

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima.

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta:

Maria-Fatima Valladares Jarama

Asesora:

Sobeida del Pilar Lopez Vega

Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, Sobeida del Pilar Lopez Vega, docente de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado

“El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una Institución privada de Lima” de la autora Maria-Fatima Valladares Jarama, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 16 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 03/04/2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 03 de abril de 2024

Apellidos y nombres de la asesora: Lopez Vega Sobeida del Pilar	
DNI:18081420	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4057-9892	

RESUMEN

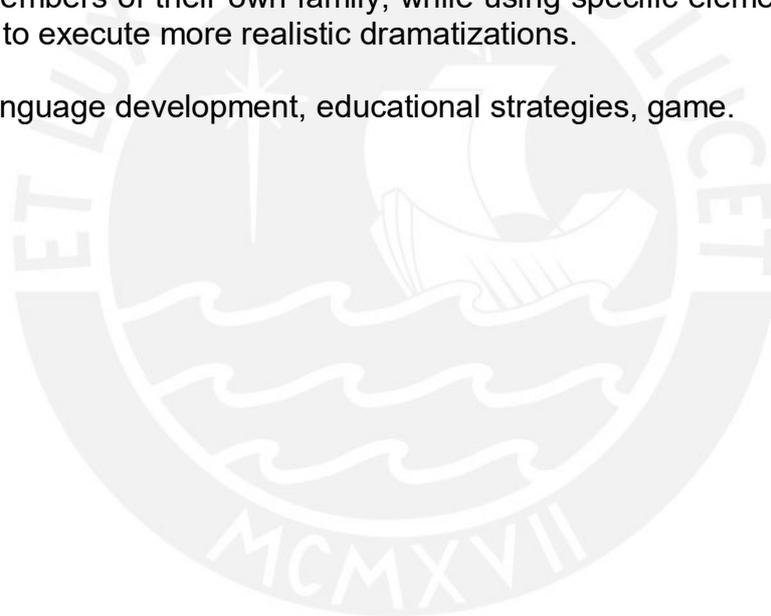
Durante los últimos años, se ha evidenciado que los niños del nivel inicial presentan dificultades en el desarrollo de su oralidad, siendo una de las razones la falta de pertinencia en las estrategias que implementan las docentes. Por ende, la presente investigación tiene como objetivo general analizar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima, siendo los objetivos específicos identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes y describir las acciones que realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años. La investigación está realizada bajo una metodología cualitativa, que busca explicar y obtener conocimiento sobre la implementación del juego de roles para favorecer al desarrollo de la oralidad a través de la recopilación de datos extensos. Asimismo, las técnicas que se usan para el recojo de información son la entrevista y la observación, siendo los informantes dos docentes de un aula de 4 años y los niños de la misma. En la investigación, se ha encontrado que el juego de roles favorece al desarrollo de la oralidad de los niños, realizándose como estrategia no intencionada donde los niños generen diálogos de forma autónoma. En relación a ello, se considera que los niños evocan momentos cotidianos de un contexto familiar, personificando a miembros de su propia familia, mientras recurren de elementos concretos que encuentran en el espacio con la finalidad de ejecutar dramatizaciones más realistas.

Palabras claves: Desarrollo del lenguaje, estrategias educativas, juego.

ABSTRACT

In recent years, it has been evident that children at the initial level present difficulties in the development of their orality, one of the reasons being the lack of relevance in the strategies that teachers implement for this purpose. For this reason, the general objective of this research is to analyze roles-playing as a strategy for the development of orality in 4 years old children from a private institution in Lima, with the specific objectives being to identify the types of role-playing games used by teachers and describe the actions they perform in role-playing to develop orality in 4 years old children. The research is carried out according to a qualitative methodology, which seeks to explain and obtain knowledge about the implementation of role-playing to promote the development of orality through the collection of extensive data. Likewise, the techniques used to collect information are the semi-structured interview and observation, with the informants being two teachers from a 4-year-old classroom and the children in the same classroom. As a result of the research, it has been found that role-playing favors the development of children's orality, being carried out as an unintentional strategy where children generate dialogues autonomously. In relation to this, it is considered that children evoke everyday moments of a family context, personifying members of their own family, while using specific elements found in the space in order to execute more realistic dramatizations.

Keywords: Language development, educational strategies, game.



ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	6
PARTE I: MARCO DE LA INVESTIGACION	11
CAPÍTULO I: JUEGO DE ROLES	11
1.1 Definición de juegos de roles	11
1.2 Tipos de juegos de roles	13
1.3 Importancia del juego de roles	17
CAPÍTULO II: DESARROLLO DE LA ORALIDAD	20
2.1 Importancia del desarrollo de la oralidad	19
2.2 Aspectos pragmáticos de la oralidad	22
2.3 Estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad	25
PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO	30
2.1 Enfoque y tipo de investigación	30
2.2 Problema de la investigación, objetivos y categorías	30
2.2.1 Problema de investigación	30
2.2.2 Objetivo general	31
2.2.3 Objetivos específicos	31
2.2.4 Categorías	31
2.3 Informantes de la investigación	33
2.4 Técnicas e instrumento para el recojo de información	34
2.5 Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información	37
2.6 Principios de la ética de la investigación	39
PARTE III: ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	42
CONCLUSIONES	55
RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS	57

ANEXOS	70
ANEXO 1. RECOJO DE LA INFORMACIÓN	70
ANEXO 2: CARTA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	72
ANEXO 3: INSTRUMENTOS PARA VALIDACIÓN	73
ANEXO 4: INSTRUMENTOS MEJORADOS	75
ANEXO 5: ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	77
ANEXO 6: CONSENTIMIENTOS INFORMADOS	80



INTRODUCCIÓN

El lenguaje oral es la capacidad que condiciona y de la cual depende las relaciones del niño con su entorno; sirviendo como instrumento fundamental para el desarrollo cognitivo y social. Asimismo, permite adquirir aprendizajes variados, pues gracias al lenguaje es que los niños fomentan el diálogo, fortalecen la resolución de conflictos y estimulan la imaginación; lo cual permite que el niño pueda motivarse, cuestionarse e interactuar con el mundo que los rodea (Instituto Nacional Para la Evaluación de la Educación [INEE], 2019). Del mismo modo, Medina (2020) afirma que la oralidad resulta sustancial en el proceso que implica aprender la lengua materna.

En base a lo expuesto en el párrafo anterior, y lo expresado en una investigación realizada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2016) donde se evidencia que, durante los últimos 10 años, se percibe a los países de América Latina como los que presentan mayores problemas en el desarrollo de la oralidad, se considera necesario implementar estrategias lúdicas e innovadoras, tales como el juego de roles, la cual podría incrementar el porcentaje de logro de los niños en el desarrollo correcto de la oralidad.

Machado et al. (2020) aseguran que los juegos de roles unifican los aspectos que promueven la oralidad tales como el volumen, ritmo y acentuación de la voz; dando como resultado que, mediante su creatividad e imaginación, el niño pueda fortalecer el desarrollo del lenguaje oral, cuando los niños se posicionan en diversas situaciones del mundo real. Early Start (2023) señala que, through role play, children

develop their vocabulary faster and incorporate new words¹

El juego de roles resulta beneficioso para que los niños puedan fomentar el desarrollo de su oralidad; ya que, al interactuar simulando ser otro individuo, se comunican y se expresan de acuerdo al personaje establecido. De esta manera, el aprendizaje se dará de manera implícita ya que, sin darse cuenta, los niños estarán fomentando el desarrollo de su oralidad. Delgado (2018) asegura que el juego de roles beneficia al desarrollo de su imaginación y de habilidades sociales, la cual es fundamental en el desarrollo de la oralidad ya que depende su interacción con los demás. Tal como señala Mages (2008) when children imitate someone else, they enthusiastically enter a fictional world without limits²

En relación a lo anteriormente expuesto, se han encontrado los siguientes antecedentes de la presente investigación. En primer lugar, Machado et al., (2020) realizaron una investigación con 35 niños/as, docentes de aula y tres padres de familia en una institución del nivel inicial en el departamento de Estelí, Nicaragua con la finalidad de buscar estrategias pedagógicas que resulten beneficiosas para el desarrollo del lenguaje oral en niños del segundo ciclo del nivel inicial. Entre los resultados más relevantes de dicha investigación destacan que, los niños/as del salón en el cual se implementó el juego de roles, desarrollaron una conversación más fluida entre sus compañeros, a diferencia de los estudiantes que no realizaron la estrategia del juego de roles en su aula.

Del mismo modo, Campos y Quispe (2019) realizaron una investigación en la ciudad de Puno con los niños y niñas del salón de 5 años de la institución educativa N° 279 del Barrio Villa Pax sobre recursos para estimular la expresión corporal en

¹ Traducción propia: a través del juego de roles, los niños desarrollan su vocabulario más rápido e incorporan nuevas palabras

² Cuando los niños imitan a otras personas, entran con entusiasmo en un mundo ficticio sin límites

niños. En esta investigación que tuvo una duración de un año, se pudo evidenciar que el 77.27% de los estudiantes mostraron un logro en la mejora de la expresión del lenguaje tanto verbal como no verbal gracias a los juegos de roles. Dicho resultado refleja lo positivo y estimulante que es la implementación de dicha estrategia durante el nivel inicial.

Por su parte, Tenazoa (2019) realizó una investigación con 20 estudiantes del salón de 5 años en la institución educativa N° 1145 Gervasio del distrito de Juanjuí en Chimbote, con la finalidad de conocer que tan efectiva es la implementación del juego de roles para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años; donde se pudo apreciar que antes de implementar el juego de roles, el 50% de los estudiantes tenía un lenguaje adecuado para su edad y el otro 50% de estudiantes presentaban problemas en el desarrollo del lenguaje. En esta investigación la estrategia del juego de roles se dividió en área fonológica y área semántica, comprobándose que, después de implementar el juego de roles para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en estas dos áreas, el 70% de los estudiantes se encontraban en un nivel esperado.

Por último, Jinete y Puerta (2006) realizaron un proyecto con 34 niños y 26 niñas entre 4 y 5 años de la institución "Comfama de Aranjuez" ubicada en la ciudad de Medellín, Colombia que tenía como objetivo conocer cuáles eran las condiciones en las que vivían los estudiantes y la influencia del entorno a su desarrollo, centrándose en la influencia del juego de roles para el desarrollo de su lenguaje oral. Entre los distintos resultados destacan que el juego de roles aceleró el desarrollo del lenguaje en el grupo de niños seleccionados. Asimismo, los niños interpretaban acciones cotidianas tales como las profesiones de sus padres y/o programas de televisión.

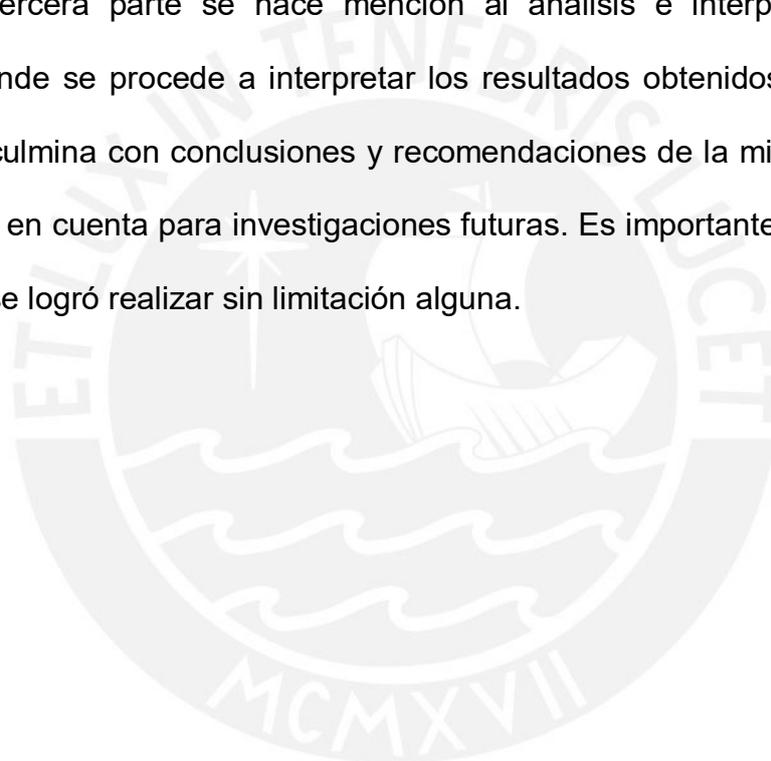
Además, Conde et al. (2021) describen cómo se puede implementar el juego de roles en el contexto virtual, para así favorecer el desarrollo del lenguaje durante la pandemia. Frente a ello, se asegura que los docentes sólo tienen que narrar y describir los personajes que serán representados por los niños y la forma en que lo harían en cualquier momento. Asimismo, los estudiantes deberán generar interacción, simulando ser el personaje establecido. Finalmente, los autores aseguran que no es imposible lograr el desarrollo del lenguaje esperado mediante el juego de roles en la modalidad virtual, puesto que no se requiere de algún recurso extra.

El presente estudio, que corresponde a la línea de investigación “Desarrollo y educación infantil” del Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú; considerando las problemáticas y los resultados presentadas en distintos trabajos, busca responder a la interrogante: “¿De qué manera las docentes utilizan el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima?” Teniendo como objetivo general analizar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad niños de 4 años de una institución privada de Lima; mientras que los objetivos específicos son identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes para el desarrollo de la oralidad y describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años.

La presente investigación está dividida en tres partes: la primera parte hace referencia al marco teórico, que se encuentra subdividido en dos capítulos que engloba a las categorías, siendo la primera, el juego de roles, donde se abordan las subcategorías de definición, tipos e importancia del mismo, y la segunda categoría el desarrollo de oralidad, que tiene como subcategorías la importancia, aspectos pragmáticos y estrategias didácticas de la misma. Asimismo, la segunda parte hace

referencia al diseño metodológico donde se aborda el enfoque y tipo de investigación; el objetivo general y específicos; definición de categorías y subcategorías; los informantes quienes fueron dos docentes de un aula de 4 años; las técnicas utilizadas, tales como entrevista y observación con sus respectivos instrumentos; así como el procesamiento y el análisis de datos, donde se procedió a describir las técnicas de análisis empleadas y explicar el proceso de registro y procesamiento de la información recogida en cada uno de los instrumentos.

En la tercera parte se hace mención al análisis e interpretación de los resultados, donde se procede a interpretar los resultados obtenidos. Por último, la investigación culmina con conclusiones y recomendaciones de la misma a modo de poder tenerlas en cuenta para investigaciones futuras. Es importante señalar que, la investigación se logró realizar sin limitación alguna.



PARTE 1: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: Juego de roles

1.1 Definición de juegos de roles

La definición del juego de roles, ha sido propuesta por diferentes autores. De entre los cuales, se han seleccionado los más relevantes para la presente investigación. Brell (2006) señala que los juegos de roles se originaron cuando un grupo de seguidores literarios quisieron adentrarse a las obras que visualizaban y, queriendo ser partícipes, a modo de juego, comenzaron a imitar y representar a los distintos personajes que observaban. Por lo cual, se puede definir al juego de roles como la actividad en la que personas simulan y adoptan comportamientos ajenos al suyo.

Álvarez y Perez (sf) afirman que el juego de roles se comenzó a utilizar por las personas a inicios de los años 70, sin embargo, fue rápidamente utilizada también por los niños de todas las edades por la emoción que sentían al interpretar características distintas a la de ellos mismos, llegando a su apogeo entre los años 80. Es por ello que, Gonzales-Moreno (2015) afirma que el juego de roles suele ser un momento didáctico para los niños y en ocasiones puede tener un carácter educativo, en donde se pueden impartir distintos conocimientos, si se trabaja bajo una línea pedagógica y psicológica.

En base a ello, Loos y Metref (2007) plantean que el juego de roles no debe ser una forma solo para tener a los niños entretenidos, sino que debe incluirse en el proceso de enseñanza. En esta línea, Carrillo et al. (2018) señalan que el juego de roles se trata de una dinámica que se ha venido adaptando a través de los años como estrategia didáctica, pues ha superado la concepción que lo relacionaba con el ocio, sin presentar algún sentido académico; para poder ser utilizada en aulas donde los

niños representan, mediante la actuación, situaciones y momentos establecidos. Esto es reafirmado por Dosso (2009), quien entiende al juego de roles como la manera en la que los estudiantes deben representar situaciones reales y comportarse según el personaje específico.

Según the Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning (2012) the role-playing puts children in new situations because they are placed in an unknown space and they must be the ones who must find a way to represent their established characters³. Asimismo, Muñoz (2019) asegura que los juegos de roles se desarrollan en un plano imaginario para el niño, donde son ellos quienes deben moldearlo y adaptarlo a la realidad ya que, si bien es cierto, puede estar motivado por estímulos externos las creaciones y/o representaciones de los niños partirán propiamente de su imaginación.

Cobo y Valdivia (2017) consideran que el juego de roles permite interactuar en el aula como si lo estuvieran haciendo en su vida cotidiana, donde los niños poseen la libertad para desarrollarse y decidir conforme a cómo interpretan al personaje; lo cual es totalmente distinto a otros tipos de juegos de dramatización, donde generalmente uno se rige de un libreto. Rodríguez y Chillón (Como se citó en Castillo et al. 2018) coincide con lo expuesto; ya que hace referencia a que en el juego de roles todo se realiza de forma espontánea, pues los niños evocan distintos momentos que han experimentado, sin regirse de alguna pauta específica, siendo solo la maestra quien, en ocasiones, indica el contexto o el personaje a interpretar.

En esa línea, se entiende que el juego de roles no necesita de la interacción mediante un guion, como se conoce en otras dinámicas, ya que consiste en la

³ El juego de roles sitúa a los niños en situaciones nuevas porque se les coloca en un espacio desconocido y deben ser ellos quienes deben encontrar la manera de representar a sus personajes establecidos

interpretación de diversos personajes a modo de recreación, sí requiere estar limitado de ciertas reglas. Roda (Como se citó en Rodríguez, 2019)

Así como también, es importante señalar que antes de iniciar con el proceso de la dinámica, es indispensable conocer al grupo, sabiendo cuáles son sus debilidades y fortalezas con el fin de saber cómo orientarlos ante la ejecución del juego de roles.

Se puede decir entonces que, el juego de roles se considera como la dramatización que se da sobre algún tema en específico sin la necesidad de que exista una estructura de por medio. No obstante, es necesario que se tengan parámetros definidos de lo que se quiere lograr con la implementación del juego de roles, siendo la maestra quien deberá guiar a los niños para que se cumpla el objetivo del juego, de lo contrario se podría perder el sentido que tiene como estrategia didáctica.

1.2 Tipos de juegos de roles

Los tipos de juegos de roles, se han definido de acuerdo a las coincidencias y diferencias encontradas en diversos autores. De acuerdo a ello, la tipología que se presenta en el marco de la investigación está referida a los juegos: imaginarios, de roles familiares, del entorno como referencia, sobre profesiones, de recreación histórica, de conquista de animales y de programas de televisión.

- Juegos imaginarios: son aquellos que parten de situaciones inventadas por los propios niños, Gonzales-Moreno (2021) afirma que, durante este tipo de interpretaciones, los niños evocan a los momentos vividos por ellos mismos a fin de poder darles continuidad a las dramatizaciones. Tal como reafirman, Govea et al. (2013), al mencionar que los niños evocan a sus vivencias con la finalidad de dar pie

a situaciones imaginarias, las cuales muchas veces se alejan de la realidad, por el mismo hecho de ser imaginarias. Esto significa, que las interpretaciones a las que se refieren los niños, se dan de manera intrínseca, en las que evocan sus experiencias y vivencias para poder crear situaciones nuevas dentro del juego de roles.

- Juego de roles familiares: son aquellos en los que centran su atención de forma directa en las acciones y actitudes de sus padres, fijándose en la mayoría de los casos en las acciones realizadas durante los momentos cotidianos, volviéndola participe de sus interpretaciones durante el juego de roles (Quicios, 2015). Del mismo modo Buritica y Rentería (2021) reafirman lo mencionado ya que los niños transportan a sus creaciones durante el juego de roles las acciones y comportamientos que realizan sus padres, tanto lo que hacen en casa a cómo se comportan cuando están fuera de ella. De esta manera, los niños tienen como referente de motivación, directo y principal, a sus padres, para las dramatizaciones, de manera más específica, las dinámicas familiares que tiene cada individuo.

-Juegos en relación al entorno como referencia, Carrillo et al. (2018) afirman que el juego de roles prioriza la representación de roles realistas, donde el niño centra todo lo que lo rodea como referente para sus acciones. Del mismo modo, Suarez (2017) establece que el juego de roles se centra en la corriente del constructivismo social, donde las estructuras que realizan las personas para ejemplificar el personaje establecido, nacen de su relación con los demás. En base a ello, los niños logran interactuar, siendo otras personas gracias al referente que tienen por el ambiente en el que se encuentran. Por lo tanto, el entorno de los niños decidirá, por decirlo de algún modo, las ideas o nociones que manifiesten durante su interpretación.

Siguiendo esa línea, tras el análisis descrito en el libro de Pujato (2009), se

entiende al juego de roles, como una dinámica peculiar que se trabaja con los niños, donde las acciones están dirigidas a las actividades que ellos ven en los adultos, así como sus actos e interrelaciones. De igual forma, Mazon y Ortega (2019) afirman que, durante el juego de roles, los niños suelen fijar su atención en la persona que se encuentra acompañándolos, y ello se constituye en el insumo durante sus dramatizaciones, en caso no exista una tercera persona visiblemente para los niños durante el juego a la que puedan evocar sus movimientos corporales, focalizan la atención a su mismo entorno.

- Juego de las profesiones, el cual se constituye en el juego de roles más representativo en los niños (Calvo y Molina, 2019). En este tipo de juego, los niños se dejan influenciar no solo por las profesiones de sus padres, sino también de aquellas profesiones con las que han tenido algún acercamiento previo, ya sea por escucharlas o verlas en su entorno, también destaca el hecho imitar las profesiones de personas específicas que ellos consideren significativos. (Jinete y Puerta, 2006)

- Juegos de recreación histórica, por medio del cual los niños ejecutan sucesos que pasaron en un determinado momento. Generalmente estas dramatizaciones ya tienen una estructura establecida en relación a secuencia y personajes. Siguiendo esta línea, Melissa y López (2019) afirman que, las historias, narraciones o sucesos acontecidos en el contexto en el cual se encuentran los niños hacen que puedan usarlos de insumo e implementarlo en sus dramatizaciones durante el juego de roles, ya sea como motivación o como recreación total de los sucesos en cuestión. Este tipo de juegos, permiten que los niños ordenen de mejor manera sus ideas ya que deben mentalizarse en el momento del acontecimiento y las acciones que se llevaron a cabo

de manera cronológica, imitando los diálogos, a modo de que la dramatización pueda ser lo más real posible. (Álvarez, 2020)

- Juego de roles basado en la conquista de animales, es de las dramatizaciones más usadas por lo niños, donde la acción que volverá realista la personificación, es el modo en que los niños se muevan y usen todos los niveles que les propone su cuerpo para adaptarse y movilizarse como lo haría el animal al que se encuentran imitando. (Ahumada et al., 2011) junto a Campos y Quispe (2019). Por ello, Camiñiri (2021) asegura que, durante este tipo de juegos de roles, los niños desarrollan nuevas estrategias y destrezas que podrán poner en práctica más adelante en diversos momentos de su vida cotidiana. Durante este momento los niños también ponen a prueba el volumen de su voz ya que es necesario para poder imitar los distintos sonidos que emiten los animales en cuestión.

- Juegos de tipo programas de televisión, permiten ampliar el entorno de quienes lo ejecutan o en dramatizar los momentos vividos. Es decir, los niños también centran sus dramatizaciones en personajes de televisión y/o películas, volviéndolos participes en sus dramatizaciones, donde se llega a imitar ya sea al personaje en solitario, como la secuencia del programa o película. (Cruz-Blas y Gamboa, 2021)

Es importante señalar que, en todos los tipos de juegos de roles mencionados en párrafos anteriores, se requiere de material concreto, ya que using concrete materials during role play helps improve the development of children making the interpretation more realistic⁴.(Parry, 2019). Del mismo modo, Licona (sf) asegura que el uso de material concreto durante el juego de roles, ayuda a que los niños puedan

⁴ Indica que el uso de materiales concretos durante el juego de roles ayuda a mejorar el desarrollo de los niños haciendo que la interpretación sea más realista.

evocar más ideas y desarrollar de mejor manera su imaginación. Por lo cual, su uso e implementación permiten enriquecer a las prácticas dentro del juego de roles

1.3 Importancia del juego de roles

Ya es conocido que el juego es altamente relevante para el aprendizaje de los niños y niñas, siendo el juego de roles uno de los principales, puesto que su importancia se destaca en la integración social, el desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y motoras, así como el desarrollo de la oralidad. Es decir, el juego de roles favorece al desarrollo integral del niño.

En relación a la integración social, Moreno (2016) afirma que en la mayoría de juegos de roles, participan de dos a más niños, donde pueden ocurrir situaciones fortuitas, que les permite desarrollar la capacidad de resolver situaciones complejas de manera lúdica junto a sus pares. Siguiendo esta línea, Delgado (2018) coincide al mencionar que el juego de roles potencia las habilidades sociales puesto que durante el juego de roles no hay un niño ganador y/o perdedor, sino que el trabajo se debe dar en conjunto mediante el diálogo y la escucha activa con sus pares a modo que se pueda llegar al final de la interpretación requerida.

En cuanto al desarrollo de habilidades emocionales, Moreno (2022) afirma que el juego de roles resulta beneficioso para su autorregulación en los niños, ya que, en este juego mediante la dramatización, los niños deben expresar los sentimientos que identifican en el personaje al que están imitando, por lo cual, logran identificar de mejor manera sus emociones, y en algunas ocasiones entender la razón de las mismas. De igual forma, Advincola (2019) confirma lo expuesto por Morenos (2020) agregando que las emociones son mucho más realistas, siendo los propios niños quienes lo ejecutan, lo cual hace que los niños puedan entenderla de mejor manera.

Siguiendo esta línea, Mages (2008) señala, “when children imitate someone else, they enthusiastically enter a fictional world without limits”⁵. Esto hace referencia al desarrollo socioemocional de los niños y la importancia que tiene para su desarrollo en general el imaginar diversos momentos o situaciones que hayan deseado realizar o que les cause asombro y curiosidad.

Respecto a las habilidades cognitivas, Anderson y Bailey (2017) aseguran que los juegos de roles, son parte del grupo de juegos que benefician de mejor manera al desarrollo cognitivo de los niños. Esto se debe al pensamiento abstracto al que deben evocar los niños al interpretar roles ajenos a ellos. Del mismo modo, González et al. (2014) afirma que esos momentos resultan fundamentales para que los niños aprendan sobre la resolución de conflictos, lo cual les dará herramientas necesarias para su vida adulta.

Así también, la imaginación, forma parte del desarrollo cognitivo, y se potencia en el juego de roles, ya que los niños deben imaginarse que se encuentra en distintos espacios y contextos (Espeso, 2016). Según Vigotsky (2007) la imaginación en los niños permite que puedan ver de otra manera la realidad que los rodea; los motiva, les da esperanza y les llena de emoción el poder imaginar posibles sucesos que en su mayoría son positivos y beneficiosos para ellos, por ende, se considera indispensable seguir potenciando la imaginación de los niños, durante todo el proceso de desarrollo.

Asimismo, el juego de roles también potencia las habilidades motoras, donde Alarcón y Márquez (2011) mencionan que, durante la interpretación de un personaje, interviene desde el control y el equilibrio hasta el desenvolvimiento del cuerpo. Del

⁵ Cuando los niños imitan a otra persona, se adentran con entusiasmo en un mundo ficticio sin límites.

mismo modo, Betancur et al. (2020) afirman que los niños suelen realizar los distintos movimientos a su ritmo, y de acuerdo a lo que le permite su proceso corporal. En ese aspecto, es necesario que las docentes, motiven a los niños de seguir buscando las formas de expresión corporal mediante el juego y poder transformarlo en un aprendizaje progresivo.

Por último, el juego de roles también favorece al desarrollo de la oralidad, puesto que en todo momento hay un diálogo continuo por parte de los niños, Machado et al. (2020) indican que el juego de roles unifica aspectos que promueven la oralidad en los niños y hace que se genere una comunicación más fluida con sus compañeros, esto se debe por la intención que tienen los niños por querer darle continuidad al juego. A través del juego de roles, los niños incrementan su vocabulario y mejoran la pronunciación de palabras al escuchar la forma en que lo hacen los demás niños. (Delgado, 2018).

Se concluye este punto, reiterando que the game is essential for the development of children because it favors the cognitive, physical, social and emotional area⁶ (Kenneth y Ginsburg, 2007), ya que “in the development of role play, different areas of the child's brain are involved, such as language, cognition and sensorimotor actions⁷” (Bergen, 2017). De esta manera el aprendizaje se da de manera implícita, generando situaciones que les transmiten aprendizajes variados y constantes, de toda índole.

⁶ El juego es fundamental para el desarrollo de los niños porque favorece el área cognitiva, física, social y emocional

⁷ En el desarrollo de juego de roles se involucran diferentes áreas del cerebro del niño, como el lenguaje, la cognición y las acciones sensoriomotoras.

CAPÍTULO II: DESARROLLO DE LA ORALIDAD

2.1 Importancia del desarrollo de la oralidad

El lenguaje oral es la capacidad que condiciona y de la cual dependen las relaciones del niño con su entorno; sirviendo como instrumento fundamental para el desarrollo cognitivo y social. Machado et al (2020) afirma que la oralidad es indispensable para que se pueda dar una buena comunicación y el mensaje que se quiere expresar, pueda ser entendido por todos los receptores. Del mismo modo Castillo (2015) entiende que es gracias a la oralidad que se puede desarrollar la acción de comprender entre dos o más personas que se encuentran estableciendo un diálogo.

Siguiendo esta línea, Castañeda (2000) afirma que la oralidad cumple varias funciones para el desarrollo del niño, no solo referidas a la función comunicativa, sino también la cognoscitiva, informativa, adaptativa y reguladora. De esta manera, se deja en evidencia que la oralidad va más allá de solo tener la intención de comunicar algo, sino que abarca muchos más campos de aprendizaje. Del mismo modo, el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE 2019) considera que el lenguaje oral favorece a la clasificación de objetos o personas, a establecer relaciones y a diferenciar entre el bien y el mal, entre otros factores. Al tener un buen desarrollo de la oralidad, se pueden fomentar diálogos, fortalecer la resolución de problemas, motivar a preguntar e investigar.

Al mencionar la función cognoscitiva, esta se define como la manera en la que el cerebro interpreta todo lo que sucede en su entorno, al relacionarlo con la oralidad, Espinoza (2019) afirma que para que pueda lograr la función simbólica donde el cerebro interpreta lo que sucede, es indispensable que este proceso vaya acompañado del desarrollo oral puesto que ahí es donde se origina el lenguaje del

niño. Del mismo modo, Mego y Saldaña (2021) afirman lo relevante que es la oralidad para la función cognoscitiva ya que el niño puede pensar lo que quiere expresar para posteriormente ponerle en práctica a través de las palabras.

En relación a la importancia de la oralidad con la función reguladora, García (2017) afirma que la función de la oralidad va más allá del fin comunicativo, ya que es gracias a la oralidad que el niño aprende instrucciones verbales, entendiendo las reglas que existen para poder entablar de manera eficiente el diálogo. En relación a ello, Galperin (2011) complementa la información al mencionar que durante la primera infancia los niños escuchan los diálogos de los adultos para más adelante poder apropiarse de ellos y durante esos procesos de interiorización poder cumplir la función reguladora y comprender lo que se les solicita y el sentido que se le quieren dar.

Por otro lado, la oralidad también es indispensable para que los sujetos puedan entablar relaciones con sus pares y con quienes lo rodean, volviéndose esta práctica fundamental para futuros aprendizajes puesto que, durante la etapa escolar, la gran parte de los aprendizajes se da de manera conjunta con sus demás compañeros (Moran y Vasconcellos, 2021).

Al mismo tiempo, durante el proceso evolutivo del niño, comienzan a aparecer los primeros grafismos, donde la influencia de la oralidad es fundamental para que se pueda llegar a desarrollar la escritura. Según Rojas (2020) se comienza con relatos y diálogos lo cual durante un proceso extenso aterriza en la escritura, con el fin de que puedan interiorizar el aprendizaje. Esto se debe a que la escritura no es un proceso aislado que llega mágicamente, sino va de la mano con la oralidad donde los niños escuchan, hablan e interiorizan las palabras para posteriormente poder plasmarlas.

Del mismo modo, González (2013) asegura que para que se pueda dar de manera satisfactoria el proceso de escritura se debe poner en práctica el método

escuchar- pensar- escribir. Esto implica que, el niño pueda escuchar distintos diálogos y con intención de sus propios compañeros, interiorizarlos para que puedan ser analizados y posteriormente plasmar en la escritura lo que entendieron de ello. Este método es a largo plazo por lo cual la efectividad del mismo se centra en el diálogo oral que se va a dar ya que de este depende los resultados positivos del método.

Se evidencia la relevancia del desarrollo de la oralidad, más aún durante la primera infancia, y que puede seguir fortaleciéndose a lo largo del crecimiento del niño ya que mientras más evoluciona la oralidad, se pueden ir agregando nuevos recursos y/o estrategias que contribuyan en su continua mejora. (Medina, 2020).

La oralidad es fundamental para que se pueda desarrollar de manera efectiva el componente pragmático puesto que este componente se encuentra en cualquier situación donde haya una interacción entre dos o más personas, ya que mediante el diálogo se logra establecer una conversación, donde se vuelve indispensable la intención de querer comprender lo que la otra persona quiere expresar.

2.2 Aspectos pragmáticos de la oralidad

Holtz y Rodriguez (2021) aseguran que durante el proceso evolutivo del lenguaje se van evidenciando una serie de características para saber la manera en la que se está generando el desarrollo del niño. En ese sentido, comienzan a surgir los componentes del lenguaje, cada uno de los cuales cumple una función específica, lo que permite que el individuo pueda desarrollar una intención comunicativa. Como parte de los componentes, se encuentran el fonológico, semántico, morfosintáctico y pragmático. (Diez y Gutierrez, 2010)

El Instituto Nacional Para la Evaluación de la Educación INEE (2019) define a este último como el encargado de poder adaptar las palabras al contexto en el que se

encuentra el individuo con el fin de que el mensaje que se quiere dar a conocer pueda ser entendido por todos, señalándolo como componente fundamental en el proceso comunicativo de la oralidad. Respecto a ello, Salazar (2018) afirma que el componente pragmático se centra en la manera en que los individuos hacen uso del lenguaje para entablar frases comunicativas y el mensaje pueda ser entendible por emisores y receptores.

Siguiendo esta línea, Alvites (2012) asegura que la pragmática se define como la manera en la que los sujetos evocan al lenguaje con el fin de dar a conocer una intención comunicativa. Del mismo modo, Owens (2006) también hace referencia a que la pragmática fija su atención en cómo los sujetos hacen uso del lenguaje para mostrar una intención comunicativa, puesto que el mensaje que se da entre el emisor y receptor debe ser entendible para ambos y estar relacionado al contexto en el que se encuentren.

En base a ello, Jimenez (2010) comenta que se puede demostrar que los niños están desarrollando el componente pragmático cuando logran afianzar de mejor manera su oralidad por medio de habilidades de escucha; lo cual se evidencia en situaciones concretas como narraciones de relatos o tratando de mantener un diálogo con sus pares. Se estima que los niños llegan a la madurez pragmática alrededor de los 6 años de edad; sin embargo, el proceso evolutivo comienza con sus primeras intenciones comunicativas.

Precisamente, al hacer referencia a la intención comunicativa, emergen los componentes del lenguaje, dividiéndose en comprensivo y expresivo. Según Arenas (2012) al lenguaje comprensivo y expresivo también se los define como los aspectos del desarrollo del lenguaje, siendo el primero la manera en la que el niño entiende e interioriza lo que escucha, mientras que el expresivo se centra en cómo el niño

elabora el mensaje oral que quiere dar a conocer.

Por ende, para que exista un diálogo comunicativo, es indispensable que tanto el lenguaje comprensivo como expresivo se trabajen en conjunto, Mejias (2022) complementa lo ya mencionado al decir que el ambiente que rodea al niño interviene de manera fundamental para que puedan comprender e interiorizar lo que se está diciendo, así como expresar sus ideas mediante palabras y/u oraciones.

Por su parte, Owens (2006) asegura que la comunicación y el lenguaje son dos puntos claves cuando se menciona a la oralidad, por un lado, la comunicación es la interacción que se va a dar entre dos o más personas, mientras que el lenguaje es la representación de los conceptos para que se pueda dar una buena comunicación. During the use of language, the intention is common among the agents that are in dialogue, where the aspects of intention, information and flow stand out. The three related to the communicative function⁸ (Parikh, 2001). En base a lo anteriormente mencionado, se aprecia la intención de querer transmitir alguna información y que logre ser entendida de forma eficiente por todos los interlocutores.

Finalmente, en relación al lenguaje y las funciones comunicativas dentro de la pragmática, es indispensable mencionar los estilos de comunicación que presentan diversos autores, donde la página Edenred (2019) asegura que existen tres estilos de comunicación, donde se hace referencia al asertivo, pasivo y agresivo. Rodríguez (2019) asegura que estas son las formas que tienen las personas de comunicarse unas con otras, siendo el estilo el pasivo donde el individuo antepone las ideas de los demás antes que la suya. En relación al estilo asertivo, González (2021) afirma que se basa en proyectar la idea que uno tiene, sin reprimir lo que opinan los demás,

⁸ Durante el uso del lenguaje, la intención es común entre los agentes que están en diálogo, donde se destacan los aspectos de intención, información y flujo. Los tres relacionados con la función comunicativa

siendo el estilo más adecuado para dialogar ya que permite fomentar diálogos tranquilos permitiendo escuchar y ser escuchados. Por último, Conexión Esan (2019) agrega que el estilo agresivo se basa en respaldar una idea propia ante cualquier circunstancia sin dar valor a lo que puedan opinar los demás.

2.3 Estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad

La importancia de las estrategias didácticas radica en cómo de manera lúdica, los niños logran afianzar su aprendizaje, mejorando la adquisición de nuevos conocimientos. Al tratarse del desarrollo de la oralidad, se vuelve fundamental la implementación de estrategias didácticas durante la primera infancia para que su obtención no se limite a estrategias convencionales como la constante repetición de palabras o continuas correcciones a palabras mal pronunciadas; sin embargo, se debe tener en cuenta la pertenencia para su edad y que las estrategias cumplan con la función educativa. (UNIR,2023)

Castañeda (2000) asegura que desde que el niño nace, recibe información del ambiente que lo rodea y que cualquier interacción que se tenga con él desde ese momento puede influir en su desarrollo. Por ello, se considera indispensable crear lazos comunicativos desde los primeros meses de vida. Ferrer (2012) complementa lo anteriormente expuesto al mencionar que el vientre materno es un ambiente comunicativo y que el acto de hablar se debe hacer desde ese momento y continuar con esa interacción una vez que se haya producido el nacimiento del niño.

Según lo escrito por Jiménez (2010) existen varias estrategias didácticas que favorecen al desarrollo de la oralidad, donde se encuentran las narraciones, canciones, rimas, trabalenguas y dramatizaciones. Estas estrategias resultan relevantes puesto que interviene de manera directa el tono, volumen y modulación de la voz. Por su parte, Quispe (2016) también afirma que los juegos verbales muestran

una gran influencia en relación al desarrollo del lenguaje y expresión oral. Esto se debe por la fuerza que debe tener la lengua para decir palabras de manera continua con una ilación estructurada y siendo entendida por los demás.

En relación a situaciones lúdicas, Caldera y Escalante (2008) señalan que, mediante las narraciones de cuentos, los niños logran ser más precisos en cuanto a la pronunciación de las palabras para poder concluir con la narración, lo cual hace que favorezca al desarrollo de su oralidad. Al respecto, Bravo (2020) expone algunos recursos de cómo favorecer de mejor manera el lenguaje mediante la narración de cuentos, como el captar la atención de los niños con algún elemento, no anticipar a las respuestas de los niños y esperar que ellos mismos las formulen las oraciones, además de mantener siempre el contacto visual articulando las palabras con los gestos.

Serafin (2016) asegura que el entonar canciones con los niños favorece de manera satisfactoria en el volumen de su voz, donde son ellos quienes se dan cuenta si deben entonar con mayor o menor fuerza de acuerdo al grupo con el que se encuentran; la fluidez en cuanto a la conexión de las palabras durante los canticos y finalmente la pronunciación de las palabras ya que se evoca la articulación de las oraciones para que estas puedan ser entendidas mientras son pronunciadas acompañadas de un tono melódico.

Del mismo modo, Arruti (2015) señala a las canciones como elemento motivador en cuanto al desarrollo de la oralidad siempre y cuando se desarrolle de manera grupal puesto que si los niños escuchan que las demás personas del grupo logran decir las palabras entono armonioso querrán imitar el accionar ya sea cantando más lento o pronunciando de mejor manera las palabras, lo cual evoca a la práctica de la oralidad y su esfuerzo por querer llegar a esta.

Quiñones (2021) afirma que otro recurso didáctico de gran importancia cuando se refiere al desarrollo de la oralidad son las rimas puesto que el accionar de buscar alguna palabra que rima con la mencionada y repetirla, permite al niño tener un acercamiento al ritmo y sonido de las palabras, así como ser conscientes de las marcaciones de las mismas, lo cual es indispensable para crear diálogos. Del mismo modo, Idrogo (2018) menciona que el decir rimas ayuda a que los niños tengan una mejor fluidez oral y no tengan problema con la pronunciación de las palabras cuando se encuentran entablando una conversación o poniendo en práctica su oralidad.

Asimismo, también se hace referencia a que las rimas se dividen en dos grupos, la asonante que es cuando se repite la última vocal de la acentuada y la consonante, que es donde se repite la última sílaba de la oración. Siendo ambas piezas fundamentales para que se puedan usar las rimas como estrategia didáctica para el desarrollo de la oralidad.

Bueno y San Martín (2015) interpretan a las rimas como una de las mejores estrategias didácticas puesto que combina la repetición de fonemas y sonidos con el fin de que el niño pueda mejorar la pronunciación de las palabras; sin embargo, también menciona que los trabalenguas derivan de las rimas ya que además de contar con las mismas características asegurando que ambas didácticas deberían trabajarse en conjunto con el fin de potenciar de mejor manera el desarrollo de la oralidad de los niños.

En relación a ello Pacherez (2022) asegura que los trabalenguas fortalecen de forma directa a la pronunciación y fluidez de las palabras, ayudando de manera específica a aquellos niños que tienen dificultad con la pronunciación de los fonemas, donde interviene el levantamiento de la lengua.

Teniendo en cuenta las narraciones, canciones, rimas y dramatizaciones mencionadas anteriormente, Mamani y Paja (2017) afirman que existen tipos de estrategias didácticas para favorecer la oralidad; como los configurativo, de entrega, reglado y el juego de representación de personajes donde está incluido una vez más el juego de roles.

Calderón et al. (2020) aseguran que los juegos de roles unifican estos aspectos dando como resultado que mediante su creatividad e imaginación el niño pueda fortalecer el desarrollo de su oralidad al posicionarse en diversas situaciones del mundo real. Asimismo, La Diversiva (2020) complementa lo anteriormente mencionado al hacer énfasis en que el juego de roles es fundamental para el desarrollo de la oralidad siempre y cuando se dé entre los 3 y 5 años de edad.

Machado et al. (2020) precisan que, los juegos de roles promueven la oralidad, al centrarse en aspectos tales como el volumen, ritmo y acentuación de la voz; dando como resultado que, mediante su creatividad e imaginación, el niño pueda fortalecer el desarrollo del lenguaje oral, cuando los niños se posicionan en diversas situaciones del mundo real. Asimismo, Early Start (2020) señala que, through role play, children develop their vocabulary faster and incorporate new words⁹.

Por otro lado, Bigelow & Walker (2009) aseguran que when asking children open questions in any circumstance, it especially favors the development of their language, this is because these questions that can have long answers allow children to combine new words¹⁰. Según Illinois Early Learning Project (2019) one of the most outstanding advances regarding language is when the child begins a form and

⁹ A través del juego de roles, los niños desarrollan más rápido su vocabulario e incorporan nuevas palabras

¹⁰ Al hacer preguntas abiertas a los niños en cualquier circunstancia, se favorece especialmente al desarrollo de su lenguaje, esto se debe a que estas preguntas que pueden tener respuestas largas permiten combinar nuevas palabras

answers open questions and this will only occur if the parents and/or teachers have been doing them continuously with the child.¹¹



¹¹ Uno de los avances más destacados en cuanto al lenguaje es cuando el niño inicia formulando preguntas y esto solo ocurrirá si lo padres y maestros lo hacen de manera continua

PARTE 2: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se realizó de acuerdo a una metodología cualitativa, ya que busca profundizar en un tema que cuenta con información de por medio a través de la recopilación de datos extensos. Cómo explicar y obtener mayor conocimiento sobre la manera en la que se implementa el juego de roles para favorecer al desarrollo de la oralidad. Según Álvarez et al. (2014) la investigación cualitativa indaga en el entorno de los sujetos de estudio, donde el investigador comprende las interpretaciones que los mismos participantes le den a cada suceso. Centrando en este caso la atención en los niños y las docentes de aula.

Asimismo, resulta relevante el contar con una metodología cualitativa en educación ya que como Hernández y Opazo (2010) afirman, esta metodología busca comprender algunas situaciones propias del entorno. De esta manera, permitirá investigar sobre diversas problemáticas tanto del alumno como aquellas que surjan en el centro educativo, favoreciendo el análisis profundo de la misma.

Además, se consideró realizar una investigación descriptiva, según Hernández (2014), “Con los estudios descriptivos se busca especificar la propiedad, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92). Lo expuesto anteriormente, se reafirmó en la presente investigación ya que se hizo uso de rigurosas técnicas e instrumentos de análisis, las cuales son descritas a mayor profundidad en los próximos apartados.

2.2 Problema de investigación, objetivos y categorías

2.2.1 Problema de investigación

En relación a lo ya mencionado, la presente investigación se planteó como interrogante: ¿De qué manera las docentes utilizan el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima?

Con la finalidad de brindar una mejor respuesta a la pregunta planteada, la investigación propone los siguientes objetivos:

2.2.2 Objetivo general:

Analizar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima.

2.2.3 Objetivos específicos:

1. Identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años.
2. Describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años.

2.2.4 Categorías

La presente investigación cuenta con dos categorías: juego de roles y desarrollo de la oralidad.

En relación a la primera categoría, juego de roles, se entiende como la manera en que los niños simulan ser alguien más, tales como miembros de su familia, personas de su entorno, animales, personajes de televisión, etc. Estas representaciones van desde imitar la manera en la que estos personajes dialogan, hasta como se expresan corporalmente. A su vez, esta primera categoría considera tres subcategorías, rigurosamente seleccionadas con la finalidad de que respondieran a lo que se iba a identificar; las cuales fueron definición, tipos e importancia del juego de roles. Además, resultaron relevantes ya que permitieron ampliar la visión sobre las interacciones de los niños bajo la dinámica del juego de roles.

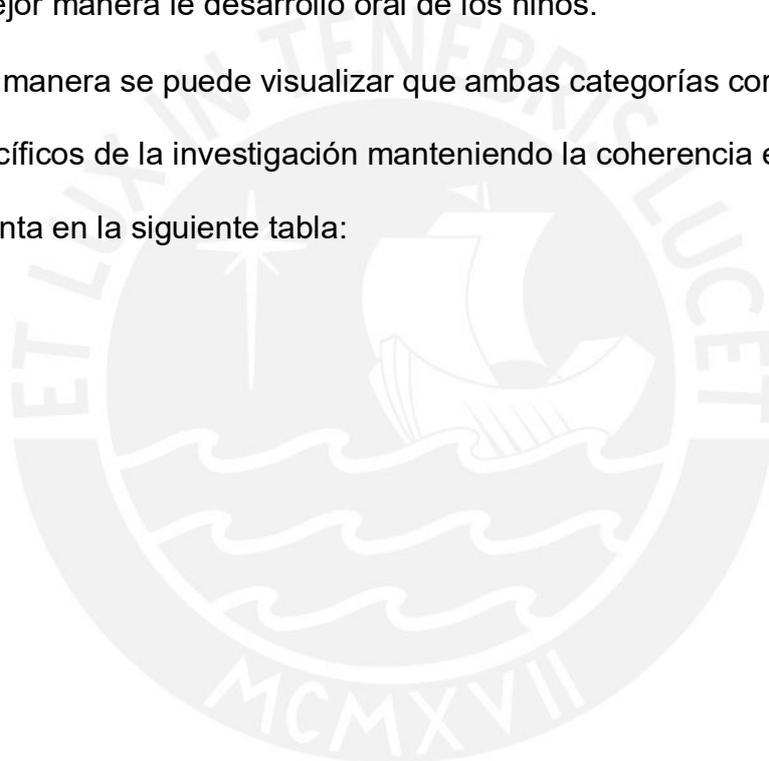
En relación a la segunda categoría, denominada desarrollo de la oralidad, se refiere a la manera en que los niños buscan afianzar la pronunciación de distintas palabras, controlando el volumen y tono del mismo, así como la articulación de ellas

con la finalidad de formar oraciones que puedan ser entendidas por quienes lo escuchan.

Los aspectos mencionados, se podrán evidenciar de mejor manera, a través del trabajo colaborativo de los niños, donde el diálogo surge de manera inherente. Siguiendo esta línea, la segunda categoría a su vez abarca tres subcategorías, las cuales fueron características didácticas, estilos de comunicación y aspectos comprensivos y expresivos; las cuales fueron planteadas con la finalidad de poder describir de mejor manera el desarrollo oral de los niños.

De esta manera se puede visualizar que ambas categorías corresponden a los objetivos específicos de la investigación manteniendo la coherencia en la misma. Tal como se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 1



Objetivos específicos	Categoría	Subcategorías
Identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes para el desarrollo de la en niños de 4 años	- Juegos de roles	- Definición del juego de roles - Tipos de juegos de roles. - Importancia del juego de roles
Describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años	- Desarrollo de la oralidad	- Características didácticas - Estilos de comunicación - Aspectos comprensivos y expresivos.

Categorías y subcategorías de la investigación

2.3 Informantes de la investigación:

Según Alejo y Osorio (2016), "El informante es el centro de toda investigación porque por sus vivencias pueden ayudar al investigador en varias tareas como el abrir el acceso a otras personas y/o a nuevos escenarios" (p.74). Por lo cual se tuvo que hacer una rigurosa selección de los mismos. De esta manera, la presente investigación cuenta con los siguientes informantes: las docentes del aula y los niños de la clase.

Se decidió optar por los niños para que sean los primeros informantes ya que son ellos

quienes ejecutan los juegos de roles durante el momento del juego libre, teniendo valiosa información para poder registrar. Para su selección, se tuvieron en cuenta dos criterios, el primero era que tengan el rango de edad especificado en la investigación, en el cual se encontraba el 100% de los niños y como segundo criterio de selección, se consideró únicamente a los niños cuyos padres habían autorizado que sean partícipes de la investigación a través del consentimiento informado.

Asimismo, como segundos informantes, se consideró a las docentes del aula, tomando como criterios de selección la afinidad que tienen con los niños y por sus conocimientos en cuanto a las características de ellos; ya que son las docentes quienes comparten con los niños durante las horas de clase, lo cual hace que tengan una visión más amplia de sus acciones. En segundo lugar, se consideró la formación profesional de las docentes, puesto que ambas cumplían el grado de licenciadas y contaban con gran trayectoria de trabajo en el aula, donde los años oscilaban entre los 10 y 30. Finalmente, se consideró el conocimiento que las docentes tenían en relación al juego de roles, puesto que es el tema central de la presente investigación.

2.4 Técnicas e instrumentos para el recojo de información:

Para el recojo de la información se han considerado dos técnicas con sus respectivos instrumentos. En primer lugar, la entrevista, que según Díaz et al. (2013), "... es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar" (p.163). En la presente investigación, se optó por la entrevista semiestructurada puesto que esta técnica, pese a que cuenta con un guion de entrevista, brinda la flexibilidad de realizar preguntas complementarias a los informantes si así lo requiere el investigador.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, el guion de entrevista (ANEXO 1) contó con 7 preguntas, las cuales estaban estrictamente relacionadas con las subcategorías que

forman parte de la categoría “juego de roles” perteneciente al objetivo específico de identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años. Ardévol et al. (2003) afirma que para la elaboración del guion de entrevista es necesario una revisión rigurosa y sistemática de lo que se quiere presentar al entrevistado, lo cual requiere de un tiempo prolongado. Se procedió a aplicar la entrevista a las docentes de forma presencial e individual de modo que tengan la libertad de expresarse con las respuestas y la entrevista pueda darse de manera más fluida; asimismo, así como no verse influenciadas por las respuestas de una u otra docente.

Como segunda técnica, se empleó la observación y la guía de observación como instrumento (ANEXO 1). “La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer” (Campos y Martínez, 2012, p.49). Esta técnica, se llevó a cabo con la finalidad de describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años.

La observación a los niños se realizó tres veces a la semana durante la hora del juego libre, puesto que es el momento donde los niños realizan la dinámica del juego de roles. Se llevó a cabo el registro y transcripción de las acciones realizadas por los niños, frases mencionadas y alguna anotación extra relevante para la investigación. Al respecto, Díaz (2011) afirma que la técnica de observación es indispensable en cualquier proceso investigatorio ya que el investigador puede observar en tiempo presente las acciones a las que evocan los informantes. Asimismo, resulta importante mencionar que, se asumió un rol de observador no participantes, para así evitar la intervención o sesgo en el registro durante la dinámica del juego de roles.

Finalmente, las técnicas e instrumentos mencionados en párrafos anteriores, para poder ser aplicados pasaron por la validación de juicio por expertos, Robles y Rojas (2015) afirman que la validación por juicio de expertos es una opinión informada de personas con

trayectoria en el tema a tratar. Por ello, las docentes encargadas de validar los instrumentos de la presente investigación, además de contar con el grado de magíster, tenían conocimientos de juegos de roles y desarrollo de la oralidad.

En primera instancia, a través de una carta (ANEXO 2) que fue enviada vía correo electrónico, se solicitó la ayuda de las docentes para que en su condición de expertas pudieran validar los instrumentos de la investigación. En la carta se detalló la naturaleza de la investigación y en qué consistía la misma; además, fueron enviadas las matrices de validación tanto para la guía de observación como para la entrevista (ANEXO 3). En la matriz del primer instrumento se detallaban los posibles ítems a observar, en tanto la matriz del segundo instrumento presentó la misma estructura, con la salvedad que los elementos a evaluar fueron las preguntas que serían presentadas a las docentes informantes. De esta manera las expertas podrían revisar y señalar si estos instrumentos eran claros, pertinentes y/o coherentes en relación a la investigación; y brindar las sugerencias necesarias.

Luego de la validación de ambas expertas, se encontraron los alcances que se presentan a continuación:

En relación a la guía de observación, afirmaron que el instrumento presentado cumplía con el criterio de claridad en su totalidad; en relación al criterio de pertinencia se sugirió que los ítems a observar deben estar relacionados a las preguntas que surgen de los niños durante el juego de roles. En cuanto al criterio de coherencia, sugieren mejoras en la redacción. Asimismo, como sugerencias adicionales, se comentó la viabilidad de agregar ítems relacionados a los momentos de uso del material y a su intención, así como lo referido a las pronunciaciones de palabras. Además, se sugirió mencionar ítems relacionados a la toma de turnos en la conversación, temas de conversación y formas de iniciar y mantener la conversación en el juego.

En relación al guion de entrevista, las expertas realizaron sugerencias en torno a la

pertinencia, donde propusieron modificar una de las preguntas, ya que podría ser considerada como una pregunta evaluativa, lo cual generaría distanciamiento en el informante al momento de responderla.

Con las sugerencias brindadas por las expertas evaluadoras, se optó por realizar algunas mejoras con la finalidad de que los instrumentos respondan de mejor manera a los objetivos específicos. (ANEXO 4)

2.5 Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información

Para la organización, procesamiento y análisis de la información de la presente investigación se elaboraron dos tablas de codificación: una para cada instrumento (ANEXO 5). En relación a la tabla utilizada para la observación, se especificó la categoría y las subcategorías. Asimismo, se incluyeron los hallazgos y las categorías emergentes que podrían surgir durante las observaciones del juego de roles. Finalmente, el cuadro poseía una sección adicional para transcribir y organizar de mejor manera las observaciones realizadas a los niños, las cuales se llevaron a cabo dos veces por semana.

Del mismo modo, para la observación se contó con los niños, quienes fueron los informantes; las intervenciones, que eran las veces en las que los niños participaban de las dramatizaciones y las observaciones, que hacían referencia a los días en las que se realizaron. Teniendo en cuenta lo mencionado, la codificación se dio de la siguiente manera:

Tabla 1

Ítems y codificación

INFORMANTES	CODIFICACIÓN
NIÑO 1	N1
NIÑO 2	N2
NIÑO 3	N3
NIÑO 4	N4

NIÑO 5 N5

NIÑO 6 N6

NIÑO 7 N7

Tabla 2

Ítems y codificación

NÚMERO DE OBSERVACIÓN	CODIFICACIÓN
OBSERVACIÓN 1	O1
OBSERVACIÓN 2	O2
OBSERVACIÓN 3	O3
OBSERVACIÓN 4	O4
OBSERVACIÓN 5	O5

Tabla 3

Ítems y codificación

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	CODIFICACIÓN
INTERVENCIÓN 1	I1
INTERVENCIÓN 2	I2
INTERVENCIÓN 3	I3
INTERVENCIÓN 4	I4

En relación a la entrevista, la tabla de codificación contó con la categoría, subcategorías y las siete preguntas de la entrevista las cuales se dividen en una pregunta para la primera subcategoría, dos preguntas para la segunda subcategoría, y cuatro preguntas

para la tercera subcategoría. Asimismo, la matriz contó con un espacio para poder transcribir las respuestas de cada docente, los hallazgos encontrados y las categorías emergentes que pudieran surgir.

Del mismo modo, la codificación se dio de la siguiente manera:

Tabla 4

Ítems y codificación

ITEMS	CODIFICACIÓN
JUEGO DE ROLES	JR
DOCENTE 1	D1
DOCENTE 2	D2
PREGUNTA 1	P1
PREGUNTA 2	P2
PREGUNTA 3	P3
PREGUNTA 4	P4
PREGUNTA 5	P5
PREGUNTA 6	P6
PREGUNTA 7	P7

2.6 Principios de la ética de la investigación

En relación a los principios éticos de la investigación, se tomó en cuenta el Reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Perú (2016)., haciéndoles saber a los informantes y padres de familia, representantes de los niños, que los resultados recogidos durante la entrevista y las observaciones, serían usados específicamente para fines educativos, y que sus participaciones eran de carácter voluntario.

Por ello, las docentes, en su rol de informante estaban en la libertad de detener la entrevista en caso lo veían pertinente; asimismo, los padres no estaban obligados en autorizar a sus hijos para ser observados durante la ejecución del juego de roles. Del mismo modo, se dejó en evidencia que su participación sería de manera anónima teniendo en reserva información personales tales como sus nombres y centro educativo en el que se encuentran.

Para cerciorarse que se cumplan los puntos anteriormente mencionados, se contó con los consentimientos informados (ANEXO 6). El primero para las docentes que fueron entrevistadas y el segundo para los padres de los niños; ambos consentimientos fueron enviados por medio de un correo electrónico, ya que se trataban de formularios generados en la plataforma drive. En ambos consentimientos se explicaban los objetivos de la investigación y cuál era el fin de la misma, se especificaron los puntos mencionados anteriormente y se agregaron los datos personales del investigador y medios de comunicación ante cualquier eventualidad.

En el consentimiento enviado a las docentes, se les explicó que la recolección de información se daría por medio de una entrevista semiestructurada con la finalidad de poder identificar los tipos de juegos de roles que se desarrollan en el aula; mientras que en el consentimiento de los padres, que fue enviado para la técnica de observación, se pidió su autorización para poder observar y anotar las interacciones comunicativas entre sus niños durante el momento del juego libre, siendo su objetivo el describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad.

Por ende, se solicitaron las firmas de las docentes y padres en su posición de representantes de los niños con el fin de ratificar la participación voluntaria según lo mencionado en el consentimiento de confidencialidad, del mismo modo, el documento fue firmado por el investigador a fin de guardar un precedente. Para la investigación, se

obtuvieron los consentimientos firmados de las dos docentes, así como de los padres de 7 niños, quienes autorizaron que sus hijos sean partícipes de la investigación.



PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se presentan los resultados con su respectivo análisis a partir de la información recogida con los instrumentos de investigación. Estos han sido organizados por categorías como se detalla a continuación:

3.1 Categoría 1: Juegos de roles

Esta primera categoría responde al objetivo de identificar los tipos de juegos de roles que utilizan las docentes para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima.

3.1.1 Definición del juego de roles

Cada dinámica o situación lúdica que se genera en el aula trae consigo una intención pedagógica y no se puede esperar que las docentes favorezcan esta intención sin la información adecuada. En relación a sus respuestas, las docentes evidencian ese saber previo, definiéndola como la práctica donde los niños representan lo que ven en casa, lo que imitan de sus padres o lo que pasa en su casa; además de realizar acciones concretas, vinculando la manera en que las emociones influyen en las dramatizaciones, ayudando así a contextualizar de mejor manera las dramatizaciones; definiendo el juego de roles de una manera mucho más amplia.

D1 asegura que: “El juego de roles, es un momento en que los niños...escenifican vivencias diarias, como lo que les pasa en casa”; mientras que la D2 afirma que: “El juego de roles es un medio por donde los niños se expresan libremente, pueden por este medio expresar sus emociones”. Se encuentra como aspecto común en ambas docentes, que interpretan dicho juego como un medio de expresión emocional, así como de lo que observan los niños en su entorno. Al

respecto Muñoz (2019) señalan que, mediante la observación, los niños interiorizan lo que sucede a su alrededor para poder expresarlo en sus dramatizaciones, siendo posible la realización de nuevas acciones durante el juego de roles.

Ambas docentes interpretan el juego de roles como el medio por el cual los niños imitan lo que viven diariamente en casa, siendo este el foco central de sus dramatizaciones. Sin embargo, estas acciones, van acompañadas del aspecto emocional, donde intervienen sus sensaciones y sentimientos; lo cual hace que las dramatizaciones se puedan dar de manera mucho más realista, describiendo y comprendiendo dicho juego como algo más que actuación o imitación. Es en relación a esta línea que las docentes vinculan su definición con la regulación emocional.

Asimismo, Gonzales-Moreno (2015) asegura que el juego de roles no es sólo actuar, sino que es una herramienta que puede ser definida también como medio en el que se visualiza cómo piensan y razonan los niños influenciados por su entorno. Tal como se mencionó en capítulos anteriores, se deja en evidencia las facetas que tiene el juego de roles y lo beneficioso que es que los docentes tengan en cuenta ello.

3.1.2 Tipos de juegos de roles

Esta segunda subcategoría, las docentes coinciden en reafirmar su definición de juego de roles referido a la dramatización de situaciones cotidianas; sin embargo, no precisan los tipos de juegos de roles que existen, tal como señala D1: “Cuando imitan momentos de su casa o lo que ven en la calle”, mientras que D2 señala: “El de imitar sucesos, vivencias o profesiones”. Como se puede evidenciar, para las docentes, la definición y el tipo de juegos de roles tienen el mismo significado.

Sin embargo, se puede identificar que las docentes hacían referencia a los tipos de roles familiares y profesiones, lo cual va alineado a lo mencionado por Buritica y Rentería (2021) quienes refieren que el desarrollo y la expresión del niño con su

entorno es influenciado en la mayoría de los casos por sus vivencias, sobre todo aquellas que han sido más significativas. Así lo manifiesta D1, quien asegura que “los niños suelen jugar en el rincón del hogar, jugar a los doctores... también juegan a ser animalitos”, mientras que D2 asegura que “en el rincón de las construcciones, también hacen juegos de roles”

Cuando las docentes mencionan al rincón del hogar se hace referencia a dramatizaciones referidas a contextos familiares, como el de imitar acciones que realiza la mamá, el papá y/o hijos y la manera en la que ellos conviven. El jugar al doctor o realizar construcciones, hace referencia al tipo profesiones, mientras que el imitar animales se denomina tipo del reino animal. Esta idea también la comparte Campos y Quispe (2019) quienes consideran que los tipos de juegos de roles más usados por los niños son aquellos donde intervienen las profesiones, vivencias familiares y la conquista de animales. Por otro lado, se puede evidenciar que las nociones que las docentes tienen en relación a los juegos de roles se deben a las observaciones que realizan de manera indirecta mientras los niños desarrollan la dinámica.

Según se pudo evidenciar, los niños se encuentran en un constante análisis y recopilación de datos en su día a día; demostrando que no existe suceso que pase desapercibido por ellos. Por ende, resulta lógico que los niños pierdan el interés por algunos tipos de juegos de roles mencionados en capítulos anteriores, tales como programas de televisión o imitar personajes fantásticos. Esto se debe a que no hay una intervención realista, sino de carácter ficticio, donde no existe una inspiración de por medio. Es así que prefieren recreaciones más verosímiles con situaciones concretas, influenciadas por sus vivencias, reafirmando lo expresado por Suarez

(2017) quien asegura que el juego de roles pertenece a la corriente del constructivismo social donde siempre existirá influencia del contexto cultural y social.

3.1.3 Importancia de juego de roles

En relación a la última subcategoría, las docentes entrevistadas reafirmaron lo beneficioso que resulta el juego de roles para el desarrollo integral de los niños. En primer lugar, destacan el desarrollo de la oralidad ya que según D1: “Los niños pueden aprender entre ellos nuevo vocabulario, mientras imitan las frases que dicen otros” De esta manera los niños afianzan de mejor manera la pronunciación de nuevas palabras, con la finalidad de que estas puedan ser entendidas por los demás. Esta respuesta se alinea a lo que plantean Machado et al. (2020) cuando indica que el juego de roles unifica varios aspectos propios de la oralidad, permitiendo un mejor dialogo entre sus participantes.

D1 también afirma que los niños logran darles continuidad a las conversaciones relacionadas a lo momentos cotidianos, D2 corrobora lo mencionado, al manifestar que “cuando los niños tienen el rol de comprar o vender, ... he podido notar que entablan una conversación, como al mencionar precios y entablar el proceso de una compra”. Como se puede apreciar, los niños buscan poder tener intención comunicativa tratando de mantener un diálogo continuo con sus pares; ya que las expresiones o palabras que mencionan los niños reciben una respuesta coherente.

En relación a lo mencionado en párrafos anteriores, se puede evidenciar que, de manera implícita, las docentes también resaltan a la integración social como uno de los componentes importantes que desarrolla el juego de roles; debido a que la intención comunicativa que tienen los niños o necesidad de querer ser entendido por los demás se completa gracias al trabajo en conjunto realizado durante la ejecución

del juego de roles. De esta forma, se correlaciona con lo mencionado por Delgado (2018) quien refiere que el diálogo y la escucha activa durante el juego de roles, surge gracias al trabajo en conjunto que realizan los niños, características propias de un juego social.

Finalmente, las docentes también refieren a que el juego de roles beneficia en gran medida al desarrollo cognitivo y a la regulación emocional. D1 se refiere al primero de estos, al mencionar que “beneficia el aspecto cognitivo, porque los ayuda a resolver problemas”, lo expresado por D1, guarda estricta relación con lo ya mencionado por Gonzales et al. (2014) cuando refiere que el juego de roles ayuda a que los niños puedan resolver distintos conflictos que pudieran surgir en ese momento. Esto se debe que durante el juego de roles los niños deben buscar soluciones rápidas con el objetivo de darle continuidad al juego, sin perjudicar las dramatizaciones de los demás niños, donde interviene el aspecto cognitivo.

Por otro lado, al referirse a la regulación emocional, D2 afirma que, durante el juego de roles, ha evidenciado que los niños se regularizan entre ellos, esto indica a la manera en que los niños evocan a diversas emociones y sentimientos en relación a cómo se siente el personaje al que están imitando, lo cual va en la línea de lo que menciona Advincola (2019) al referirse que mediante esta práctica los niños logran conocer y entender de mejor manera sus emociones y de quienes lo rodean.

3.2 Categoría 2: Desarrollo de la oralidad

En esta segunda categoría, se tuvo como objetivo describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad en niños de 4 años, para ello se consideraron las siguientes subcategorías, que permiten recoger la información relevante para el análisis de la categoría.

3.2.1 Estrategias didácticas

En relación a los hallazgos encontrados, se pudieron evidenciar las distintas estrategias didácticas que utilizan las docentes para que los niños puedan desarrollar de mejor manera su oralidad bajo la dinámica del juego de roles. En primera instancia, se consideró la organización del espacio y de los materiales que se implementan en el que corresponde al juego de roles. Los mismos que resaltan por sus colores y semejanza a los objetos reales, esto motiva y facilita el uso que hacen los niños en sus dramatizaciones.

Siguiendo la línea de los materiales, los niños no los usaban solo como un recurso, sino como medio de expresión y comunicación puesto que se pudo evidenciar que cuando los niños hacían uso del material concreto, buscaban la manera que los diálogos vayan en torno al material y/o por medio del material, volviendo a los diálogos mucho más sostenidos y con un sentido de coherencia, haciendo partícipe a todos los niños de este accionar.

Como segunda instancia, las docentes usaban como estrategia la libertad de elección y acción en el espacio de juego por parte de los niños; tal como se mencionó en párrafos anteriores, por parte de la filosofía que tiene el centro educativo, las docentes no solían interferir en las acciones que realizan los niños. En relación a ello, puede que las docentes no sean conscientes del impacto positivo que genera esta práctica en los niños; puesto que al no tener a las docentes como referentes o salvavidas en diversas situaciones ellos deben buscar la manera de desenvolverse solos, en este caso haciendo uso del lenguaje.

Finalmente, se encontró la estrategia de favorecer el desarrollo del lenguaje, a través de la repetición de palabras, especialmente las que no son pronunciadas correctamente. Esto se alinea con lo expresado por Bueno y San Martín (2015)

quienes afirman que el repetir palabras es una estrategia muy recurrente que en ocasiones se da para ampliar el significado de la misma, puesto que se combinación de fonemas y sonidos con la finalidad de mejorar la pronunciación de la palabra. De esta manera, la práctica no se vuelve tediosa o rutinaria para los niños, sino que se da a modo de juego, destacando el hecho de que el aprendizaje se da de mejor manera cuando va inmerso con el juego.

3.2.2 Estilos de comunicación

Como resultado de las observaciones se encontraron que durante sus dramatizaciones lo niños hacían uso de los tres estilos de comunicación, siendo estos el agresivo, asertivo y pasivo. En ese sentido, con la finalidad de darle más énfasis a los estilos mencionados, los niños recurrían a los tonos y volúmenes de su voz.

En caso querían ser un bebé, volvían su voz mucho más aguda; en cambio, cuando imitaba a un adulto, modulaban su voz de manera mucho más gruesa. Lo mismo pasaba en relación al tono de voz, cuando estaban felices lo hacían de una manera y cuando estaban molesto de otra. Al realizar estos cambios en la voz, los niños eran conscientes de las distintas formas comunicativas que tienen las personas y que el tono y volumen cambia en relación a la persona y contexto en el que se encuentra.

N6: “El bebé ya tiene hambre, vamos a comer”

N1: “Yo le daré su leche” (mientras coloca el biberón de juguete en boca del bebé)

N4: “Ya no quiere leche, yo le prepararé algo” (Se acerca a la cocina de juguetes y mueve la sartén de un lado a otro) “Ellos si comerán, toda mi comida porque soy su papá y me quieren mucho”

En el fragmento mencionado, se evidencia el estilo agresivo ya que en ningún momento se valida lo expresado por el otro niño, sino que cada uno impone lo que mejor le parece. Lo cual se relaciona a lo ya expresado por Rodríguez (2019) quien refiere al estilo agresivo como la no validación a los pensamientos de los demás, queriendo centrar la idea de uno mismo como la correcta. De igual forma, se observa que las dramatizaciones responden a lo que los niños observan en casa, siendo sus acciones, preguntas y respuestas no las de una mamá o un papá convencional, sino que han interiorizado lo que ellos observan de sus propias familias para poder plasmarlo durante las dinámicas.

En el segundo fragmento, se identificó el estilo de comunicación asertivo, donde el niño tuvo que recurrir a diálogos unipersonales donde dirigía sus palabras a personas que no se encontraban dentro del juego en ese momento:

N 7: “Alo Dr.” (Con el teléfono en su oreja) “si.. si.. “(Hablando muy rápido)

“Le estoy diciendo que mi bebé está mal.... Sí, ¿Qué hago?”

*N5 y N1 lo miran concentrados

Como se puede apreciar, N7 manifiesta su preocupación y expresa lo que siente, sin omitir las ideas de la otra persona, esto se evidencia en la pregunta “¿Qué hago?”. De esta manera el niño da a entender que necesita la opinión de la otra persona, en este caso el doctor, expresando la validación por sus ideas. Tal como menciona González (2021) la comunicación asertiva se basa en el respeto por lo que nos quieren expresar otras personas y la intención de querer escuchar y entender lo que nos quiere decir.

Siguiendo esta línea, resulta interesante mencionar que “el doctor” es un personaje imaginario que no está en el contexto del juego, siendo el niño quien se imagina las posibles respuestas que le pueden dar en relación a la situación por la

que se está atravesando, tal como mencionaba Moreno (2016) quien hacía referencia que durante el juego de roles el niño debe imaginar situaciones hipotéticas. En ese sentido, el niño hace uso de su pensamiento crítico para poder tomar una decisión en relación a pequeños inconvenientes que pueden surgir dentro de la dinámica, como la necesidad de dialogar con alguien que no este y analizar las posibles respuestas que se le podría a dar, la cual va en relación a la situación que se está atravesando ya que el diálogo del niño con esta persona imaginaria, es coherente al contexto.

En el tercer y último fragmento, se pudo evidenciar el estilo de comunicación pasivo, donde teniendo en cuenta el personaje al que los niños se encontraban evocando durante el juego de roles, buscaba primar la idea de los demás antes que la de el mismo:

N7: "Tranquila amor, respira profundo"

N2: (se coloca sábanas en su barriga) "Voy a dar luz (gritando)

N1: "La mamá dará a luz" (N1DO-I1O5)

N2: (Se coloca en el piso acostada con las piernas levantadas) "Ayudaaa, ya está naciendo y no está mi esposo" (Agarra el teléfono) "¿Dónde estás?
¿Siempre te demoras?"

N7: (Agarrando el otro teléfono) "Amor, nacerá el bebé, debes tener paciencia"
(N7DO-I2O5)

N2: Nunca vienes, siempre demoras, debes venir ahorita.

N7: "Perdóname, tranquilo amor, respira profundo"

Como se evidencia, N7 muestra una comunicación pasiva en relación a su dialogo con la N2, aceptando todo lo que le dice, evitando contradecirla y disculpándose en momento donde ya no sabe cómo abordar la situación, tal como menciona Conexión Esan (2019) la comunicación pasiva se basa en no expresar los

sentimientos por querer complacer a la persona con quien se está dialogando. Rol que queda en evidencia por parte de ambos niños.

Finalmente, se puede apreciar que la base de todo lo observado en la presente subcategoría se debe a la influencia de su entorno, ya que es gracias a este aspecto que los niños tienen la base para poder dar vida a sus dramatizaciones, donde más que una fantasía, se vuelven representaciones concretas de sus vivencias. Estas vivencias son diferentes para cada familia, por ende, también lo es para cada niño, siendo la fusión de estas experiencias lo que nutre y da un mejor sentido a las experiencias y expresiones dentro del juego de roles.

3.2.3 Aspectos comprensivos y expresivos

En relación a la última subcategoría, se buscó identificar en qué momento del diálogo dentro del juego de roles, los niños evocaban a los aspectos del lenguaje comprensivo y expresivo. La información recogida muestra que, existe un diálogo continuo con preguntas y respuestas coherentes:

N1: “Yo soy tu mamá ¿A dónde podemos ir”

N3: “Vamos de viaje, le pondré gorrito (mientras sujeta al bebé de juguete) para que no sienta calor ni frío”

N1: “¿En qué viajaremos?”

N8 “Avión o carro”

Como se evidencia en el diálogo, hay una coherencia entre las preguntas que hacen y la respuesta que brindan los niños durante el juego de roles. Lo cual según refiere Arenas (2012), los niños que tienen un lenguaje comprensivo, pueden entender de mejor manera los diversos mensajes que se les da, mientras que los niños que poseen un lenguaje expresivo, tienen la facilidad de elaborar diversas respuestas de forma coherente. Esta práctica sucede de forma innata entre los

adultos y permite que se pueda tener un diálogo convencional; pero debe ser potenciado de manera progresiva desde los primeros años en los niños.

Teniendo en cuenta lo ya mencionado por Mejias (2022) es indispensable el uso del lenguaje comprensivo y expresivo para que se pueda dar una conversación fluida. En relación al fragmento mostrado, N1 ha utilizado el lenguaje expresivo con el fin de dar a conocer su inquietud por medio de preguntas, mientras que N3 y N8, hicieron uso del lenguaje comprensivo, dando una respuesta coherente, lo cual evidenciaba que habían comprendido el mensaje de N1.

Del mismo modo, el uso del lenguaje comprensivo y expresivo se vuelve fundamental para desarrollar el componente pragmático en los niños, ya que de ello depende que se pueda dar una buena comunicación porque es el componente encargado de que los receptores comprendan las ideas que se quieren transmitir, tal como lo menciona Alvites (2012).

Así también, se pudo observar que los niños y niñas hacían uso del lenguaje comprensivo y expresivo a través de las indicaciones que se realizaban dentro del juego de roles; ya que había una comprensión del mismo por parte de los niños, permitiéndoles encontrar una solución. Durante las observaciones, se apreció que los niños daban inicio a sus dramatizaciones con un pequeño diálogo, donde alguien decía qué personaje sería, otro mencionaba el lugar donde se encontraban y los demás complementaban la información. En este ejercicio pudo identificarse que los niños no repetían personajes establecidos, sino que incorporaban roles relacionados al contexto; por lo que se evidenció el uso del lenguaje comprensivo.

Para finalizar, se encuentra que la información que se esperaba recaudar fue desarrollada, a través de los niños, aspectos relevantes mencionados por las docentes y visualizando de qué manera los niños lo profundizaban. En primer lugar,

se contrastó que cuando los niños presentaban algún problema centrado en la dinámica del juego de roles, las docentes optaban por no intervenir y así fomentar la autonomía mediante el diálogo. Es así que las docentes refuerzan su investigación y la filosofía del centro educativo otorgándole a los niños espacios donde pueden desenvolverse de manera libre, interviniendo solo cuando la situación en verdad lo requiera.

Siguiendo esta línea, se pudo evidenciar mediante la observación que los niños dramatizaban en la mayoría de los casos momentos familiares, donde los personajes solo se limitaban a ser mamá, papá, hermanos o bebé. Asimismo, si optaban por elegir un personaje adicional tenía que ir acorde a su situación cotidiana. Por ejemplo, podía ser el doctor que revisaba al bebé o el conductor del bus donde se transportaba la familia. En las entrevistas, las docentes reafirmaron esta predisposición de los alumnos en apoyarse de situaciones que veían diariamente, argumentando que los elementos con lo que contaban en los espacios del aula motivaban a los niños a centrarse en esos contextos. Es así que la presencia de cocinitas, camas, un comedor o sillas decorativas influían en la decisión de los niños, dejando de lado temáticas relacionada a juegos de niños o vistos en la televisión.

Del mismo modo, se considera que estos momentos realistas hicieron que los niños pudieran dialogar de mejor manera y darle un mejor uso a su vocabulario; puesto que tenían que hablar e interactuar como la persona a la que imitaban. Es por ello que se manifestaba un esfuerzo por pronunciar mejor las palabras cuando cumplían el rol de la mamá o el papá; muy diferente al resultado de cuando imitaban a los bebés. De esta manera, la práctica se volvió enriquecedora y resultó una fuente del desarrollo oral a las dramatizaciones dentro del juegos de roles.

Si bien es cierto, el poder contrastar ambos instrumentos permitió relacionar lo recogido en las entrevistas por las docentes con lo observado en los niños durante el juego de roles; también fue posible analizar acciones que no fueron mencionadas por las docentes pero que si se hicieron presentes durante la observación.

Durante la ejecución del juego de roles, los niños evocaban en gran parte a su imaginación, ya sea para centrar la locación donde interactuaban, dialogar con personajes o simular que usan algún material, haciendo de este aspecto parte fundamental de sus dramatizaciones, lo cual se volvió una herramienta de ayuda para los diálogos que iban surgiendo en los niños. Sin embargo, lo evidenciado durante las observaciones, no fueron mencionado por las docentes, esto se puede deber a que no hay un seguimiento de cómo se ejecutan los niños el juego de roles, donde se evidencia que las docentes no son participes de esta dinámica, teniendo solo el rol de mediadoras, limitándose a involucrarse de más en las dramatizaciones de los niños.

CONCLUSIONES

- El juego de roles se implementa como estrategia didáctica no intencionada para favorecer la oralidad de los niños, esto se debe a que las docentes valoran la importancia del juego de roles y los beneficios que este tiene; sin embargo, debido al enfoque pedagógico de la institución, no es una estrategia que la desarrollen de manera deliberada sino dentro de la propuesta de la institución educativa.
- El principal tipo de juego de roles está centrado en las dinámicas familiares. Durante sus dramatizaciones, los niños evocan momentos cotidianos de un contexto familiar, personificando a miembros de su propia familia y llevándolos a diversos momentos que también son propios de su cotidianidad. De esta manera, refuerzan su oralidad, buscando imitar la pronunciación, los fonemas y palabras como lo haría la persona que se encuentran imitando.
- El espacio donde los niños desarrollan el juego de roles y su implementación con diversos elementos y materiales, ha sido favorable para que se generen diálogos diversos. En especial, la manipulación de materiales concretos durante el juego de roles, ha constituido una motivación relevante y propiciadora de esos diálogos de manera más espontánea y sostenida en su duración.
- Los tres estilos de comunicación: pasivo, asertivo y agresivo han sido utilizados por los niños durante sus dramatizaciones, transitando entre uno y otro, según el eje temático del juego y del diálogo, o las evocaciones a las que el juego los llevaba.

RECOMENDACIONES

- Desde la formación inicial docente, es importante brindar oportunidades a las estudiantes para la implementación de estrategias como el juego de roles en escenarios educativos diversos. Esto permitirá asumir el reto de innovar a partir de una observación cada vez más afinada para así responder a las necesidades que le presentan dichos escenarios.
- A las docentes en ejercicio, se recomienda revalorizar al juego como estrategia didáctica, en especial al juego de roles. Como parte de ello, se recomienda implementar un espacio específico para este tipo de juegos, con los elementos suficientes y necesario que motiven a los niños al diálogo y a las evocaciones para la dramatización. Del mismo modo, se debe tener en cuenta la frecuencia del ingreso al espacio, con el objetivo de no saturar a los niños y se pierda el sentido de estrategia didáctica
- Se recomienda a futuros investigadores, ampliar la investigación a otras aulas e instituciones educativas, de modo que se recoja mayor información que permita a su vez un análisis más profundo sobre el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad.

REFERENCIAS

- Advincola, G. (2019). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 338 "Pampa Yurac" del distrito de Padre Abad-Ucayali, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Archivo digital. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11680/JUEGOS_EXPRESION_ADVINCOLA_GOMEZ_GLADYS_NILMER.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ahumada, J., Benitez, C. y Castillo, O. (2011). *Los juegos de roles como medio para el fortalecimiento del desarrollo social, y la disminución de las conductas violentas en la escuela* [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Colombia]. Archivo digital. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5191/AhumadaGalvisJesika.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alarcon, M. y Marquez, E. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes* (153) <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Alejo, M. y Osorio, B. (2016). El informante como persona clave en la investigación https://www.researchgate.net/publication/337428362_El_informante_como_persona_clave_en_la_investigacion_cualitativa
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales* (2) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Álvarez, J., Átala, C., Camacho, S., Maldonado, G., Olgúin, A. y Pérez, M. (2014). La investigación cualitativa. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html>

- Alvarez, L. y Perez, S. (s.f). Juegos de rol en la formación y desarrollo del individuo. *EcuRed*. https://www.ecured.cu/Juego_de_rol
- Alvites, G. (2012). Estilos educativos y grados de desarrollo del componente pragmático del lenguaje en niños de 5 años de un colegio de lima metropolitana (Tesis de maestría). Archivo digital. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1646>
- Anderson, J. y Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. *Montana State University*. <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Ardevol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3), 72-92. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700305>
- Arenas, E. (2012). *Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/1648/AR ENAS_ARANA_ERICKA LENGUAJE_COMPRENSIVO.PDF?sequence=1&isAllowed=y
- Bergen, D. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early childhood research & practice*, 4 (1). <https://ecrp.illinois.edu/v4n1/bergen.html>
- Bravo, A. (2020). *Narración De Cuentos Lúdicos Para El Desarrollo De Valores Interpersonales En Niños De 4-5 Años De Una Institución Educativa De Guayaquil-2020*
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, (33). <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94106/00920073000023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Bueno, M. y San Martín, A. (2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 y 4 años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir "Ingapirca" de la comunidad de Ingapirca de la Parroquia Santa Ana, Cantón Cuenca de la provincia de Azuay* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Archivo digital.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8892/1/UPS-CT005106.pdf>
- Buriticá, M. y Rentería, A. (2021). *Interacciones sociales que se dan en los infantes durante el juego de roles* [Tesis de pregrado, Institución universitaria Politécnica Gran Colombiano]. Archivo digital.
https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/6785/Ana_Renteria%20FINAL.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Caldera, R. y Escalante, D. (2008). Literatura para niños: Una forma natural de aprender a leer. *Artículos arbitrados*, 12 (43), 669-678.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614570002.pdf>
- Calderón, F., Machado, F. y Zamora, K. (2020). *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio UNAN.
<https://repositorio.unan.edu.ni/13157/1/20122.pdf>
- Calvo, C. y Molina, A. (2019). *Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18166/Calvo%20Barzola%20Molina%20Herrera%20Juego%20de%20roles%20autonom%3%ada1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camiñiri, Y. (2022). *Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la institución educativa N° 2127, distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo* [Tesis de pregrado, Universidad los Ángeles Chimbote]. Archivo digital.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28856/ESTRATEGIA_HABILIDADES_ESPIRITU_CAMINRI_YANINA_NELIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Campos, G. y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la

realidad. *Xihmaj*, 7(13), 45-60.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>

Campos, R. y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 villa paxa de la ciudad de Puno-2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano-Puno]. Archivo digital. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>

Carrillo, M., Estrada, M., Guette, R., Gutiérrez, O., Osorio, A., Padilla, R., Pertuz, C., Polo, C., Polo, A., Rodríguez, M. y Rosa Vergara (2018) Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura educación sociedad* 9(3) 869-876

<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2277>

Castañeda, P. (2000). *El lenguaje verbal del niño*. Fondo Editorial de la Universidad Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/DesLeng_Ver_ni%C3%B1o.htm

Castillo, M. (2015). ¿Es la comunicación un factor de aprendizaje de las matemáticas? *Revista Iberoamericana de Educación*, 56(3), 1-5

<https://rieoei.org/RIE/article/view/1520/2579>

Center for Innovative Teaching and Learning. (sf). *Role Playing*. Northern Illinois University.

<https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/role-playing.shtml>

Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>

Conde, A., Luna, Y. y Rincón, P. (2021). Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad. *Conocimiento Investigación educación*.1(11), 2539-5289.

<https://ojs.unipamplona.edu.co/ojsviceinves/index.php/cie/article/view/1052>

- Cortez, M., Ortiz, D., Ruperti, E. y Varas, A. (2020). Lenguaje y comunicación componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4 (16).
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/128>
- Cruz, M. y Gamboa, E. (2021). Influencia de la comprensión lectora en el pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria. *Polo del conocimiento*, 6 (12)
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219271>
- Delgado, J. (2018, 30 de octubre). *La importancia del juego de roles en el desarrollo infantil*. Etapa Infantil.
<https://www.etapainfantil.com/importancia-juego-roles-desarrollo-infantil>
- Díaz, L. (2011). La observación. *Facultad de psicología UNAM*
https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y Dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
<https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Díez, A. y Gutiérrez, R. (2016). Componentes del lenguaje oral y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Revista de la Red de Universidades Lectores* (16).
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5055/340-1689-1-PB.pdf?sequence=4>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 13 (2).
<https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Early Start (2023). (2023, 2 February). *Importance of role playing*.
<https://www.earlystartgroup.com/nursery/importance-of-role-playing/>
- Edenred (2019, 20 de febrero). *Ejemplos de comunicación asertiva, pasiva y agresiva*.

<https://www.edenred.es/blog/ejemplos-de-comunicacion-asertiva-pasiva-y-agresiva/#:~:text=Ejemplos%20de%20comunicaci%C3%B3n%20asertiva%20pasiva%20y%20agresiva%20ser%C3%ADan%3A,Comportamiento%20asertivo%3A%20habla%20abiertamente.>

Esan (2019, 26 de setiembre). *Aprende a reconocer tu estilo de comunicación*. Conexión Esan.

<https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/aprende-a-reconocer-tu-estilo-de-comunicacion>

Espinoza, S. (2019). *La oralidad como desarrollo de la comunicación lingüística en estudiantes de cinco años de edad – nivel inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio UNTUMBES.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1273/ESPINOZA%20JACO%20SANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Espeso, P. (2016, 6 de julio). Lo que los juegos de rol pueden aportar a la educación.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-rol-en-educacionbeneficios/37670.html>

Ferrer, I. (2012). *La artesanía de la comunicación*. Grao

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7480261>

Figueroa y Guevara (2010). *El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: Alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Archivo digital.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/1262/edu73.pdf>

Franco, E. y Moreno, R. (2019). *¡Muerte al rey!: Juegos de rol e imaginación histórica en la escuela* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/13689/1/VelasquezLaura_2019_JuegosRollImaginacion.pdf

Galperin, P. (2011). *La formación de las imágenes sensoriales y de los conceptos*.

En L. Quintanar e Y. Solovieva (Ed), *Las funciones psicológicas en el desarrollo del niño* (pp. 64-75). Trillas.

Gonzales, H. (2015). *La dramatización infantil*. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/11964/TFG-B.625.pdf;jsessionid=ECEDC7EBD2C3331A5A73F665299A601E?sequence=1>

González, C., Soloviera, Y. y Quintanar, L. (2014). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 8(2).

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/psicologia/article/view/326827>

González, M. (2021, 13 de setiembre). *La comunicación asertiva, una habilidad fundamental para el convivir*. Universidad Central.

<https://www.ucentral.edu.co/noticentral/comunicacion-asertiva>

González- Moreno, C., Soloviera, Y. y Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*. 32(2), 287-308.

González-Moreno, C. (2015) Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista Latinoamericana de estudios educativos* (2) 41-235.

<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>

García, M., Lopez, A., Quintar, L. y Soloviera, Y. (2017). Desarrollo de la función reguladora del lenguaje a través del trabajo con cuentos en niños preescolares. *Centro de Estudios Académicos en Neuropsicología*, 11(3)

<https://www.redalyc.org/journal/4396/439656187012/html/>

Govea, J., Rodríguez, J. y Serra, C. (2013). Las vivencias del contexto en los juegos de roles. *Revista Mendive*. (45).

<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/647/646>

Hernandez, R. y Opazo, H. (2010). Apuntes de análisis cualitativos en educación. *Universidad Autónoma de Madrid*.

<https://www.fjaviermurillo.es/>

Hernández. (Eds). (2014). Metodología de la investigación. *McGraw Hill*.

https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion

- Holtz, P. y Rodriguez, U. (2021). *Surgimiento de los hitos comunicativos necesarios para el desarrollo del lenguaje oral y la exposición a las pantallas en niños de 0 a 3 años que concurren a los jardines de infantes ubicados en la zona sur de la ciudad de Rosario durante el año 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Rosario Facultad de Ciencias Médicas y Facultad de Ciencias Médicas Escuela de Fonoaudiología Rosario, Argentina]. Repositorio.
<http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/22164/TF2172-RodriguezDuncanUL-HoltzPD-2021.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Instituto Nacional para la evaluación de la educación (2019). *Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad*.
<https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/P1D417.pdf>
- Jiménez, J. (2010). Adquisición del desarrollo del lenguaje. En A. Muñoz. (Ed.). *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*. (pp.101-120). Pirámide.
<https://iltemprana.files.wordpress.com/2014/01/teorc3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisicic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje.pdf>
- Jinete, L. y Puerta, A. (2006). *Influencia del juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral de niños(as) de cuatro años de edad, en el contexto escolar* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/21116>
- Kenneth, R. y Ginsburg, M. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *American Academy of Pediatrics*. 119(1), 182-191.
<https://publications.aap.org/pediatrics/article/119/1/182/70699/The-Importance-of-Play-in-Promoting-Healthy-Child?autologincheck=redirected>
- Lázaro, E., Quintana, L., Tejada, L., Solovieva, Y. (2015) Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar. *Educação e Filosofia Uberlândia*, 29(57), 153 - 174
<https://seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/29914/1797>

- Licona, L. (s.f.). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Core*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/51408038.pdf>
- La Diversiva. (2020, 13 de noviembre). *10 juegos para estimular el lenguaje oral*.
<https://ladiversiva.com/10-juegos-estimular-lenguaje-oral/>
- La Universidad en Internet [UNIR]. (2023, 3 de marzo). ¿Qué son las estrategias didácticas? Importancias, tipos y ejemplos.
<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/>
- Loos, S. y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. Narcea.
- Machado, F., Ramona, F. y Zamora, K. (2020). *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio
<https://repositorio.unan.edu.ni/13157/1/20122.pdf>
- Mages, W. K. (2008). Does Creative Drama Promote Language Development in Early Childhood? A Review of the Methods and Measures Employed in the Empirical Literature. *Review of Educational Research*, 78 (1).
<https://www.jstor.org/stable/40071123>
- Mamani, Y. y Paja, L. (2017). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano] UNAP.
<https://vriunap.pe/repositor/docs/d00002843-Borr.pdf>
- Mazón y Ortega (2019). Observaciones de las habilidades parentales en Interacciones de juego libre con niños preescolares. *Alternativas psicológicas*, (40), 76-94. <https://alternativas.me/29-numero-40-agosto-2018-enero-2019/181-observacion-de-las-habilidades-parentales-en-interacciones-de-juego-libre-con-ninos-preescolares>
- Medina, M. (2020). La importancia de la oralidad en las aulas de nivel primaria. Propuesta didáctica. *Universidad de Valladolid*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41279/TFG-B.%201476.pdf?sequence=1>
- Mego y Saldaña (2021). Las habilidades cognitivas y desarrollo de competencias oral y comprensiva: una revisión bibliográfica. *Scielo*, 17(78)

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100189#:~:text=Las%20habilidades%20cognitivas%20juegan%20una,informaci%C3%B3n%20literal%2C%20inferencial%20y%20critica.

Mejias, G. (2022). *El lenguaje comprensivo y expresivo en niños tras el contexto de pandemia* [Tesis de pregrado, Universidad Fasta]. Archivo digital.

http://redi.ufasta.edu.ar:8082/jspui/bitstream/123456789/1860/1/Mej%c3%adas_FU_2022.pdf

Minzi, M. (2009). Influencia del Modelado de los Padres sobre el Desarrollo del Razonamiento Prosocial en los/las Niños/as. *Revista Interamericana de Psicología*, 43 (1). <https://www.redalyc.org/pdf/284/28411918021.pdf>

Moran, M. y Vasconcellos, G. (2021). Influencia de la comunicación oral en las relaciones interpersonales en un contexto universitario en la modalidad virtual. *Digital Publisher*, 6(6), 521-534.

<file:///C:/Users/51957/Downloads/Dialnet-InfluenciaDeLaComunicacionOralEnLasRelacionesInter-8292919.pdf>

Moreno, C. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en psicología latinoamericana*, 32 (2) http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008#:~:text=El%20juego%20de%20roles%20es,pueden%20aprender%20a%20resolver%20problemas

Moreno, C. (2022). Importancia de juego tematico de roles sociales en la edad preescolar. *Avances en psicología latinoamericana*, 3(1) https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Moreno, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula*. (19), 299-322. <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693011/html/>

Muñoz, (2019). *El juego de roles como estrategia didáctica para manejar conflictos de manera constructiva*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica de Perú] https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17668/TA_F_MU%c3%91OZ%20R%c3%8dOS%20CARLOS%20NARCIZO.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Owens, R. (2006). *Desarrollo del lenguaje*. El territorio
https://clasesluisalarcon.weebly.com/uploads/4/9/8/7/4987750/owens.2003.modelos_del_desarrollo_del_lenguaje.pdf
- Parikh, P. (2001). The use of language. Recuperado de
<http://web.stanford.edu/group/cslipublications/cslipublications/pdf/1575863545.pdf>
- Parry, G. (2019, 18 de diciembre). Role Play Accelerates Learning for Children. *Global services in education*.
<https://www.gsineducation.com/blog/role-play-accelerates-learning>
- Pujato, B. (2009). *En El ABC de la alfabetización*. Horno Sapiens Ediciones.
- Quicios, B. (2015, 27 de mayo). *El juego de roles*. Ser padres.
<https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/el-juego-de-roles891481790962#:~:text=Evoluci%C3%B3n%20del%20juego%20de%20roles&text=La%20primera%20vez%20que%20se,los%20qui%C3%B1os%20C%20posturas%20etc>
- Quispe, I. (2016). *Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial "María Inmaculada", Oxapampa, Pasco-2016* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraquirre_qs.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Robles, P. y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*.
https://www.nebrija.com/revista/linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf
- Rodriguez, P. (2019). *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo* [Tesis de posgrado, Universidad Complutense de Madrid]. Archivo digital.
https://eprints.ucm.es/id/eprint/56988/1/RODRIGUEZ_DURANTE_PABLO_TF_M.pdf

- Rojas, J. (2020). *Educación Inicial - La escritura como proceso* [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=4NL6pw7ny6U>
- Salazar, M. (2018). *Desarrollo del componente pragmático del lenguaje en niños y niñas del ciclo II de Educación Inicial* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/171052>
- Serafin, H. (2014). *Canciones infantiles para mejorar la expresión oral de los estudiantes del 1° grado de la institución educativa de N° 32484 Tupac Amaru TINGO MARÍA-2014* [Tesis de posgrado, Universidad de Huánuco]. Archivo digital.
<https://core.ac.uk/download/pdf/55329735.pdf>
- Suárez, L. (2017). Los juegos de rol y la identificación: propuesta para la psicoterapia. En Rodríguez, P. (Ed.), *Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red*. (21-259). Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/44493/Humanidades%20digitales%20-%20sampler.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tenazoa, A. (2019). *Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial N° 1145 Gervacio del distrito de Juanjui, provincia Mariscal Cáceres departamento de San Martín - 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. ULADECH.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13218>
- Tripero (2017). Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista. *Universidad Complutense Madrid*.
- UNESCO. (2016). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe; Hacia la educación de calidad para todos*.
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>
- Vigotsky, L. (2007). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sajukuNfuZcC&oi=fnd&pg=PA7&dq=la+imaginacion+de+los+ni%C3%B1os&ots=Fv0o5ZZf4N&sig=7PFpPXcX7UFIF9PreU56Q83Eplw#v=onepage&q=la%20imaginacion%20de%20los%20ni%C3%B1os&f=false>



ANEXOS

ANEXO 1. RECOJO DE LA INFORMACIÓN

ENTREVISTA

Categoría	Subcategoría	Preguntas	Docente 1 (D1)	Docente 2 (D2)
Juego de roles	Definición de juego de roles Tipos de juegos de roles Importancia del juego de roles	<p>¿Cómo define a la dinámica “Juego de roles”?</p> <p>¿Podría mencionar los tipos de juegos de roles que conoce?</p> <p>¿Observa que los niños realizan juego de roles? ¿De qué tipo?</p> <p>¿Considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de los niños? ¿En qué aspecto?</p> <p>¿De qué manera considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de la oralidad?</p> <p>¿Durante el juego de roles que realizan los niños usted fomenta su oralidad? ¿De qué manera?</p> <p>¿Ha observado que haya secuencias de diálogos sostenidos durante la dinámica de juego de roles? ¿Cuáles son?</p>		

OBSERVACIÓN

Día:	
<ul style="list-style-type: none"> . Uso de material . Momento de uso . Intención del material 	
<ul style="list-style-type: none"> . Tono de voz . Volumen . Temas de conversación . Formas de inicio y cierre de los diálogos 	
<ul style="list-style-type: none"> . Respuesta de los niños al escuchar indicaciones . Acciones realizadas por los niños para que otros entiendan sus mensajes 	

ANEXO 2. CARTA PARA EL EXPERTO

Estimada Magister...:

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle su valiosa colaboración. Actualmente, me encuentro en la elaboración de la investigación llamada “El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una Institución privada de Lima.”, como parte de la tesis de licenciatura que estoy realizando en la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Para llevar a cabo dicha investigación se ha realizado una guía de entrevista semiestructurada y una guía de observación, la cual antes de ser aplicadas requieren pasar por el análisis y juicio de expertas para su validación. En relación a ello, me permito solicitarle su participación con el fin de que, en su posición de experta, pueda ayudarme a validar los presentes instrumentos.

Ante todo, expreso mi más profundo agradecimiento con usted por su disponibilidad y aportes para la contribución a la tesis en la cual estoy trabajando.

Atentamente,

Maria-Fatima Valladares
Jarama (Estudiante de 10mo
ciclo de la Facultad de Educació

ANEXO 3. INSTRUMENTOS PARA VALIDACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	ÍTEMS DE OBSERVACIÓN
Desarrollo de la oralidad	Características didácticas	. Uso de material durante las dramatizaciones
	Estilos de comunicación	. Tono de voz de los niños. . Volumen de voz de los niños. . Pronunciación de los fonemas “r” y “l”
	Aspectos comprensivos y expresivos	. Reacciones de los niños al escuchar indicaciones de otro dentro durante la dinámica del juego de roles . Acciones realizadas por los niños para que los demás entiendan lo que quiere expresar

GUIÓN DE ENTREVISTA

SUBCATEGORÍAS	PREGUNTAS
Definición de juego de roles	¿Cómo define a la dinámica “Juego de roles”?
Tipos de juegos de roles	¿Podría mencionar los tipos de juegos de roles que conoce?
	¿Observa que los niños realizan juego de roles? ¿De qué tipo?
Importancia del juego de roles	¿Considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de los niños? ¿En qué aspecto?
	¿De qué manera considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de la oralidad?
	¿Durante el juego de roles que realizan los niños usted fomenta su oralidad? ¿De qué manera?
	¿Ha observado que haya secuencias de diálogos sostenidos durante la dinámica del juego de roles?

ANEXO 4. INSTRUMENTO MEJORADO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	ÍTEMS DE OBSERVACIÓN
Desarrollo de la oralidad	Características didácticas	<ul style="list-style-type: none"> . Uso de material durante las dramatizaciones. . Momentos de uso del material . Intención comunicativa al usar el material
	Estilos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> . Tono de voz de los niños. . Volumen de voz de los niños. . Temas de conversación durante el juego de roles. . Preguntas que realizan los niños. . Forma en la que inician las dramatizaciones.
	Aspectos comprensivos y expresivos	<ul style="list-style-type: none"> . Reacciones de los niños al escuchar indicaciones de otro dentro durante la dinámica del juego de roles . Palabras que mencionan los niños cuando quieren informar un cambio dentro de juego de roles

GUIÓN DE ENTREVISTA

SUBCATEGORÍAS	PREGUNTAS
Definición de juego de roles	¿Cómo define a la dinámica “Juego de roles”?
Tipos de juegos de roles	¿Podría mencionar los tipos de juegos de roles que conoce?
	¿Observa que los niños realizan juego de roles? ¿De qué tipo?
Importancia del juego de roles	¿Considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de los niños? ¿En qué aspecto?
	¿De qué manera considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de la oralidad?
	¿Durante el juego de roles que realizan los niños usted fomenta su oralidad? ¿De qué manera?
	¿Ha observado que haya secuencias de diálogos sostenidos durante la dinámica del juego de roles? ¿Cuáles son?

ANEXO 5. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

OBSERVACIÓN

Categoría	Subcategoría	Categoría emergente	Hallazgo	Niño 1 (N1) Niño 2 (N2) Niño 3 (N3) Niño 4 (N4) Niño 5 (N5) Niño 6 (N6) Niño 7 (N7)
Desarrollo de la oralidad	<ul style="list-style-type: none"> -Características -Estilos de comunicación -Aspectos comprensivos y expresivos 			

ENTREVISTA

Categoría	Subcategoría	Preguntas	Categoría Emergente	Hallazgo	Docente 1 (D1)	Docente 2 (D2)
Juego de roles	Definición de juego de roles Tipos de juegos de roles Importancia del juego de roles	<p>¿Cómo define a la dinámica “Juego de roles”?</p> <p>¿Podría mencionar los tipos de juegos de roles que conoce?</p> <p>¿Observa que los niños realizan juego de roles? ¿De qué tipo?</p> <p>¿Considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de los niños? ¿En qué aspecto?</p> <p>¿De qué manera considera que el juego de roles beneficia al desarrollo de la oralidad?</p> <p>¿Durante el juego de roles que realizan los niños usted fomenta su oralidad? ¿De qué manera?</p> <p>¿Ha observado que haya secuencias de diálogos sostenidos durante la dinámica de juego de roles? ¿Cuáles son?</p>				

ANEXO 6. CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA DOCENTES - ENTREVISTA

Estimada docente....:

Reciba un cordial saludo. Mi nombre es María Fátima Valladares Jarama, identificada con DNI: 73188244, y desde agosto me encuentro realizando mis practicas pre profesionales en el aula del Kg 1.3.

El motivo del presente formulario es para solicitarles su colaboración en la investigación conducente a mi licenciatura en la cual solicito su ayuda a fin de que me pueda brindar una entrevista para poder identificar los tipos de juegos de roles que se desarrollan en el aula.

Es importante comentarle lo siguiente:

- * La participación es totalmente voluntaria y anónima.
- *La información recogida no se usará para ningún otro propósito fuera de los alcances académicos, siendo eliminada una vez acabada la investigación.
- *En ningún momento se hará mención de sus datos personales y/o centro educativo donde labora
- * Si tiene alguna duda puede hacer las preguntas que desee, al correo m.valladaresj@pucp.edu.pe

Agradezco de antemano su gentil atención,

Maria Fatima Valladares Jarama

Nombres y apellidos

.....

DNI

.....

¿Acepta participar de manera voluntaria en la entrevista?

Si

NO

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA– OBSERVACIÓN

Estimados padres de familia:

Reciban un cordial saludo. Mi nombre es María Fátima Valladares Jarama, identificada con DNI: 73188244, y desde agosto me encuentro realizando mis practicas pre profesionales en el aula del Kg 1.3.

El motivo del presente formulario es para solicitarles su colaboración en la investigación conducente a mi licenciatura en la cual será importante observar las interacciones comunicativas entre sus niños durante el momento del juego libre y cuyo objetivo es describir las acciones que se realizan en el juego de roles para desarrollar la oralidad.

Es importante comentarles lo siguiente:

* La participación es totalmente voluntaria y anónima.

*Solo estoy autorizada a realizar anotaciones de lo que dialogan los niños durante el juego libre

*La información recogida no se usará para ningún otro propósito fuera de los alcances académicos, siendo eliminada una vez acabada la investigación

*En ningún momento se hará mención del nombre de los niños, ni se tomará fotografía alguna con el fin de que todo sea de manera anónima.

* Si tiene alguna duda puede hacer las preguntas que desee, al correo

m.valladaresj@pucp.edu.pe

Agradezco de antemano su gentil atención,

Maria Fatima Valladares Jarama

Nombres y apellidos del padre/madre

.....

DNI del padre/madre (En relación a la pregunta de la respuesta anterior)

.....

¿Acepta que pueda observar las interacciones comunicativas de su hijo/a durante el juego

libre?

.Si

.No

