase, cuenta que se llevará a cabo por el organizador. 4. Si un integrante no responde el grupo terminará su participación sin cumplir el reto.
ACTIVIDAD: EJERCICIO DE IMPROVISACIÓN “COMPLETA LA FRASE”							
¿En qué consiste?	Reglas						
Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que pasar al frente y se sorteará la frase a completar. Cada integrante deberá completar la frase sin repetir lo ya mencionado. OJO - COMPLEMENTO: Al mismo tiempo se sorteará una emoción que tendrá que ser asumida por cada integrante al momento de responder en su turno. RETO: Cumplir dos rondas completas.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada integrante tendrá 3 segundos para completar la frase, cuenta que se llevará a cabo por el organizador. 4. Si un integrante no responde el grupo terminará su participación sin cumplir el reto.						

Durante del juego dramático

Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Antes de cada participación se girarán las ruletas respectivas, las docentes pondrán un ejemplo y empezará el ejercicio.



Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc.

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Finalizamos mediante el diálogo con las siguientes interrogantes:

- ❖ ¿Qué hicimos hoy?
- ❖ ¿Qué dificultades tuve?
- ❖ ¿Qué debo hacer para mejorar?

.....
Beth González

DOCENTE DE AULA

.....
 UGEL CUSCO
Mg. Hipólita Oquellón H.
 DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** :Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Miércoles, 10 de abril de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Narramos una historia por medio de un teatro de sombras”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Explica las intenciones de sus interlocutores considerando recursos verbales, no verbales y paraverbales. - Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas, de textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice.	-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Mantiene un tono de voz adecuado con el público.	Participa en un teatro de sombras, expresando emociones a través de la narración y la interpretación, variando roles de hablante y oyente según el contexto
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener los materiales listos	Lámpara, cartulinas, siluetas, Brochetas, cinta, escenario, video

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Recordamos que en la actividad anterior indagamos sobre las emociones y cómo podemos manejarlas. Se les pregunta: • ¿Cómo expresamos nuestras emociones ante los demás? • ¿Cómo regulo mis emociones ante situaciones complicadas? • ¿Les gustaría representar situaciones que tengan que ver con las emociones mediante un teatro? Se comunica el propósito de la sesión “Observa el video ‘el mundo de las emociones’ y lo representamos por medio de un teatro de sombras para analizar y reflexionar sobre que son las emociones.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
Antes del juego dramático Observamos el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=QBYV4c9yAkI Respondemos a las siguientes preguntas: ❖ ¿De qué trata la historia? ❖ ¿Qué estrategia se utilizó para narrar la historia? Se plantea la estrategia del teatro de sombras “el universo de las emociones”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ESTRATEGIA: TEATRO DE SOMBRAS “EL UNIVERSO DE LAS EMOCIONES”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que recortar las siluetas necesarias para la representación. Los integrantes dialogarán y se repartirán personajes e irán narrando la historia. OJO: La historia puede ser modificada	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 20 minutos para tener lista las siluetas que consideren necesarias para la presentación. 4. Cada grupo tendrá un máximo de 6 minutos y un mínimo de 3 para la presentación.

por cada grupo, pero manteniendo la idea del universo de emociones.	
---	--

Se entrega los materiales necesarios a los estudiantes para formar las siluetas:



Sorteamos el orden en el que participará cada grupo con ayuda de papelitos numerados

Durante el juego dramático

Para iniciar con las presentaciones se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a presentar sus escenas y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo representado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué enseñanza nos deja? ¿Creen que es importante ponerlo en práctica?

Finalmente, analizamos cada escena que representaron y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Finalizado la actividad se les realiza las siguientes preguntas:

¿cómo se han sentido? ¿Qué les pareció la actividad realizada? ¿Qué les llamó más la atención?

Conducimos a los estudiantes a la reflexión a través de preguntas como:

¿Qué opinas sobre conocer más sobre nuestras emociones? ¿Qué pasa si no logramos controlar nuestras emociones?

Beth Gonzales

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

Mg. Hipólita Oquellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes , 19 de abril de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Expresamos sin temor nuestras emociones”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes Regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas, de textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación. -Evalúa la adecuación de textos orales a la situación comunicativa, así como la coherencia de ideas y la cohesión entre ellas. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Reflexiona como interlocutor acerca de su discurso de acuerdo con los interlocutores. -Utiliza recursos verbales, no verbales y paraverbales de acuerdo al propósito comunicativo. - Mantiene la postura y un tono de voz adecuado con el público.	Participa en un juego de roles expresando sus emociones de manera auténtica y sin temor, demostrando coherencia en sus respuestas y usando un lenguaje adecuado para comunicar sus sentimientos.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo el juego virtual. Tener listo las tarjetas de juego de rol.	Laptop, proyector, tarjetas de juego de rol, mini hojas para sorteo, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Se presenta como motivación un juego denominado “Charada virtual” Se les pregunta: ¿Cómo expresamos nuestras emociones ante los demás? ¿Cómo regulo mis emociones ante situaciones complicadas? ¿Les gustaría representar situaciones que tengan que ver con las emociones mediante un teatro? Se comunica el propósito de la sesión: “Participo en una actividad de juego de roles para expresar sin temor mis emociones para fomentar la confianza y la comunicación efectiva.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. ● Levantar la mano para pedir la palabra ● Respetar la opinión de los compañeros ● Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Se plantea la actividad de juego de rol “Expresamos sin temor emociones”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ACTIVIDAD: “Juego de roles, expresamos sin temor emociones”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente y se elige un representante. Los representantes elegirán una tarjeta de juego de rol para ser representada. Cada integrante deberá asumir una emoción determinada en el momento de la presentación: ● Alegría ● Tristeza ● Miedo	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 7 minutos para elegir y asignar un rol a cada integrante de su grupo. 4. Cada grupo tendrá un máximo de 5 minutos y un mínimo de 3 para la representación.

- Desagrado
- Ira

Las emociones serán distribuidas mediante sorteo organizado por el representante de cada equipo.

Durante el juego dramático

Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a participar y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc.

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

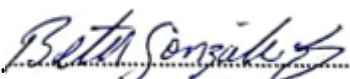
CIERRE

5 min

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones.

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes? ¿Qué materiales utilizaron?

.....


DOCENTE DE AULA

.....
 UGEL CUSCO

 Mg. Hipólita Oquellón H.
 DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes, 26 de abril de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Narramos cuentos clásicos”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. - Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas, de textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación. - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público.	- Recurre a sus saberes previos aportando nueva información para argumentar, explicar y complementar las ideas expuestas. -Explica su punto de vista sobre lo que dice su texto oral considerando o su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.	Narra cuentos clásicos utilizando sus saberes previos, alternando roles de hablante y oyente, demostrando creatividad y comprensión en la construcción de la historia.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo los recursos digitales. Tener lista la caja misteriosa.	Caja misteriosa, distintos objetos como cepillo de dientes, peine, peluche, algodón, lapiceros, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Planteamos una dinámica denominada “Descripción de objetos misteriosos” el cual consiste en colocar un objeto dentro de una bolsa o caja y pedir a los estudiantes que lo palpen y describan sin verlo. Luego adivinan de qué objeto se trata Responden a las preguntas: • ¿Qué les pareció la dinámica? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Qué tipo de Juego Dramático creen que realizaremos hoy? • ¿Qué características debemos considerar en la improvisación? Se comunica el propósito de la sesión: “Participa en una actividad de improvisación llamado sumatoria de palabras’ para fomentar la capacidad de creatividad y la habilidad de construir y narrar cuentos clásicos de forma colaborativa.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Se plantea la actividad de improvisación “Sumatoria de palabras de cuentos clásicos”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	

ACTIVIDAD: “Sumatoria de palabras de cuentos clásicos”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que elegir un cuento clásico mediante una lluvia de ideas. Los integrantes de cada grupo, en su turno, formarán una fila para participar. Cada integrante solo podrá mencionar una palabra en su turno y sucesivamente ir narrando la historia. OJO: La narración debe ser coherente y cohesionada, además se debe considerar las partes de un cuento.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la actividad 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada integrante tendrá 5 segundos para mencionar la palabra que le corresponde. 4. Cada grupo tendrá un máximo de 9 minutos y un mínimo de 5 para narrar el cuento clásico que eligieron.
<i>Durante el juego dramático</i> Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo. Motivamos a todos los demás a participar y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc. Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación. <i>Después del juego dramático</i> Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado. ¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc. Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.	
CIERRE	5 min
Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones Responden las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes? ¿Qué materiales utilizaron?	



DOCENTE DE AULA

 UGEL CUSCO

 Mg. Hipólita Quellón H.
 DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : Ucchullo Grande
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes, 03 de mayo de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Dramatizamos cuentos con refranes”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. - Establece y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Da a conocer de forma clara sus ideas en torno a un tema. -Incorpora un vocabulario que incluye algunos términos propios de los campos del saber. - Mantiene un tono de voz adecuado con el público.	Participa dramatizando un cuento e interactúa con sus pares para expresar su punto de vista sobre la enseñanza que dejan los cuentos
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL Valores	Inclusivo o atención a la diversidad		
	Actitudes y/o acciones observables		
	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia Los docentes convocan a las familias principalmente a reforzar la autonomía, la autoconfianza y la autoestima de sus hijos, antes que a cuestionarlos o sancionarlos.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listos los materiales a usar, cañón multimedia.	Laptop, videos, rompecabezas, siluetas
MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Recordamos sobre que se avanzó la actividad anterior. se les entrega el siguiente rompecabezas:    Se les pregunta: • ¿Qué imágenes logramos armar? • ¿Qué actividad creen que realizaremos? • ¿Les gustaría representarlo mediante un teatro? Se presenta el propósito de la sesión: “Participa en un teatro de sombras dramatizando cuentos con refranes interactuando con sus compañeros para comprender y explicar los mensajes que transmiten.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Observamos el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=yz_bOeFAUIU&t=3s Respondemos a las siguientes preguntas: ❖ ¿De qué trata el video? ❖ ¿Qué estrategia se utilizó para narrar la historia? Se plantea la actividad del teatro de sombras “Representamos cuentos con refranes”, para ello formaron 7 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ACTIVIDAD: “TEATRO DE SOMBRAS”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman los grupos estratégicamente. Se le asigna a cada grupo recortar las siluetas necesarias para la representación. Se les entrega una breve descripción del texto que van a	Indicamos que para hacer un buen relato deben pronunciar las palabras con claridad, variando la entonación (subir o bajar el volumen de voz) de acuerdo a la situación según lo que vayan narrando, así

dar a conocer y se les indica que deben de generar sus propios diálogos. Los integrantes dialogarán y se repartirán personajes e irán narrando la historia. • El pastorcito mentiroso • Tío tigre tío conejo • Blancanieves y los 7 enanitos • La tortuga y la liebre • El águila y la raposa • El joven y el ladrón • El lobo y el murciélago Organizan sus ideas y los ayudamos con las siguientes preguntas: ¿Con qué palabras iniciarán su relato?, ¿Qué pasó primero? ¿Cómo continuará?, ¿Qué pasó después?, ¿Cómo terminará su relato?	mismo gesticular adecuadamente para transmitir con mayor énfasis sus emociones. Recordamos que, si están en el rol de oyentes, deben: Estar atentos al relato de sus compañeros o compañeras, para verificar que se respondan las preguntas • ¿Dónde ocurrió? • ¿Quién fue el personaje? • ¿Cuándo ocurrió? • ¿Qué ocurrió? Animan a sus compañeros y compañeras con gestos de aprobación o aplaudiendo.
---	--

Durante el juego dramático

Se les invita a los estudiantes si hay voluntarios para la representación de las distintas escenas antes mencionadas de dicha manera se busca que los niños se expresen con sus propias palabras y fluidez.

Así mismo se les recalca que tomen en cuenta las recomendaciones antes indicadas.

Motivamos a todos los demás a presentar sus escenas y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo representado. ¿Qué les pareció la escena que se presentó?, ¿Qué les llamó más la atención?, ¿Qué reflexión nos da a conocer?

Finalmente, analizamos cada escena que representaron y damos comentarios finales.

CIERRE	5 min
Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones Responden las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué podemos mejorar?	

.....*Beth Gonzales*.....

DOCENTE DE AULA

UGEL CUSCO

 My. Hipólita Quevedo H.
 DIRECTORA

.....
 DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** :Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Miércoles, 08 de Mayo

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Dramatizamos situaciones cotidianas”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Adecua su texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. - Elige el registro formal e informal de acuerdo con sus interlocutores y el contexto. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Acomoda sus ideas y las da a conocer de acuerdo al contexto considerando su propósito - Hace uso del lenguaje formal e informal de acuerdo a sus compañeros y el contexto en el que se encuentra.	Participa representando en un juego de roles las distintas situaciones cotidianas alternando roles de hablante y oyente.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL Valores	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo las tarjetas de la lotería de preguntas. Tener listo las tarjetas de juego de roles.	Tarjetas con preguntas, tarjetas de juego de roles, hojas plumones, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN							
INICIO	10 min						
Saludamos a los niños con cordialidad Planteamos una dinámica denominada “Lotería de preguntas” en el que los estudiantes tomarán tarjetas con preguntas relacionadas con temas de interés (historia, ciencia, cultura, etc.). Cada estudiante toma una tarjeta al azar y debe responder la pregunta de manera oral frente al grupo. Responden a las preguntas: • ¿Qué les pareció la dinámica? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Qué tipo de Juego Dramático creen que realizaremos hoy? • ¿Qué características debemos considerar en un juego de roles? Se comunica el propósito de la sesión: “Participa representando situaciones cotidianas mediante un juego de roles para expresar sus sentimientos y emociones de manera auténtica.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden							
DESARROLLO	75 min						
Antes del juego dramático Se plantea la actividad de juego de rol “Situaciones cotidianas”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones. <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">ACTIVIDAD: “Juego de roles con situaciones cotidianas”</th></tr> <tr> <th>¿En qué consiste?</th><th>Reglas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Se forman grupos estratégicamente y se elige un representante. Cada representante participará en un sorteo para determinar las situaciones que representarán.</td><td> 1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 7 minutos para elegir y asignar </td></tr> </tbody> </table>		ACTIVIDAD: “Juego de roles con situaciones cotidianas”		¿En qué consiste?	Reglas	Se forman grupos estratégicamente y se elige un representante. Cada representante participará en un sorteo para determinar las situaciones que representarán.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 7 minutos para elegir y asignar
ACTIVIDAD: “Juego de roles con situaciones cotidianas”							
¿En qué consiste?	Reglas						
Se forman grupos estratégicamente y se elige un representante. Cada representante participará en un sorteo para determinar las situaciones que representarán.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada grupo tendrá 7 minutos para elegir y asignar						

un rol a cada integrante de su grupo.

4. Cada grupo tendrá un máximo de 6 minutos y un mínimo de 4 para la representación.

Durante el juego dramático



Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a participar y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc.

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes? ¿Qué materiales utilizaron?

Beth González

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

M. Hipólita Oquellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:** Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes, 17 de mayo de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Narramos cuentos por medio de la improvisación”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes Regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. - Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas, de textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación.	- Explica su punto de vista sobre lo que dice su texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve. - Recurre a sus saberes previos aportando nueva información para argumentar, explicar y complementar las ideas expuestas. - participa en distintas interacciones orales alternando su rol de oyente y hablante.	Participa en la actividad de improvisación para crear y narrar un cuento corto que emitan mensaje.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. - Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?

¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

Tener listo las tarjetas a usar. Tener listo las fichas para el sorteo	Tarjetas, laptop, plumones, hojas bond, etc.
---	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Planteamos una dinámica denominada “Adivinanzas de películas” en el que se escribe el título de películas conocidas en tarjetas y se pide a un estudiante que saque una al azar. Los demás deben hacer preguntas de sí o no para adivinar la película en un tiempo determinado. Responden a las preguntas: • ¿Qué les pareció la dinámica? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Qué tipo de Juego Dramático creen que realizaremos hoy? • ¿Qué características debemos considerar en un juego de roles? Se comunica el propósito de la sesión: “Participa creando y narrando cuentos mediante la improvisación para desarrollar su habilidad narrativa y generar nuevas ideas.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
Antes del juego dramático Se plantea la actividad de improvisación “Sumatoria de palabras”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ACTIVIDAD: “Sumatoria de palabras”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente. Los integrantes de cada grupo, en su turno, formarán una fila para participar. Al participar cada grupo creará y narrará un cuento sobre los personajes que mencionará el docente. Cada integrante solo podrá mencionar una palabra en su turno y sucesivamente ir narrando el cuento.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la actividad 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo esté en acción. 3. Cada integrante tendrá 5 segundos para mencionar la palabra que le corresponde. 4. Cada grupo tendrá un máximo de 9 minutos y

OJO: La narración debe ser coherente y cohesionada, además se debe considerar las partes de un cuento.

un mínimo de 5 para narrar el cuento clásico que eligieron.

Durante el juego dramático

Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a participar y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc.

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes? ¿Qué materiales utilizaron?

Beth Gonzales

DOCENTE DE AULA


 UGEL CUSCO
Mg. Hipólita Quellón H.
 DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes 24 de mayo de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Teatro de sombras escenas de películas”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

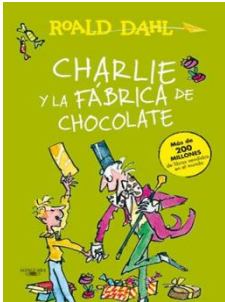
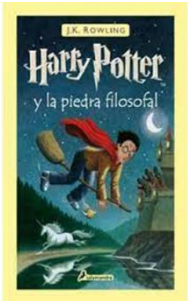
COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que da a conocer. - Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	Hace uso de sus saberes previos aportando nueva formación.	Participa realizando un teatro de sombras y reflexiona sobre el mensaje que transmite cada escena de literatura infantil.
		-Emplea movimientos y gestos para transmitir ideas u emociones asimismo caracteriza a los personajes - Emplea recursos verbales para producir efectos en el público.	Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Inclusivo o atención a la diversidad		
Valores	Actitudes y/o acciones observables		

	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia Los docentes convocan a las familias principalmente a reforzar la autonomía, la autoconfianza y la autoestima de sus hijos, antes que a cuestionarlos o sancionarlos.
--	--

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo los materiales.	Siluetas, laptop, brochetas, cintas, escenario, guiones, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Recordamos que actividades se realizaron anteriormente. Se les presenta las siguientes imágenes en formato de rompecabezas para luego ver qué texto van a representar cada grupo:    ¿Qué se observa en las imágenes? ¿Qué te da a conocer la imagen? ¿Les gustaría representar sus cuentos favoritos mediante un teatro? Se comunica el propósito de la sesión: “Representa escenas de películas de literatura infantil mediante un teatro de sombras para interpretar y reflexionar sobre el mensaje que transmite cada una de las escenas.” Proponemos con los estudiantes los acuerdos de convivencia que les permitirán trabajar en un clima favorable durante el desarrollo de la presente sesión. ● Levantar la mano para pedir la palabra ● Respetar la opinión de los compañeros ● Trabajar en orden	

DESARROLLO		75 min
Antes del juego dramático Observamos el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=yz_bOeFAUIU Respondemos a las siguientes preguntas: ❖ ¿De qué trata la historia? ❖ ¿Qué tipo de actividad se utilizó para dar a conocer la historia? Se plantea la estrategia del teatro de sombras “escenas de literatura infantil”, para ello forman 6 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.		
ACTIVIDAD: “TEATRO DE SOMBRAS		
¿En qué consiste?		Reglas
A cada grupo se les entrega imágenes en formato de rompecabezas para que logren armar y ver que libros de literatura infantil a representar. • El grinch • Alicia en el país de las maravillas • El gato en el sombrero • Matilda • Harry Potter y la piedra filosofal • Charlie y la fábrica de chocolate Se les entrega una breve descripción del texto que van a dar a conocer y se les indica que deben de generar sus propios diálogos. Organizan sus ideas y los ayudamos con las siguientes preguntas: qué palabras iniciarán su relato? pasó primero? ¿cómo continuarán? ¿qué pasó después? ¿cómo terminará su relato?		Indicamos que para hacer un buen relato deben pronunciar las palabras con claridad, variando la entonación (subir o bajar el volumen de voz) de acuerdo a la situación según lo que vayan contando así mismo gesticular adecuadamente para transmitir con mayor énfasis sus emociones. Recordamos que si están en el rol de oyentes, deben: Estar atentos al relato de sus compañeros o compañeras, para verificar que se respondan las preguntas • ¿Dónde ocurrió? • ¿A quién? • ¿Cuándo? • ¿Qué ocurrió? Animan a sus compañeros y compañeras con gestos de aprobación o aplaudiendo.

Durante el juego dramático

Se les invita a los estudiantes si hay voluntarios para la representación de las distintas escenas antes mencionadas de dicha manera se busca que los niños se expresen con sus propias palabras y fluidez.

así mismo se les recalca que tomen en cuenta las recomendaciones antes indicadas.

Motivamos a todos los demás a presentar sus escenas y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo representado. ¿Qué les pareció la escena que se presentó? ¿Qué les llamó más la atención? ¿Qué reflexión nos da a conocer?

Finalmente, analizamos cada escena que representaron y damos comentarios finales.

CIERRE**5 min**

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes?, ¿Qué materiales utilizaron?



DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO
M^a. Hipólita Oquellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Viernes, 31 de mayo de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Juego de roles para resolver conflictos”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes Regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Emplea gestos (de mano, cuerpo y cara), así como movimiento y postura del cuerpo para producir efectos en el público. - Mantiene distancia física, mirada, voz (tono y dicción) con el público para transmitir emociones y entretenimiento a lo que dice.	-Hace uso de los recursos verbales y no verbales - Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.	Participa en el juego de roles y demuestra acciones para resolver conflictos ante diversas situaciones que se le presenta.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener listo el video a presentar.	Laptop, proyector, video, hojas plumones, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Planteamos una dinámica denominada “Pictionary de Palabras” en el que un estudiante de cada equipo elige una palabra o frase corta al azar (pueden ser objetos, acciones, lugares, etc.). y tendrá que describir la palabra o frase sin mencionarla directamente, mientras que sus compañeros de equipo intentan adivinar lo más rápido posible. Responden a las preguntas: • ¿Qué les pareció la dinámica? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Qué tipo de Juego Dramático creen que realizaremos hoy? • ¿Qué características debemos considerar en un juego de roles? Se comunica el propósito de la sesión: “Identificar y resolver conflictos mediante un juego de roles, desarrollando habilidades para la convivencia y el manejo positivo de situaciones difíciles.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. • Levantar la mano para pedir la palabra • Respetar la opinión de los compañeros • Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Observamos el siguiente video de una situación de conflicto: https://www.youtube.com/watch?v=8YTVDhal9ps Analizamos las diferentes historias presentadas en el video y responde: a) ¿Qué es un conflicto? b) ¿Cómo podemos interpretar esta situación asumiendo roles? ¿Qué debemos tener en cuenta? Se plantea la actividad “Abecedario”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ACTIVIDADES: “JUEGO DE ROLES PARA RESOLVER CONFLICTOS”	

¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo deberá pensar en una situación de resolución de conflictos que les gustaría representar.	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo está en acción. 3. Cada integrante tendrá un máximo de 7 minutos y un mínimo de 5 para su presentación.

Durante el juego dramático

Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a participar y durante la actividad expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Reflexionamos sobre la actuación de los roles que asumieron mediante las preguntas:

- ¿Cómo interpretaron el rol transmitieron con naturalidad las emociones y sentimientos?
- ¿Qué dificultades tuvieron al asumir el rol?
- ¿Qué creen que faltó interpretar en su rol?
- ¿Cómo lo pueden mejorar en las próximas presentaciones? ¿Por qué?
- ¿Qué recomendaciones les darías?

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

CIERRE	5 min
Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones Responden las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes?, ¿Qué materiales utilizaron?	

Beth Gonzales

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

Mg. Hipólita Quisllón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Miércoles, 05 de junio de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Utilizamos sustantivos propios y comunes para formar frases”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. - Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas, de textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación. - Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Recurre a sus saberes previos aportando nueva información para argumentar, explicar y complementar las ideas expuestas. -participa en distintas interacciones orales alternando su rol de oyente y hablante.	Utiliza sustantivos propios y comunes para formar frases en una actividad de improvisación.
			Técnica/Instrumento
ENFOQUE TRANSVERSAL	Inclusión o atención a la diversidad.		
	Actitudes y/o acciones observables		
	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia		

	Los docentes convocan a las familias principalmente a reforzar la autonomía, la autoconfianza y la autoestima de sus hijos, antes que a cuestionarlos o sancionarlos.
--	---

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener los materiales todos los materiales listos.	Cartulinas, goma, brochetas cintas, imágenes, siluetas, laptop.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad. Se plantea una actividad denominada “Caja mágica de sustantivos”, en el que cada estudiante tendrá que sacar una tarjeta y determinar si el sustantivo escrito es propio o común. Se comunica el propósito de la sesión: “Participa en una actividad de improvisación utilizando los sustantivos propios y comunes para formar frases de manera creativa y fortalecer su expresión oral.” Proponemos con los estudiantes los acuerdos de convivencia que les permitirán trabajar en un clima favorable durante el desarrollo de la presente sesión. ● Levantar la mano para pedir la palabra ● Respetar la opinión de los compañeros ● Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Se plantea la actividad “Abecedario”, para ello forman 5 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.	
ACTIVIDADES: “Abecedario”	
¿En qué consiste?	Reglas
Se forman grupos estratégicamente. Cada grupo tendrá que pasar al frente y se sorteará una situación determinada. Cada integrante deberá mencionar una frase de acuerdo a la situación sorteada. La frase del primer integrante deberá comenzar con la letra A, del segundo integrante con la letra B y así sucesivamente con las letras del abecedario. Cada frase dicha por los participantes debe contener al menos un sustantivo propio y uno común por frase para validar su	1. Todos los integrantes del grupo deben participar en la representación. 2. Mantenerse en orden y silencio cuando un grupo está en acción. 3. Cada integrante tendrá 5 segundos para mencionar su frase, cuenta que se llevará a cabo por el docente. 4. Si un integrante no responde el grupo terminará su participación sin cumplir el reto.

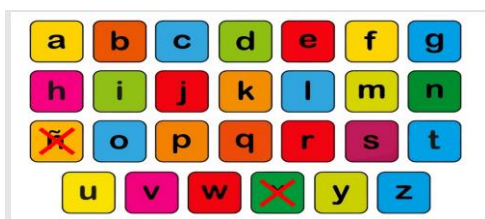
participación.

RETO: Lograr completar el abecedario completo.

Durante el juego dramático

Para iniciar con el ejercicio de improvisación se vuelve a recalcar el orden de participación de cada grupo.

Motivamos a todos los demás a participar y durante la actividad expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.



Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo presentado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué personajes tenía el cuento?, etc.

Finalmente, analizamos cada presentación y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes?, ¿Qué materiales utilizaron?

Beto González

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

M. Hipólita Quellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : Ucchullo Grande 50028
- **Docentes** : Deysi Vanessa Quispe Quispe / Melany Sheyla Huanca Mamani
- **Grado** : Quinto
- **Duración** : 90 minutos
- **Fecha** : Lunes, 10 de junio de 2024

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“La importancia de los valores teatro de sombras”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

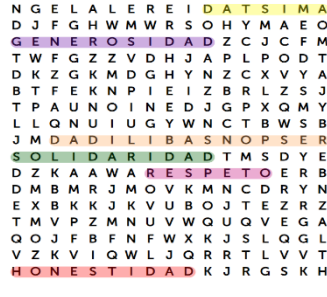
COMUNICACIÓN

Competencia/Capacidades	Aprendizajes regionales Clave	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Evalúa la adecuación de textos orales a la situación comunicativa, así como la coherencia de ideas y la cohesión entre ellas. -Utiliza los recursos verbales, no verbales y paraverbales de acuerdo al propósito comunicativo. -Participa alternando roles como hablante y oyente en (diálogo, discurso, entrevista, debate) formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios al tema.	-Evalúa el contenido y contexto del texto oral - reflexiona sobre lo que dice el texto oral considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelve.	Participa en un teatro de sombras y reflexiona sobre la importancia que tienen los valores en nuestra sociedad.
			Técnica/Instrumento
			Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		
	Actitudes y/o acciones observables		
	- Acepta normas de convivencia a favor de su aula y la institución educativa. -Docentes y estudiantes reflexionan sobre la importancia de poner en práctica las normas de convivencia para crear un ambiente agradable de respeto, cuidado y ejercicio de una ciudadanía democrática.		

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?

¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

Tener listo la sopa de letras. Tener listo el sorteo digital.	Sopa de letras, videos, lapiceros, hoja bond, siluetas, cartulina negra, palitos, cinta de embalaje, tijera, wordwall, etc.
--	---

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
Saludamos a los niños con cordialidad Recordamos que en las actividades avanzadas anteriormente. Se les presenta la siguiente sopa de letras en el cual los estudiantes deben ubicar las siguientes palabras   Se les pregunta: ¿Qué valores lograron encontrar? ¿Consideran fundamental los valores que encontraron? ¿Les gustaría conocer sobre la importancia de los valores? ¿Les gustaría representar situaciones que tengan que ver con los valores mediante un teatro? Se comunica el propósito de la sesión: “Representar escenas de literatura infantil sobre los valores mediante de un teatro de sombras para dar a conocer la importancia y reflexionar acerca de los valores.” Establecemos los acuerdos del aula que se requieren para el trabajo del día y luego serán evaluados. ● Levantar la mano para pedir la palabra ● Respetar la opinión de los compañeros ● Trabajar en orden	
DESARROLLO	75 min
<i>Antes del juego dramático</i> Observamos el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=qcbZlZm8uC4 Respondemos a las siguientes preguntas: ❖ ¿De qué trata la historia?	

❖ ¿Qué nos da a conocer el video?

Se plantea la actividad del teatro de sombras “La importancia de los valores”, para ello se sortea a los integrantes de los 7 grupos y se les da a conocer las siguientes recomendaciones.



ACTIVIDAD: “TEATRO DE SOMBRAS”

¿En qué consiste?	Reglas
Se realiza un sorteo con las escenas de libros de literatura infantil a representar. • El respeto y la amistad • Los valores • El leñador honrado • El cuento de los 3 hermanos • La gallina de los huevos de oro • El valor de la verdad • El conejo en la luna Seguidamente se les pide que organicen sus ideas y los ayudamos con las siguientes preguntas: • ¿Con qué palabras iniciarán su relato?, • ¿Qué pasó primero? • ¿Cómo continuarán? • ¿Qué pasó después? • ¿Cómo terminará su relato?	Indicamos que para hacer un buen relato deben pronunciar las palabras con claridad, variando la entonación (subir o bajar el volumen de voz) según lo que vayan contando, y gesticular para transmitir con mayor énfasis sus emociones. Recordamos que si están en el rol de oyentes, deben: Estar atentos al relato de sus compañeros o compañeras, para verificar que se respondan las preguntas • ¿Dónde ocurrió? • ¿A quién? • ¿Cuándo? • ¿Qué ocurrió? Animan a sus compañeros y compañeras con gestos de aprobación o aplaudiendo.

Durante el juego dramático

Los voluntarios inician con representación de las distintas escenas antes mencionadas de dicha manera se busca que los niños se expresen con sus propias palabras y fluidez.



Motivamos a todos los demás a presentar sus escenas y durante la narración expresamos frases de ánimo cómo estás: “¡Qué bien!”, “¡Es excelente!”, “¡Muy interesante!”, etc.

Indicamos que estimulen a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.

Después del juego dramático

Indicamos a los estudiantes que respondan a distintas preguntas después del relato de cada uno de sus compañeros para saber si entendieron lo representado.

¿Que nos dan a conocer? ¿Qué enseñanza nos deja?, ¿Creen que es importante ponerlo en práctica?

Finalmente, analizamos cada escena que representaron y damos comentarios finales.

CIERRE

5 min

Expresan lo que más les gusto y en lo que tuvieron dificultad al realizar su trabajo, teniendo en cuenta cada una de las indicaciones

Responden las preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué les parecieron las actividades realizadas hoy?, ¿fueron interesantes?, ¿Qué materiales utilizaron?

Beth González

DOCENTE DE AULA



UGEL CUSCO

Mg. Hipólita Quellón H.
DIRECTORA

DIRECTORA

LISTA DE COTEJO

[illegible]

Anexo 7:**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**

Foto 1: Se realiza la introducción sobre el juego dramático y que actividades se va trabajar durante el periodo de aplicación.



Foto 2: Se realiza la elaboración de los materiales que se usaran en las posteriores actividades.



Foto 3: Se realiza la actividad de improvisación con ayuda de materiales audiovisuales



Foto 4: Se realiza la actividad de teatro de sombras con ayuda de materiales concretos



Foto 5: Se realiza la actividad de improvisación.



Foto 6: Se realiza la actividad de juego de roles



Foto 7: Culminación de la aplicación de las sesiones