



PERÚ

Ministerio
de Educación

Despacho
Viceministerial de
Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación
Técnico-Productiva y Superior
Tecnológica y Artística



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

INFORME SOBRE LA REVISIÓN DE FORMATO Y TURNITIN DE LA TESIS

DE : **DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN**
A :
JOSELYN LLAMOZA MARCOS
Bachillera
ASUNTO :
Observaciones a la tesis titulada TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR, UBICADA EN EL DISTRITO DEL RÍMAC que presenta para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

Fecha : Lima, 02 de agosto de 2023

Informamos que, de acuerdo con las rutas establecidas, se llevó a cabo la revisión de la tesis de la bachillera **JOSELYN LLAMOZA MARCOS**, para optar el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

La revisión se centró en dos revisiones de: escritura y citado y turnitin:

1) **Revisión de formato:**

Se observa que se subsanaron todas las observaciones en relación con el formato de escritura y citado.

2) **Revisión turnitin:**

La revisión se realizó a través del programa Turnitin con el fin de corroborar que su tesis no cuente con un porcentaje de coincidencias por citas y referencias mal empleadas. La revisión dio el siguiente resultado:



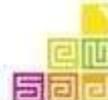


PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Técnico-Productiva y Superior Tecnológica y Artística

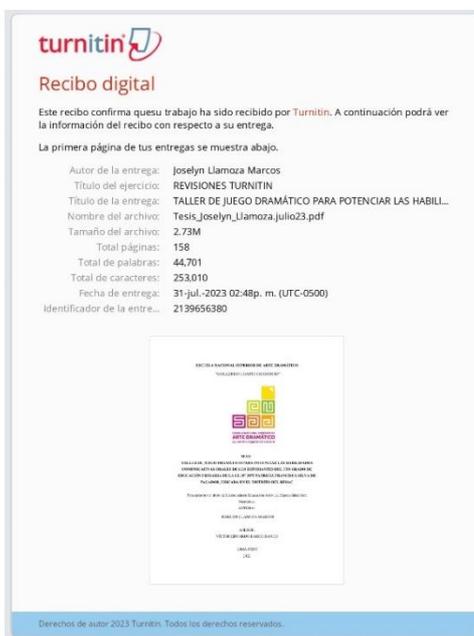


ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”
“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”
“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	TRABAJO DE LA TESIS	PORCENTA JE TURNITIN
JOSELYN LLAMOZA MARCOS	TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR, UBICADA EN EL DISTRITO DEL RÍMAC	0%

Recibo Turnitin



CONCLUSIONES

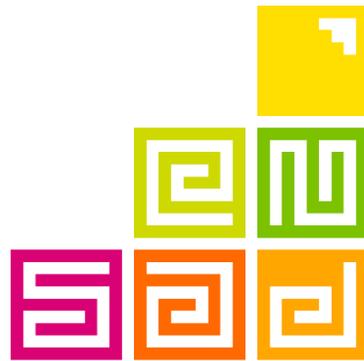
Luego de realizada revisión de formato y turnitin se concluye que la tesis profesional titulada TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR, UBICADA EN EL DISTRITO DEL RÍMAC para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático ha logrado subsanar todas las observaciones en relación con la revisión de escritura y citado y la revisión mediante la plataforma turnitin.

Dirección de Investigación



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO**
Guillermo Ugarte Chamorro

TESIS

**TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES
COMUNICATIVAS ORALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE
PAGADOR, UBICADA EN EL DISTRITO DEL RÍMAC**

Para optar por el título de Licenciada en Educación Artística, Especialidad Arte
Dramático

AUTORA:

JOSELYN LLAMOZA MARCOS

ASESOR:

VÍCTOR EDUARDO BARCO BANDO

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria:

*A Dios, a mis padres, a mis hermanos y a
Omar Toledo Contreras por
acompañarme todos estos años de
estudiante de la ENSAD “G.U.CH.”.*

*Además, un agradecimiento especial a mí
misma por esforzarme cada día para
lograr mis sueños.*

*Gracias, gracias, gracias querida Joselyn
(Toty).*

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo presentar y validar una propuesta pedagógica que potencie las habilidades comunicativas orales por medio de la aplicación de un taller de juego dramático en los estudiantes de quinto año de educación primaria de la Institución educativa N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac. Se ha tomado para la presente investigación fuentes teóricas de las habilidades comunicativas orales, la actividad del juego dramático y la experiencia propia de la investigadora entorno al arte dramático y las interacciones interpersonales.

La metodología aplicada en esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, preexperimental, con la aplicación de una preprueba y posprueba en un determinado grupo estudiantil del 5to grado B, con 28 estudiantes, del cual 14 son varones y 14 mujeres, por medio de observación y aplicación de un instrumento de evaluación, todo ello permitió observar problemas en sus habilidades comunicativas orales, por ello al aplicar el taller de juego dramático se evidenció un antes y un después, y comprobamos la hipótesis de cómo con un taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales, en la investigación se visualiza con un nivel de “logro” de 6.3% en la preprueba y pasando está a un 63.4%, con la posprueba; en el nivel de “en proceso” paso de 28.6% a un 33%, con la posprueba; y por último en el nivel de “no logra” paso de un 65.2% a un 3.6%.

Palabras clave: Habilidades comunicativas orales, Expresión oral, Comprensión oral, comunicación, Juego dramático.

Abstract

The objective of this research is to present and validate a pedagogical proposal that enhances oral communication skills through the application of a dramatic play workshop for fifth grade students of the educational institution No. 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, located in the district of Rímac. Theoretical sources of oral communicative skills, the activity of dramatic play and the researcher's own experience in dramatic art and interpersonal interactions have been used for this research.

The methodology applied in this research has a quantitative, pre-experimental approach, with the application of a pre-test and post-test in a certain student group of 5th grade B, with 28 students, of which 14 are boys and 14 are girls, through observation and application of an evaluation instrument, all this allowed us to observe problems in their oral communication skills, therefore when applying the dramatic play workshop a before and after was evidenced, and we proved the hypothesis of how a dramatic play workshop enhances oral communication skills, in the research it is visualized with a level of "achievement" of 6. The level of "in process" went from 28.6% to 33% with the post-test; and finally, the level of "not achieved" went from 65.2% to 3.6%.

Key words: Oral communication skills, Oral expression, Oral comprehension, communication, Dramatic play.

Índice

Introducción	1
Capítulo I	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.1.1. Descripción del problema.....	3
1.1.2. Formulación del problema.	5
1.2. Determinación de objetivos	5
1.2.1. Objetivo general.	5
1.2.2. Objetivos específicos.....	5
1.3. Justificación de la investigación	5
1.4. Alcance y limitaciones de la investigación.....	6
Capítulo II	7
2.1. Marco Teórico.....	7
2.1.1. Antecedentes de la investigación.	7
2.1.1.1. Antecedentes internacionales.	7
2.1.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. Habilidades comunicativas.....	11
2.2.2. Habilidades comunicativas orales.	13
2.2.2.1. Expresión oral.....	14
2.2.2.2. Comprensión oral.	17
2.2.3. El juego.	19
2.2.4. Juego dramático.....	20
2.2.4.1. Aceptaciones del juego dramático.....	20
2.2.4.2. Naturaleza del juego dramático.	22
2.2.4.3. Funciones del juego dramático.....	26
2.1.1.1. Beneficios del juego dramático.	27
2.3. Definición de términos.....	29
2.3.1. Comunicación.....	29
2.4.1. Interacción.....	29
2.4.2. Interlocutor(a).....	29
2.4.3. Potenciar.....	29
2.4.4. Habilidades comunicativas orales.....	30

2.4.5.	Expresión oral.	30
2.4.6.	Comprensión oral.	30
2.4.7.	Juego dramático.....	30
2.4.8.	Juegos de lenguaje.....	30
2.4.9.	Juegos de ficción y realidad.	30
2.4.	Plan de acción	31
2.4.1.	Características del plan de acción.	31
2.4.2.	Relación con el Currículo Nacional.	32
2.5.	Esquema del plan de acción.....	34
Capítulo III.....		35
3.1.	Método de investigación	35
3.1.1.	Tipo de investigación.	35
3.1.2.	Diseño de investigación.	35
3.1.3.	Sistema de hipótesis.	36
3.1.3.1	Hipótesis general	36
3.1.3.1	Hipótesis específicas.....	36
3.2.	Variables e indicadores	36
3.2.1.	Variable Dependiente: Habilidades comunicativas orales.	36
3.2.2.	Dimensiones de la variable dependiente: expresión oral.	37
3.2.3.	Dimensiones de la variable dependiente: comprensión oral.	37
3.2.4.	Indicadores de la Variable dependiente: expresión oral.....	37
3.2.5.	Indicadores de la Variable dependiente: comprensión oral.	37
3.2.6.	Variable independiente: Juego Dramático.	37
3.2.7.	Dimensiones de la Variable Independiente: juegos del lenguaje.....	38
3.2.8.	Dimensiones de la Variable Independiente: juegos de ficción y realidad.....	39
3.2.9.	Indicador de la Variable Independiente: juegos de lenguaje.....	39
3.2.10.	Indicador de la Variable Independiente: juegos de ficción y realidad.	39
3.3.	Población y muestra.....	40
3.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos.....	40
3.4.1.	Técnicas de recolección de datos.	40
3.4.2.	Instrumento de recolección y medición de datos.	40
Capitulo IV. Trabajo de Campo.....		41
4.1.	Propuesta pedagógica.....	41

4.1.1.	Características fundamentales de la propuesta pedagógica.....	41
4.1.2.	Modelo didáctico.....	42
4.1.1.	La primera unidad de aprendizaje: “Oxígeno en acción”.....	43
4.1.2.	La segunda unidad de aprendizaje: “Divertípalabras”.....	44
4.1.3.	La tercera unidad de aprendizaje: “Navegando las divertíaventuras”.....	44
4.2.	Prueba de entrada y salida.....	46
4.2.1.	Dimensión 1: Expresión Oral.....	46
4.2.2.	Dimensión 2: Comprensión Oral.....	46
4.3.	Formato de prueba de entrada y salida.....	47
4.4.	Resultados estadísticos e interpretación de la preprueba y posprueba.....	48
4.4.1.	Resultados específicos de la prueba de entrada.....	49
4.1.1.	Resultados específicos de la prueba de salida.....	56
	Resultado de los análisis.....	63
4.4.	Análisis de las Dimensiones.....	70
4.5.	Análisis de la variable dependiente.....	72
	Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones.....	76
5.1.	Discusión de los resultados.....	76
5.2.	Conclusiones.....	77
5.3.	Recomendaciones.....	79
	Referencias.....	80
	Anexo 1: validación de instrumento 1. (V1).....	84
	Anexo 2: validación de instrumento 2 (V2).....	93
	Anexo 3. Aplicación de prueba de entrada y salida.....	102
	Anexo 4: Solicitud de observación para la investigación.....	107
	Anexo 5: Autorización de la institución.....	108
	Anexo 6: Constancia de la aplicación de la investigación.....	109
	Anexo 7: Lista de estudiantes.....	110
	Anexo 8: Programación curricular y unidades didácticas desarrolladas.....	111
	Anexo 9: Registro fotográfico.....	146

Lista de tablas

Tabla 1: Variables con sus respectivas dimensiones.	41
Tabla 2: Estructura de las unidades didácticas.	42
Tabla 3: Formato de la prueba de entrada y salida.	47
Tabla 4: Resultados de la preprueba y la posprueba.	48
Tabla 5: Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.	49
Tabla 6: Porcentaje de la preprueba de expresión oral: Ítem 1.	50
Tabla 7: Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.	51
Tabla 8: Porcentaje de la preprueba de expresión oral: Ítem 2.	52
Tabla 9: Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.	53
Tabla 10: Porcentaje de la preprueba de comprensión oral: Ítem 3.	53
Tabla 11: Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.	55
Tabla 12: Porcentaje de la preprueba de comprensión oral: Ítem 4.	55
Tabla 13: Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.	56
Tabla 14: Porcentaje de la posprueba de expresión oral: Ítem 1.	57
Tabla 15: Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.	58
Tabla 16: Porcentaje de la posprueba de expresión oral: Ítem 2.	59
Tabla 17: Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.	60
Tabla 18: Porcentaje de la posprueba de comprensión oral: Ítem 3.	61
Tabla 19: Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.	61
Tabla 20: Porcentaje de la posprueba de comprensión oral: Ítem 4.	62
Tabla 21: Tabla de escala del nivel del logro.	63
Tabla 22: Tabla de Escala valorativa, dimensión de expresión oral: ítem 1.	64
Tabla 23: Reporte de resultados de la dimensión expresión oral, ítem e Indicador 1.	64
Tabla 24: Tabla de Escala valorativa, dimensión de expresión oral: ítem 2.	65
Tabla 25: Reporte de resultados de la dimensión expresión oral, ítem e Indicador 2.	66
Tabla 26: Escala valorativa, dimensión de comprensión oral: ítem 3.	67
Tabla 27: Reporte de resultados de la dimensión comprensión oral, ítem e Indicador 3.	67
Tabla 28: Escala valorativa, dimensión de comprensión oral: ítem 4.	68
Tabla 29: Reporte de resultados de la dimensión comprensión oral, ítem e Indicador 4.	69
Tabla 30: Resultado de la dimensión “Expresión oral”.	70

Tabla 31: Resultados de la dimensión “Comprensión oral”.	71
Tabla 32: Resultados de la variable dependiente “Habilidades comunicativas orales”	73
Tabla 33: Dimensiones de las habilidades comunicativas orales.	74
Tabla 34: Resultado comparativa de la variable dependiente.	74
Tabla 35: Matriz de consistencia.V1	85
Tabla 36: Matriz de especificaciones del instrumento.V1	87
Tabla 37: Instrumento de observación (prueba de entrada y salida).V1	88
Tabla 38: Instrumento de observación; juego dramático.V1	89
Tabla 39: Ficha de validación habilidades comunicativas orales.V1	90
Tabla 40: Ficha de validación: Juego dramático.V1	91
Tabla 41: Matriz de consistencia.V2	94
Tabla 42: Matriz de especificaciones del instrumento, V2.	96
Tabla 43: Instrumento de observación (prueba de entrada y salida) V2.	97
Tabla 44: Instrumento de observación; juego dramático.V2.	98
Tabla 45: Ficha de validación habilidades comunicativas orales, V2.	99
Tabla 46: Ficha de validación: Juego dramático V2.	100
Tabla 47: Aplicación de prueba de entrada.	102
Tabla 48: Aplicación de prueba de salida.	104
Tabla 49: Lista de estudiantes.	110
Tabla 50: Organización Curricular.	111
Tabla 51: Organización de las unidades didácticas.	112
Tabla 52: Unidad 1, aprendizajes esperados.	115
Tabla 53: Organización de las sesiones de aprendizaje.	116
Tabla 54: Unidad 1, AAS N°1.	117
Tabla 55: Unidad 1, AAS N°2.	118
Tabla 56: Tabla 50: Unidad 1, AAS N°3.	120
Tabla 57: Unidad 1, AAS N°4.	121
Tabla 58: Unidad 2, aprendizajes esperado.	124
Tabla 59: Organización de las sesiones de aprendizaje.	125
Tabla 60: Unidad 2, AAS N°1.	125
Tabla 61: Unidad 2, AAS N°2.	126

Tabla 62: Unidad 2, AAS N° 3.....	128
Tabla 63: Unidad 2, AAS N° 4.....	129
Tabla 64: Unidad 2, AAS N° 5.....	131
Tabla 65: Unidad 2, AAS N° 6.....	132
Tabla 66: Unidad 3, aprendizajes desesperados.....	135
Tabla 67: Organización de las sesiones de aprendizaje.....	136
Tabla 68: Unidad 3, AAS N° 1.....	137
Tabla 69: Unidad 3, AAS N° 2.....	138
Tabla 70:Unidad 3, AAS N° 3.....	140
Tabla 71: Unidad 3, AAS N° 4.....	141
Tabla 72: Unidad 3, AAS N° 5.....	143
Tabla 73: Unidad 3, AAS N° 6.....	144

Lista de figuras

Figura 1: Formas dramáticas Motos (s/f).....	22
Figura 2:Expresión dramática infantil.Cañas (2009).....	26
Figura 3: Beneficios del juego dramático.....	27
Figura 4:Diagrama de las variables y dimensiones.....	32
Figura 5:Diagrama de la estructura del taller de juego dramático.....	34
Figura 6: Índices de cantidad, expresión oral: Ítem 1.....	50
Figura 7:Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 1.....	50
Figura 8: Índices de cantidad, expresión oral: Ítem 2.....	51
Figura 9:Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 2.....	52
Figura 10 Índices de cantidad, comprensión oral: Ítem 3:.....	53
Figura 11: Índice de porcentaje, comprensión oral: Ítem 3.....	53
Figura 12: Índices de cantidad, comprensión oral: Ítem 4.....	55
Figura 13: Índice de porcentaje, comprensión oral: Ítem 4.....	55
Figura 14: Índice de cantidad, expresión oral, Items 1.....	57
Figura 15: Índice de porcentaje, expresión oral, Items 1.....	57
Figura 16: Índice de cantidad, expresión oral, Items 2.....	58

Figura 17: Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 2.	59
Figura 18: Índice de cantidad, comprensión oral: Item 3.	60
Figura 19: Índice de porcentaje, comprensión oral Ítem 3.	60
Figura 20: Índice de cantidad, comprensión oral: Item 4.	62
Figura 21: Índice de porcentaje, comprensión oral Ítem 4.	62
Figura 22: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba.Ind.1.	65
Figura 23: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba.Ind.2.	67
Figura 24: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba. Ind.3.	68
Figura 25: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba.Ind.4.	69
Figura 26: Representación gráfica comparativa de la dimensión “expresión oral”.	70
Figura 27: Representación gráfica comparativa de la dimensión “comprensión oral”.	72
Figura 28: Representación gráfica comparativa de la V.D. habilidades comunicativas orales.	73
Figura 29: Solicitud de observación.	107
Figura 30. Autorización de la I.E.	108
Figura 31: Constancia de la aplicación de la investigación.	109
Figura 32: Juego del traductor (Izquierda a Derecha Nicol, Isaul, Junior y Oscar).	146
Figura 33: Juego del traductor (Izquierda a derecha Reyvic, Abigail, Shanin, Jonel).	146
Figura 36: Juego dramático de la historia creada en grupo. (Alex, Edin, Nahuel, Esmeralda).	147
Figura 34: Juego del “Go, Go, go” creación de historias en grupo. (Xiomara, Daniela, Fernanda, Milagros, Reyner).	147
Figura 35: Juego del “Go, go, go” creación de historias en grupo. (Esmeralda, Romina, Nahuel, Edin, Alex).	147

Introducción

La comunicación es fundamental en toda sociedad. Hoy en día, en un tiempo convulsionado por la pandemia y la abrupta exigencia del entorno de comunicarnos por medios tecnológicos da realce a las nuevas tecnologías, como menciona Scolari (2015), las nuevas tecnologías de hoy forman parte de la importante fuente de progreso de la sociedad, las instituciones educativas y los que participan en ellas, son protagonistas de la comunicación ya que los esquemas de transmisión del mensaje se han visto modificados, las formas de enviar mensajes a los otros, son cada vez más numerosas, atemporales o en tiempo real. Después de un largo período de cuarentena por la crisis del Covid 19, los informes de los organismos internacionales de educación señalan serias dificultades como el retroceso en los aprendizajes de comunicación, matemáticas y habilidades socioemocionales Unicef (2020).

En investigaciones como la de Gonzáles (2015), se devela que han cambiado las formas en que se comunican (los estudiantes), privilegiando la utilización de medios tecnológicos en vez de interactuar de forma directa. Esta preferencia por las plataformas virtuales para comunicarse y entretenerse, incluso puede generar una dependencia. Esto, porque los padres pueden marginarse de este mundo de los nativos digitales y no regular el acceso a estas herramientas comunicativas. Los recursos expresivos que brinda el arte dramático, no solo fortalecen las competencias artísticas, sino, también, las habilidades lingüísticas orales.

El Currículo Nacional (2017), plantea las competencias necesarias para los estudiantes de Educación Básica. La competencia: *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales* permite, entre otras cosas, que el estudiante desarrolle habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a apreciar y entender el arte que observa y experimenta. Y, mediante la competencia: *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*, el estudiante usa los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Como se puede notar, en ambos casos, la comunicación oral juega un papel importante.

El juego dramático es una importante herramienta que permite a los estudiantes practicar más el juego, dinamizar las clases y, mejorar su pronunciación, sus habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural. (Soler et al, 2018). Por tal motivo, se propone un taller que aproveche las posibilidades del juego dramático para desarrollar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes.

Analizando la problemática de comunicación oral y su relación con la expresión dramática, propusimos un taller de juego dramático que atendiera las necesidades surgidas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Arte y Cultura.

La primera parte del taller se basa en el juego dramático y como propiciador del juego se toman personajes característicos de situaciones cotidianas de su entorno que le permiten entablar relación extra cotidianas donde puedan desenvolverse y resolver conflictos, dando énfasis a la utilización del cuerpo y la voz, como principal componente de juego, la dosificación y musicalización del aire en el entrenamiento de la expresión oral y el juego de diálogos como potenciador de la comprensión oral. La segunda parte del taller, está enfocada a una serie de ejercicios lúdicos de lenguaje para que el estudiante haga uso de su lenguaje hablado, se finalizará con el estudiante en diferentes tipos de situaciones cotidianas de su realidad, para luego realizar la evaluación correspondiente a los logros el nivel de las habilidades orales obtenidas luego del proceso de trabajo.

El primer capítulo plantea y describe la problemática, ¿Cómo el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador?, así como también determina los objetivos entorno a ello, y detalla la importancia del trabajo de investigación y el aporte que brinda.

El Segundo capítulo brinda el marco teórico, los antecedentes, las bases teóricas, donde se detalla los aspectos de nuestras variables independiente y dependiente, la definición de términos y el plan de acción y su relación con el currículo básico, todo ello entorno a la investigación.

El tercer capítulo plantea la metodología de la investigación, junto al tipo y diseño de investigación, el sistema de hipótesis y las variables e indicadores más detalladamente, asimismo da a conocer la población y muestra, y la técnicas e instrumento de recolección de datos (la prueba de entrada).

El cuarto capítulo contiene el trabajo de campo, la aplicación de la prueba de entrada y la propuesta y modelo didáctico, sus resultados totales como también los específicos y terminando en el análisis de estos.

En el quinto capítulo, se muestra la discusión, las conclusiones y las recomendaciones, finalizando con las referencias y anexos correspondientes a la validación, unidades, sesiones y finalmente las fotografías.

Capítulo I.

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Descripción del problema.

Según el PEI 2015-2018, los estudiantes de la I.E.3075 Patricia Francisca Silva de Pagador ubicada en el Asentamiento Humano Flor de Amancaes del distrito del Rímac, presentan una serie de limitaciones debido a la crisis en la práctica de valores, agresividad aprendida en familias y relaciones tóxicas; del consumo de medios de comunicación sin control parental, así como, por el pandillaje, drogadicción y, poco apoyo de los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes se centran en la comprensión lectora, descuidando la intervención pedagógica en otras áreas, así como, la consideración del principio pedagógico del ludismo, por el cual se aprende mejor a través del juego. Esto puede ser la explicación a los problemas en el uso del lenguaje al hablar que se ha apreciado en el acompañamiento a un grupo de estudiantes de quinto grado de primaria. Este problema no solo afecta al área de comunicación, sino a todas las áreas y, en nuestro caso particular, al área de arte y cultura, pues, los estudiantes, no logran expresarse oral y gestualmente de manera idónea.

Se debe tener en cuenta que las habilidades comunicativas orales están condicionadas por el uso de los actos del habla, algo que es muy importante para el desarrollo cognitivo y emocional, y que se relaciona con el logro de múltiples competencias fundamentales para la educación básica. Mediante un taller de juego dramático se puede valorar la esencia de la comunicación oral mediante el diálogo y los juegos dramáticos de interacción.

Después de varios años enfocándose en las pruebas de comprensión lectora, con la consiguiente presión en docentes y estudiantes, se ha podido llegar a mejoras en esta competencia. Según la UMC (2019), en Lima Metropolitana se ha ido incrementando el porcentaje de comprensión lectora en los niveles “en proceso” y “satisfactorio”. En 2018, el 4.7% se encontraba en un nivel previo al inicio; el 19.7% se encontraba en inicio, el 32.3% en proceso y el 43.4% en el nivel satisfactorio. Y, en 2019 se redujo el nivel previo al inicio obteniéndose un 2.1%; el 17.8% en inicio, el 35.7% en proceso y, el 44.4 en el nivel satisfactorio.

Sin embargo, dado a que no es tomado en cuenta las evaluaciones de la competencia de comunicación oral, ni de escritura propiamente dicha, no se podría asegurar que se ha avanzado

en la competencia comunicativa en su integralidad.

El interés por trabajar las habilidades comunicativas orales gira en torno a potenciar en los estudiantes la forma de comunicarse oralmente, con sus compañeros y en su desenvolvimiento en el trabajo cotidiano dentro del área de arte y cultura. Se supera la idea de una comunicación instrumental, para dar paso a una comunicación como un modo de convivir, desde donde emerge la cultura que, para Maturana, es un modo de conversar.

Las competencias de arte y cultura enfocadas en el trabajo del desarrollo de la apreciación de manifestaciones artístico culturales y la creación de proyectos artísticos utilizando los lenguajes artísticos, permite abarcar el trabajo de la investigación ya que al ver en el desempeño del ciclo V, en el CN (2017), el cual menciona que el estudiante realiza desempeños como el improvisar y experimentar maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas y técnicas para comunicar ideas, además describe la idea o temática específica desarrollada en sus procesos de improvisación y experimentación, todo ello genera que el estudiante deba de desarrollar sus habilidades comunicativas, enfocándonos en las orales.

Con respecto a la competencia de crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el desempeño esperado para el ciclo V, según el CN (2017), menciona que los estudiantes deben de explorar los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos, todo ello propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos oralmente.

Según el CN (2017), la competencia 7: Se comunica oralmente en su lengua materna, es una de las competencias del área de comunicación, junto a la competencia 8: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna; y, la competencia 9: Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Según los estudios del Centro Andino de Excelencia en la Capacitación de Maestros, la comunicación oral es clave para los aprendizajes de lectura y escritura, así como, para el desarrollo socio emocional de los estudiantes. (Osorio, 2020). Sin embargo, el Ministerio de Educación, mediante la aplicación de pruebas censales que evalúan la comprensión lectora (ECE), así como, a través de varios programas, enfatiza el desarrollo de la lectura, dejando relegadas a la comunicación oral y escritura. Por más que se hable de una complementariedad de las competencias comunicativas, lamentablemente, los énfasis siempre terminan afectando el desarrollo integral del área de comunicación y, de otras áreas como la de arte y cultura.

1.1.2. Formulación del problema.

Problema general.

¿De qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?

Problemas específicos.

¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?

¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?

1.2. Determinación de objetivos

1.2.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

1.2.2. Objetivos específicos.

1. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.
2. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

1.3. Justificación de la investigación

Los estilos de vida que tiene la sociedad actualmente ha llevado a que el ser humano practique menos la comunicación personal (cara a cara), la globalización está convirtiendo nuestros estilos de comunicación en una comunicación mediante imágenes e iconos y que el uso del lenguaje hablado se le dé poca importancia, “El lenguaje de imágenes ha evolucionado con

el ser humano y hoy se torna conflictivo cuando examinamos el mundo de la televisión, donde se encuentra permanentemente en lucha con el lenguaje hablado” (García, 2004, p.35). Lo que genera en los estudiantes una carencia en sus habilidades comunicativas orales, ya que al enfrentarse a una comunicación presencial afecta sus interrelaciones personales, observándose timidez e inseguridades a la hora de expresarse oralmente y por lo tanto la comprensión oral se dificulta al comunicarse con el otro.

En la I.E. 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador se observa que debido al contexto de la localidad hay un bajo nivel en el uso de las habilidades comunicativas orales específicamente el uso da a la expresión y comprensión oral, todo ello afecta la interrelación de los estudiantes de quinto grado de educación primaria. Se piensa que el arte dramático es un camino ideal que permitirá a los estudiantes relacionarse con el otro con mayor efectividad, siendo este un propulsor para fomentar las interrelaciones saludables entre pares. El potenciar las habilidades comunicativas orales permite beneficios en el desarrollo personal, su convivencia social, ya que vivenciando situaciones ficticias que requieren el uso de estas habilidades comunicativas orales los estudiantes aprenden a asumir y enfrentar situaciones que se le presentan en la vida cotidiana. El juego dramático permite que los estudiantes aprendan de manera lúdica y en ficción, ello brinda la motivación de querer conocer más del mundo que les rodea y la confianza de comunicarse con sus compañeros espontáneamente y sin temor en cometer errores, porque el juego dramático, según Motos y Laferrière (2003), es un juego colectivo que ofrece la posibilidad de jugar por y para el otro, confrontando su realidad con la de los demás, le permite una liberación y valoración de sí mismo, lo que lleva al estudiante a que pueda entablar conversaciones efectivas.

1.4. Alcance y limitaciones de la investigación

Esta es una investigación preexperimental con un solo grupo de estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac. La presente investigación plantea la relación entre la comunicación oral y el juego dramático, en tal sentido, está enfocada en desarrollar capacidades de la competencia del área de arte y cultura, teniendo presente que aborda también competencias del área de comunicación, aclarar que no pretende ahondar en esta última área, sino en el rol del juego dramático como elemento que potencia habilidades artísticas expresivas que, a su vez, se relacionan con la expresión y comprensión oral. Relacionando el juego dramático con el teatro podemos decir que según García (2004) y para muchos investigadores,

El teatro constituye el arte y el prototipo de la comunicación humana, Osolsobe (como se citó en Garcia, 2015) menciona que el teatro representa la comunicación humana, por lo tanto, comunica acerca de la comunicación a través de la comunicación: por medio de qué podemos representar, por medio de qué (o con ayuda de qué) podemos comunicar (p.36).

Capítulo II.

2.1.Marco Teórico

2.1.1. Antecedentes de la investigación.

Para la presente investigación se tomó como referencia los aportes científicos de distintos autores, con respecto a nuestras dos variables, el juego dramático y las habilidades comunicativas orales, sin embargo, es importante mencionar que investigaciones internacionales y nacionales relacionadas con la variable dependiente abordada en este trabajo y la discusión de los resultados de las mismas.

Los trabajos que he consultado indican que las habilidades comunicativas orales son materia de investigación en el área de comunicación, no en el área de arte y cultura. Además, la capacidad de comprender y expresar oralmente es trabajada de manera necesaria en la Educación Básica Regular, porque los estudiantes aún no han desarrollado destrezas para las habilidades comunicativas orales, podemos agregar que son habilidades importantes para el trabajo en el área de arte y cultura, lo que nos permite decir que también hay investigaciones en torno a ello.

2.1.1.1. Antecedentes internacionales. Cueva (2015) en su tesis para optar por el grado de Maestra en educación, se menciona que al comparar el pre test con el post test del grupo experimental, se observó que las niñas del sexto grado “B” de la I.E. N° 82737 “M.A.S.Q” mejoraron significativamente en el desarrollo de las Competencias Comunicativas. Por lo tanto, la aplicación de las estrategias de teatro escolar como ejercicios de relajación, diversos juegos de iniciación, socialización, improvisación, dramatizaciones; brinda resultados beneficiosos. Además, la aplicación de las estrategias de teatro escolar, se realizó de manera gradual y progresiva, con una intervención adecuada, oportuna y pertinente.

En cuanto a la dimensión hablar, las niñas del sexto grado “B” de la I.E.N°82737 “M.A.S.Q” de la ciudad de San Miguel, mejoraron su expresión y comprensión oral, pues las niñas hablan y/o expresan sus ideas, sentimientos y emociones frente al público sin temor, demostrando cohesión y coherencia en lo que quieren decir. Además, respetan a sus interlocutores y practican

la escucha activa. Asimismo, hacen uso de recursos no verbales para dar mayor sentido a sus manifestaciones orales, basado en los resultados de la investigación, se muestra que las estrategias de teatro escolar influyen significativamente en el desarrollo de las competencias comunicativas, las niñas del sexto grado “B” de la I.E. N°82737 “M.A.S.Q” de la ciudad de San Miguel.

Roa et Al. (2015) en su tesis de licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana, llegaron a la conclusión de que el teatro potencia las habilidades comunicativas a partir de las diferentes técnicas de dramatización y ejercicios teatrales. Además, la dramatización se pudo concebir como una estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua y el fortalecimiento de la competencia comunicativa en los estudiantes de la institución. Teniendo en cuenta que el impacto del proyecto fue contundente ya que permite que los estudiantes tomen interés y gusto por cada una de las actividades que se propusieron y desarrollaron, además de mostrar su mejoramiento en los procesos de comunicación formal e informal.

Neira et al. (2017) menciona en su tesis que se demostraron las incidencias que tiene el juego dramático en el desarrollo de habilidades de expresión oral por medio del diseño y la aplicación de una secuencia didáctica en estudiantes de primer año medio del colegio a- lafken de la comuna de Penco. Se menciona que: Una de las cualidades más importantes de dicha secuencia didáctica es que efectivamente potenció habilidades de expresión oral, además se menciona que a partir de los resultados obtenidos y del análisis de estos, se concluye que la pedagogía teatral sí incide en el desarrollo de habilidades de expresión oral, paraverbal y proxémica en los estudiantes evaluados. Respecto a los criterios explicitados en la pauta de evaluación (volumen, modulación clara, velocidad, entonación precisa y gestos y expresiones faciales) la pedagogía teatral, en específico el juego dramático, contribuye de manera positiva en el desarrollo de estos; también se concluye que es posible planificar clases utilizando el juego dramático y otros elementos de la pedagogía teatral abordando contenido curricular estipulado en el Ministerio de Educación.

Soler et al. (2018) en su tesis menciona que la aplicación de la metodología planteada ha evidenciado un progreso significativo en la expresión oral de los estudiantes de grado segundo, ya que la mayor parte del grupo se expresa con naturalidad; los repertorios orales se han enriquecido manifestándose en ellos más seguridad y asertividad en la comunicación; Además resalta que la aplicación de actividades como coplas, poemas y canciones, han permitido mejorar la expresión corporal y, a su vez, realizar un rescate cultural de tradiciones; ya que la mayor parte de este legado cultural logra conservarse en el tiempo a través de la oralidad. Aunque los resultados obtenidos

son satisfactorios, también se han encontrado dificultades en algunos estudiantes, sobre todo con la pronunciación incorrecta de palabras, por falta de vocalización o por conducta imitativa de sus padres o familiares con quienes comparten su cotidianidad. La práctica de actividades orales como coplas, poemas, retahílas, canciones, trabalenguas, socio dramas, han mostrado que son una herramienta significativa para fortalecer y mejorar la expresión oral, debido que a través de la práctica misma de oralidad es que el estudiante descubre y se concientiza de sus debilidades a la hora de expresarse oralmente, y desde ahí el niño inicia su proceso de mejoramiento.

Rodríguez (2019) en su tesis para obtener el grado de Maestro en educación se menciona que con la aplicación del pre test, se identificó que los niños y niñas del quinto grado mostraban dificultades para relacionarse entre ellos y reaccionaban de manera violenta ante situaciones nuevas y desconocidas, es decir, se ubicaron en el nivel de nunca, pero con la aplicación del post test, se identificó que los niños y niñas del quinto grado de educación Primaria mejoraron sus habilidades expresivas para comunicar sus sentimientos y sensaciones con fluidez y claridad. Permitiendo un trabajo en común que fortaleció las destrezas que implican la resolución de problemas de manera conjunta, la organización y el desarrollo de su personalidad a través de las diferentes técnicas de expresión e interacción corporal. En la comparación de los resultados obtenidos del pre y post test se puede observar que en un inicio los niños y niñas obtuvieron un promedio más alto en la categoría de ALGUNAS VECES (109) y luego del desarrollo del programa de juegos dramáticos los resultados cambiaron, obteniendo mayor promedio en la categoría de SIEMPRE (178.2), lo que nos permite afirmar que el desarrollo del de juegos dramáticos sí permite desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria.

2.1.1.2. Antecedentes nacionales. Sangay (2017) mencionan que el desarrollo del Programa de Actividades Dramáticas ha influenciado muy significativamente en la Mejoría de la Expresión Oral de los Estudiantes del Tercer Grado de Secundaria de la I. E. Manuel González Prada de Asunción, 2014. Los talleres del Programa de Actividades Dramáticas han influenciado significativamente, en la mejora del nivel de la expresión oral, mediante diálogos, representaciones y participaciones orales en el aula y ante el público. 3. La aplicación del Programa de Actividades de Arte Dramático muestra la mejoría de la Expresión Oral, en un 69 % de acierto, fundamentalmente en pronunciación, entonación y postura. La evaluación de los talleres del Programa de Actividades de Arte Dramático muestra una mejoría significativa en el nivel de la expresión oral, en sus cuatro dimensiones: entonación, pronunciación, postura y gestos; por lo

tanto, la hipótesis y los objetivos del estudio se han cumplido satisfactoriamente.

Fossa (2019) menciona que los resultados aplicados en un taller de juego dramático para mejorar la escucha activa, desarrollado con estudiantes de 5° grado de primaria de la institución educativa privada Alborada del distrito de Lince, en su propuesta con diseño de investigación preexperimental, la capacidad de escucha es instrumentalizada en cuatro dimensiones u orientaciones correspondientes a la escucha activa, es decir, desde la percepción auditiva de un enunciado oral hasta la intervención de los interlocutores en los diálogos que deben ocurrir en el juego dramático creado por los participantes favoreciendo así el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales. El instrumento de evaluación con los que se ha intervenido permite una participación activa y voluntaria en las diversas tareas que se proponen a los estudiantes. En la interpretación y comparación de los resultados obtenidos han sido notorias y significativas las variaciones en las frecuencias extremas como son (1) nunca escucha, que inició con 36% logrando al final reducirse a 0% y (2) siempre escucha, que inició con 0% logrando alcanzar al final 18%.

Rodríguez (2019) menciona en su trabajo de investigación “Programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar”; cuyo propósito fue mejorar las habilidades sociales a través del desarrollo del programa de habilidades sociales como recurso pedagógico; el tipo de investigación es aplicada con diseño pre experimental y se trabajó con una muestra de 17 estudiantes del quinto grado. Los resultados confirmaron la hipótesis planteada donde se obtuvo una ganancia pedagógica de mayor promedio en la categoría de SIEMPRE (178.2), en comparación del pre test donde los niños y niñas obtuvieron un promedio más alto en la categoría de ALGUNAS VECES (109); lo que nos permite afirmar que la aplicación de los juegos dramáticos sí permitió desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria, ya que al inicio se identificó que los niño y niñas mostraban dificultades para relacionarse entre ellos y reaccionaban de manera violenta ante situaciones nuevas y desconocidas, pero luego de la aplicación del programa, mejoraron sus habilidades expresivas para comunicar sus sentimientos y sensaciones con fluidez y claridad. Permitiendo un trabajo en común que fortaleció las destrezas que implican la resolución de problemas de manera conjunta, la organización y el desarrollo de su personalidad a través de las diferentes técnicas de expresión e interacción corporal.

Sánchez (2020) menciona que su objetivo fue determinar cómo la aplicación de juegos dramático mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria, su diseño de

investigación es cuasi experimental con dos grupos (experimental y control) con estudiantes de primer grado de primaria, su instrumento de evaluación fue la guía de observación el cual consta de 18 ítems validándose por expertos, por juicio de criterio y constructo, siendo entonces aplicada y corroborado por los resultados obtenidos, ya que en la pre prueba, el nivel de inicio es de 63% , de regular el 37% y el bueno y excelente se encuentra en 0%, respectivamente, por lo que se demuestra que los niños y niñas no manejaban un correcto modo de expresarse ante los demás, por lo cual fue indispensable la aplicación de los juegos dramáticos, los resultados obtenidos en la post prueba del presente estudio fueron, el 7% en el nivel bueno y el 93% en excelente; por lo que hace referencia al correcto pronunciamiento de las palabras, considerando la claridad y fluidez, el adecuado volumen y tono de voz; a la vez, la utilización de un apropiado vocabulario y una idónea postura y gestos, concluyendo que este tipo de actividad dramática como son los juegos dramáticos lograron mejorar el nivel de expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria; quedando demostrado que la estrategia didáctica utilizada, juegos dramáticos, es apropiada y efectiva para los niños debido a que ellos aprenden jugando, en interacción con su entorno.

Cabrera (2021) menciona que su tesis de diseño pre-experimental, y el tipo es cuasiexperimental con un solo grupo, su instrumento de evaluación fue una ficha de cuestionario y una ficha de observación, el taller de improvisación dramática propuesto mejoró en el alumno su seguridad en la expresión oral, mostrando estadísticamente que un 56% de los alumnos expresa sus ideas de forma regular y de manera eficiente un 44%, cuando manejan su coordinación verbo-corporal, es decir, cuando lo que dicen con la voz lo expresan con el cuerpo y ambas no se contradicen, provocando en ellos la seguridad en el manejo de su cuerpo y voz, desencadenando por ende a poder sentirse seguros de sí mismos. Y también favoreció la espontaneidad en las ideas, mostrando estadísticamente que un 69% de los alumnos expresa sus ideas de forma regular y de manera eficiente un 25%, cuando los estudiantes manejan su naturalidad es decir toman la palabra por voluntad propia en las improvisaciones dramáticas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Habilidades comunicativas.

Hablar de “habilidades comunicativas” equivale a referirse a las competencias comunicativas, destrezas comunicativas o, habilidades lingüísticas; básicamente, considera la interrelación de cuatro habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir. Gracias a estas son posibles

la comunicación oral y escrita; y el desarrollar estas habilidades, le permite a toda persona el expresar y comprender la comunicación. “Las habilidades de comunicación comprenden habilidades receptivas y productivas. Escuchar y leer son habilidades receptivas mientras que hablar y escribir son habilidades productivas” (A. Alonso y A. Alonso, 2018, párr. 17). Estas son las habilidades que el estudiante debe lograr para poder comunicarse con eficacia según Cassany et al, (2003) menciona,

El hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles (p.88). [...]Se dice que la comunicación ocupa alrededor de un 80% del tiempo total de los seres humanos, y que ese tiempo se reparte de la siguiente manera entre las habilidades lingüísticas: un 45% equivale a escuchar, el 30%, a hablar, el 16%, a leer y, el 9%, a escribir (p.96).

Las habilidades comunicativas no funcionan aisladas, están en constante intercambio de papeles e integradas entre sí y guiadas de distintos procesos comunicativos, Aragonés (como se citó en Fernández, 2017) señala que la comunicación se puede llevar a cabo de forma oral o, escrita, lo cual supone la suma de las habilidades lingüísticas que ponemos en práctica dependiendo de nuestro papel en los distintos procesos de comunicación, como hemos dicho, pueden ser orales (escuchar y hablar) o, escritas (leer y escribir).

Un primer aspecto importante a tener en cuenta es que las habilidades lingüísticas no funcionan aisladas, sino que suelen utilizarse integradas entre sí; es decir, se relacionan unas con otras de múltiples maneras. El usuario de la lengua intercambia con frecuencia los papeles de receptor y emisor en la comunicación. (Cassany, et al., 2003, p. 93).

Chén Caal (2017) menciona que las habilidades comunicativas son la posibilidad que tiene el hablante para relacionarse con el otro. Es lo que él puede hacer con un sistema de lengua. Desde otro enfoque, puede hablarse de habilidades de percepción, como la lectura y comprensión oral; o, de habilidades de producción, como la expresión oral y la escritura. Teniendo en cuenta ello se considera la necesidad de considerar la expresión y comprensión oral como de primer orden en la jerarquía de estas habilidades comunicativas

Los nuevos conocimientos científicos y las nuevas modalidades comunicativas de masas han puesto de manifiesto la necesidad de invertir el orden y la jerarquía de las cuatro habilidades lingüísticas, situando en primer lugar la de escuchar, seguida de la de hablar, leer y, finalmente escribir. (Zuccherini, 1992, p.8).

2.2.2. *Habilidades comunicativas orales.*

Los porcentajes confirman claramente que las habilidades orales, nos referimos al de la expresión y comprensión oral, son las más practicadas, con una notable diferencia respecto a las escritas. Aragonés (como se citó en Carazo 2016) señala que

El hablante actúa como emisor en un acto de comunicación, pone en práctica habilidades de expresión: hablar, si la comunicación es oral (expresión oral); y escribir, si la comunicación es escrita. En cambio, si el hablante actúa como receptor, pondrá en práctica habilidades de comprensión: escuchar, si la comunicación es oral (comprensión oral); y leer, si la comunicación es escrita, lo importante es el uso de cada una de estas habilidades comunicativas que en gran medida dependerá de la situación sociocultural de los hablantes y de sus hábitos comunicativos (p.13).

Cassany et al, (2003) se refiere a las habilidades lingüísticas como habilidades receptoras y productivas. Las habilidades receptoras y productivas están relacionadas a la escucha y el habla, teniendo en cuenta que se necesitan en gran cantidad de situaciones comunicativas. Las habilidades receptoras tienen un repertorio más amplio, mayor número de palabras que las que se utilizan para expresarse, y las habilidades productivas están rodeadas por su variedad dialéctica del individuo, solo se utilizan palabras que se conoce y dominan, el usuario controla los mensajes que produce, depende de la receptiva ya que se puede decir o escribir lo que se ha comprendido anteriormente. Para A. Alonso y A. Alonso (2018) menciona que las habilidades comunicativas comprenden las receptoras y productivas, teniendo en cuenta que las habilidades receptoras son aquellas en las cuales los estudiantes reciben y procesan la información, pero no necesitan producir un lenguaje para hacerlo, mientras que las habilidades productivas requieren la producción, por ejemplo, un discurso.

Penny Ur (como se citó en Chaen Caal 2017), menciona que las habilidades pueden dividirse en habilidades de percepción como la lectura y comprensión auditiva, las cuales son consideradas como aquellas que demandan un proceso intelectual; y las habilidades de producción oral y escritas, las cuales están asociadas estrechamente a las habilidades de percepción y estas son consecuencia natural de las habilidades de producción. “Las actividades de hablar y escuchar comprenden una gran cantidad de situaciones comunicativas de naturaleza muy diversa que requiere destrezas, conocimientos y estrategias muy distintas” (Balanza, 2016, p.17).

Para Esteve y Zalaya (como se citó en Fernández, 2017) mencionan que la educación de calidad se relaciona con la comunicación oral,

Señalando que saber escuchar y hablar supone ser consciente de los principales tipos de interacción verbal, ser progresivamente competente en la emisión y comprensión de mensajes orales, y adaptar la comunicación a los diferentes contextos comunicativos. Igualmente, implica el uso de las habilidades lingüísticas y no lingüísticas, y de las reglas de la comunicación en distintas situaciones (p.17).

Para Durand y García (1991), Las artes también son consideradas un medio de desarrollo de la comunicación, especialmente la música, enfatizando el desarrollo de la habilidad de hablar y escuchar, entendidas como expresión y comprensión orales, las cuales se adecuan al propósito de la comunicación. “La música y el lenguaje están alineados en su propósito de comunicar y desarrollar las habilidades de escuchar (oír), hablar (cantar, tocar un instrumento), leer (interpretar partituras musicales) y escribir (componer música)” (p.10).

2.2.2.1. Expresión oral. La RAE define el habla como articular, proferir palabras para darse a entender. La expresión oral es una capacidad que está relacionada con la producción del discurso oral, que abarca un dominio de conocimientos socioculturales y pragmáticos, agregándole a este lo socioemocional en sus interrelaciones al comunicarse con el interlocutor para lograr el acto comunicativo entre dos o más sujetos. Para Benito (2016), “La expresión oral es una competencia comunicativa relacionada con la tarea de producción del habla que requiere no solo el dominio del vocabulario, la gramática y la pronunciación, sino también el Conocimiento social cultural y pragmático del interlocutor” (p.17).

Para Chandía (2015), La expresión oral es la habilidad del lenguaje asociada con la producción de palabras habladas. Es la habilidad comunicativa, que incluye el dominio de la pronunciación, el vocabulario y la gramática del idioma de destino, y además el conocimiento pragmático y sociocultural donde se realiza la interrelación.

El acto de la expresión oral es también conocido como el acto del habla, la presente investigación precisa que, al referirse a los actos del habla, se está refiriendo al acto de la expresión oral, un acto de habla no es solo el “hablar” o de “querer decir”, sino que, además, y de manera decisiva, es un acto social, por medio del cual los miembros de una comunidad hablante entran en interacción mutua. Para Van Dijk, (1987), todo acto de habla es social y al ser emitida está realizando una acción lo que lleva a la interacción de los sujetos hablantes. Tengamos en cuenta que los actos del habla están inmersos en un contexto social dentro del cual se desarrolla una

interacción; Austin (1955) clasifica los actos del habla en actos locucionarios, ilocucionarios y perlocucionarios, estas tres grandes partes de un todo que nunca se separan y que al realizarse se convierten en un “hacer”; por lo cual empezó a hablar de una dimensión pragmática en la comunicación.

Para Searle (1969), los actos de habla están gobernados por procesos o sistema de reglas, confirma su teoría al preguntarse si están los actos Ilocucionarios (actos del habla) gobernados por regla. Considera que sí, ya que tiene que haber convenciones de algún tipo para que sea posible realizar estos actos ilocucionarios (actos de habla), a estas convenciones, el las llama reglas, menciona que el hecho de que haya circunstancias especiales al realizar los actos del habla, como por ejemplo pedir a alguien que salga de la habitación, hay otras circunstancias que a menos de que se tenga un lenguaje no se puede pedir algo específico si no está gobernando por reglas. El que realiza el acto de habla busca una respuesta y no solo simplemente el hecho de expresar, sino el de tener una interacción social al realizar este acto comunicativo. Van Eemeren y Grootendorst (1983), nos dicen,

El que realiza un acto de habla no sólo intenta que las personas a quienes se dirige entiendan el acto de habla, sino también que respondan de una manera particular (verbal o no verbal). Su lenguaje sirve entonces a dos propósitos, el comunicativo y otro interaccional (p.85).

Entendiendo entonces que el hecho de realizar los actos del habla también realizamos interacciones sociales según los contextos comunicativos que determinan las condiciones para que las interacciones sean satisfactorias. Como menciona Van Dijk (1996),

Desde una perspectiva socio-cognoscitiva, definió los actos de habla como emisiones usadas en contextos comunicativos y de interacción social, con funciones específicas, para realizar acciones, donde el contexto comunicativo o pragmático es el que determina las condiciones para que un acto sea adecuado o, más bien, satisfactorio.[...] Una acción específica es considerada satisfactoria si el resultado y las consecuencias producidas por el acto de habla concuerdan con la intención y propósito del emisor. [...] Las condiciones de satisfacción se formulan en términos del conocimiento, suposiciones (creencias), deseos y evaluaciones que tanto el emisor como el receptor poseen, como asimismo del contexto y las relaciones de jerarquía y poder que se generan entre los participantes del discurso (pp.58-60).

El acto del habla es un acto comunicativo que implica un entorno de acuerdo a una intención y el efecto que ocasiona la recepción el mensaje. Martínez (2014) menciona que “consideremos el acto de habla a la emisión de un enunciado para llevar a cabo un acto de comunicación que implica un entorno específico que puede ser proyectado en espiral a otros entornos (acción social)” (p.50). Son tres los factores: Un acto locutivo, ilocutivo y perlocutivo los cuales se refieren consecutivamente a uno: aquello que se dice; dos: la intencionalidad o finalidad, cuya fuerza comunicativa implica un determinado énfasis al ser emitido; y el tercero: los efectos o conmoción que el enunciado produce en una determinada circunstancia.

Un estudio realizado del lenguaje menciona los componentes del habla, entendida esta como expresión oral, es decir la claridad (articulación) y la fluidez, que funcionan de forma sincronizada y armónica para producir un mensaje adecuado en sus interrelaciones de esa forma los sujetos pueden expresarse y entenderse mejor. “La articulación ha sido definida como el conjunto de movimientos realizados por los órganos fono articulatorios para producir fonemas específicos” (Gallegos, 2002, p.7).

Con respecto a la fluidez, Biain de Touzet (2002) menciona que la fluidez se entiende como el proceso que permite el flujo uniforme y continuo, sin pausas ni repeticiones de palabras que forman frases, que se unen en el discurso oral, además es la capacidad de hablar sin interrupción de la producción y del ritmo. Por lo tanto, menciona también que es un componente complejo, ya que contempla una serie de elementos, los cuales son: velocidad, ritmo, prosodia, duración, secuencia y fluencia.

Jiménez (como se citó en Love, 2001) El habla corresponde a un proceso motor controlado por el sistema nervioso central, en el que intervienen diversas estructuras, entre ellas la orofacial y la central, que permiten la expresión de los diferentes sonidos del lenguaje y por ende la expresión del lenguaje. El habla tiene dos componentes: claridad (articulación) y fluidez, que trabajan en sincronía y armonía para producir el mensaje adecuado y por ende su inteligibilidad.

El lenguaje existe por la comunidad de individuos que lo crearon y lo usaron espontáneamente en sus relaciones, esencialmente a partir del lenguaje hablado, que es su principal factor transformador. La expresión oral es un proceso complejo. Al hablar, la lengua virtual o modelo se actualiza con otros sistemas de lengua de signos. Esto se debe a que, en el proceso de hablar, se escucha lo que se dice y sus matices, y su significado se complementa con gestos que

respaldan el enunciado. Al hablar, la entonación y los gestos, gestos y posturas corporales complementarios intervienen junto con el lenguaje para servir a las intenciones del hablante en la comunicación verbal. En las relaciones interpersonales, la sonoridad del habla, la tonalidad del paralenguaje y los gestos, actitudes y gestos culturalmente condicionados que los acompañan, se apoyan mutuamente para clarificar lo que el hablante quiere transmitir,

Hablar es un acto de comunicación total. [...] El hablar se complementa con el escuchar, es una función orgánica que permite la adquisición del lenguaje, porque es un medio de captación. El habla se aprende escuchando hablar, escuchando leer, hablando y leyendo en voz alta.[...] El lenguaje oral es ejercido en presencia y en el presente, requiere de cercanía y confianza, un deseo sincero de compartir con los demás, lo que significa estar cerca. Holderlin afirma que existimos desde un diálogo; el que para Pedro Salinas es un leve puente sonoro que va de la soledad al compañerismo. La expresión oral (habla) depende de la expresión corporal. (Ráez, 2003, p. 177).

En la enseñanza de la expresión oral, la estrategia e instrucciones que se seleccione para lograr el objetivo debe motivar la comunicación sensible y la interacción social sin trabas, además la promoción de la actividad y una formación de su personalidad. En la rama del teatro, el juego dramático es uno de los recursos más eficaces para la práctica y afirmación de la expresión oral, porque su medio de expresión es la interpretación poética de las relaciones humanas, para las que la expresión oral es fundamental. La práctica de diálogos teatrales puede hacer comprender a los educandos las instancias de los actos del habla: locutorio, ilocutorio y perlocutorio. Asimismo, los acostumbra a manejar aspectos paralingüísticos como los gestos y ademanes que acompañan el decir y las entonaciones correspondientes para que puedan comprender mejor sus interrelaciones en mundos imaginarios que salen de la realidad de su comunidad.

2.2.2.2. Comprensión oral. La comprensión oral es una capacidad que consiste en obtener información o respuestas y con expectativas de lo que será escuchado, teniendo en la intención de simplemente escuchar, que abarca un dominio de conocimientos socioculturales y pragmáticos, agregándole a este lo socioemocional en sus interrelaciones al comunicarse con el interlocutor para lograr el acto comunicativo entre dos o más sujetos, ya que al comprender el discurso se podrá responder.

La actividad de comprender mensajes orales se ha definido, en la mayoría de ocasiones, como una tarea pasiva, donde el receptor se limita a prestar atención a lo que se dice. Sin embargo, esta capacidad contiene una mayor profundidad, es decir, escuchamos con un fin determinado que

consiste en obtener información o respuestas y con unas expectativas sobre lo que vamos a escuchar, ya que rara vez escuchamos algo sin ninguna intención o conocimientos previos. Garcia (como se citó en Balanza, 2016, p. 18).

Por ello se plantea la comprensión oral como el escuchar. Antes de plantear el concepto de “escuchar”, aclararemos que oír no implica necesariamente el escuchar, la RAE define el oír como percibir con el oído los sonidos, en cambio el término de escuchar, se reconoce como el acto de prestar atención a lo que se oye. El oír implica procesos físicos del sentido auditivo, en cambio escuchar implica todo el pensamiento y la voluntad del oyente. “Escuchar es comprender el mensaje, y para hacerlo debemos poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente” (Cassany et al, 2003, p.102). “oír no pone en juego más que los conductos del oído. Escuchar [en cambio] engloba todo el circuito del pensamiento” (Gauquelin, 1982, p.49).

Escuchar implica un esfuerzo físico y mental voluntario para captar la totalidad del mensaje que se emite, tratando de interpretar el significado correcto del mismo, a través del comunicado verbal y no verbal que realiza el emisor, e indicándole a través de la retroalimentación lo que creemos que estamos entendiendo. Van-der Hofstadt Román (2005), menciona que el escuchar es el querer escuchar con atención todo el mensaje que se envía, tratar de interpretar su significado correcto a través de las comunicaciones verbales y no verbales del remitente, y tratar de comprender a través de la retroalimentación lo que creemos que entendemos.

Saber escuchar activamente es una práctica de comunicación que exige responsabilidad en cualquier situación, ya que puede ayudar a generar intercambio de información precisa, estableciendo gran fidelidad en la transmisión y recepción de las ideas que contienen los mensajes; la empatía nos permite aprender a anticipar los probables efectos en nuestro encuentro comunicativo. (Fonseca et al, 2011, p. 30)

El proceso de “escuchar atentamente” según Vasile y Mintz, (1986) es un proceso totalmente activo ya que implica las principales facultades humanas, intelectuales, emocionales y físicas, como el propósito de permitir al ser humano poder disfrutar, informarse, entender, empatizar y evaluar para ejercer el acto comunicativo entre dos a más sujetos. La comprensión auditiva es una habilidad del lenguaje que se refiere a la interpretación de las palabras habladas. Los procesos lingüísticos involucrados abarcan la interpretación del habla desde la decodificación de la cadena fonológica y la comprensión del lenguaje hasta la interpretación y

valoración personal. “El proceso de escuchar es entonces un aspecto social del lenguaje en la cual se aprecia la interacción entre el emisor y receptor del mensaje” (Chandía, 2015, p. 32).

Motos y Laferriere (2003), mencionan que para poder escuchar es necesario aprender a hablar y viceversa, para hablar es necesario escuchar, ellos indican que primero es la percepción, es decir, la escucha que desarrollará a la vez las zonas perceptivas los procesos de acomodación a las estructuras nuevas y también los grupos de clase para la desinhibición corporal, el ritmo, la música, todo ello podría decirse que son los procesos para la comprensión oral.

Si bien, en la Educación Básica, se aprender sistemáticamente a escuchar y hablar, este aprendizaje no es equivalente al aprendizaje del diálogo. Por esto, los programas curriculares de algunos países donde se habla el español, consideran el aprendizaje del diálogo como competencia comunicativa, el diálogo permite una comunicación más efectiva para nuestra investigación, entendiéndose este como la relación de este con la expresión y comprensión oral.

Quintero et al, (2021), menciona que el sentido de lo que expresamos es la unificación de lo que decimos con lo que pensamos, de lo que pensamos con lo que realmente es. Es por eso que el diálogo genuino es profundamente creativo, ya que no solo nos ayuda a comprender la realidad fuera de nosotros, sino que también aclara y comprende nuestra relación con el mundo.

2.2.3. El juego.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los estudiantes obtienen conocimientos y competencias esenciales. (Unicef, 2018).

Si bien el desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; es, a través del juego, que pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

El juego, además de ser una estrategia fundamental para los docentes por su potencial en la mediación de los procesos de aprendizaje, es fundamental para los estudiantes aprendices. Esto, debido a que el entorno para las actividades lúdicas debe ser placentero y distendido, de tal forma que el estudiante se sienta cómodo e invitado a jugar participando activamente de la propuesta.

Considerando las habilidades comunicativas orales, es totalmente diferente aprenderlas jugando que, enfocándose en la normativa de la expresión y comprensión oral. Justamente, el enfoque comunicativo de enseñanza de la lengua hace énfasis en la funcionalidad de esta. El potencial del juego dramático, al cual nos referiremos en más detalle, a continuación, radica en

que considera dos aspectos fundamentales: la expresión corp-oral y la expresión dramática. La primera, permite que los estudiantes representen diversas actitudes mediante la acción y el movimiento; y, la segunda, posibilita que jueguen a representar personajes, situaciones o cosas. Según Malonda (citado por Eines y Montovani, 1980) menciona que expresar dramáticamente es configurar, plasmar con gestos movimientos y actitudes una idea. Es decir, comunicar es hacer un esfuerzo para que el símbolo expresado lo comprendan los demás, no solo quien lo expresa. En ambos casos, el fin es la comunicación y su expresión liberadora que permite establecer relaciones humanas de distintas formas.

2.2.4. Juego dramático.

El teatro y el juego dramático tienen características relacionales, pero son totalmente diferente, por un lado, el teatro está enfocado en la calidad del espectáculo, en la efectividad de este y sus acabados estéticos, además que hay roles fijos entre los actores y los espectadores, la representación va dirigido a un espectador con una estética específica. Por otro lado el juego dramático es una herramienta que utiliza la improvisación para expresar sus emociones y sentimientos de forma espontánea, sus formas de ver el mundo que les rodea, los roles cambian constantemente entre actor-espectador, además es un espacio donde los participantes juegan dentro de una estructura o esquema dramático en el que encuentras personaje, conflicto, dialéctica de diálogos y situaciones; su objetivo se enfoca en provocar una liberación corpo-oral y emocional que por medio del juego se expresa.

2.2.4.1. Acepciones del juego dramático. El juego dramático forma parte del juego infantil y de la dramatización. Si bien existen diversas acepciones, Mantovani (1993) señala que se trata de una forma de dramatización, la cual incluye el juego espontáneo que cuenta con la coordinación de un adulto. Los estudiantes crean, inventan e improvisan a partir de diversos temas y personajes, elegidos considerando sus intereses. En tal sentido, el juego dramático tiene como ventajas el ser un espacio para la creación, imaginación o espontaneidad y, además, favorecer el desarrollo afectivo, social e intelectual de los estudiantes. Cuando estos expresan sus emociones, así como, su percepción de la realidad, permiten generar una relación mediante la comunicación.

El juego dramático es muy diferente a la representación del teatro, ya que el juego es una forma de desarrollar la expresión, de estimular el aprendizaje y de valorizar el proceso de aprendizaje, además de caracterizarse por una acción improvisada. García-Huidobro, (1996) menciona que el juego dramático pretende el desarrollo de la expresión en el aula o en cualquier

espacio público; se desarrolla a partir de un proyecto oral que puede ser variado, los roles son auto designados por los participantes que improvisan acciones y diálogos, teniendo un facilitador que estimula el avance de la acción. Este juego dramático puede no concretarse, si el tema no alcanza el desarrollo necesario, lo importante es que no existe el concepto de fracaso.

El juego dramático es importante ya que se sintetizan todos los recursos expresivos, que permiten el desarrollo de su creatividad y confianza, como dice Tejerina (2006), quien menciona, además, que la singularidad e importancia educativa de la dramatización reside en que agrupa todos los recursos expresivos del ser humano. Por otro lado, permiten fortalecer las funciones afectivo-comunicativas y sociales de las relaciones con su entorno, desarrolla la confianza para expresar sus ideas e imaginación de manera creativa con originalidad, proponiendo alternativas de solución a los problemas más comunes que se le presentan, siendo un medio para el despliegue de sus conocimientos y desarrollo de su potencial creativo.

Por su parte, Motos y Laferrière, (2003) mencionan que el juego dramático se caracteriza por una acción improvisada ya sea verbal, no verbal, gestual, musical, plástica, etc.; en la que el asunto es propuesto de antemano por el animador o un participante y se articula alrededor de una acción y de diferentes personajes. El juego dramático, al ser un juego colectivo, ofrece al participante la posibilidad de jugar por y para el otro. Confrontar su realidad con la de los demás, lo cual permite una liberación y valoración del niño, cuyos propósitos son reconocidos por los demás. Uno de los conceptos resaltantes del juego dramático es que apunta a la libre expresión en el cual los estudiantes descubren su propio cuerpo y voz.

Ráez (1978), menciona que los juegos dramáticos apuntan a la libre expresión crítico creativa, donde los alumnos deben realizarlos con una intención definida y no como un puro automatismo expresivo [que carezca de un componente mental o sea mecánico] o prácticas para el descubrimiento del propio cuerpo o de la voz. Jorge & Astrosky, (2009), consideran al juego dramático como la actividad colectiva asumiendo propuestas con personajes y acciones,

Como una primera actividad de improvisación colectiva y simultánea en la que las consignas del docente se van espaciando, y el juego comienza a regirse por las propuestas de los participantes, aclarar que las propuestas deben ser de acción y no verbales, que no hay observadores, exceptuando al docente, y que todo participante debe encontrar un rol en el juego dramático. Dentro del juego dramático, observaremos que se generarán diferentes focos de situación desarrollados por dúos, tríos, para que paulatinamente se desarrolle el registro de la totalidad (p.85).

2.2.4.2. Naturaleza del juego dramático. La presente investigación aborda el juego dramático en el ámbito escolar. En tal sentido, tal como señala Motos (s/f) se puede identificar cómo la capacidad dramática se va concretando en formas específicas a lo largo del desarrollo evolutivo de la persona que se puede manifestar en los ejes espontaneidad-elaboración y proceso lúdico-producto artístico.

Figura 1: Formas dramáticas Motos (s/f).



Nota: Motos (s/f)

El niño púber inicia con la aparición de nuevos sentimientos morales y, principalmente, por una organización de la voluntad, esto desemboca según Piaget (1980) en una mejor integración del yo y en un ajuste más eficaz de la vida afectiva, exactamente entre los 7 y 12 años de edad inicia su afectividad más resaltante, su lenguaje egocéntrico va desapareciendo y se incrementa el lenguaje comunicativo y la participación social del individuo, lo que le permite entrar a un verdadero sistema comunicativo, ósea que el niño considera al otro al comunicarse, tiene en cuenta y espera la respuesta del otro para estructurar lo que desea comunicar.

En el segundo sub-período, el pensamiento intuitivo (6/7 a 11/12 años), mejora considerablemente la capacidad de comunicación en dos vertientes: la función informativa de transmisión y recepción de la información, y la función de control, en la que es capaz de responder a instrucciones de otros, controlar sus conductas o iniciar el control de la suya propia. (Rodríguez, 2010, p. 107).

A la edad de once o doce años cuando el niño ya asumió reglas e incluso en los juegos llegan a adoptarse nuevas formas de reglas creadas por ellos. Deja de llamarse niño y entra a la etapa de púber, un puente hacia la adolescencia, según Piaget(1980) parte de los 11 o 12 años, en el juego la nueva regla puede pasar a ser “auténtica” si cada uno de ellos la adopta, puesto que una

nueva regla no es más que la expresión de una decisión común o de un acuerdo entre los participantes del juego, están pasando de las operaciones concretas a las formales, el pensamiento formal es “hipotético-deductivo, ósea es capaz de deducir las conclusiones que deben extraer de simples hipótesis y no únicamente de una observación real o de algo que no tienen aprendida de forma concreta, el aprendizaje se establece como “un todo”.

El libro de “Biblioteca práctica para padres y educadores” (1996), menciona que el periodo escolar, se describe al desarrollo afectivo entre la infancia y la pubertad, termina la infancia con los cambios fisiológicos, evolución psicoafectiva, toman más interés a sus preferencias y aficiones y empiezan con los primeros amores infantiles que movilizan una serie de emociones y con ello las situaciones frustrantes, los conflictos afectivos llegan para que pueda buscar adaptarse a situaciones adversa. En cuanto al desarrollo de su personalidad entre la infancia y la adolescencia los niños poseen un buen dominio de sí mismos, razonan por si solos, muestran una buena relación con su familia y no soportan ser tratados como niños, van eligiendo los personajes que tomarán como modelos a seguir, interiorizando las características propias de su masculinidad o femineidad, su conducta se verá reforzada por la familia y sociedad afianzando su autoestima y confianza de sí mismo.

En la edad de once y doce años, su cuerpo va cambiando, exploran sus movimientos y el equilibrio normal en distintas posiciones, reconocen los movimientos y van superando aquellas pruebas o acciones que impliquen movimiento de grupos musculares independientes, cuando alcanza este grado de independencia muscular por primera vez, descubre una serie de movimientos nuevos que atraen su atención y se entregan al placer de jugar con el propio cuerpo, van explorando sus posibilidades de movimientos y como estos cambios que traen esta etapa afectan su personalidad.

Cada niño accede en tiempos y formas distintos a los cambios puberales, con la llegada de la pubertad, concluye el periodo de latencia e ingresan en el último escalón para el acceso a la sexualidad adulta, el estadio genital, en este estadio los cambios físicos se presentan con tal intensidad y rapidez que alteran el equilibrio psicológico que había llegado el prepúber en la etapa de latencia, siendo extremas las inseguridades e incomodidades, falta en recursos para relaciones fructíferas y gratificantes en el plano social, no conformándose con términos medios, oscila entre extrema timidez, e inmodesta y expansiva apreciaciones de su propia valía, llegando hasta la

fanfarronería. Los púberes empiezan a exhibir nuevos patrones, formas de conducta y presentan constantemente ambivalencia e inestabilidad que hace reproducir los conflictos internos, de origen inconscientes.

En esta etapa el juego dramático se convierte en una forma de desbordar todas sus ideas, pensamientos e imaginaciones que les pueda ayudar con las situaciones adversas características de su etapa evolutiva, creando situaciones de su realidad en lo ficcional. Según Papalia (2010), alrededor de los 11 años, en el desarrollo cognitivo de las operaciones formales, es un periodo que les proporciona una nueva forma de manipular la información, pudiendo utilizar símbolos para representar otros símbolos, apreciar mejora las metáforas y alegorías, y encuentran mayor significado a la literatura imaginando distintas posibilidades, es capaz de razonar de manera hipotético-deductivo y para ponerlas a prueba, ello permite resolver problemas. Adquieren mayor destreza en la toma de perspectiva social, la capacidad para entender el punto de vista de conocimiento de otra persona y hablar en consecuencia, “el dialecto social de la pubertad”. Como cualquier otro código lingüístico, el pubilecto permite fortalecer la identidad de grupo y dejar fuera a los intrusos (adultos)” (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2010, p. 374). En esta etapa de pubertad y adolescencia los cambios en el cuerpo van relacionado a la integración entre pares, siendo vital importancia la madures psicosexual y psicosocial, experimenta confusión de roles. El sentido de identidad se expresa en la frase “yo soy lo que decido y propongo ser”. Según Erikson (1974) el conflicto del adolescente es la identidad versus la confusión, por lo que la integración psicosexual y psicosocial del adolescente, tiene la función de la formación de la identidad personal.

Vygotski (1993) menciona que el desarrollo de los procesos que pueden dar lugar más tarde a la formación de conceptos tiene sus raíces en la primera infancia, pero aquellas funciones intelectuales cuya combinación constituye el fundamento psíquico del proceso de formación de los conceptos, los cuales maduran, se forman y se desarrollan sólo al llegar a la edad de la pubertad (p.130).

El elemento fundamental para la formación de conceptos es el uso funcional de las palabras, o algún otro signo que dirija y active; Al adolescente se le deben plantear exigencias nuevas, despertar y estimular el desarrollo de su intelecto mediante metas, ayudarlo a desplegar todas sus posibilidad y formas superiores de pensamientos, que su aprendizaje sea significativo. Ya que el aprendizaje significativo implica la interacción de los conocimientos previos y los nuevos, ello implica pensamiento y por consiguiente también lenguaje. “Dejan claro el papel

indispensable del lenguaje y de la palabra en la mediación semiótica que, a su vez, es indispensable en el aprendizaje significativo de contenidos cualesquiera, escolares o no, constituidos por signos, y prácticamente todos lo son”. (Moreira, 2019, p. 4).

Para que el estudiante pueda ser partícipe de su aprendizaje debe estar involucrado de manera activa, el cual significa que debe procesar la información que le llega, transfórmala en propios modelos como la acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Ellos están en la capacidad de distinguir acontecimientos del mundo real, para poder comunicarse, el adulto juega un papel importante, ayuda modelando frases que sustituyen la comunicación gestual y vocal para cumplir las funciones comunicativas pertinentes. Además, agrega que el juego como recreación en el uso del lenguaje ayuda a poner en marcha procesos psicológicos y lingüísticos. “La única forma en que se puede aprender el uso del lenguaje es usándolo en forma comunicativa” (Bruner, 1983, p. 117). Skinner (s.f.) nos menciona que el comportamiento verbal es uno adquirido en un proceso gradual durante las relaciones interpersonales, la sociedad y el contexto del individuo es lo que refuerza a este el comportamiento verbal. En tal sentido podemos mencionar que el juego dramático es la forma recreativa para aplicar el lenguaje en forma comunicativa y que por medio de la ficción crean situaciones sociales de acuerdo a determinados contextos, de esa forma el púber logra encontrar en el juego dramático una salida a explorar sus preguntas y reforzar sus interacciones personales.

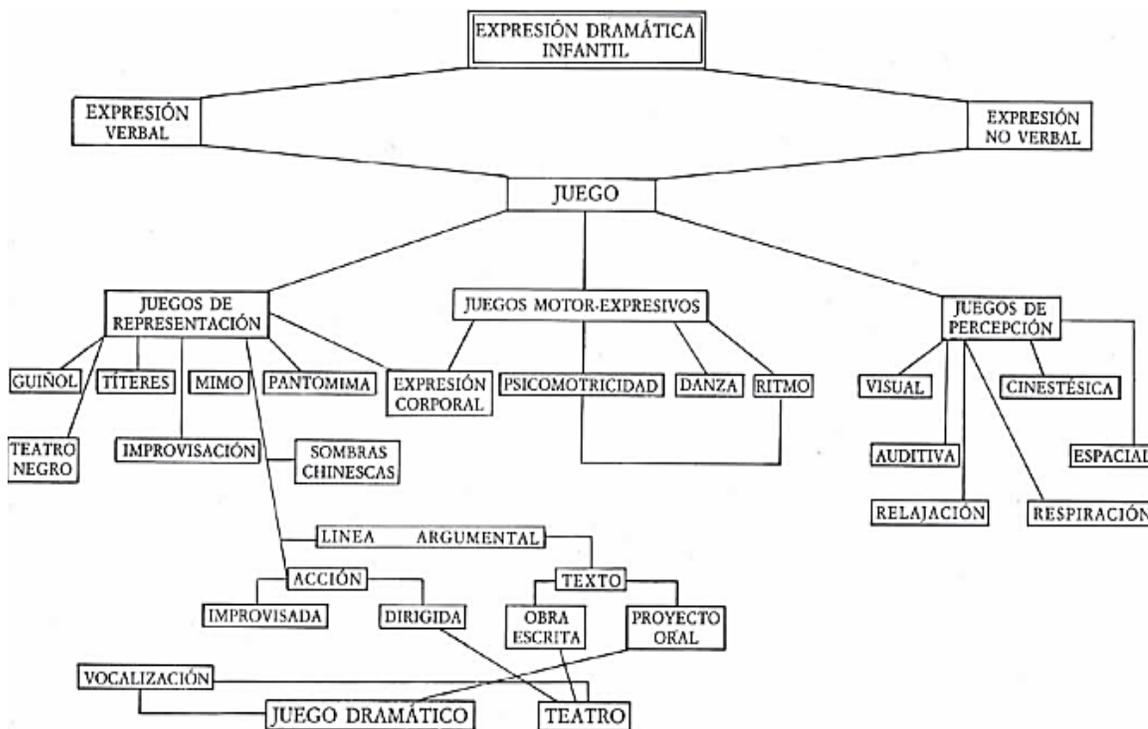
Pantigoso (1994) menciona que el niño se identifica con personas y cosas y propicia a orientarse en el mundo concreto, la lectura, podemos decir que no solo la lectura sino también el juego dramático, se contribuye en fuente de diversión, de invención, de ejercicio de creatividad, en donde no tiene cabida las descripciones secas sino las historias y acontecimientos vivos, como las historias de héroes, los cuentos fantásticos, las aventuras con mucha acción y diálogos y un vocabulario más diversificado. Es una etapa en la cual las historias contadas por más fantásticas que sean están relacionadas con el ambiente y con los hechos.

EL juego dramático en esta etapa escolar aún es de gran interés ya que los puberes aún disfrutaran jugando horas y horas, quieren todavía, a toda costa conservar sus privilegios de niños, solo que ahora ellos abordan el buscar el orden lógico de las escenas y empalmarlas para dar un sentido global y continuado al juego dramático, eliminando si se desea aquella escena que carezca de sentido o no les interese. “Vemos por lo tanto un desarrollo cualitativo cuantitativo de las actividades de socialización por las del propio juego dramático, puesto que ya se está desarrollando

más vivamente aun el interés por representar” (Cañas, 1999, p. 67).

Desde la expresión dramática infantil, el juego dramático se deriva de un juego de representación en el cual se aprecia la relación entre la acción y el texto, en este caso, oral.

Figura 2: Expresión dramática infantil. Cañas (2009).



Nota: Cañas (2009)

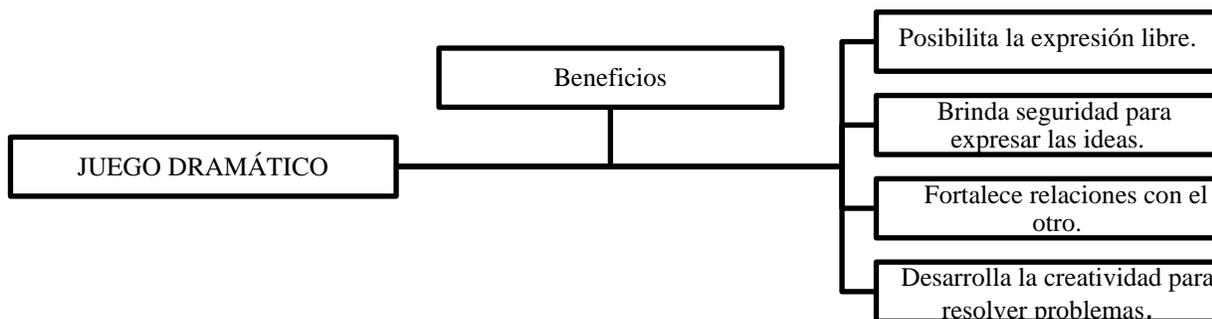
El juego dramático es una de las formas de expresión más completas para el desarrollo pleno del niño, ya que se fundamenta en las dos posibilidades básicas de expresión: el movimiento y la palabra, las cuáles se sostienen por la creatividad y la espontaneidad. Es por esto que tiene como base al juego, pues, de ese modo, el estudiante puede considerar su propia expresión, pudiendo ver al mundo tal y como es, opinar sin restricciones, gozando con otros, de momentos de libertad compartida, sintiéndose parte de un colectivo que expresa lo que tienen en común.

2.2.4.3. Funciones del juego dramático. Morón (2011) menciona las siguientes funciones: Preparación y superación de situaciones, contribuyendo así a su aceptación; Expresión de pensamientos y sentimientos; Empleo de la dramatización como un recurso de múltiples posibilidades globalizadoras, conformada por la expresión verbal o expresión corporal como

instrumentos de comunicación; la expresión plástica, mediante máscaras, títeres y disfraces, para fomentar la creatividad y, la expresión musical como aspecto motivador dentro de la dramatización. Se suma la expresión creativa de la capacidad de los estudiantes de elaborar sus propios diálogos durante el transcurrir de la acción; Asimilación de la realidad, gracias a que los alumnos mediante las representaciones reviven esa realidad.

2.1.1.1. Beneficios del juego dramático. Tanto a nivel pedagógico, como artístico, el juego dramático trae diversos beneficios: Aumentar el vocabulario; Seguir un proceso de socialización; Ordenar y organizar el espacio; Proyectar la imaginación; Abordar el camino expresivo de una manera globalizada; Brindar una propuesta que induzca a los estudiantes a una gramática creativa.

Figura 3: Beneficios del juego dramático.



Nota: Autoría propia

Teniendo en cuenta que el juego dramático se fundamenta en las dos posibilidades básicas de expresión: el movimiento y la palabra, las cuáles se sostienen por la creatividad y la espontaneidad. Entendiéndose el juego dramático como la libertad de expresar mediante el cuerpo y la voz acontecimientos y ficciones que se relacionan con la realidad. “El juego dramático es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiéndose por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, unificando la voz y el gesto” (Eines & Mantovani, 1980, p. 39). “El juego dramático es una forma de dramatización que incluye el juego espontáneo y en la que un adulto coordina a un grupo de niños que inventa, crea e improvisa a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos, sin la presencia de espectadores.” (Navarro & Mantovani., 2013, p. 25). Por ellos y según nuestro punto de vista se toma el término de *juegos de lenguaje* y *juegos de ficción y realidad* como parte fundamental del juego dramático, siendo para nuestra investigación de vital importancia estos dos términos.

El término de *juegos de lenguaje* será definido a continuación según diferentes autores:

“Los juegos de lenguaje se pueden reunir en grandes grupos: juegos sobre la forma -oral y escrita- y juegos sobre el sentido; y, después, por supuesto, juegos sobre los dos a la vez.” (Motos Teruel, 2005, p. 15). También se les conoce a los juegos de lenguaje como juegos de palabra: “Los mejores juegos de palabras, así como los peores, se encuentran en la conversación de cada día” (Motos Teruel, 2005, p. 9).

El juego con el sonido es esencialmente la rima, la repetición, la aliteración, el acercamiento de parónimos, las palabras fonéticamente muy próximas, los falsos cortes, la contraposición de letras, sustitución de sonidos, la jitanjáfora. El juego con el sentido es acercamiento inesperado de palabras extrañas unas a otras, la explotación hábil de la sinonimia, de la ambigüedad, bajo todas sus formas, las violaciones de sentido propiamente dichas “La tierra es azul como una naranja”, de Eluard- el desvío, la alusión, etcétera. (Victor Moreno -1989, p.12). (Motos Teruel, 2005, p. 15)

Hesbois. (1988), menciona los juegos de lenguaje teniendo en cuenta los mecanismos que los generan y los efectos producidos. Por un lado, intenta descubrir la fuente del placer que provocan en el hablante y en el receptor la manipulación gratuita del material verbal; por otro, sostiene que son las teorías lingüísticas más avanzadas, las que ponen al sujeto como centro de sus preocupaciones, y el psicoanálisis es los que mejor explican la naturaleza de éstos. Los juegos de sonidos: relacionados con las habilidades para escuchar y con la producción oral. Juegos de palabras: se centra la atención en la palabra en vez de en la oración” (Motos Teruel, 2005, p. 21).

Los juegos de ficción y realidad son la unión del “como si” y las “circunstancias dadas” que nos permite la suposición de sujetos, hechos y lugares simbólicos, el desborde de la imaginación, las circunstancias dadas se convierten en su andamiaje, [siendo]todo aquello que hay que tener en cuenta previamente para que el juego se pueda desarrollar normalmente y sin tropiezos. (Eines & Mantovani, 1980, p. 65).

Los juegos de ficción y realidad van enlazados al juego dramático ya que comprenden diferentes situaciones escogidas por los participantes, el cual permite entrar a la ficción tomando de referente la realidad como nos dice Fauré y Lascar (1981) quienes mencionan,

El juego dramático ayuda al niño a adquirir el dominio de la comunicación con los demás. De una parte, porque se entrena en el escuchar y el responder, a comprender y a ser comprendido, y esto va a varios niveles según las situaciones escogidas y que el interpreta para sí, para sus compañeros o para los espectadores [...] Por otra parte, porque el juego, por definición, le permite una relación lúdica con la realidad de sí mismo y del otro.[...] Invitado a hacer "otro" el niño puede ejercitarse en diferentes papeles, lo que constituye una preparación irremplazable para el desarrollo de su

personalidad (pp.14-15).

2.3. Definición de términos

2.3.1. Comunicación.

La comunicación es el acto o los actos voluntarios para relacionarse con el entorno (Baró, 2018). La cual consisten en la interacción de dos sujetos que se relacionan, “La acción comunicativa consiste en la interacción de a lo menos dos sujetos capaces de lenguaje y de acción que (ya sea con medios verbales o con medios extraverbales) entablan una relación interpersonal” (Alegre, 2011, p. 65).

La comunicación es una interacción. Entiende a su vez que toda interacción supone: a) un vínculo entre, al menos, dos realidades; b) que ese vínculo implique actividad y receptividad entre ambas realidades (cierta reciprocidad) y no sólo sea una acción unilateral de una realidad sobre la otra; c) que las realidades que interactúan se enriquezcan fruto de dicha interacción; d) que, en esa interacción, y de esa interacción brote algo nuevo. (Abellán, 2011, p.217)

La comunicación es una actividad universal que incluye dentro de sí a todos los procesos educativos y artísticos. (Raez, 2017).

2.4.1. Interacción.

Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc. (RAE).

La interacción a partir de la intersubjetividad, es entendida como la negociación de significados en relación con la información del mundo que comparten los interlocutores, entendida como un proceso realizado por un hablante y un oyente, quienes se comunican a través de un mensaje. (Bernal, 2003, párr.8)

La interacción, es la capacidad que tiene el individuo de pensar, hablar y participar en una cultura, es decir que, cuando dos o más personas se ponen en contacto puede iniciarse un proceso de interacción, siempre y cuando se realice alguna actividad conjuntamente y sobre todo siempre y cuando en esta situación interactiva se produzcan afectaciones mutuas entre los participantes. (Bruner, 1975, párr.9)

2.4.2. Interlocutor(a).

Cada una de las personas que toman parte en un diálogo (RAE).

2.4.3. Potenciar.

Incrementar la que ya tiene (RAE).

2.4.4. *Habilidades comunicativas orales.*

“Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. Aquí las llamamos habilidades lingüísticas” (Cassany, et al, 2003, p.88).

2.4.5. *Expresión oral.*

“Es una capacidad comunicativa relacionada con las tareas producción del discurso, donde no solo se requiere un dominio del vocabulario, la gramática y la de pronunciación, sino que se demanda también, unos conocimientos socioculturales y pragmáticos al interlocutor” (Benito Balanza, 2016, p.17).

2.4.6. *Comprensión oral.*

“Escuchar es comprender el mensaje, y para hacerlo debemos poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente” (Cassany, et al, 2003, p.102).

2.4.7. *Juego dramático.*

“El juego dramático es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiendo por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, unificando la voz y el gesto” (Eines y Montovani, 1980, p.39).

2.4.8. *Juegos de lenguaje.*

“Los juegos de lenguaje se pueden reunir en grandes grupos: juegos sobre la forma -oral y escrita- y juegos sobre el sentido; y, después, por supuesto, juegos sobre los dos a la vez” (Motos, 2005, p.15).

2.4.9. *Juegos de ficción y realidad.*

Es el “como si” y las “circunstancias dadas” que nos permite la suposición de sujetos, hechos y lugares simbólicos, el desborde de la imaginación, las circunstancias dadas se convierten en su andamiaje, [siendo]todo aquello que hay que tener en cuenta previamente para que el juego se pueda desarrollar normalmente y sin tropiezos. (Eines y Mantovani, 1980, p.65)

2.4. Plan de acción

2.4.1. Características del plan de acción.

La propuesta de aplicación para la investigación es a través de un taller de juego dramático que está fundamentada en una metodología lúdica, basada en el juego como principal estrategia, ya que este permite, Hernández y Acosta (2011) mencionan que, al aprender el contenido de una asignatura a través de juegos, capacidad de crear ambientes emocionantes en los cuales el niño se sienta cómodo, aumenta la capacidad de análisis y comprensión en los niños.

El taller se presenta como un espacio donde se aprende mediante el juego dramático con el fin de potenciar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac. En la presente investigación se considera una evaluación inicial y una final para conocer el nivel de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes, el taller se aplicó desde el mes de julio a diciembre y su duración fue realizada en 16 sesiones, incluidas las evaluaciones, la frecuencia del taller es una vez por semana y el tiempo para cada sesión fue de tres horas pedagógicas lo que equivalen a 135 minutos por semana, impartándose el taller en las horas de arte y cultura.

La estructura del taller consta de tres unidades de aprendizaje, la primera unidad de aprendizaje posee cuatro sesiones de aprendizaje, donde se trabajará la dimensión de expresión oral como un primer acercamiento al reconocimiento de su ser como expresión, el entendimiento de la respiración y la calma como base para la expresión oral de sus pensamientos. En la segunda unidad de aprendizaje se cuenta con seis sesiones de aprendizaje donde seguirá trabajando la dimensión expresión oral con el objetivo de la interrelación con el otro, el compartir sus pensamientos y emociones de manera segura y confiada. En la tercera unidad de aprendizaje se cuenta con seis sesiones de aprendizaje, donde se trabajará la dimensión de comprensión oral con el objetivo de lograr un dialogo efectivo y entender al otro en sus interrelaciones personales

Una de las características del taller es que se trabajaron constantemente por grupos de estudiantes, ya que al hablar de juego dramático este va siempre enlazado a la intervención de dos o más individuos. Jenger (1978), menciona que el juego dramático es un juego de grupo, descubierto gracias al adulto, que tiene también un lugar en él y que está sometido a reglas, siendo la más importante la de aceptar la participación de los otros y la cooperación de los elementos que constituyen el grupo de jugadores. Los seres que se interrelacionan entre ellos, van fortaleciendo

y potenciando sus aprendizajes propios y de grupo. Motos & Laferrière (2003), mencionan que el juego dramático es un juego colectivo que ofrece al participante la posibilidad de jugar por y para el otro, es ahí donde confrontan su realidad con la de los demás, lo cual permite una liberación y valoración del niño.

Figura 4: Diagrama de las variables y dimensiones.



Nota: Autoría propia

2.4.2. Relación con el Currículo Nacional.

El trabajo de investigación considera tanto las competencias de Arte y Cultura, así como, la competencia referida a la comunicación oral, contenidas en el Currículo Nacional (CN) del 2017, documento propuesto por el Ministerio de Educación, en el que se muestran los lineamientos y orientaciones de aprendizajes de la educación básica. Para el V ciclo de la educación Básica regular

Las competencias de arte y cultura son dos: *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales* y *crea proyectos desde los lenguajes artísticos*, el primero es *aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*, se define como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales, para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Supone comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas manifestaciones, y entender que tener conocimiento sobre estos contextos mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y al entorno. Esta competencia implica, por parte de los estudiantes, la combinación de las siguientes capacidades:

- *Percibe manifestaciones artístico-culturales*: consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas

manifestaciones artístico-culturales.

- **Contextualiza las manifestaciones culturales:** es informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados.

- **Reflexiona creativa y críticamente:** supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.

El segundo es crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el cual hace mención al uso de los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Pone en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua, para lo cual hace uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Explora y experimenta los lenguajes del arte:** significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.

- **Aplica procesos creativos:** supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica.

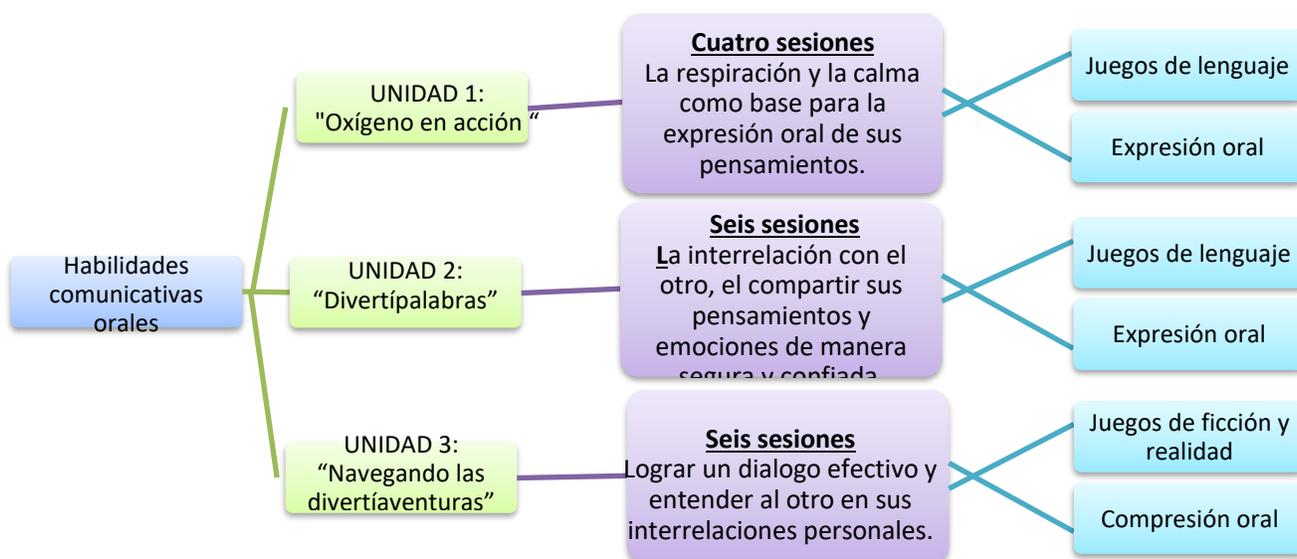
- **Evalúa y socializa sus procesos y proyectos:** significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

Teniendo en cuenta que para desarrollar las competencias de arte y cultura los estudiantes deben tener los aprendizajes relacionados al arte de comunicación, específicamente oral, además desenvolverse en distintos contextos socioculturales y contribuir con la construcción de comunidades interculturales, democráticas e inclusiva, es de vital importancia el trabajo de las competencias comunicativas. Siendo la comunicación una actividad que se produce cuando las personas interactúan entre sí al participar en la vida social y cultural. Es por eso que al realizarse

las actividades del área de arte y cultura, específicamente en el campo de arte dramático, las interacciones cobran mayor importancia porque los estudiantes se apropian del su lenguaje para construir sentido en sus diálogos interpersonales por medio del juego dramático, unos de los desempeños del nivel es que ellos deben de participar en diversos intercambios orales alternándose los roles de emisor y receptor, al entrar en el juego dramático los participantes opinan sobre los hechos, ideas y temas de interés social considerando su experiencia y el contexto en que se desenvuelven. Es por ello la importancia de nuestra investigación y el aporte que se hace desde el área de arte y cultura, ya que no es solo fortalecer el área de comunicación sino podríamos arriesgarnos en decir que al trabajar el juego dramático también se fortalecen transversalmente áreas donde el estudiante necesariamente tiene que relacionarse con sus pares para que puedan lograr sus aprendizajes.

2.5. Esquema del plan de acción

Figura 5: Diagrama de la estructura del taller de juego dramático.



Nota: Autoría propia.

Capítulo III.

3.1. Método de investigación

3.1.1. Tipo de investigación.

El presente es una investigación de tipo cuantitativa Ñaupas et.al. (2014) menciona que se caracteriza por utilizar métodos y técnicas cuantitativas y por ende tiene que ver con la medición el uso de magnitudes, la observación y utiliza la recolección de datos y el análisis de los mismos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente, además confía en la medición de variables e instrumentos de investigación, sigue la secuencia metodología de efecto a causa de la variables independientes sobre la variable dependiente en el trabajo con un solo grupo.

Es una investigación del tipo aplicativa, preexperimental, Hernández (2014) señala que este tipo de investigación consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas.

La investigación demostró la eficacia del taller de juego dramático como potenciador de las habilidades comunicativas orales en el quinto grado de educación primaria. También se utilizaron variables para lograr los objetivos, tales como juego dramático y habilidades comunicativas orales, con sus respectivas dimensiones.

3.1.2. Diseño de investigación.

La siguiente investigación tiene como diseño del tipo pre experimental y aplicativo con la realización de una prueba de entrada y una prueba de salida de un solo grupo experimental. Hernández (2014) menciona que este tipo de tesis es cuando a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

$$M = O_1 \times O_2$$

Donde:

M=Muestra o grupo

Los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, que participan del taller.

O1= Primera observación

Grupo experimental antes de la aplicación del taller.

Preprueba de observación de los estudiantes, antes de la participación del taller sistematizado de juego dramático

X = Aplicación del taller de juego dramático.

O2 = Observación final.

En la prueba de salida al finalizar el taller el resultado nos permite contrastar diferencias entre nuestra primera observación (O1) y la última observación (O2), luego de la aplicación del Taller de juego dramático.

3.1.3. Sistema de hipótesis.

3.1.3.1 Hipótesis general. La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

3.1.3.1 Hipótesis específicas. Las hipótesis específicas están enlazadas a la hipótesis general y estas son:

Hipótesis específica 1: La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

Hipótesis específica 2: La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

3.2. Variables e indicadores

3.2.1. Variable Dependiente: *Habilidades comunicativas orales.*

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. Aquí las llamamos habilidades lingüísticas (Cassany, Luna, & Sanz, Enseñar lengua, 2003, p. 88).

Para efectos de la presente investigación, las habilidades comunicativas son habilidades que permiten la interacción entre los interlocutores, utilizando la expresión y comprensión oral.

3.2.2. Dimensiones de la variable dependiente: expresión oral.

Benito (2016), menciona sobre la capacidad comunicativa y el dominio que se relaciona con lo sociocultural-pragmático,

la expresión oral es una capacidad comunicativa relacionada con las tareas producción del discurso, donde no solo se requiere un dominio del vocabulario, la gramática y la de pronunciación, sino que se demanda también, unos conocimientos socioculturales y pragmáticos al interlocutor (p.17).

Para efectos de la presente investigación la expresión oral es el acto del interlocutor de emitir un enunciado en una circunstancia dada.

3.2.3. Dimensiones de la variable dependiente: comprensión oral.

Dimensión comprensión oral. Escuchar es comprender el mensaje, y para hacerlo debemos poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente. (Cassany, Luna, & Sanz, Enseñar lengua, 2003, p. 102)

Para efectos de la presente investigación se define como una de las habilidades receptivas que requiere de atención, concentración y comprensión en el intercambio lingüístico.

3.2.4. Indicadores de la Variable dependiente: expresión oral.

Indicador 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.

Indicador 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.

3.2.5. Indicadores de la Variable dependiente: comprensión oral.

Indicador 1: Escucha el enunciado del compañero y continúa manteniendo la coherencia del relato creado.

Indicador 2: Responde a su compañero después de escuchar su parlamento según las circunstancias dadas.

3.2.6. Variable independiente: Juego Dramático.

Se ha visto que el juego dramático tiene varios conceptos, para la presente investigación nos apoyaremos en dos conceptos del juego dramático, el primero menciona que, “El juego dramático es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiendo por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, unificando la voz y el gesto”. (Eines y Mantovani, 1980, p.39). y el segundo que, “El juego dramático es un juego colectivo que ofrece al participante la posibilidad de jugar por y para el otro. Confrontar su realidad con la de los demás, lo cual permite una liberación y valoración del niño, cuyos propósitos son reconocidos por los demás”. (Motos y Laferrière, 2003, p.132).

Por tanto, para la presente investigación es un juego colectivo que utiliza el esquema dramático y permite de manera espontánea asumir personajes, involucrando el cuerpo y la voz, que cooperan entre ellos para transformar el entorno en diferentes circunstancias.

3.2.7. Dimensiones de la Variable Independiente: juegos del lenguaje.

El termino de juegos de lenguaje será definido a continuación según diferentes autores: “Los juegos de lenguaje Los juegos de lenguaje se pueden reunir en grandes grupos: juegos sobre la forma -oral y escrita- y juegos sobre el sentido; y, después, por supuesto, juegos sobre los dos a la vez.” (Motos Teruel, 2005, p. 15). También se le conoce a los juegos de lenguaje como juegos de palabra: “Los mejores juegos de palabras, así como los peores, se encuentran en la conversación de cada día” (Motos Teruel, 2005, p. 9).

El juego con el sonido es esencialmente la rima, la repetición, la aliteración, el acercamiento de parónimos, las palabras fonéticamente muy próximas, los falsos cortes, la contraposición de letras, sustitución de sonidos, la jitanjáfora. El juego con el sentido es acercamiento inesperado de palabras extrañas unas a otras, la explotación hábil de la sinonimia, de la ambigüedad, bajo todas sus formas, las violaciones de sentido propiamente dichas “La tierra es azul como una naranja”, de Eluard- el desvío, la alusión, etcétera. (Victor Moreno -1989, pág. 12). (Motos Teruel, 2005, p. 15)

Los juegos de lenguaje teniendo en cuenta los mecanismos que los generan y los efectos producidos. Por un lado, intenta descubrir la fuente del placer que provocan en el hablante y en el receptor la manipulación gratuita del material verbal; por otro, sostiene que son las teorías lingüísticas más avanzadas, las que ponen al sujeto como centro de sus

preocupaciones, y el psicoanálisis los que mejor explican la naturaleza de éstos. Laure Hesbois. (1988). Los juegos de sonidos: relacionados con las habilidades para escuchar y con la producción oral. Juegos de palabras: se centra la atención en la palabra en vez de en la oración” (Motos Teruel, 2005, p. 21).

Para efectos de la presente investigación es un conjunto de juegos realizados de forma oral y escrita que permite expresar mejor el sentido de la acción en el juego colectivo.

3.2.8. Dimensiones de la Variable Independiente: juegos de ficción y realidad.

Es el “como si” y las “circunstancias dadas” que nos permite la suposición de sujetos, hechos y lugares simbólicos, el desborde de la imaginación, las circunstancias dadas se convierten en su andamiaje, [siendo]todo aquello que hay que tener en cuenta previamente para que el juego se pueda desarrollar normalmente y sin tropiezos. (Eines & Mantovani, 1980, p. 65)

Para efectos de la presente investigación es el descubrimiento y construcción de hechos nuevos que se explora asumiendo diferentes roles en situaciones ficticias que involucre a sujetos, hechos y lugares imaginarios.

3.2.9. Indicador de la Variable Independiente: juegos de lenguaje.

Indicador 1: Asume personajes que involucran la tensión- relajación para reconocer las posibilidades comunicativas del cuerpo.

Indicador 2: Ejecuta Juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.

Indicador 3: Ejecuta Juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.

Indicador 4: Ejecuta Juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.

3.2.10. Indicador de la Variable Independiente: juegos de ficción y realidad.

Indicador 1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.

Indicador 2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.

Indicador 3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando

diálogos, en diferentes circunstancias.

3.3. Población y muestra

La población está constituida por estudiantes que se encuentran en el quinto grado de educación primaria en la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

La muestra está conformada por 28 estudiantes, dentro de los cuales 14 son varones y 14 son mujeres y cuyas edades están comprendidas entre los 11 a 12 años, matriculados en la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos.

Las técnicas utilizadas son la observación y el cuestionario de diagnóstico, la observación permitió identificar comportamiento directo del sujeto, sus características de comportamiento en las interacciones entre pares de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador.

El cuestionario de diagnóstico nos permitió conocer los datos del contexto de cada uno de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador. De este modo, se pudo entender mejor al estudiante al realizar la recolección de datos y la aplicación del instrumento.

3.4.2. Instrumento de recolección y medición de datos.

La prueba de entrada y prueba de salida, permite guiarnos estructuradamente para observar los comportamientos observables en el sujeto de estudio.

La bitácora de campo permitió anotar los indicadores negativos y positivos en la convivencia escolar relacionados a nuestro tema de interés y en la hora de arte y cultura.

La ficha de observación ayudo a registrar el comportamiento y actitud.es que se observaban en casa sesión de clase teniendo en cuenta las dimensiones de la variable dependiente que son la expresión y comprensión oral.

Capítulo IV. Trabajo de Campo

4.1. Propuesta pedagógica

4.1.1. Características fundamentales de la propuesta pedagógica.

En la presente investigación, se busca potenciar las habilidades comunicativas orales, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria, a partir de un taller basado en el juego dramático, que permita evidenciar, en la mayoría de los estudiantes, características de las habilidades de expresión y comprensión oral. La propuesta didáctica se realizó de manera sistematizada, presentando un orden que responde a tres unidades didácticas de aprendizaje significativo a lo largo del taller de juego dramático para potenciar las habilidades comunicativas orales, además responde a indicadores y resultados esperados de manera secuenciada. Por ello, se ha abordado información de la variable independiente: juego dramático y la variable dependiente: Habilidades comunicativas orales. Es importante precisar que el juego dramático, se encuentra desde el inicio hasta el término de la propuesta didáctica y los logros que se desean abordar en cada dimensión de la variable dependiente, están expresados en indicadores y estos desglosados en ítems para evidenciarlos durante la ejecución de las clases. Además, están influenciados por las dimensiones de nuestra variable independiente, que es la estrategia dramática de juego dramático. En la tabla siguiente se visualiza la relación de las dimensiones del juego dramático y de las habilidades comunicativas orales, tomando aquellas dimensiones que se relacionan directamente entre ellos.

Tabla 1: Variables con sus respectivas dimensiones.

VI. Juego dramático		VD. Habilidades comunicativas orales	
Dimensión 1		Dimensión 2	
Juegos de lenguaje		Expresión oral	
Juegos de ficción y realidad		Comprensión oral	

Nota: Autoría propia

Como se puede observar en la tabla, cada dimensión de la variable independiente (juego dramático), influye sobre cada uno de la variable dependiente. (Habilidades comunicativas orales) la cual se realizó de esta manera:

La dimensión de “Juegos de lenguaje” de la variable independiente, se utilizó como motivador para potenciar la expresión y comprensión oral, que son dimensiones de la variable dependiente, mediante juegos y ejercicios de lenguaje y sensibilización de los sentidos.

La dimensión de “Juegos de ficción y realidad” de la variable independiente, permitió potenciar la expresión y comprensión oral, mediante juegos dramáticos de historias creadas o cuentos propios asociados a sus emociones y situaciones diversas de uno mismo y del otro.

El taller de juego dramático consta de tres unidades de aprendizaje que están orientadas a las dimensiones de estudio. Dichas unidades constan de cuatro a seis actividades de aprendizaje significativo cada una, en las que se plantea, mediante actividades dramáticas, potenciar las habilidades comunicativas orales.

4.1.2. Modelo didáctico.

Tabla 2: Estructura de las unidades didácticas.

Estructura de las unidades didácticas				
Dimensión	Unidades	Actividad	Tiempo	
Expresión oral	Primera unidad “Oxígeno en acción” El objetivo de esta unidad es que a través de distintas actividades dramáticas y lúdicas el estudiante tome conciencia lo importante de la respiración y la relajación para el habla, y se desinhiba al vivenciarla.	“Respiroando” Respiración y dosificación con juego dramático.	4 sesiones	
		“Meandorelajando” Tensión y relajación con juego dramático.		
		“Mimesiselementos” El movimiento como motor de la voz con juego dramático.		
		“Situaciones del día” Juego dramático con personajes de animales.		
		Segunda unidad “Divertípalabras” El objetivo de esta unidad es que los estudiantes experimentarán la apertura de la voz en diferentes juegos vocálicos y juegos de diálogo creativo ya sea en	“Cuentopalabras” Juegos de la voz, juego dramático.	6 sesiones
		“Trabacuentos” Sonido de la voz, juego dramático.		
		“Tratrabacuentos” Juegos de voz, juego dramático.		
		“Explosonidos” Juegos de diálogos, juego dramático.		

	personajes individuales o grupales.	“Expo diálogos” Narración de cuento, juego dramático.	
		“Variando historias” Situaciones cotidianas en juego dramático.	
Compresión oral	Tercera unidad “Navegando las divertiaventuras” El objetivo de esta unidad es fomentar un dialogo más armonioso entre los estudiantes a través de historias cotidiana y creadas por ellos con personajes definidos participando en diferente juego dramático.	“Cuento compartido” Historias creadas y juego dramático.	6 sesiones
		“Trasposición poética del personaje” Dialogo creativo y juego dramático.	
		“Lazos de personajes” Improvisación y juego dramático.	
		“Lazos unidos” Personaje dramático y juego dramático.	
		“Diálogo y acción” Personaje y Juego dramático	
		“Juego, drama y Acción” Historia y juego dramático	

Nota: Autoría propia

4.1.1. La primera unidad de aprendizaje: “Oxígeno en acción”.

Está enfocada a la desinhibición, mediante la exploración de sus posibilidades de movimiento, del reconocimiento de la respiración diafragmática y la soltura de tensión a través de estímulos que propician la soltura corporal y relajación.

Sesión 1: “Respiroando” está enfocada a tomar conciencia y reconocer la respiración diafragmática además de hacer juegos para el trabajo de dosificación del aire enfocado a la desinhibición y para la preparación de la expresión oral (conociendo más mi voz).

Sesión 2: “Meandorelajando”. Esta sesión se enfoca en identificar tensión y relajación de sus músculos y el reconocimiento de las posibilidades de articulación corporal.

Sesión 3: “Meandorelajando”, denominada así a por que está enfocada a que los estudiantes puedan reconocer sus posibilidades de movimiento en distintos niveles y traslados, es una sesión que motiva a la libre expresión corporal sin ninguna traba.

Sesión 4: “Situaciones del día” ya que es un breve acercamiento a los gestos faciales y posturas de diferentes objetos, animales, personajes, se enfoca en un primer acercamiento a la imaginación y creatividad, es un puente que permite para del juego libre a juegos dramáticos.

4.1.2. La segunda unidad de aprendizaje: “Divertípalabras”.

Está encaminada al trabajo de la voz, a través de distintos juegos de palabras, sonorizaciones, trabalenguas, etc. que permitirá al estudiante expresarse libremente, a través de juegos preparatorios para la expresión oral, también se trabajará con juego de roles para experimentar actividades opuestas y trabajos en grupo.

Sesión 5: Esta sesión denominada, “Cuentopalabras” es un motivador para que el estudiante tenga la libertad de moverse y hablar asertivamente, trabajando juegos de lenguaje cooperativos, rítmicos, ejercicios donde el cuerpo sea parte importante de la voz en situaciones cotidianas de su comunidad.

Sesión 6: “Trabacuentos”, Esta sesión está enfocada en captar la atención y motivar a los estudiantes para que puedan desarrollar la historia junto con el grupo y entablen distintas opiniones para lograr una misma meta.

Sesión 7: Denominada “Tratrabacuentos” se enfoca en potenciar la expresión oral con trabalenguas que ellos traen de casa y con lo que la muestras les proporciona, realizando el mismo trabalenguas en diferentes estados emocionales

Sesión 8: Esta sesión se llama “Explosionidos” los estudiantes expresaran libremente “palabras-palabriticas” entendiéndose estas como palabras que acentúen o no el volumen de su voz, teniendo en cuenta que a ellos les brota espontáneamente sin ningún tipo de significado simplemente la expresión oral de distintas palabras y sonidos para el trabajo de la fluidez de ideas de manera espontánea.

Sesión 9: “Lengudiálogo” En esta sesión los estudiantes propondrán una serie de sonido-palabra al compañero y este tiene que continuar con la ilación de lo que el compañero dice o a través de dibujos se explorara la sonorización, entablando un dialogo de sonidos y palabras con el compañero.

Sesión 10: Esta sesión se llama “Variandoces” tiene por objetivo la creación de cuentos en grupo y la realización de los cuentos por medio del juego dramático, en donde los estudiantes toquen temas de su interés, situaciones de su cotidianidad. Aparte también nos enfocaremos en el trabajo de la fluidez de ideas y divergencia a través de la creación de cuentos.

4.1.3. La tercera unidad de aprendizaje: “Navegando las divertíaventuras”.

Está enfocada en un tener la libertad de jugar con el otro, interactuando de manera asertiva mediante palabra, gestos y con los juegos dramáticos realizados con historias creadas por ellos

mismos, ya sea situaciones cotidianas o problemas que suceden en su comunidad, asumiendo personajes cotidianos y antagonicos a estos.

Sesión 11: Esta sesión se llama “Cuento compartido” los estudiantes insertan una estructura dramática al cuento realizado en grupo, teniendo en cuenta el inicio, el conflicto y el nudo. Finalmente se representará el cuento a través del juego dramático, teniendo como conocimiento previo la estructura dramática, la elección de roles o personajes.

Sesión 12: Esta sesión tiene por nombre “Trasposición poética del personaje”, los estudiantes ayudados por una matriz se organizan en grupo realizaran un cuento y luego practicarán algunas escenas de su propio cuento donde se visualizará el conflicto que tienen los personajes o de situación que contienen sus cuentos creados, y que como referencia son parte del entorno en donde viven.

Sesión 13: Esta sesión llamada “Lazos de personajes” presenta a personajes de su comunidad en situaciones cotidianas, organizándose por grupo o en parejas para participar del juego dramático.

Sesión 14: Esta sesión se llama “Lazos unidos” donde con un personaje tipo y cotidiano se va relacionando con el personaje del compañero, para realizar el juego dramático se le brindará al estudiante telas, máscaras y vestuario para que según a su criterio realice su situación cotidiana en relación al otro personaje.

Sesión 15: Esta sesión se llama “Diálogo y Acción”. Los estudiantes comparten sus opiniones y modos de pensar con respecto a temas de gran interés para su comunidad, la contaminación ambiental, la familia y el enamoramiento, con ayuda de intercambio de roles y el uso de gestos junto a las palabras se les brindará un espacio de debate para motivar el dialogo entre sus pares.

Sesión 16: Esta sesión tiene por nombre “Juego, drama y Acción” está enfocado a que los estudiantes organicen 3 escenas en diferentes espacios dramáticos, el primero en un hospital, el segundo es en un cementerio y el tercero es a elección de ellos entre el infierno y el cielo, son esas localidades, el estudiante realiza un cuento o historia para pasar a dramatizarla con el juego dramático. Finalmente, los estudiantes emitirán una reflexión, expresando sus ideas de manera clara y asertiva e identificando sus potencialidades al comunicarse con el otro.

4.2. Prueba de entrada y salida

La prueba de entrada y salida consiste en un instrumento que no permite observar, registrar y analizar la situación inicial y final de un objeto de estudio, para la presente investigación estamos utilizándola como instrumento de nuestra investigación enfocado a las habilidades comunicativas orales con el objetivo de potenciarlas por medio un taller de juego dramático, donde la recuperación de datos al inicio del taller y al final nos permitió medir datos en una escala de estimación, como se puede ver en la *Tabla 3*, en cada ítem un estudiante puede obtener un nivel de logro, ya sea nivel A, B o C, dependiendo del nivel de logro, se puede ver si se alcanzó o no, los objetivos esperados. Se pretende demostrar el nivel de las habilidades comunicativas orales en un inicio y cuando se haya terminado la aplicación del taller de juego dramático por medio de estadísticas cuantitativas.

Además, se propone comparar los resultados antes y después del taller de juego dramático como potenciador de las habilidades comunicativas orales, con la finalidad de que la medición tenga consistencia interna, se muestra las rúbricas de niveles de logro correspondientes a la siguiente calificación: Logro en Inicio: C, Logro en proceso: B y Logro Alcanzado: A

Indicaciones para la prueba de entrada y salida

4.2.1. Dimensión 1: Expresión Oral.

Indicaciones, Indicador 1 y 2: Juego de palabras “el traductor”, en parejas A y B, teniendo en cuenta que son personajes de la vida cotidiana y que van a presentarse ante un público como si fueran conferencistas especializados en un tema determinado (ejemplo: una doctora que viene a presentar su investigación), A expresa oralmente en lenguaje “gromelot” (su tema) y B traduce lo que A está contando, basándose en lo que B dice (teniendo en cuenta A sus conocimientos del tema), agregándole una variación B va ir modificando lo expresado oralmente por medio de las cartillas que el facilitador les muestra con palabras raras y agregando emociones básicas.

4.2.2. Dimensión 2: Comprensión Oral

Indicaciones, Indicador 3: En grupos de 4 o 5 miembros, los estudiantes forman un círculo y con ayuda del ritmo del “go, go, go” crearán una historia con inicio, conflicto y final y teniendo en cuenta que haya personajes cotidianos, el facilitador muestra un ejemplo.

Indicaciones, Indicador 4: Basados en la historia creada con inicio, conflicto y final en el indicador 3, se les pide a los estudiantes asumir un personaje e improvisar diálogos cotidianos teniendo en cuenta diferentes circunstancias.

4.3. Formato de prueba de entrada y salida

Tabla 3: Formato de la prueba de entrada y salida.

N°	DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL						DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN ORAL											
	INDICADOR 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.			INDICADOR 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.			INDICADOR 3: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.			INDICADOR 4: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.								
	Indicaciones: Juego de palabras “el traductor”- Se agrupan en parejas A y B, teniendo en cuenta que son personajes de la vida cotidiana y que van a presentarse ante un público como si fueran conferencistas especializados en un tema determinado (ejemplo: una doctora que viene a presentar su investigación), A expresa oralmente en lenguaje “gromelot” y B traduce lo que A está contando, modificando lo expresado oralmente por medio de las cartillas que el facilitador les muestra con palabras raras y agrega emociones básicas.						Indicaciones: En grupos de 4 o 5 miembros, los estudiantes forman un círculo y con ayuda del ritmo del “go, go, go” crearán una historia con inicio, conflicto y final y teniendo en cuenta que haya personajes cotidianos, el facilitador muestra un ejemplo.						Indicaciones: basados en la historia creada con inicio, conflicto y final en el indicador 3, se les pide a los estudiantes asumir un personaje e improvisar diálogos cotidianos teniendo en cuenta diferentes circunstancias.					
	ÍTEM Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i>			ÍTEM Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>			ÍTEM Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado			ÍTEM Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.								
	Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro								
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C						
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	Dialoga con su compañero construyen con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.						
1																		

Nota: Autoría propia

4.4. Resultados estadísticos e interpretación de la preprueba y posprueba

Resultados estadísticos generales de la preprueba y la posprueba

Tabla 4: Resultados de la preprueba y la posprueba.

Dimensión	Indicador	Ítems	Nivel de logro	Preprueba		Posprueba			
				CANT.	%	CANT.	%		
Expresión oral	Ind 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.	ITEM 1: Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones	A	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	1	4%	18	64%	
			B	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i>	7	25%	8	29%	
			C	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	20	71%	2	7%	
			TOTAL		28	100%	28	100%	
	Ind 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.	ITEM 2: Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones	A	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones.	0	0%	17	60.7%	
			B	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones.	6	21%	10	35.7%	
			C	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emocione.	22	79%	1	3.6%	
			TOTAL		28	100%	28	100%	
	Comprensión oral	Ind 3: Escucha lo descrito por su	ITEM 3: Escucha lo descrito por su compañero y	A	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	6	21.43%	19	68%

	compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.	lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	B	Escucha lo descrito por su compañero, pero no lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	9	32.14%	9	32%
			C	No escucha lo descrito por su compañero, ni lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	13	46.43%	0	0%
			TOTAL			28	100%	28
Ind 4: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.	ITEM 4: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: "Mi cuento".		A	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: "Mi cuento".	0	0%	17	60.7%
			B	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: "Mi cuento".	10	36%	10	35.7%
			C	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: "Mi cuento".	18	64%	1	3.6%
			TOTAL			28	100%	28

Nota: Autoría propia

4.4.1. Resultados específicos de la prueba de entrada.

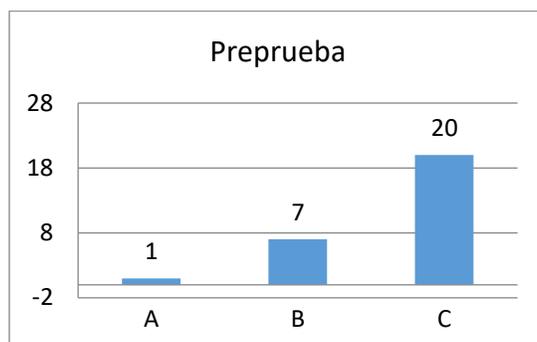
Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.

Tabla 5: Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.

Dimensión	EXPRESIÓN ORAL
Indicador	Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras
Ítem	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones

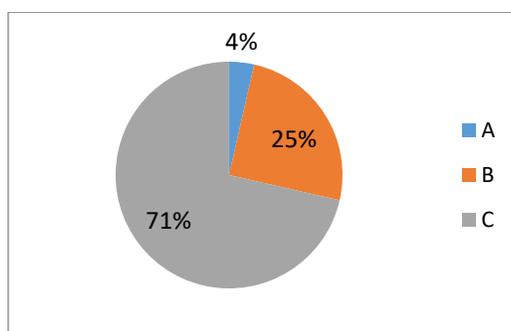
Nota: Autoría propia

Figura 6: Índices de cantidad, expresión oral: Ítem 1



Nota: Autoría propia

Figura 7: Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 1.



Nota: Autoría propia

Tabla 6: Porcentaje de la preprueba de expresión oral: Ítem 1.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	
Cantidad	1	7	20	28
Porcentaje	4%	25%	71%	100%

Nota: Autoría propia

Preprueba

- 1 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 7 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 16 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este primer ítem se evidencia que el 71% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, No demuestra fluidez verbal en el juego de palabra y no sigue las cartillas: Emociones, ellos no logran terminar la oración que desean emitir y su ritmo al expresarse oralmente se entrecorta, acelerándose y desacelerándose sin lograr culminar la oración, además de no mirar al compañero al emitir las ideas. Por otro lado, es importante mencionar que 25% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo al demostrar la fluidez verbal en el juego de traductor, pero no siguiendo las cartillas: Emociones y por último un 4% de los estudiantes sí llegó a realizar el ítem respectivo, demostrando fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones.

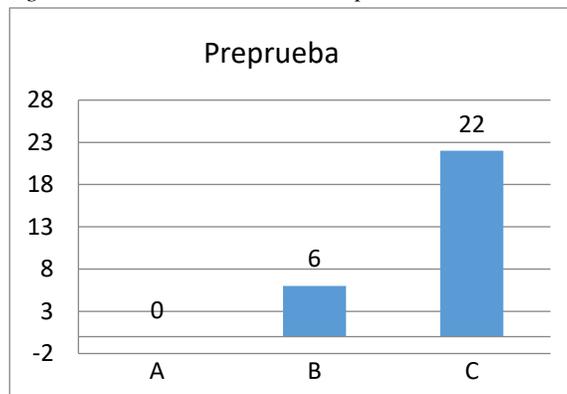
Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.

Tabla 7: Resultados de la preprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.

DIMENSIÓN	EXPRESIÓN ORAL
INDICADOR	Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.
ITEM	Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones

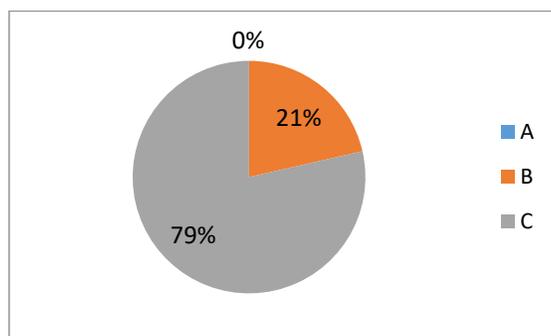
Nota: Autoría propia

Figura 8: Índices de cantidad, expresión oral: Ítem 2.



Nota: Autoría propia

Figura 9: Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 2.



Nota: Autoría propia

Tabla 8: Porcentaje de la preprueba de expresión oral: Ítem 2.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emocione.</i>	
Cantidad	0	6	22	28
Porcentaje	0%	21%	79%	100%

Nota: Autoría propia

Preprueba

- 0 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 6 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 22 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este segundo ítem se evidencia que el 79% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, No entona su frase ni la acompaña con gestos en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones, ellos no utilizan las inflexiones según los estados emocionales y además no involucran expresiones faciales, ni corporales. Por otro lado, es importante mencionar que el 21% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo ya que entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones., y el 0% de estudiante logra

entonar dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones.

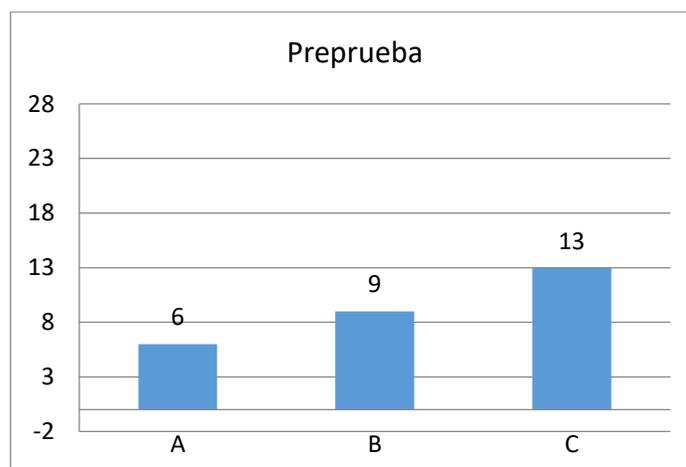
Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.

Tabla 9: Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.

DIMENSIÓN	COMPRENSIÓN ORAL
INDICADOR	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.
ITEM	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.

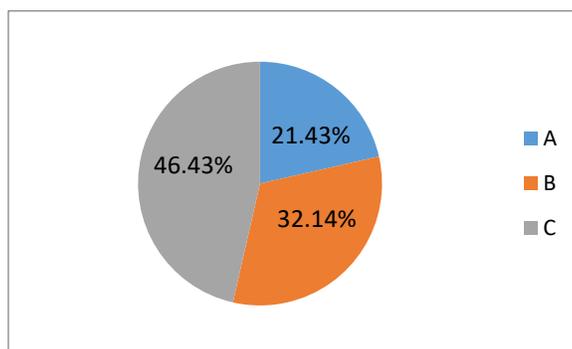
Nota: Autoría propia

Figura 10 Índices de cantidad, comprensión oral: Ítem 3:



Nota: Autoría propia

Figura 11: Índice de porcentaje, comprensión oral: Ítem 3.



Nota: Autoría propia

Tabla 10: Porcentaje de la preprueba de comprensión oral: Ítem 3.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	
Cantidad	6	9	13	28
Porcentaje	21.43%	32.14%	46.43%	100%

Nota: Autoría propia

Preprueba

- 6 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 9 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 13 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este tercer ítem se evidencia que el 46.43% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, no escuchan el enunciado del compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo., ellos se distraen con facilidad no prestando atención a lo que dice su compañero o compañera, no continuando la propuesta anterior. Por otro lado, es importante mencionar que el 32.14% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo ya escucha el enunciado del compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo, cambiando por completo el relato del grupo, y el 21.43% de estudiantes logra escuchar el enunciado del compañero y continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.

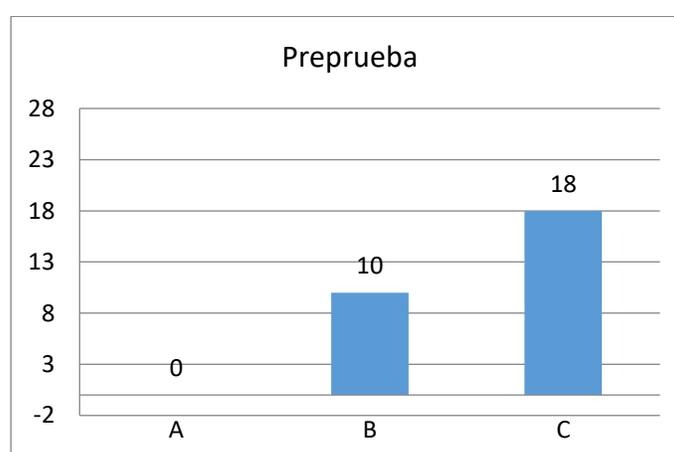
Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.

Tabla 11: Resultados de la preprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.

DIMENSIÓN	COMPRENSIÓN ORAL
INDICADOR	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.
ITEM	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.

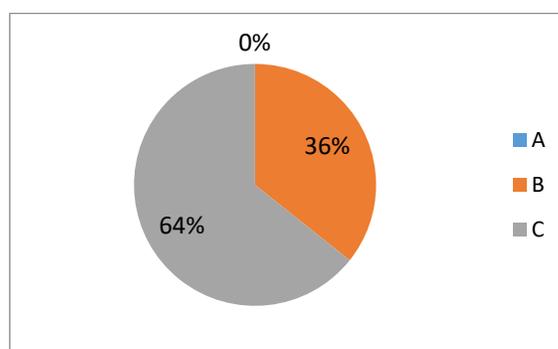
Nota: Autoría propia

Figura 12: Índices de cantidad, comprensión oral: Ítem 4.



Nota: Autoría propia

Figura 13: Índice de porcentaje, comprensión oral: Ítem 4.



Nota: Autoría propia

Tabla 12: Porcentaje de la preprueba de comprensión oral: Ítem 4.

Nivel de logro	A	B	C	Total
	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la	Dialoga con su compañero, pero no	No dialoga con su compañero, ni	

	narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	
Cantidad	0	10	18	28
Porcentaje	0%	36%	64%	100%

Nota: Autoría propia

Preprueba

- 0 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 10 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 18 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este cuarto ítem se evidencia que el 64% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, no dialogan con su compañero, ni escucha su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”, ellos no atienden al compañero o compañera ni lo miran al participar del juego dramático “Mi cuento”, no utilizan gestos faciales ni corporales. Por otro lado, es importante mencionar que el 36% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo ya que dialogaban con su compañero, pero no escucha el parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”, lo que no generaba el avance de la acción lógica, y el 0% de estudiante no lograba dialogar con su compañero al escuchar su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”.

4.1.1. Resultados específicos de la prueba de salida.

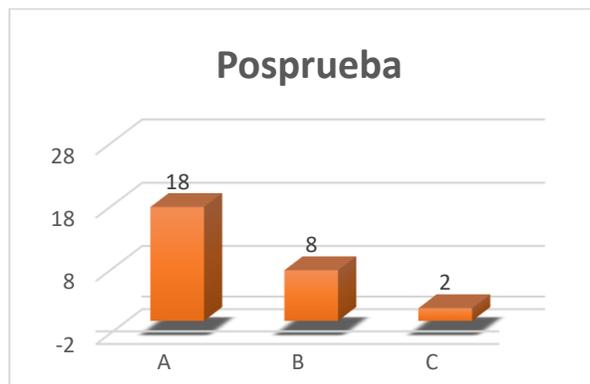
Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.

Tabla 13: Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 1.

Dimensión	Expresión oral
Indicador	Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.
Ítem	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones

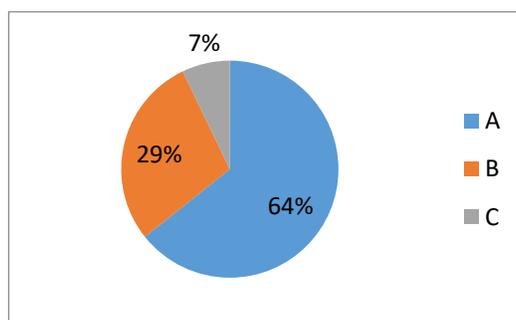
Nota: Autoría propia

Figura 14: Índice de cantidad, expresión oral, Items 1



Nota: Autoría propia

Figura 15: Índice de porcentaje, expresión oral, Items 1.



Nota: Autoría propia

Tabla 14: Porcentaje de la posprueba de expresión oral: Ítem 1.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	
Cantidad	18	8	2	28
Porcentaje	64%	29%	7%	100%

Nota: Autoría propia

Posprueba

- 18 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 8 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 2 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este primer ítem se evidencia que el 64% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones., ellos logran terminar la oración que desean emitir y mantiene el ritmo al expresar oralmente, utilizando pausas entre cada oración, además de mirar al compañero al decir sus ideas. Por otro lado, es importante mencionar que 29% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo al demostrar fluidez verbal en el juego de palabras, pero no siguiendo las cartillas: Emociones. y por último un 7% de los estudiantes no demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas Emociones.

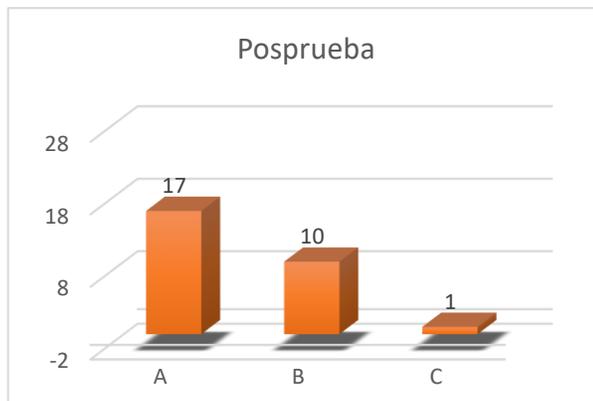
Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.

Tabla 15: Resultados de la posprueba, dimensión expresión oral, indicador e ítem 2.

DIMENSIÓN	EXPRESIÓN ORAL
INDICADOR	Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.
ITEM	Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones

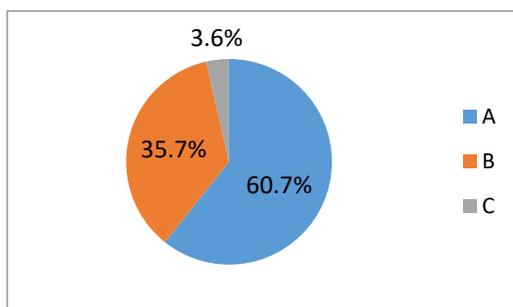
Nota: Autoría propia

Figura 16: Índice de cantidad, expresión oral, Items 2.



Nota: Autoría propia

Figura 17: Índice de porcentaje, expresión oral: Ítem 2.



Nota: Autoría propia

Tabla 16: Porcentaje de la posprueba de expresión oral: Ítem 2.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emocione.</i>	
Cantidad	17	10	1	28
Porcentaje	60.7%	35.7%	3.6%	100%

Nota: Autoría propia

Posprueba

- 17 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 10 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 1 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este segundo ítem se evidencia que el 60.7% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones, ellos están utilizando inflexiones según los estados emocionales para comunicarse con su compañero o compañera y además están involucrando el gesto corporal. Por otro lado, es importante mencionar que el 35.7% de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo ya que

entonaban dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones., y el 3.6% de estudiante se encuentra en un inicio al no entonar dando énfasis en las frases ni, acompañar con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emocione.

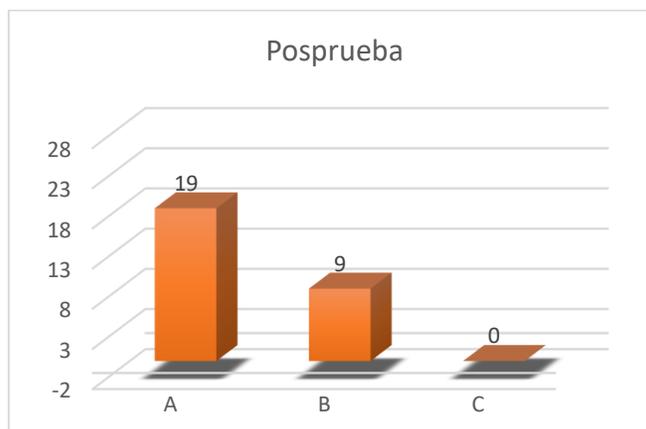
Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.

Tabla 17: Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 3.

DIMENSIÓN	COMPRENSIÓN ORAL
INDICADOR	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.
ITEM	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.

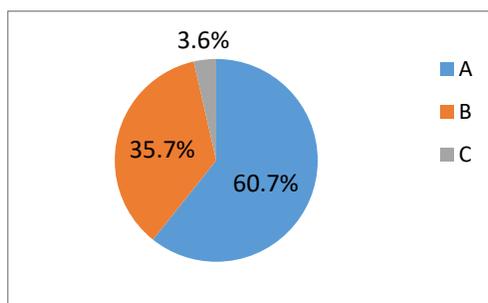
Nota: Autoría propia

Figura 18: Índice de cantidad, comprensión oral: Ítem 3.



Nota: Autoría propia

Figura 19: Índice de porcentaje, comprensión oral ítem 3.



Nota: Autoría propia

Tabla 18: Porcentaje de la posprueba de comprensión oral: Ítem 3.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	
Cantidad	19	9	0	28
Porcentaje	68%	32%	0%	100%

Nota: Autoría propia

Posprueba

- 19 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 9 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 0 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este tercer ítem se evidencia que el 68% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, escucha el enunciado del compañero y continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo, ellos logran mantener la atención de lo que dice su compañero o compañera, siguiendo la propuesta anterior. Por otro lado, es importante mencionar que el 32 % de los estudiantes estuvieron en proceso de lograrlo ya que escuchan el enunciado del compañero, pero no continúan manteniendo la coherencia del relato creado en grupo, y el 0% de los estudiantes no escucha el enunciado del compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.

Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.

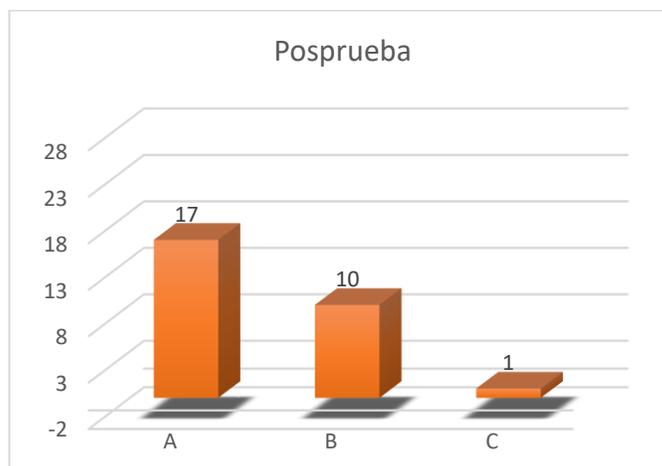
Tabla 19: Resultados de la posprueba, dimensión comprensión oral, indicador e ítem 4.

DIMENSIÓN	COMPRESIÓN ORAL
-----------	-----------------

INDICADOR	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.
ITEM	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.

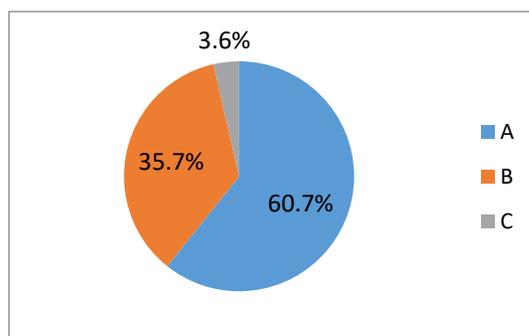
Nota: Autoría propia

Figura 20: Índice de cantidad, comprensión oral: Ítem 4.



Nota: Autoría propia

Figura 21: Índice de porcentaje, comprensión oral Ítem 4.



Nota: Autoría propia

Tabla 20: Porcentaje de la posprueba de comprensión oral: Ítem 4.

	A	B	C	Total
Nivel de logro	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	
Cantidad	17	10	1	28

Porcentaje	60.7%	35.7%	3.6%	100%
------------	-------	-------	------	------

Nota: Autoría propia

Posprueba

- 17 Estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro A
- 10 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro B
- 1 estudiantes de 28, se encuentran en el nivel de logro C

En este cuarto ítem se evidencia que el 60% de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, logra dialogar con su compañero al escuchar su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”, ellos logran atender al compañero o compañera con la miran fija y utilizando gestos faciales y corporales al participar del juego dramático. Por otro lado, es importante mencionar que el 35.7% de los estudiantes estuvieron en el proceso de lograrlo ya que dialogan con sus compañeros, pero no escucha el parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”, y el 3.6% 0% de estudiante no dialogan con su compañero, ni escucha su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”.

Resultado de los análisis

Para la aplicación de instrumento de evaluación en la presente investigación se considera la escala valorativa de rubrica A, B y C a continuación se verá la ficha de observación desarrollada de la Preprueba y la posprueba.

Tabla 21: Tabla de escala del nivel del logro.

ESCALA DEL NIVEL DE LOGRO		
Escala		Descripción
A	Logro	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado y demostrando incluso un manejo satisfactorio en las tareas propuestas.
B	En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, pero requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C	No logra	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente
---	----------	--

Nota: Autoría propia

Interpretación de respuestas a los problemas planteados

En la presente sección se presentan los resultados finales de la prueba de entrada y de la prueba de salida siendo participes de esta los 28 estudiantes de educación primaria, siendo 14 mujeres y 14 varones.

Resultados de Ítem e indicadores

A continuación, se realizará la muestra de los resultados estadísticos por ítems, en un primer cuadro se realiza la escala de valor del ítem según cada indicador, y el siguiente cuadro contiene datos sobre la muestra a investigar.

Indicador 1. Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.

Tabla 22: Tabla de Escala valorativa, dimensión de expresión oral: ítem 1.

Ítem		Valores	Criterio
1	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas Emociones	Logra	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .
		En proceso	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .
		No logra	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i>

Nota: Autoría propia.

Tabla 23: Reporte de resultados de la dimensión expresión oral, ítem e Indicador 1.

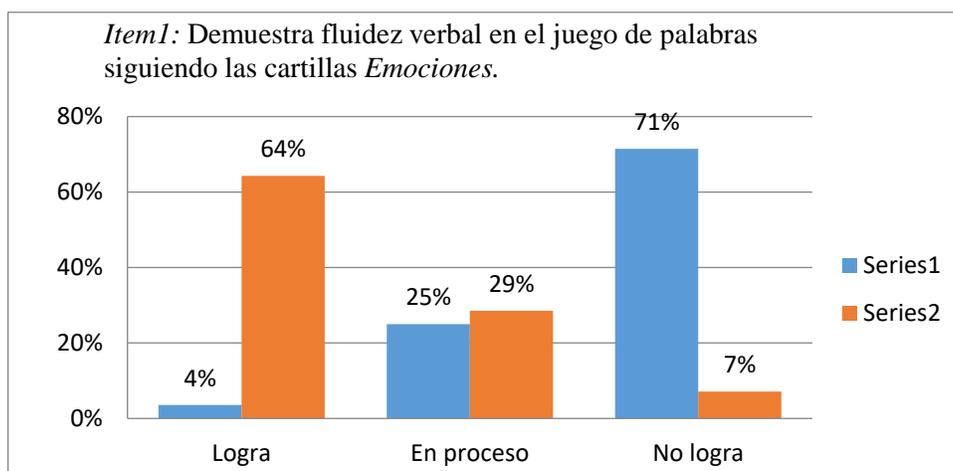
Indicador:	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiante.	%	Dis.	Inc.
Logra	1	4%	18	64%		60.7%
En proceso	7	25%	8	29%		3.6%
No logra	20	71%	2	7%	64.3%	
Total	28	100%	28	100%		

Nota: Autoría propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logra”: 1%, “en proceso” fue de 25%, es decir que demuestran la fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas: Emociones. En “no logra” fue de 71% que no demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas Emociones.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logra” 64% expresado en 18 estudiantes que si demuestran fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones; y en “en proceso” se obtuvo un 29% expresado en 8 estudiantes que demostraron la fluidez verbal en el juego de palabras, pero no siguen las cartillas: Emociones. Mostrándose en “no logra” un 7% ya que no demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas: Emociones.

Figura 22: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba. Ind.1.



Nota: Autoría propia

Indicador 2. Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.

Tabla 24: Tabla de Escala valorativa, dimensión de expresión oral: ítem 2.

Ítem	Valores	Criterio
2	Logra	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones
	En proceso	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones.

	siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>	No logra	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emocione.
--	--	----------	--

Nota: Autoría propia.

Tabla 25: Reporte de resultados de la dimensión expresión oral, ítem e Indicador 2.

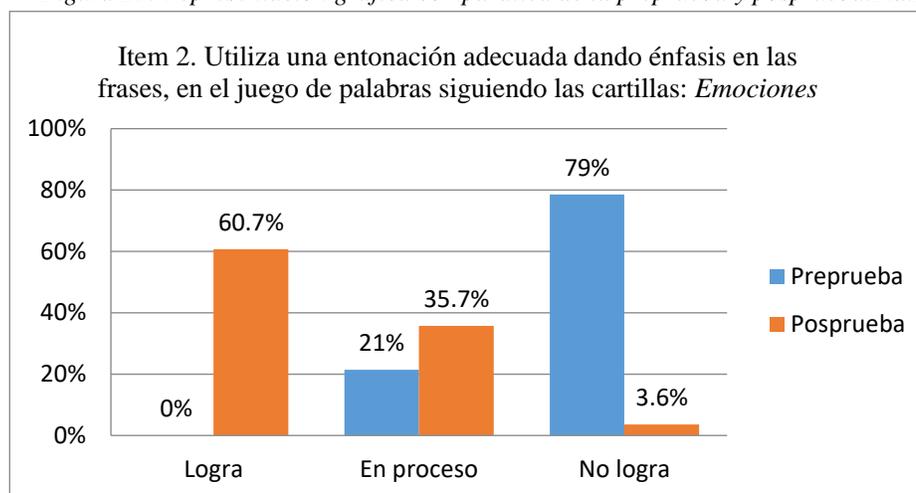
Indicador: 2	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	0	0%	17	60.7%		60.7%
En proceso	6	21%	10	35.7%		14.3%
No logra	22	79%	1	3.6%	75%	
Total	28	100%	28	100%		

Nota: Autoría propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logra” un 0%, “en proceso” fue un 21%, es decir que entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones. En “No logra” fue de 79% observándose que no entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emocione.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logra”, un 60.7% expresado en 17 estudiantes que demostraron Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones; y se observó en “En proceso” se obtuvo un 35.7% expresado en 10 estudiantes que demostraron entonar dando énfasis en las frases, pero no la acompañaban con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: Emociones. En “No logra” se modificó a un 3.6% del Ítem.

Figura 23: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba. Ind.2.



Nota: Autoría propia

Indicador 3. Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.

Tabla 26: Escala valorativa, dimensión de comprensión oral: ítem 3.

Ítem		Valores	Criterio
3	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	Logra	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.
		En proceso	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.
		No logra	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato.

Nota: Autoría propia.

Tabla 27: Reporte de resultados de la dimensión comprensión oral, ítem e Indicador 3.

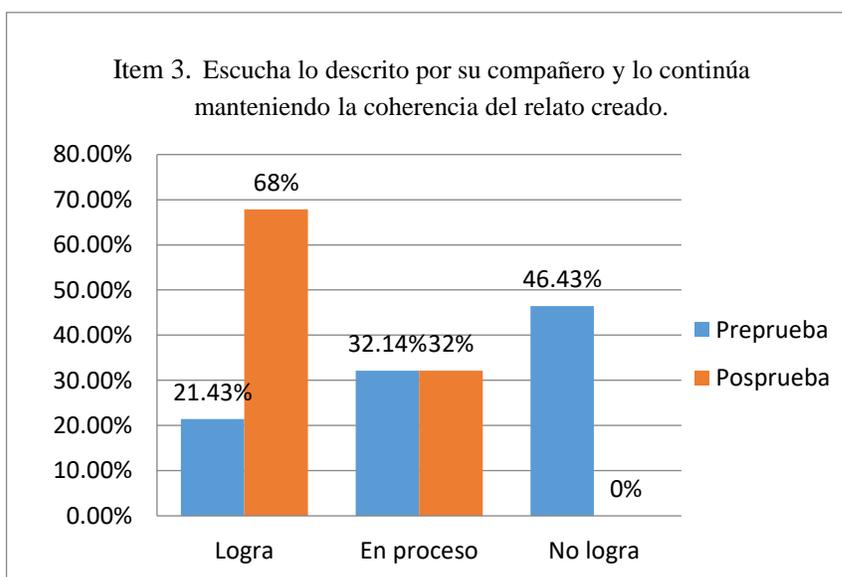
Indicador:	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes.	%	Dis.	Inc.
3						
Logra	6	21.43%	19	68%		46.4%
En proceso	9	32.14%	9	32%		0.0%
No logra	13	46.43%	0	0%	46.4%	
Total	28	100.0%	28	100.0%		

Nota: Autoría propia.

La preprueba tuvo como resultados en “logra” 21.43%; “En proceso” fue de un 32.14%, es decir que Escucha el enunciado del compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo. En “no logra” fue de 46.43% no escucha el enunciado del compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logra” 68% expresado en 19 estudiantes que si escuchan el enunciado del compañero y continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo; y “En proceso” se obtuvo un 32% expresado en 9 estudiantes que escucha el enunciado del compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo. Y en “no logra” un 0% del Ítem.

Figura 24: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba. Ind.3.



Nota: Autoría propia

Indicador 4: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.

Tabla 28: Escala valorativa, dimensión de comprensión oral: ítem 4.

Ítem	Valores	Criterio
------	---------	----------

4	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Logra	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.
		En proceso	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.
		No logra	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.

Nota: Autoría propia.

Tabla 29: Reporte de resultados de la dimensión comprensión oral, ítem e Indicador 4.

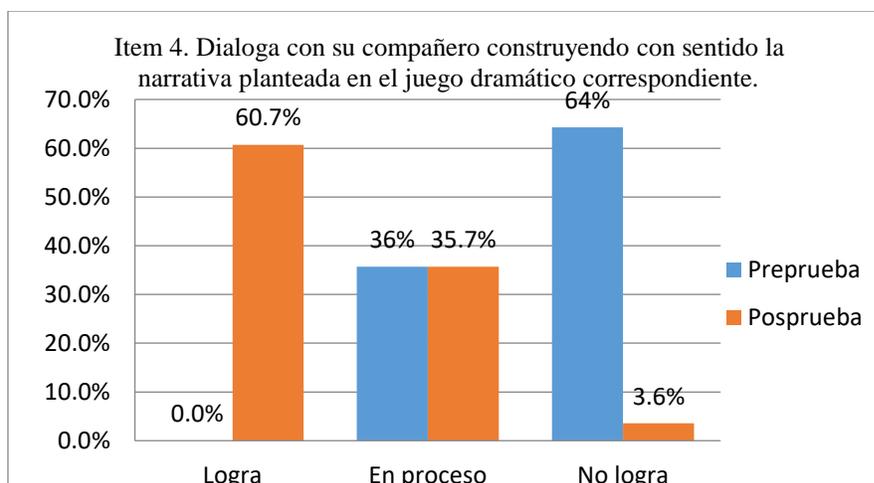
Indicador: 4	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes.	%	Estudiantes.	%	Dis.	Inc.
Logra	0	0%	17	60.7%		60.7%
En proceso	10	36%	10	35.7%		0.0%
No logra	18	64%	1	3.6%	60.7%	
Total	28	100.0%	28	100%		

Nota: Autoría propia.

La preprueba tuvo como resultados en “Logra” 0%; “En proceso” fue de 36%, es decir que dialoga con su compañero, pero no escucha el parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”. En “no logra” fue de 64% que no dialoga con su compañero, ni escucha su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logra” 60.7% expresado en 17 estudiantes que si dialogan con su compañero al escuchar su parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”; Y se observa que “En proceso” se obtuvo un 35.7% expresado en 10 estudiantes que dialoga con su compañero, pero no escucha el parlamento según la historia del juego dramático “Mi cuento”. Mostrándose en “no logra” un 3.6% del Ítem.

Figura 25: Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba. Ind.4.



Nota: Autoría propia

4.4. Análisis de las Dimensiones

Basándonos en los resultados de indicadores e ítem se promedia las dimensiones de la variable dependiente.

Dimensión 1: Expresión oral

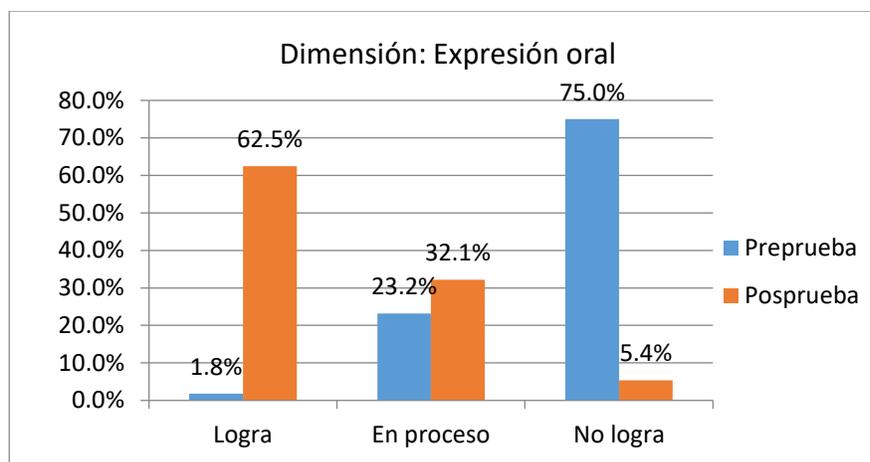
Para la dimensión toma de decisiones se ha promediado de los indicadores: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras y utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras, para tener una visión general del proceso de dicha dimensión en términos numéricos.

Tabla 30: Resultado de la dimensión "Expresión oral".

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	1	1.8%	17	62.5%		60.7%
En proceso	6	23.2%	9	32.1%		8.9%
No logra	21	75.0%	2	5.4%	69.6%	
	28	100.0%	28	100.0%		

Nota: Autoría propia.

Figura 26: Representación gráfica comparativa de la dimensión "expresión oral".



Nota: Autoría propia

En relación a la preprueba y posprueba que se aplicó a los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, se pudo identificar un incremento en la dimensión de expresión oral, al término del taller, teniendo en cuenta en el indicador de demuestra fluidez verbal en un juego de palabras y utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras, se visualiza que en el nivel de “logro” en la preprueba fue de 1.8% y en la posprueba mejoro significativamente en un 62.5%; en el nivel de ”en proceso” en la preprueba fue de un 23.2% y en la posprueba mejoro en un 32.1% y en el nivel de “no logro” en la preprueba fue de un 75% y en la posprueba bajo a 5.4%, notándose cambios favorables en la dimensión de expresión oral.

Dimensión 2: Comprensión oral

Para la dimensión toma de decisiones se ha promediado de los indicadores: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado y Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente, para tener una visión general del proceso de dicha dimensión en términos numéricos.

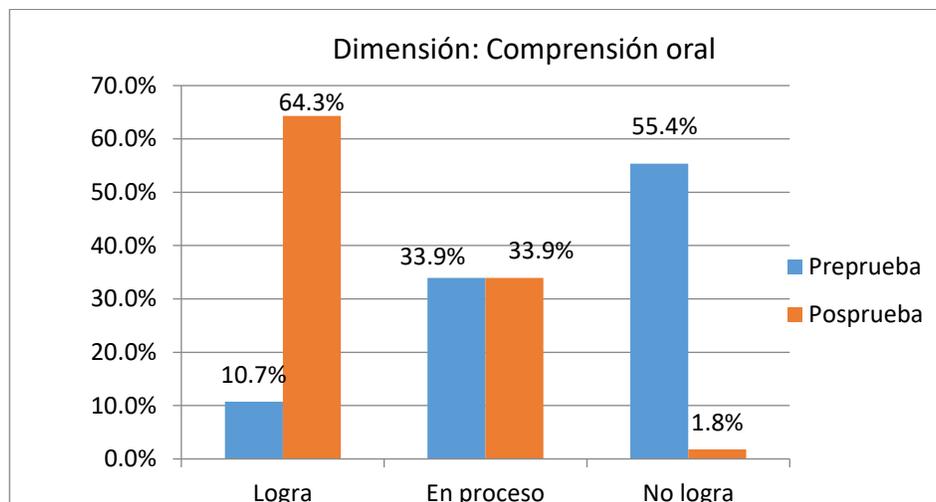
Tabla 31: Resultados de la dimensión “Comprensión oral”.

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	3	10.7%	18	64.3%		53.6%
En proceso	9	33.9%	9	33.9%		0.0%
No logra	16	55.4%	1	1.8%	53.6%	

	28	100.0%	28	100.0%		
--	----	--------	----	--------	--	--

Nota: Autoría propia.

Figura 27: Representación gráfica comparativa de la dimensión “comprensión oral”.



Nota: Autoría propia

En relación a la preprueba y posprueba que se aplicó a los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, se pudo identificar un incremento en la dimensión de expresión oral, al término del taller, teniendo en cuenta en el indicador de escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado y dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente, se visualiza que en el nivel de “logro” en la preprueba fue de 10.7% y en la posprueba mejoro significativamente en un 64.3%; en el nivel de ”en proceso” en la preprueba fue de un 33.9% y en la posprueba este porcentaje se mantuvo en 33.9% y en el nivel de “no logro” en la preprueba fue de un 55.4% y en la posprueba bajo a 1.8%; notándose cambios favorables en la dimensión de comprensión oral.

4.5. Análisis de la variable dependiente

Comparación entre situación inicial y final de las Habilidades comunicativas orales

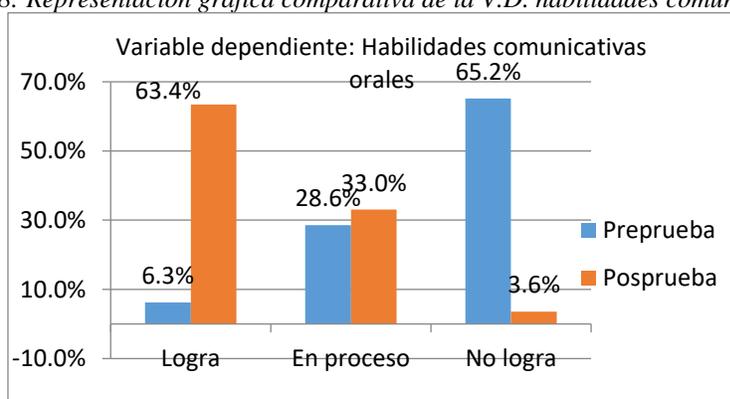
Se presenta los resultados comparativos de la preprueba y posprueba, a partir del promedio entre las dimensiones, “expresión oral” y “comprensión oral”, para tener una visión general de nuestra variable dependiente en términos numéricos.

Tabla 32: Resultados de la variable dependiente “Habilidades comunicativas orales”.

Habilidades comunicativas orales	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	2	6.3%	18	63.4%		57.1%
En proceso	8	28.6%	9	33.0%		4.5%
No logra	18	65.2%	1	3.6%	61.6%	
	28	100.0%	28	100.0%		

Nota: Autoría propia.

Figura 28: Representación gráfica comparativa de la V.D. habilidades comunicativas orales.



Nota: Autoría propia

La preprueba, como situación inicial mostraba un porcentaje bastante bajo de las habilidades comunicativas orales, se observó que el nivel de “logro” en la preprueba fue de 6.3% y con la posprueba 63.4%, mejorando significativamente; el nivel de “en proceso” de la preprueba fue de 28.6% en la posprueba fue de 33%, un cambio positivo, en el nivel de “no logra” se visualizó en la preprueba 65.2% y en la posprueba un 3.6%, lo que comprueba la hipótesis de la investigación, el juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria en la I.E. 3075 Patricia Francisca Silva de Pagado, ubicada en el distrito del Rímac.

Resumen del resultado de los análisis

En el presente apartado analizaremos los resultados tomando en cuenta el promedio de los indicadores por dimensión, y cómo se ha visto afectado, en su evolución o involución después de realizar el taller de improvisación teatral en los estudiantes de 1ero de secundaria de la I.E.

Benjamín Barton. Presentaremos nuestro análisis partiendo de las dos dimensiones de nuestra variable de estudio.

Tabla 33: Dimensiones de las habilidades comunicativas orales.

EXPRESIÓN ORAL	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	1	1.8%	17	62.5%		60.7%
En proceso	6	23.2%	9	32.1%		8.9%
No logra	21	75.0%	2	5.4%	69.6%	
	28	100.0%	28	100.0%		
COMPRENSIÓN ORAL	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	3	10.7%	18	64.3%		53.6%
En proceso	9	33.9%	9	33.9%		0.0%
No logra	16	55.4%	1	1.8%	53.6%	
	28	100.0%	28	100.0%		

Nota: Autoría propia.

Los resultados de la preprueba fueron de un porcentaje bajo como se visualiza en la *tabla 34*, antes de la aplicación del taller, pero después de la aplicación del taller y evaluando la posprueba se visualizó un cambio significativo en las habilidades comunicativas orales, logrando observar que los estudiantes dialogan entre compañeros y entablan una comunicación más efectiva, expresando sus ideas y comprendiendo al otro.

Tabla 34: Resultado comparativa de la variable dependiente.

HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
Logra	2	6.3%	18	63.4%		57.1%
En proceso	8	28.6%	9	33.0%		4.5%
No logra	18	65.2%	1	3.6%	61.6%	
	28	100.0%	28	100.0%		

Nota: Autoría propia

Con relación al preprueba y posprueba que se aplicó a los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito

del Rímac, se pudo identificar un incremento en las habilidades comunicativas orales enfocadas en las dimensiones de comprensión y expresión oral a través de la actividad dramática: juego dramático, teniendo en cuenta que se buscaba potenciar la expresión y comprensión oral.

Los resultados de la preprueba fueron bajo antes de la aplicación del taller, pero después de la aplicación del taller y evaluando la posprueba se visualizó un cambio significativo en las habilidades comunicativas orales, logrando observar que los estudiantes dialogan entre compañeros y entablan una comunicación más efectiva entre compañeros.

Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1. Discusión de los resultados

Los resultados de la presente investigación, obtenidos tras las observaciones, han demostrado que, mediante actividades sistematizadas del juego dramático se potencia de manera significativa las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac. El utilizar el juego dramático como principal herramienta para lograr los aprendizajes, con objetivos específicos en potenciar las habilidades comunicativas orales, ha permitido abarcar la expresión oral desde sus pensamientos y sentimientos, y la comprensión oral desde su contexto y circunstancias, escuchando y recibiendo lo que su compañero le quiere transmitir en situaciones características del juego dramático, lo que le permite al estudiante desenvolverse espontáneamente en sus interrelaciones.

El taller se ha realizado con una secuencia de actividades que poco a poco fue aumentando su grado de dificultad, en el que se puso al estudiante en situaciones cotidianas de su contexto para asumir personajes cotidianos y de manera espontánea, pero siempre teniendo en cuenta al compañero y al grupo, así como del hacer uso de expresiones orales y sus interrelaciones constantes para comprender lo que expresa oralmente el compañero.

Se determinó que las dimensiones de juegos dramático que son juegos de lenguaje y juegos de realidad y ficción permitió afectar positivamente las dimensiones de las habilidades comunicativas orales que son la expresión y comprensión oral; observándose que los estudiantes demostraron fluidez y entonaciones en sus palabras al participar constantemente de los juegos de lenguaje, además se visualizó el dialogo grupal y en parejas al realizar los juegos de ficción y realidad, teniendo siempre en cuenta la escucha y el dialogo entre ellos.

Relacionando con la tesis de Rodríguez (2019), quien menciona en su trabajo de investigación: “Programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar”; demostró su hipótesis que por medio del programa de juego dramático como recurso pedagógico permitió desarrollar las habilidades sociales. Los resultados confirmaron la hipótesis planteada donde se obtuvo una ganancia pedagógica de mayor promedio en la categoría de SIEMPRE (178.2), mejoraron sus habilidades expresivas para comunicar sus sentimientos y sensaciones con fluidez y claridad; En comparación del pre test donde los niños y niñas obtuvieron un

promedio más alto en la categoría de ALGUNAS VECES (109). En nuestro caso la dimensión de expresión oral incremento su potencia ya que inicio con un logro en el indicador 3 y 4 con un 1.8% y al finalizar el taller concluyo con un 62.5% con lo que se afirmar la hipótesis que el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales.

Hallándose relación con los resultados de la tesis de Fossa (2019), siendo un taller de juego dramático para mejorar la escucha activa, desarrollado con estudiantes de 5° grado de primaria de la institución educativa privada Alborada del distrito de Lince; es decir, desde la percepción auditiva de un enunciado oral hasta la intervención de los interlocutores en los diálogos que deben ocurrir en el juego dramático creado por los participantes favoreciendo así el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales. Lo que se puede notar es que la aplicación de un taller de juego dramáticos permite desarrollar las habilidades lingüísticas y sociales, viendo en la interpretación de los resultados obtenidos han sido notorias y significativas las variaciones en las frecuencias extremas como son (1) nunca escucha, que inició con 36% logrando al final reducirse a 0% y (2) siempre escucha, que inició con 0% logrando alcanzar al final 18%. En nuestro caso la dimensión de comprensión oral incremento su potencia ya que inicio con un logro en el indicador 1 y 2 con un 10.5% y al finalizar el taller concluyo con un 64.3% lo que se afirmar la hipótesis del juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales

Por todo lo expuesto, se afirma que las habilidades comunicativas orales pueden se potenciadas por medio de un taller de juego dramático ya que este responde de manera adecuada y eficaz a las necesidades de la población estudiantil al tener en cuenta que al inicio del taller solo el 28.6% lograron comunicarse oralmente con el otro, pero al termino el taller fue el 63.4% lograron comunicarse oralmente con el otro, V ciclo de Educación Primaria.

5.2. Conclusiones

Por los resultados finales de la presente investigación, y el cumplimiento de los objetivo planteados al inicio del trabajo de investigación, nos permiten comprobar la hipótesis general que fue la aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, mostrándose en la preprueba, un porcentaje bastante bajo de las habilidades comunicativas

orales, el nivel de “logro” fue de 6.3% (2 estudiantes) pero al término del taller de juego dramático este se modificó significativamente con la posprueba en un 63.4% (18 estudiantes); además el nivel de “en proceso” de la preprueba fue de 28.6% (8 estudiantes), notándose un cambio positivo con la posprueba, que fue de un 33% (9 estudiantes), afirmando que se encuentra en un proceso ascendente a cumplir con los indicadores de nuestras dimensiones de expresión y comprensión oral; por otro lado en el nivel de “no logra” se visualizó en la preprueba 65.2% (18 estudiantes) y en la posprueba un 3.6% (1 estudiante), modificándose este en una minoría y en favor a nuestra investigación.

Comprobando que la aplicación del taller de juego dramático aplicado de manera sistematizada potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, tomándose como referencia la preprueba y posprueba que se aplicó a los estudiantes, teniendo en cuenta en el indicador de demuestra fluidez verbal en un juego de palabras y utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras, se visualiza que en el nivel de “logro” en la preprueba fue de 1.8% (1 estudiante), y en la posprueba mejoro significativamente en un 62.5% (17 estudiantes); en el nivel de “en proceso” en la preprueba fue de un 23.2% (6 estudiantes), y en la posprueba mejoro en un 32.1% (9 estudiantes), y en el nivel de “no logro” en la preprueba fue de un 75% (21 estudiante), y en la posprueba bajo significativamente a 5.4% (2 estudiantes), notándose cambios favorables en la dimensión de expresión oral.

Comprobando que la aplicación del taller de juego dramático aplicado de manera sistematizada potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac, tomándose como referencia la preprueba y posprueba que se aplicó a los estudiantes, teniendo en cuenta en el indicador de escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado y dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente, se visualiza que en el nivel de “logro” en la preprueba fue de 10.7% (3 estudiantes), y en la posprueba mejoro significativamente en un 64.3% (18 estudiantes); en el nivel de “en proceso” en la preprueba fue de un 33.9% (9 estudiantes), y en la posprueba este porcentaje se mantuvo en 33.9% (9 estudiantes), y en el

nivel de “no logro” en la preprueba fue de un 55.4% (16 estudiantes), y en la posprueba bajo a 1.8% (1 estudiante); notándose cambios favorables en la dimensión de comprensión oral.

5.3. Recomendaciones

Se ha demostrado que aproximadamente el promedio obtenido de logro de los estudiantes, entre varones y mujeres, fue 63.4% favorable en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales, por tal motivo se recomienda replicar y desarrollar el taller de juego dramático de manera constante para duplicar resultados o potenciarlos, por ellos se recomienda a la I.E. 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, implementar el uso del juego dramático en el área de arte y cultura, enfocándose en el ciclo V de la Educación Básica, como una estrategia que permita vivenciar situaciones cotidianas a partir de poesías, cuentos, historias que nacen de manera espontánea del estudiante a partir del juego dramático, logrando que encuentre el placer en lo que está aprendiendo, también considerar la implementación de la actividad del Juego dramático en el área de comunicación, enfocado en el ciclo V de la educación básica regular, ya que fortalece las habilidades comunicativas orales en los estudiantes y ayuda a los estudiantes en el desarrollo y potencialización de sus habilidades comunicativas orales por medio de arte dramático.

Se recomienda a los docentes del nivel primario, implementar el uso del juego dramático en el área de arte y cultura, enfocándose en el ciclo V de la Educación Básica, ya que fortalece las habilidades comunicativas orales en los estudiantes del nivel primario, promoviendo el juego dramático para generar debates/conversatorios que le permitan generar interés y motivación por poner en prácticas sus propias destrezas comunicativas, agregando que también es recomendado trabajarlo en el área de comunicación del mismo ciclo V.

Se recomienda a los investigadores en el área de Arte y Cultura o arte dramático, puedan implementar el uso la actividad juego dramático, como una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas orales a partir de cuentos, historias o situaciones cotidianas, que nacen de manera espontánea, logrando que el estudiante encuentre placer en lo que está aprendiendo y ello genere un aprendizaje efectivo, además que permite comprobar los beneficios y formas que tiene el juego dramático en un aula de investigación.

Referencias

- Alegre, J. R. (2011). *Concepciones institucionalistas del lenguaje en la perspectiva pragmática contemporánea*. Universidad Nacional de La Plata Facultad de Humanidades y Cs. de la Educación.
- Álvarez, G. (2007). *Efectos Ilocucionario y perlocucionario en la teria de los actos d habla y en sus posteriores reformulaciones*. (O. 17, Ed.) *Centro de Investigación en Antropologia Filosofica y Cultural*.
- Barrantes Martín, B. (2008). *La ciudad vs. El país Lima la horrible y otros contrabandos en el ensayo peruano*. España: Universidad de Valladolid.
- Barrera, J., & Juana. (2005). *Diseño y aplicación de tareas para evaluar velocidad y ritmo, como componentes de la fluidez, en niños preescolares entre 4 años o mes y 5 años 11 meses de edad*. Santiago de Chile: Médica Panamericana.
- Benito Balanza, C. (2016). *La enseñanza de habilidades comunicativas en el aula de Educación Primaria*. Universidad de La Rioja.
- Beuchot, M. (2004). *La semiótica, teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México: Fondo de cultura económica.
- Biaín de Touzet, B. (2002). *Tartamudez, una disfluencia con cuerpo y alma*. Buenos Aires: Paidós.
- Biblioteca práctica para padres y educadores. (1996). *Pedagogía y Psicología Infanill- Pubertad y Adolescencia*. Barcelona: CULTURAL S.A.
- Biblioteca práctica para padres y educadores. (1996). *Pedagogía y Psicología Infantil Periodo Escolar*. Madre, España: CULTURAL S.A.
- Cañas Torregrosa, j. (1999). *Didáctica de la Expresiön Dramática*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Carrillo V., Hamit S., Benjumea G., y Segura M. (s.f.). *Conceptualización de la interacción comunicativa y su caracterización*. Recuperado el 29 de julio de 2022.

https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/rmed/article/view/3082/2944#info/contributor_1

- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. España: GRAÖ.
- Chandía Cabas, J. (2015). *Enseñanza de las habilidades lingüísticas en el segundo idioma: un estudio a partir de los relatos de los actores participantes de la clase de inglés comunicacional de una institución de educación superior*. Chile: universidad del bio bio.
- Chén Caal, M. (2017). *Las habilidades lingüísticas en el desarrollo del área de comunicación y lenguaje, idioma español como segunda lengua, con estudiantes de tercero básico del instituto núcleo familiar educativo para el desarrollo*. Alto Verapaz: NUFEDEN EL CASERIO SESIBCHÉ.
- CN, M. d. (2017). *Curriculo Nacional 2017*. Lima, Perú: Ministerio de Educación Perú.
- Diago Carazo, L. (2016). *El desarrollo del lenguaje de 3 a 6 años*. Palencia: Universidad De Valladolid.
- Eines, J., & Mantovani, A. (1980). *Teoría de juego dramático*. Madrid: Ministerio de Educación Madrid.
- Fonseca, M., Correa Pérez, A., & Lemus Hernández, F. J. (2011). *Comunicación oral y escrita*. PEARSON.
- Gallegos, J. (2002). *Dificultades de la articulación en el lenguaje infantil*. Málaga: Aljibe.
- Garcias-Huidobro, V. (1996). *Manual de pedagogía teatral*. Chile: Los andes.
- Hernández, R. (2017). *Formación de espectadores jóvenes – Ensad, informe telón adentro*. Lima.
- Jenger, Y. D. (1978). *El niño, el teatro y la escuela*. Madrid: Villalar.
- Jiménez Rodríguez, J. (2010). *Adquisición y desarrollo del lenguaje. Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*. Ediciones Pirámide.
- Jorge, H., & Astrosky. (2009). *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Buenos Aires: Atuel.

- Lozano Bachioqui, E. (2010). *La interpretación de los actos del Habla*. Universidad de Baja Californi. México: Muttai Mutandis. Vol. 3 No 2.
- Maggi, R. (2000). *Desarrollo Humano y valores; valores y actitudes en la vida social y profesional*. Mexico: Limusa.
- Marrades, J. (2013). *Wittgenstein: Arte y Filosofía*. Madrid, España: Plaza y Valdez.
- Martínez, G. (2014). *El trabajo teatral bajo la concepción de puesta en relieve y actos del habla*. Colombia: Artes y Letras.
- Motos Teruel, t. (2005). *Juegos creativos de lenguaje*. Santiago de Compostela: Meubook.
- Motos, T., & Laferrière, G. (2003). *Palabras para la acción*. España: ÑAQUE.
- Motos, T., & Tejedó, F. (2007). *Prácticas de dramatización*. ÑAQUE.
- Navarro, R., & Mantovani., A. (2013). *La dramática creativa de 9 a 13 años*. España: Octaedro.
- Pantigoso, M. (1994). *Educación por el arte, hacia una pedagogía de la expresión*. Lima: Instituto Nacional de Cultura.
- Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano*. China: Mc Graw Hill Companies.
- PEN al 2021, M. (2007). *Proyecto Educativo Nacional*. LIMA.PERÚ: Ministerio de educación.
- Pérez Zaragoza, R. M. (2015). *La dramatización como modelo didáctico en competencias para la vida*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Poveda. (1973). *Creatividad y teatro*. Madrid: Narcea.
- Ráez Mendiola, E. (1978). *Juegos dramáticos para educación inicial y básica regular*. Lima. Perú: Nosotros, centro cultural.
- Ráez Mendiola, E. (2017). *El arte del hombre*. Lima. Perú/ENSAD.
- Rojas, A. P. (2012). *Inteligencia Emocional y Motivación del Universitario*. Las Palmas de Gran Canaria: Unversidad de Las Palmas de Gran Canaria, departamento de Psicología.

- Santos Fernández, S. (2017). *Desarrollo de la competencia comunicativa en el 2º ciclo de educación infantil: Propuesta de actividades estimuladoras*. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Searle, J. (1969). *Actos del habla, Ensayo de filosofía del lenguaje*. España: Planeta-Agostini
- Tracon Perez, S. (2004). *Texto y representación: Aproximación a una teoría crítica del teatro*. Universidad Nacional a distancia.
- Ubersfeld, A. (2004). *Actos del habla, en: El diálogo Teatral*. Buenos Aires: Galerna.
- Van-der Hofstadt Román, C. J. (2005). *El libro de las Habilidades comunicativas*. España.
- Vasile, A. J., & Mintz, H. K. (s.f.). *Speak with confidence. A Practical Guide*. ed., Little, Brow.
- Vygotsky, L. (1987). *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins.
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos, nociones de semiótica general*. ECUADOR-QUITO: Ediciones ABYA-YALA.

Anexo 1: validación de instrumento 1. (V1)



PERÚ

Ministerio
de Educación

Despacho
Viceministerial de
Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación
Técnico-Productiva y Superior
Tecnológica y Artística



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

Lima, 28 de agosto del 2022.

Víctor Eduardo Barco Bando (Mg.)

Cargo/Especialidad

Presente.

Asunto: Validación de instrumento de investigación.

Yo, **Joselyn Llamaza Marcos**, identificado(a) con DNI N° **47275832**; en mi condición de estudiante de pregrado de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro”, carrera **Educación Artística especialidad Arte Dramático**; **solicito a usted su opinión profesional** para validar el instrumento de mi trabajo de investigación titulado:

“Taller de juego dramático para potenciar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac”

Para tal efecto acompaño los siguientes documentos:

1. Matriz de consistencia.
2. *Matriz de especificaciones del instrumento*
3. Instrumento de observación (prueba de entrada y salida)
4. *Ficha de validación*

Agradezco por anticipado la atención de la presente y aprovechando la oportunidad para reiterarle mi consideración y estima personal.

Joselyn Llamaza Marcos

Bachiller

DNI N° 47275832

1. Matriz de consistencia

“Taller de juego dramático para potenciar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac”

Tabla 35: Matriz de consistencia.VI

Preguntas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Técnicas e instrumentos	Metodología
<p>General</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>General</p> <p>La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p style="text-align: center;">JUEGO DRAMÁTICO</p> <p>Dimensión 1: Juegos de lenguaje</p> <p>Ind.1: Asume personajes que involucran la tensión- relajación para reconocer las posibilidades comunicativas del cuerpo.</p> <p>Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.</p> <p>Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.</p> <p>Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.</p> <p>Dimensión 2: Juegos de ficción y realidad</p> <p>Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en</p>	<p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: ficha de observación</p>	<p>Método de investigación Descriptivo, por observación y comparativo.</p> <p>Tipo de investigación Preexperimental de un solo grupo</p> <p>Diseño de investigación Preexperimental, con aplicaciones de prueba de entrada y salida.</p> <p>M 01 X 02</p> <p>M=Muestra o grupo. O1=Primera observación.</p>
<p>Específicas</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de</p>	<p>Específicos</p> <p>O1. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de los</p>	<p>Específicos</p> <p>H1. La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como</p>			

<p>los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p>	<p>estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>O2. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>estrategia didáctica potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>H2. La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>diferentes situaciones dramáticas.</p> <p>Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.</p> <p>Ind.3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.</p> <p><u>Variable Dependiente:</u></p> <p>HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES</p> <p>Dimensión 1: Expresión oral</p> <p>Ind.1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.</p> <p>Ind.2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.</p> <p>Dimensión 2: Comprensión oral</p> <p>Ind.1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.</p> <p>Ind.2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la acción de la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.</p>	<p>O2 = Observación final.</p> <p>X = Aplicación del taller.</p> <p>Población: I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>Muestra: 28 estudiantes de quinto grado de educación primaria.</p>
---	--	---	--	--

Nota: Autoría propia

2. Matriz de especificaciones del instrumento

Tabla 36: Matriz de especificaciones del instrumento.VI

Variables	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítems	Instrumento(s)
Variable X Independiente	Juegos de lenguaje	Ind.1: Asume personajes que involucran la tensión- relajación para reconocer las posibilidades comunicativas del cuerpo. Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias. Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias. Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	7	FICHA DE OBSERVACIÓN
Juego dramático	Juegos de ficción o realidad	Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas. Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada. Ind. 3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	6	
Variable Y Dependiente				
Habilidades comunicativas orales	Expresión oral	Ind.1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras. Ind.2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.	2	
	Comprensión oral	Ind.1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado. Ind.2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la acción de la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.	2	

Nota: Autoría propia

3. Instrumento de observación (prueba de entrada y salida)

Tabla 37: Instrumento de observación (prueba de entrada y salida).VI

N o	DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL						DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN ORAL					
	INDICADOR 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.			INDICADOR 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.			INDICADOR 1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.			INDICADOR 2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.		
	ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM		
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i>			Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>			Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado			Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.		
	Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro		
A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado.	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	No Dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	
1												
2												
T o t a l										g		

Nota: Autoría propia

Instrumento de observación; Juego Dramático

Tabla 38: 38:Instrumento de observación; juego dramático.VI

Indicadores de la variable independiente: Juego dramático.					
Ítem	Dimensión	Indicador	A	B	C
Juegos de Lenguaje					
1	Ind.1: Asume las características de personajes que involucran la tensión-relajación para reconocer las posibilidades comunicativas.	Elabora junto a sus compañeros su versión de cuento “La caperucita roja” y por medio de un personaje expresa sus diálogos de manera fluida.	Logrado	En proceso	En inicio
2		Disfruta del cuento “El grúfalo” y lo realiza asumiendo los personajes y creando voces humanizadas de cada uno de los personajes.	Logrado	En proceso	En inicio
3	Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.	Reconoce y produce sonidos agudos y graves al realizar diferentes juegos de palabras y sonidos.	Logrado	En proceso	En inicio
4		Expresa libremente palabras en el espacio y sonoriza las propuestas grafo-fónicas del compañero.	Logrado	En proceso	En inicio
5	Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.	Crea y escribe un cuadro de conversación expresando las entonaciones según las emociones en un juego de palabras encontradas en determinadas circunstancias.	Logrado	En proceso	En inicio
6		Expresa libremente de manera oral palabras y crea significados con ellas, luego las escribe en su cuaderno para crear una historia y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Logrado	En proceso	En inicio
7	Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	Expresa de manera oral diálogos acompañados de acciones y las aterriza en el cuaderno para crear historias y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Logrado	En proceso	En inicio
Juegos de ficción o realidad					
1	Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.	Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta asumiendo personajes complementarios por medio de la improvisación en una historia dramática.	Logrado	En proceso	En inicio
2		Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a sus compañeros asumen personajes antagónicos interactuando por medio de diálogos improvisados.	Logrado	En proceso	En inicio
3	Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.	Asume personaje cotidiano de su comunidad y lo relaciona con el personaje del compañero en una improvisación de historias creada por ellos en grupo.	Logrado	En proceso	En inicio
4		Asume personajes relacionados entre sí y plantea diálogos sobre temas de interés utilizando la mirada y el gesto, en situaciones cotidianas.	Logrado	En proceso	En inicio

5	Ind. 3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	Dialogan en parejas sobre temas de interés y lo relaciona con situaciones cotidianas, escribiéndolo en su cuaderno.	Logrado	En proceso	En inicio
6		Asumen su personaje en una historia creada de temas de su interés, en grupo, e improvisa diálogos en diferentes circunstancias.	Logrado	En proceso	En inicio

Nota: Autoría propia

4. Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: **Instrumento de observación; Habilidades comunicativas**

Bachiller: Joselyn Llamaza Marcos

Tabla 39: Ficha de validación habilidades comunicativas orales. VI

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Malo					Regular		Bueno				Muy bueno					
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 - 100	
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																	X				
2. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las variables.																	X				
3. Actualidad	Se basa en información teórica, académica o científica vigente.																	X				
4. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																	X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.																	X				
6. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las variables.																	X				
7. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-																	X				

	educativos de las variables.																			
8. Coherencia	Hay relación entre variables y dimensiones.																		X	
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																		X	
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																		X	

Nota: Recuperado de ENSAD

Opinión de aplicabilidad: Es Aplicable

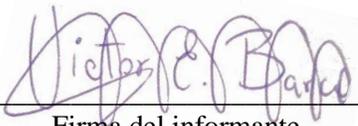
Promedio de valoración:

83 %

Observación: El presente instrumento ha sido validado en 2019, pero para objeto del proceso de licenciatura, cuenta con una nueva validación en el presente año de su revisión 2022

Lugar y Fecha: Lima ; 28 de agosto del 2022.

Apellidos y nombres del experto: Lic. () Mg. (x) **Víctor Eduardo Barco Bando**


Firma del informante.
DNI N° 41825730

4.Ficha de validación (Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: **Instrumento de observación; Juego Dramático**

Bachiller: Joselyn Llamaza Marcos

Tabla 40: Ficha de validación: Juego dramático.VI

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente					Malo					Regular		Bueno		Muy bueno				
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																	X		
2. Objetividad	Describe conductas observables en																	X		

Anexo 2: validación de instrumento 2 (V2)



PERÚ

Ministerio
de Educación

Despacho
Viceministerial de
Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación
Técnico-Productiva y Superior
Tecnológica y Artística



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

Lima, 25 de setiembre del 2022.

Patricia Roxana Osorio Domínguez (Magíster)
Consultora/Educación-Comunicación-Artes escénicas

Presente.

Asunto: Validación de instrumento de investigación.

Yo, **Joselyn Llamaza Marcos**, identificado(a) con DNI N° **47275832**; en mi condición de estudiante de pregrado de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro”, carrera **Educación Artística especialidad Arte Dramático**; solicito a usted su **opinión profesional** para validar el instrumento de mi trabajo de investigación titulado:

“Taller de juego dramático para potenciar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac”

Para tal efecto acompaño los siguientes documentos:

1. Matriz de consistencia.
2. *Matriz de especificaciones del instrumento*
3. Instrumento de observación (prueba de entrada y salida)
4. *Ficha de validación*

Agradezco por anticipado la atención de la presente y aprovechando la oportunidad para reiterarle mi consideración y estima personal.

Joselyn Llamaza Marcos

Bachiller

DNI N° 47275832

Matriz de consistencia

“Taller de juego dramático para potenciar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac”

Tabla 41: Matriz de consistencia.V2

Preguntas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Técnicas e instrumentos	Metodología
<p>General</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>General</p> <p>La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p align="center">JUEGO DRAMÁTICO</p> <p>Dimensión 1: Juegos de lenguaje</p> <p>Ind.1: Asume personajes que involucran la tensión- relajación para reconocer las posibilidades comunicativas del cuerpo.</p> <p>Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.</p> <p>Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.</p> <p>Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.</p> <p>Dimensión 2: Juegos de ficción y realidad</p> <p>Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y</p>	<p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>ficha de observación</p>	<p>Método de investigación por observación y comparativo.</p> <p>Tipo de investigación Preexperimental de un solo grupo</p> <p>Diseño de investigación Preexperimental, con aplicaciones de prueba de entrada y salida.</p> <p>M 01 X 02</p> <p>M=Muestra o grupo. O1=Primera</p>

<p>Específicas</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p> <p>¿De qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador” ubicada en el distrito del Rímac?</p>	<p>Específicos</p> <p>O1. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>O2. Determinar de qué manera el taller de juego dramático potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>Específicos</p> <p>H1. La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia la expresión oral de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>H2. La aplicación sistematizada del taller de juego dramático como estrategia didáctica potencia la comprensión oral, de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p>	<p>asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.</p> <p>Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.</p> <p>Ind.3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.</p> <p><u>Variable Dependiente:</u></p> <p>HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <p>ORALES</p> <p>Dimensión 1: Expresión oral</p> <p>Ind.1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.</p> <p>Ind.2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.</p> <p>Dimensión 2: Comprensión oral</p> <p>Ind.1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.</p> <p>Ind.2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la acción de la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.</p>	<p>observación.</p> <p>O2 = Observación final.</p> <p>X = Aplicación del taller.</p> <p>Población:</p> <p>I.E. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, ubicada en el distrito del Rímac.</p> <p>Muestra: 28 estudiantes de quinto grado de educación primaria.</p>
---	--	--	--	---

Nota: Autoría propia

Matriz de especificaciones del instrumento

Tabla 42: Matriz de especificaciones del instrumento, V2.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítems	Instrumento(s)
Variable X Independiente	Juegos de lenguaje	Ind.1: Asume personajes que involucran la tensión- relajación para reconocer las posibilidades comunicativas del cuerpo. Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias. Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias. Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	7	FICHA DE OBSERVACIÓN
Juego dramático	Juegos de ficción o realidad	Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas. Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada. Ind. 3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	6	
Variable Y Dependiente				
Habilidades comunicativas orales	Expresión oral	Ind.1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras. Ind.2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.	2	
	Comprensión oral	Ind.1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado. Ind.2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la acción de la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.	2	

Nota: Autoría propia

Instrumento de observación (prueba de entrada y salida)

Tabla 43: Instrumento de observación (prueba de entrada y salida) V2.

Nº	DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL						DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN ORAL											
	INDICADOR 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.			INDICADOR 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.			INDICADOR 1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.			INDICADOR 2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.								
	Indicaciones: Juego de palabras “el traductor”- Se agrupan en parejas Ay B, teniendo en cuenta que son personajes de la vida cotidiana y que van a presentarse ante un público como si fueran conferencistas especializados en un tema determinado (ejemplo: una doctora que viene a presentar su investigación), A expresa oralmente en lenguaje “gromelot” y B traduce lo que A está contando, modificando lo expresado oralmente por medio de las cartillas que el facilitador les muestra con palabras raras y agrega emociones básicas.						Indicaciones: En grupos de 4 o 5 miembros, los estudiantes forman un círculo y con ayuda del ritmo del “go, go, go” crearán una historia con inicio, conflicto y final y teniendo en cuenta que haya personajes cotidianos, el facilitador muestra un ejemplo.						Indicaciones: basados en la historia creada con inicio, conflicto y final en el indicador 3, se les pide a los estudiantes asumir un personaje e improvisar diálogos cotidianos teniendo en cuenta diferentes circunstancias dadas.					
	ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM								
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i>			Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>			Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado			Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.								
	Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro								
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C						
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i> .	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emocione</i> .	Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	Escucha lo descrito por su compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha lo descrito por su compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.						
1																		
2																		
total																		

Nota: Autoría propia

Instrumento de observación; Juego Dramático

Tabla 44: Instrumento de observación; juego dramático.V2.

Indicadores de la variable independiente: Juego dramático.					
Ítem	Dimensión	Indicador	A	B	C
Juegos de Lenguaje					
1	Ind.1: Asume las características de personajes que involucran la tensión-relajación para reconocer las posibilidades comunicativas.	Elabora junto a sus compañeros su versión de cuento “La caperucita roja” y por medio de un personaje expresa sus diálogos de manera fluida.	Logrado	En proceso	En inicio
2		Disfruta del cuento “El grufalo” y lo realiza asumiendo los personajes y creando voces humanizadas de cada uno de los personajes.	Logrado	En proceso	En inicio
3	Ind.2: Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.	Reconoce y produce sonidos agudos y graves al realizar diferentes juegos de palabras y sonidos.	Logrado	En proceso	En inicio
4		Expresa libremente palabras en el espacio y sonoriza las propuestas grafo-fónicas del compañero.	Logrado	En proceso	En inicio
5	Ind.3: Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.	Crea y escribe un cuadro de conversación expresando las entonaciones según las emociones en un juego de palabras encontradas en determinadas circunstancias.	Logrado	En proceso	En inicio
6		Expresa libremente de manera oral palabras y crea significados con ellas, luego las escribe en su cuaderno para crear una historia y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Logrado	En proceso	En inicio
7	Ind.4: Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	Expresa de manera oral diálogos acompañados de acciones y las aterriza en el cuaderno para crear historias y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Logrado	En proceso	En inicio
Juegos de ficción o realidad					
1	Ind.1: Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.	Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta asumiendo personajes complementarios por medio de la improvisación en una historia dramática.	Logrado	En proceso	En inicio
2		Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a sus compañeros asumen personajes antagónicos interactuando por medio de diálogos improvisados.	Logrado	En proceso	En inicio
3	Ind.2: Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.	Asume personaje cotidiano de su comunidad y lo relaciona con el personaje del compañero en una improvisación de historias creada por ellos en grupo.	Logrado	En proceso	En inicio
4		Asume personajes relacionados entre sí y plantea diálogos sobre temas de interés utilizando la mirada y el gesto, en situaciones cotidianas.	Logrado	En proceso	En inicio

5	Ind. 3: Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	Dialogan en parejas sobre temas de interés y lo relaciona con situaciones cotidianas, escribiéndolo en su cuaderno.	Logrado	En proceso	En inicio
6		Asumen su personaje en una historia creada de temas de su interés, en grupo, e improvisa diálogos en diferentes circunstancias.	Logrado	En proceso	En inicio

Nota: Autoría propia

L

Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: Instrumento de observación; Habilidades comunicativas

Bachiller: Joselyn Llamaza Marcos

Tabla 45: Ficha de validación habilidades comunicativas orales, V2.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente		Malo				Regular		Bueno				Muy bueno							
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 - 100
9. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																X				
10. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las variables.																	X			
11. Actualidad	Se basa en información teórica, académica o científica vigente.																X				
12. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																	X			
13. Suficiencia	Comprende los aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.																	X			
14. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las variables.																	X			
15. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-																	X			

	educativos de las variables.																		
16.Coherencia	Hay relación entre variables y dimensiones.																	X	
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																	X	
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																	X	

Nota: Recuperado de ENSAD

Opinión de aplicabilidad: Es Aplicable

Promedio de valoración:

81 %

Observación: El presente instrumento ha sido validado en 2019, pero para objeto del proceso de licenciatura, cuenta con una nueva validación en el presente año de su revisión 2022

Lugar y Fecha: Lima, 25 de setiembre del 2022

Apellidos y nombres del experto: Lic. () Mg. (x) **Patricia Roxana Osorio Domínguez**



Firma del informante.
DNI N°: 07446559

4.Ficha de validación (Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: **Instrumento de observación: Juego Dramático**

Bachiller: Joselyn Llamaza Marcos

Tabla 46:Ficha de validación:Juego dramático V2.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente					Malo					Regular			Bueno			Muy bueno			
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 - 100
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																X				
2. Objetividad	Describe conductas																X				

Anexo 3. Aplicación de prueba de entrada y salida

Aplicación de prueba de entrada:

Tabla 47: Aplicación de prueba de entrada.

N°	Dimensión: Expresión oral					Dimensión: Comprensión oral						
	INDICADOR 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.		INDICADOR 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.			INDICADOR 1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.			INDICADOR 2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.			
	ÍTEM		ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM			
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i>		Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>			Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado			Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.			
	Nivel de Logro		Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro			
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i> .	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	No demuestra fluidez verbal en el juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones</i> .	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>	Entona dando énfasis en las frases, pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo	No entona dando énfasis en las frases ni la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo	Escucha el enunciado del compañero y continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	Escucha el enunciado del compañero, pero no continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	No escucha el enunciado del compañero, ni continúa manteniendo la coherencia del relato	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	Dialoga con su compañero, pero no construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: “Mi cuento”.	No dialoga con su compañero, ni construye con sentido la narrativa planteada en el juego dramático

					las cartillas: <i>Emociones</i>	las cartillas: <i>Emocione</i>			creado en grupo.			correspon diente: “Mi cuento”.
1			X			X		X				X
2			X			X			X			X
3		X			X		X					X
4			X			X			X		X	
5			X			X			X			X
6			X			X			X			X
7			X			X			X			X
8		X			X			X			X	
9			X			X	X					X
10		X			X			X			X	
11			X			X			X			X
12		X				X	X					X
13			X			X			X			X
14			X			X			X		X	
15			X			X	X				X	
16			X			X	X					X
17		X				X			X		X	
18			X			X			X			X
19			X			X		X				X
20		X			X			X				X
21			X			X			X			X
22			X			X			X			X

23			X			X		X				X
24			X			X		X				X
25			X			X	X				X	
26		X			X			X			X	
27	X				X			X			X	
28			X			X			X		X	
Total	1	7	20	0	6	22	6	9	13	0	10	18

Nota. Autoría propia

Aplicación de prueba de salida:

Tabla 48: Aplicación de prueba de salida.

N°	DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL						DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN ORAL					
	INDICADOR 1: Demuestra fluidez verbal en un juego de palabras.			INDICADOR 2: Utiliza la entonación adecuada dando énfasis en las frases, en un juego de palabras.			INDICADOR 1: Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa, manteniendo la coherencia del relato creado.			INDICADOR 2: Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente.		
	ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM			ÍTEM		
	Demuestra fluidez verbal en el juego de palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones</i>			Utiliza una entonación adecuada dando énfasis en las frases, en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones</i>			Escucha lo descrito por su compañero y lo continúa manteniendo la coherencia del relato creado			Dialoga con su compañero construyendo con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondiente: "Mi cuento".		
	Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro			Nivel de Logro		
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
	Demuestra fluidez verbal en el juego de	Demuestra fluidez verbal en el juego de	No demuestra fluidez verbal en el	Entona dando énfasis en las frases y la acompaña con	Entona dando énfasis en las frases,	No entona dando énfasis en las frases ni	Escucha el enunciado del	Escucha el enunciado del compañero, pero no	No escucha el enunciado del compañero,	Dialoga con su compañero construyendo con sentido la	Dialoga con su compañero, pero no construye con	No dialoga con su compañero, ni construye

	palabras siguiendo las cartillas <i>Emociones.</i>	palabras, pero no sigue las cartillas <i>Emociones.</i>	juego de palabras, ni sigue las cartillas <i>Emociones.</i>	expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	pero no la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emociones.</i>	la acompaña con expresiones faciales en el juego de palabras siguiendo las cartillas: <i>Emocione.</i>	compañer o y continúa manteniend o la coherenci a del relato creado en grupo.	continúa manteniendo la coherencia del relato creado en grupo.	ni continúa manteniend o la coherencia del relato creado en grupo.	narrativa planteada en el juego dramático correspondien te: “Mi cuento”.	sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondien te: “Mi cuento”.	con sentido la narrativa planteada en el juego dramático correspondi ente: “Mi cuento”.
1	X			X			X			X		
2		X			X			X			X	
3	X			X			X			X		
4	X			X				X		X		
5		X			X			X		X		
6	X			X				X		X		
7		X			X		X			X		
8		X		X			X			X		
9		X		X			X				X	
10	X			X			X			X		
11	X			X			X			X		
12	X			X			X				X	
13		X			X			X			X	
14	X			X			X			X		
15	X				X		X					X
16		X		X			X			X		
17	X					X		X			X	
18			X		X			X			X	
19	X				X		X				X	

20			X		X			X			X	
21	X			X				X		X		
22	X			X			X			X		
23		X			X		X				X	
24	X			X			X			X		
25	X			X			X				X	
26	X			X			X			X		
27	X			X			X			X		
28	X				X		X			X		
Total	18	8	2	17	10	1	19	9	0	17	10	1

Nota: Autoría propia

Anexo 4: Solicitud de observación para la investigación

Figura 29: Solicitud de observación.

CARGO

<p>“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres” “Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”</p>
<p>Lima, 04 de junio del 2018</p> <p><u>OFICIO N° 045 -2018-MINEDU/ENSAD/D/DA</u></p> <p><i>Licenciada:</i> <i>Yárida Nora Falcón Ceenta</i> <i>Directora de la I.E. N° 3075 “Patricia Francisca Silva de Pagador”-Rimac</i> PRESENTE.-</p> <p>De mi mayor consideración:</p> <p>Reciba el saludo efusivo de la comunidad Educativa de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro” ENSAD y del mío propio.</p> <p>Tengo a bien presentarle a la Srta. LLAMOZA MARCOS, Joselyn, con DNI N° 47275832, estudiante del VII ciclo de la Carrera de Educación Artística Especialidad Arte Dramático, debe de realizar su Práctica Pre Profesional: Observación, lunes de 8:00 a 10:00 am y miércoles de 8:00 a 10:00 am por lo que pido a su despacho brindarle las facilidades del caso para el desarrollo de dicha Observación.</p> <p>Agradecido por la atención que brinda a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.</p> <p style="text-align: center;">Atentamente,</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">   JUAN A. BASKURI PERALTA DIRECTOR ACADÉMICO </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p style="text-align: center;"> www.ensad.edu.pe Av. Paseo de la República Cdra. 4 S/N – Parque de la Exposición Lima 1, Perú Telf.: 332-0432 – Anexos 15 o 21 </p>

Nota: Autoría propia

Anexo 5: Autorización de la institución.

Figura 30. Autorización de la I.E.



CARGO

“Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad”

Lima, 13 de marzo del 2019

OFICIO N° 025 -2019-MINEDU/ENSAD/D/DA

Licenciada:
Yárida Nora Falcon Ccenta
Directora de la I.E. N° “3075 Patricia Francisca Silva de Pagador- Rimac
PRESENTE.-

De mi mayor consideración:

Reciba el saludo efusivo de la comunidad Educativa de la **Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro” ENSAD** y del mío propio.

Tengo a bien presentarle a la Srta. **Joselyn Llamaza Marcos**, con DNI N° 47275832 estudiante del IX ciclo de la Carrera de Educación Artística Especialidad Arte Dramático, quien se encuentra realizando su trabajo de Investigación por lo que pido a su despacho brindarle las facilidades del caso para el desarrollo de dicha investigación cuyo tema es: **“TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR LOS ACTOS DEL HABLA: ILOCUCIONARIOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR EN EL DISTRITO DEL RÍMAC”**.

Agradecido por la atención que brinda a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,





JUANITA BASAURI PERALTA
DIRECTORA ACADÉMICA

www.ensad.edu.pe

Av. Paseo de la República
Cdra. 4 S/N – Parque de la Exposición
Lima 1, Perú
Telf.: 332-0432 – Anexos 15 o 21

Nota: Autoría propia

Anexo 6: Constancia de la aplicación de la investigación.

Figura 31: Constancia de la aplicación de la investigación.



I.E. N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR
 Prolongación Amancaes S/N AA.HH. Flor de Amancaes Municipal N° 3
 Sector Laura Caller Teléfono N° 579 -4144 – Rímac

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para las Mujeres y Hombres"
 "Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 3075 PATRICIA FRANCISCA SILVA DE PAGADOR, UGEL 02 FLOR DE AMANCAES, RÍMAC, QUE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. **LLAMOZA MARCOS JOSELYN** con DNI: 47275832, estudiante de IX y X Ciclo de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro" (ENSAD) de la Carrera de Educación Artística Especialidad Arte Dramático, quien realizó sus prácticas pre profesionales y el desarrollo de su investigación desde el mes de abril al mes de diciembre del 2019.

Desempeñándose con responsabilidad, entusiasmo, compromiso e identificación con los objetivos y valores institucionales.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada y para los fines que crea conveniente.

Rímac, 30 de Diciembre del 2019



Yárida Nora Falcón Ccenta
Mag. Yárida Nora Falcón Ccenta
 Directora General

Nota: Autoría propia

Anexo 7: Lista de estudiantes

Tabla 49: Lista de estudiantes.

Lista de estudiantes de quinto grado, sección "B" de educación primaria de la i.e. N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador.	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES
1	ALBERCA VELASCO, EDSON NEPTALI
2	ARRASCO SUCARI, SHANIN MARIAM
3	BAILON QUIROZ, OSCAR ANIBAL
4	CANILLAS YAJAHUANCA, ALEX YEREMI
5	CALDERÓN CURO, MILAGROS
6	CALLA JUSTINIANO, ALESSANDRA NICOLE
7	CALLUPE CHACON, SMITH JAQUELINE
8	CAMPOS RIVERA, CARLOS THIAGO
9	CARREÑO ALIAGA, ABIGAIL VICTORIA
10	COSI HILARIO, DANIELA YAMILE
11	CHACALIAZA VASQUEZ, MILAGROS
12	ESPINOZA ARIAS, XIOMARA ALIZZE
13	ESTRADA MAYLLE, JUNIOR
14	ESTRADA MAYLLE, EDIN ROMER
15	GARCIA JOSE, ALANIS ROMINA
16	GOMEZ PRADO, REYNER FABIAN
17	HUANCA OLIVERA, GABRIEL JONEL
18	HUANCA QUISPE, ESTHER NOEMI
19	MENDO NIMBOMA, ISAUL
20	ORTIZ CHACÓN, AMILCARIS ALEJANDRA
21	PELLEGRINI GÁMES, GIAN DAVID
22	PERFECTO TRUJILLO, NICOL
23	SANCHEZ TORRES, DIEGO FABRICIO
24	SANCHEZ SANTACRUZ, ESMERALDA
25	SANTOS SILVA, FERNANDA NICOL
26	SILVA GUERRERO, REYVIC JOSE
27	TORRES OCANDO, SAMUEL ISAAAC
28	VALLE ROJAS, NAHUEL MOISÉS

Nota: Autoría propia

Anexo 8: Programación curricular y unidades didácticas desarrolladas

Programación Curricular Anual

I. Información general

Institución Educativa: N° 3075 Patricia Francisca. Silva de Pagador

Dirección: Av. Prolongación Amancaes s/n, AA.HH. Flor de Amancaes- Rímac **Área:** Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to. **N° de alumnos:** 28 **Duración:** 48 horas pedagógicas **Profesora:** Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 02/07/19 - 19/11/19

Directora: Mag. Yárida Nora Falcón Ccenta

II. Fundamentación

El área de arte tiene la finalidad de contribuir al desarrollo de la capacidad comunicativa de los estudiantes de educación básica regular, generando vivencias desde diversas formas de expresión artística. Para expresarse en libertad y permitir la creatividad, así como comprender las expresiones de los demás y realizar manifestaciones artísticas, para potenciar la expresión y comprensión oral, apoyándose en la lengua oral como escrito y en las actividades dramáticas que permiten la comunicación entre pares.

Objetivo General: Potenciar las habilidades comunicativas orales.

Metas:

Potenciar la habilidad de expresión oral (hablar).

Potenciar la habilidad de comprensión oral (Escuchar).

III. Organización Curricular

Tabla 50: Organización Curricular.

Competencia	Dimensión	capacidades	Desempeños	Actitudes
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Expresión oral	Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos de creación	<ul style="list-style-type: none"> Explora los elementos de los lenguajes del teatro y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Prueba y propone formas de utilizar materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos. 	Se interesa por descubrir sus posibilidades expresivas.

		Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas y planifica su trabajo artístico tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican sus ideas. ● Asume roles en las diversas fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones. 	<p>Aprecia sus posibilidades de expresión.</p> <p>Demuestra perseverancia y motivación al hacer el trabajo en aula.</p> <p>Aprecia el trabajo cooperativo y las posibilidades de expresión de sus compañeros.</p> <p>Es tolerante con el trabajo del compañero.</p>
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Comprensión oral	<p>Percibe e interpreta manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Reflexiona creativamente y críticamente manifestaciones artístico-culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Percibe y describe las características de manifestaciones artístico culturales que observa, analiza sus elementos e interpreta las ideas y sentimientos que transmiten. ● Indaga sobre los contextos de diversas manifestaciones artístico- culturales e identifica cómo el arte nos ayuda a conocer las creencias, valores o actitudes de un artista o una sociedad en interrelaciones con sus compañeros. ● Genera hipótesis sobre el significado y la intención de una manifestación artístico-cultural e incorpora la opinión de los demás en sus interrelaciones para reformular sus opiniones sobre ella. 	

Nota: Autoría propia

IV. Organización de las unidades didácticas

Tabla 51: Organización de las unidades didácticas.

Dimensión	Fecha	Unidades didácticas	Estrategias didácticas	Recursos
Primera unidad de aprendizaje “Oxígeno en acción”				
Habilidades comunicativas orales	02/07	Prueba de entrada - Habilidades comunicativas orales		cartillas, telas, utilería
	09/07	“Respiroando”	Respiración y juego libre	

Respiración	16/07	“Meandorelajando”	Ejercicio dramático	
Tensión- relajación	23/07	“Mimesiselementos”	Ejercicio dramático	
	13/08	“Situaciones del día”	Juego dramático con personajes de animales.	
Segunda unidad de aprendizaje “Divertípalabras”				
Expresión oral	20/08	“Cuentopalabras”	Juegos de la voz.	Pelotas, hoja bond, plumones, telas, títeres, reproductor de audio
	27/08	“Trabacuentos”	Sonido de la voz y ejercicio dramático	
	10/09	“Tratrabacuentos”	Juegos de voz, juego dramático.	
	03/09	“Explososonidos”	Juegos de diálogos	
	17/09	“Expo diálogos”	Narración de cuento, juego dramático.	
	24/09	“Variando historias”	Cuentos y juego dramático.	
Tercera unidad de aprendizaje “Navegando las divertíaventuras”				
Comprensión oral	01/10	“Cuento compartido”	Historias creadas y juego dramático.	Reproductor de audio Pelucas, gorros, sombreros Vestuarios de diferentes profesiones, telas, utilería.
	15/10	“Trasposición poética del personaje”	Dialogo creativo y juego dramático.	
	22/10	“Lazos de personajes”	Improvisación y juego dramático.	
	29/10	“Lazos unidos”	Personaje dramático y juego dramático.	
	5/11	“Diálogo y acción”	Personaje y Juego dramático	
	12/11	“Juego, drama y acción”	Historia y juego dramático	
Habilidades comunicativas	19/11	Prueba de Salida - Habilidades comunicativas orales		Vestuario, cartillas, utilería.

Nota: Autoría propia

Unidad de Aprendizaje 1

“Oxígeno en acción”

I. Datos generales

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to. **Nº de alumnos:** 28

Duración: 12 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos

Fecha: 09/07/19 - 13/08/19

II.- Situación significativa:

La Institución Educativa N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, se evidencia en los estudiantes del quinto grado de educación primaria el poco desarrollo de la capacidad de interactuar con el otro y comunicarse positivamente entre pares, experimentando a diario formas de comunicación agresiva-pasiva, sin tener en cuenta al compañero. Esto resulta preocupante puesto que se le dificulta expresar sus ideas y enfocarse en comprender al compañero con asertividad es por ello que se deben plantear y diseñar estrategias de solución.

Por lo expuesto anteriormente, nos planteamos las siguientes interrogantes: ¿Por medio de las actividades dramáticas se puede lograr potenciar las habilidades comunicativas? ¿Cómo podemos construir los aprendizajes a través del desarrollo de habilidades comunicativas orales? ¿Cómo podemos contribuir a fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas orales con el juego dramático?

Ante esta situación, proponemos trabajar en potenciar las habilidades comunicativas orales en base al juego dramático con miras a lograr una positiva relación entre pares en toda el aula de quinto grado de educación primaria para promover el desarrollo, enfocadas en la expresión oral (habla) y comprensión oral (escucha).

La presente unidad de aprendizaje está enfocada en un acercamiento a la respiración diafragmática y el reconocimiento de la estructura musculo-articular, un acercamiento libre de exploración al cuerpo y la voz.

III. Aprendizajes esperados

Tabla 52: Unidad 1, aprendizajes esperados.

Competencia	Dimensión de la VD	Capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Expresión oral	Reconoce la respiración diafragmática y la dosificación del aire	Reconoce la respiración diafragmática a través de juegos y ejercicios respiratorios utilizando un barco de papel.	Reconoce la respiración diafragmática al mover el barco de papel que se encuentra en su abdomen, imaginando ser el mar y el barco navega por el mar. Utiliza el soplido para llevar el barco de papel hasta la meta trazada.	Ficha de observación.
		Identifica la tensión y relajación de los músculos y los movimientos articulatorios.	Identifica la tensión y relajación junto con las articulaciones con el juego del espejo vivo.	Imita los movimientos del compañero y propone su propio movimiento articulatorio con ayuda del ejercicio del espejo.	
		Explora los diferentes tipos de movimientos del cuerpo trasladándose por el espacio de manera libre	Explora los diferentes tipos de movimientos del cuerpo trasladándose por el espacio de manera libre acompañado de fondo musical	Realiza diferentes tipos de movimientos con diferentes ritmos musicales y tomando como referencia la imagen de los elementos de la naturaleza (tierra, agua, aire, fuego).	
		Asume posturas corporales de personajes utilizando diferentes gestos faciales	Asume posturas corporales de personajes utilizando diferentes gestos faciales en un juego dramático.	Asume la postura de personajes utilizando diferentes gestos faciales y le agrega la voz característica en un juego dramático.	

Nota: Autoría propia

IV. Organización de las sesiones de aprendizaje

Tabla 53: Organización de las sesiones de aprendizaje.

Sesión de aprendizaje	Horas pedagógicas	Título de las sesiones	Campo temático
Semana n°1: 09/07/19	3 horas	“Respiroando”	Respiración diafragmática
Semana n°2: 16/07/19	3 horas	“Meandorelajando”	Tensión-Relajación
Semana n°3: 23/07/19	3 horas	“Mimesiselementos ”	Movimientos articulados
Semana n°4: 13/08/19	3 horas	“Situacionesdeldía”	Postura corporal y gesto

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°1: “Respiroando”

I. Datos generales

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura Nivel: Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 09/07/19

Tabla 54: Unidad 1, AAS N°1.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño Precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Reconoce la respiración diafragmática y la dosificación del aire	Reconoce la respiración diafragmática a través de juegos y ejercicios respiratorios utilizando un barco de papel.	Reconoce la respiración diafragmática al mover el barco de papel que se encuentra en su abdomen, imaginando ser el mar y el barco navega por el mar.	El bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas		Tiempo	Recursos
Inicio	Motivación: Los estudiantes observan un video de la respiración diafragmática.		10 min	
Desarrollo	Proceso de aprendizaje Actividad 1: “Respiro-Relajo” Los estudiantes se ubican en un lugar del aula y se acuestan de cubito dorsal para realizar el trabajo de respiración y soltar tensiones. Actividad 2: “Respirandodiafragma” <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes preparar un barco de papel realizan un círculo respiraran, identificando la respiración del diafragma - De cubito dorsal se relajan y posan sobre su abdomen el barco de papel. - Cada estudiante va realizando la respiración diafragmática al mover el barco de papel con la inspiración y la espiración. Actividad 3: “Dosificandomiaire”		120min	Reproductor de audio y video Pizarra Hoja bond

	<p><i>Barcos De Papel:</i> Los estudiantes realizan una competencia con los barcos de papel. Se llevarán los barcos de papel de un extremo a otro con el soplido de cada uno de los estudiantes.</p> <p>Saldrá un representante de cada grupo para llevar el barco de papel de un extremo a otro</p>		
Cierre	<p>Metacognición ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron con los ejercicios? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°2: “Meandorelajando”

I. Datos generales

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 16/07/19

Tabla 55: Unidad 1, AAS N°2.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Identifica la tensión y relajación de los músculos y los movimientos articulatorios.	Identifica la tensión y relajación junto con las articulaciones con el juego del espejo vivo.	Imita los movimientos del compañero y propone su propio movimiento articulario con ayuda del ejercicio del espejo.	El bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Casa, Inquilinos, Terremoto</p> <p>El juego consta de agruparse de 3 personas, dos de ellas hacen de casa y uno hace el inquilino, cuando le facilitador diga casa, las casas se mueve y cuando diga inquilino, los inquilinos se mueven buscando otra casa, cuando diga terremoto, todos se mueven y se combinan. Al término de las explicaciones los estudiantes forman sus grupos de casa e inquilino y se inicia el juego.</p>	10 min		

Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: “Relajomicuerpo”</p> <p>Los estudiantes caminar libremente por todo el espacio del aula reconociendo y siendo más conscientes de sus pisadas, caminan lentamente y luego de un minuto más rápido, terminando de caminar de manera normal. Al terminar los estudiantes ocupan un lugar en el aula realizando movimientos corporales de tensión-relajación.</p> <p>Los ejercicios de relajación/ distensión segmentaria va sucediéndose de un movimiento hacia otro a través de las articulaciones que lo unen.</p> <p>Los estudiantes exploran el segmento corporal desde las articulaciones sintiendo el peso de cada parte del cuerpo segmentada como el codo, brazo, mano, y luego terminan relajándose.</p> <p>Los estudiantes sienten la tensión y relajación del cuerpo utilizando las articulaciones el cuerpo absolutamente abandonado por la gravedad y por otro lado el esfuerzo muscular para sostenerse completamente inertes.</p> <p>Los estudiantes eliminan el esfuerzo muscular y dejen caer los segmentos, sintiendo colgar desde la articulación del hombro</p> <p>Realizaran el mismo ejercicio con distintas zonas de la columna (cervical, dorsal, lumbar) y las extremidades inferiores.</p> <p>Actividad 2: ““El espejo”</p> <p>En parejas los estudiantes se ponen uno frente al otro, uno es A y el otro es B, B imita los movimientos de A.</p> <p>A inicia con masajes por todo el cuerpo, reconociendo la estructura osea del cuerpo y sus articulaciones.</p> <p>Se intercambian los papeles.</p> <p>B propone movimiento abierto y cerrado que incluyan las extremidades superiores e inferiores B.</p>	120min	<p>Reproductor de audio y video</p> <p>Pizarra</p> <p>Hoja bond</p>
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron con los ejercicios? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°3: “Mimesiselementos”

I. Datos generales

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura Nivel: Primaria Grado y sección: 5to. B

N° de alumnos: 28 Duración: 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos Fecha: 23/07/19

Tabla 56: Tabla 50: Unidad 1, AAS N°3.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora los diferentes tipos de movimientos del cuerpo trasladándose por el espacio de manera libre	Explora los diferentes tipos de movimientos del cuerpo trasladándose por el espacio de manera libre acompañado de fondo musical	Realiza diferentes tipos de movimientos con diferentes ritmos musicales y tomando como referencia la imagen de los elementos de la naturaleza (tierra, agua, aire, fuego).	El bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	Motivación: El docente realiza una presentación con la máscara neutra, mostrando las formas corporales de expresar diferentes acciones o emociones. Los estudiantes al observar a la profesora, responden de manera oral que acciones están observando.	10 min		
Desarrollo	Proceso de aprendizaje Actividad 1: “Libremovimiento” Los estudiantes realizan movimientos libres en diferentes direcciones, niveles, traslado, miradas, el objetivo, la precisión, la tensión y relajación, la energía, la inmovilidad y los Spots. - Se trabajará cada parte de su cuerpo con las figuras rítmica como son: negras, blancas, redondas y corcheas. - Con fondo rítmico musical, se trasladará por el espacio de manera espontánea, encontrando diversas formas de caminar, posición figuras, estatuas, utilizando movimientos y desplazamiento. Actividad 2: “Identificarse con la naturaleza”	120min	Reproductor de audio y video Pizarra Imagen Plumón	

	<p>Los estudiantes realizan la siguiente actividad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Convertirse en diferentes elementos de la naturaleza, fuego, aire, tierra, agua. 2. Agua: mar, ríos, lagos, charcos, gotas (diferentes dinámicas de agua bajo todas sus formas, desde las más tranquilas hasta violentas). 3. Aire: el viento es percibido a partir de los objetos que mueve, hoja, tejado, tela, bolsa, lo que sopla, arrastra, arremolina. 4. Tierra: modelar, amasar, es también el árbol enraizado en la tierra. 5. El fuego, el más exigente de todos los elementos. <p>Actividad 3: “Emocionando”</p> <p>Los estudiantes asumen gestos imitando diferentes emociones: tristeza, alegría, enojo, ira, etc.</p>		
Cierre	<p>Metacognición: ¿Qué dificultades hemos encontrado?</p> <p>¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°4: “Situaciones del día”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 “Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 13/07/19

Tabla 57: Unidad 1, AAS N°4.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	de Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Asume posturas corporales de personajes utilizando	Asume posturas corporales de personajes utilizando diferentes	Asume la postura de personajes utilizando diferentes gestos faciales y le agrega la voz	El bien común

	diferentes gestos faciales	gestos faciales en un juego dramático.	característica en un juego dramático.	
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del salón para empezar la clase.</p>	10 min	Reproductor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: “El gato y ratón”</p> <p>Los estudiantes realizan un círculo tomado de la mano y se elige un personaje de gato y otro personaje de ratón.</p> <p>Dos de los estudiantes asumen el personaje de ratón y gato y los otros son la casa de los animales.</p> <p>El estudiante hace de gato y persigue a los estudiantes que hacen de ratón, si el gato atrapa al ratón el ratón escoge al próximo ratón el cual ingresa para huir del gato y así sucesivamente. Los animales se comunican mediante diálogos.</p> <p>Actividad 2: “El juego del cocodrilo dormilón”</p> <p>Los estudiantes se dividen en dos grupos, un grupo asume el personaje de cocodrilo dormilón, y el otro grupo asume el personaje de animal que camina en cuatro patas, cuando los animales ingresar a levantar al cocodrilo dormilón deben de levantarlo con una frase característica que despertar: <i>Despierta, despierta, cocodrilo dormilón, despierta.</i></p> <p>El juego termina cuando los cocodrilos atrapan a todo el grupo de animales y ellos deben dejar de decir la frase.</p> <p><i>Se realiza un intercambio de roles en un dialogo entre dos compañeros que generan agresión en el aula de manera verbal: Samuel y Fernanda.</i></p> <p>Actividad 3: “Teléfono malogrado”</p> <p>Se realiza el teléfono malogrado con imágenes y luego con sonido.</p> <p>Los estudiantes se ubican en fila india, el primer estudiante propone una postura y movimiento que debe llegar al último estudiante, lo mismo con el sonido propuesto por el primer estudiante, se les</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón	

	propone asumir un personaje y la voz de dicho personaje también cuando le toque su turno sin modificar lo recibido por el compañero.		
Cierre	Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?	10 min	

Nota: Autoría propia

Unidad de aprendizaje 2 “Divertipalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 “Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

Nº de alumnos: 28 **Duración:** 18 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 20/08/2019 al 24/09/ 2019

II. Situación significativa

La I.E. N°3075 Patricia Francisca. Silva de Pagador, se evidencia en los estudiantes del quinto grado de educación primaria el poco desarrollo de la capacidad de interactuar con el otro y comunicarse positivamente entre pares, experimentando a diario formas de comunicación agresiva-pasiva, sin tener en cuenta al compañero. Esto resulta preocupante puesto que se le dificulta expresar sus ideas y enfocarse en comprender al compañero con asertividad es por ello que se deben plantear y diseñar estrategias de solución. Por lo expuesto anteriormente, nos planteamos las siguientes interrogantes: ¿Por medio de las actividades dramáticas se puede lograr potenciar las habilidades comunicativas orales? ¿Cómo podemos construir a fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas orales con el juego dramático? Ante esta situación, proponemos trabajar en potenciar las habilidades comunicativas orales en base al juego dramático con miras a lograr una positiva interrelación entre pares en toda el aula de quinto grado de educación primaria para promover el desarrollo, enfocadas en la expresión y comprensión oral. La presente unidad de aprendizaje está enfocada en un tener la libertad de jugar con la voz y la palabra mediante diferentes ejercicios de exploración y utilizando la voz.

III. Aprendizajes esperado.

Tabla 58: Unidad 2, aprendizajes esperado.

Competencia	Dimensión de la VD	Capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Expresión oral	Asume las características de personajes que involucran la tensión-relajación para reconocer las posibilidades comunicativas.	Elabora junto a sus compañeros su versión de cuento “La caperucita roja” y por medio de un personaje expresa sus diálogos de manera fluida.	Escribe en grupo su versión del cuento la caperucita roja, y asume diferentes personajes de acuerdo a la situación dramática de la historia según cada grupo a modificando.	Instrumentos de evaluación
			Disfruta del cuento “El grufalo” y lo realiza asumiendo los personajes y creando voces humanizadas de cada uno de los personajes.	En silencio observa atentamente la narración del cuento, El Grufalo; y se organiza para repartir y asumir personaje del cuento en un juego dramático por grupos.	
		Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.	Reconoce y produce sonidos agudos y graves al realizar diferentes juegos de palabras y sonidos.	Propone un trabalenguas conocido y ejecuta otro trabalenguas de forma grupal modificándolo de agudo a grave o de grave a agudo.	
			Expresa libremente palabras en el espacio y sonoriza las propuestas grafo-fónicas del compañero.	Expresan en un tiempo limitado todas las palabras que se imagine y proponen una serie de grafologías al compañero y les presta, luego intercambian roles. Conversación utilizando números según los estados emocionales del vendedor y comprador, dándole las entonaciones según la situación dramática.	
		Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.	Crea y escribe un cuadro de conversación expresando las entonaciones según las emociones en un juego de palabras encontradas en determinadas circunstancias. Expresa libremente de manera oral palabras y crea en su cuaderno una historia.	Expresa libremente y responde a las preguntas del cuento “la fábrica de las palabras” Escriben toda clase de palabras en una hoja y con ellas realizan la creación de historia cotidiana en grupo. Representan la historia proponiendo sonorización de las imágenes y asumiendo diálogos	
Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	Expresa de manera oral diálogos acompañados de acciones y las aterriza en el cuaderno para crear historias y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Explora los resonadores al emitir el sonido de la abeja al caminar por el espacio Realiza la creación del cuento y la exploran en el juego dramático, asumiendo diferentes personajes en una misma situación.			

Nota: Autoría propia

IV. Organización de las sesiones de aprendizaje

Tabla 59: Organización de las sesiones de aprendizaje.

Sesión de aprendizaje	Horas pedagógicas	Título de las sesiones	Campo temático
Semana N° 1: 20/08/19	3 horas	“Cuentopalabras”	Fluidez de palabras
Semana N° 2: 27/08/19	3 horas	“Trabacuentos”	Humaniza animales
Semana N° 3: 03/09/19	3 horas	“Tratrabacuentos”	Sonidos graves y agudos
Semana N°4: 10/09/19	3 horas	“Explososonidos”	Sonorización de grafo fónicas
Semana N°5: 17/09/19	3 horas	“Lengudiálogo”	Escritura de cuentos
Semana N°6: 24/09/19	3 horas	“Variandoces”	Narración de cuento

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°1: “Cuentopalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 20/08/2019

Tabla 60: Unidad 2, AAS N°1.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Asume las características de personajes que involucran la tensión-relajación para reconocer las posibilidades comunicativas.	Elabora junto a sus compañeros su versión de cuento “La caperucita roja” y por medio de un personaje expresa sus diálogos de manera fluida.	Escribe en grupo su versión del cuento la caperucita roja, y asume diferentes personajes de acuerdo a la situación dramática de la historia según cada grupo a modificando.	Búsqueda del bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				

Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos
Inicio	Motivación: Acomodar el espacio Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del salón para empezar la clase. Los estudiantes limpian el espacio de trabajo trabalenguas propios.	10 min	Reproductor
Desarrollo	Proceso de aprendizaje Actividad 1: Mi caperucita roja o rojo Los estudiantes identifican la estructura del cuento de la caperucita roja: Inicio-Nudo y Desenlace. Actividad 2: Mi cuento de la caperucita roja Los estudiantes se dividen en grupos y modifican el cuento de la caperucita roja adaptando los personajes a sus necesidades según su versión propia. Actividad 3: Presentan su creación en un juego dramático utilizando reciclado. Realizan el juego dramático de la caperucita roja.	120min	Pizarra Imagen Plumón Cuento de la caperucita
Cierre	Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°2: “Trabacuentos”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 “Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamoza Marcos **Fecha:** 27/08/2019;

Tabla 61: Unidad 2, AAS N°2.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Aprueba de manera crítica manifestaciones	Asume las características de personajes que	Disfruta del cuento “el Grúfalo” y presta atención involucrando su	Guarda silencio y presta atención involucrando su mirada y observando	Búsqueda del bien común

artístico-culturales	involucran la tensión- relajación	mirada y guardando silencio	atentamente la narración del cuento: “El Grúfalo.”	
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	para reconocer las posibilidades comunicativas. Utilizando el cuento El Grúfalo	Realizar el cuento El Grúfalo, creando voces humanizadas de los personajes mediante el juego dramático	Se organiza para repartir y asumir personaje del cuento El Grúfalo en un juego dramático por grupos.	
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Acomodación del espacio: Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo al realizan una limpieza de los desperdicios del aula.</p> <p>Los estudiantes observan con atención la presentación del títere de papel en el espacio escénico al realizar una acción dramática simple</p>	10 min	Reproductor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Mi trabalenguas</p> <p>Los estudiantes por grupos de cinco o seis integrantes proponen y realizan un trabalenguas conocido.</p> <p>Actividad 2: La profesora cuenta el cuento “El Grúfalo”</p> <p>Los estudiantes observan con atención a la narradora oral cuando cuenta el cuento llamado El Grúfalo.</p> <p>Los estudiantes se separan en grupos y conversar sobre el cuento “El Grúfalo”, se reparten los personajes del cuento para asumirlos en una libre presentación.</p> <p>Actividad 3: Los estudiantes presentan su versión del cuento “El Grúfalo” a todos sus compañeros y asumen personajes realizando la historia del Grúfalo.</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón Cuento del Grufalo	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min		

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°3: “Cuentopalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura Nivel: Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 03/09/19

Tabla 62: Unidad 2, AAS N° 3.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.	Reconoce y produce sonidos agudos y graves al realizar diferentes juegos de palabras y sonidos.	Propone un trabalenguas conocido y ejecuta otro trabalenguas de forma grupal modificándolo de agudo a grave o de grave a agudo.	Búsqueda del bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p>	10 min	Escoba, recogedor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Calistenia</p> <p>Los estudiantes realizan un calentamiento vocal guiado, caminan por el aula, soltando tensiones y realizando trabajo de respiración diafragmática, proceden a pronunciar un trabalenguas conocido por ellos, explorando diferentes voces y en diferentes tonos.</p> <p>Actividad 2: Resonancia</p> <p>Los estudiantes caminan por el espacio explorando diferentes sonidos como el sonido de la moto, el zumbido la abeja, etc.</p> <p>Mencionan los sonidos graves y los sonidos agudos con la silaba TI y TA, prestándole el sonido agudo a TI y el sonido grave a TA.</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón trabalenguas	

	<p>Actividad 3: Trabalenguas</p> <p>Los estudiantes se dividen en grupos de cinco o seis y pronuncian en diferentes tonos el siguiente trabalenguas: du-dabadu-dabadu-dabadu. Daba daba dada badu.</p> <p>Se realiza un corro armónico entre grave y agudo los cinco grupos.</p>		
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°4: “Cuentopalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 10/09/19

Tabla 63: Unidad 2, AAS N° 4.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Ejecuta juegos fónicos y de sonorización para la exploración de su voz en diferentes circunstancias.	Expresa libremente palabras en el espacio y sonoriza las propuestas grafo fónicas del compañero, crea un cuadro de conversación dándole las entonaciones según la situación dramática	<p>Expresan en un tiempo limitado todas las palabras que se imagine.</p> <p>Proponen una serie de grafonías al compañero y le presta su voz a las grafonías del compañero.</p> <p>Participa de la conversación utilizando números según los estados emocionales del vendedor y comprador.</p>	Búsqueda del bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas		Tiempo	Recursos

Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase. Los estudiantes se organizan en grupos de cinco o seis y pronuncian en diferentes tonos el siguiente trabalenguas: du-dabadu-dabadu-dabadu. Daba daba dada badu.</p>	10 min	Escoba, recogedor
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Palabra-Palabrotas</p> <p>Los estudiantes tienen un tiempo libre, 1 minuto, para decir cualquier clase de palabras sueltas sin repetirla dos veces y sin pensar demasiado, caminando por el espacio y otro minuto sentado en un lugar del aula.</p> <p>Actividad 2: Grafofonías</p> <p>Los estudiantes se agrupan en parejas, y exploran sonidos con imágenes propuestas por el compañero.</p> <p>Actividad 3: Dialogo de números</p> <p>Los estudiantes se agrupan en parejas y conversan utilizando solamente números, se les propone la situación de comprar y vender en distintos estados emocionales.</p> <p>Cada pareja conversa en los estados emocionales de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Molesto-Calmado ● Feliz-Triste. ● Miedoso-Enfurecido. <p>Terminan la clase declamando en grupo el poema Masa de Cesar vallejo.</p>	120min	Imagen y hojas bond Pizarra Plumón
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	Cartillas del poema.

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°5: “Cuentopalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 17/09/19

Tabla 64: Unidad 2, AAS N° 5.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Ejecuta juegos del “lenguaje-yo” para dar nuevos significados a las palabras en diferentes circunstancias.	Crea y escribe un cuadro de conversación expresando las entonaciones según las emociones en un juego de palabras encontradas en determinadas circunstancias. Expresa libremente de manera oral palabras y crea en su cuaderno una historia.	Expresa libremente y responde a las preguntas del cuento “la fábrica de las palabras” Escriben toda clase de palabras en una hoja y con ellas realizan la creación de historia cotidiana en grupo. Representan la historia proponiendo sonorización de las imágenes y asumiendo diálogos	Búsqueda del bien común
Dimensión:	Expresión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	Motivación: Acomodar el espacio Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase. Se proyecta el cuento de La fábrica de palabras ante todos los estudiantes del aula.	10 min	Escoba, recogedor Reproductor	
Desarrollo	Proceso de aprendizaje Actividad 1: Fabricando palabras Los estudiantes escriben en una hoja bond, toda clase de palabras que piensan, luego la comparte con el compañero para conocer qué tipo de palabras se relacionan o repiten. Actividad 2: Palabra e historia Los estudiantes se agrupan por 5 o 6 miembros cada uno e intercambian las palabras escritas con las del compañero y realizan una historia con todas las palabras. Actividad 3: Juego mi historia.	120min	Pizarra Imagen Plumón	

	Los grupos de estudiantes asumen los personajes de sus historias y lo comparten entre sus compañeros dando énfasis a las entonaciones de cada palabra o frase dicha.		
Cierre	Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°6: “Cuentopalabras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 24/09/2019

Tabla 65: Unidad 2, AAS N° 6.

II.-Propósito de aprendizaje:					
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	de	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Ejecuta juegos de diálogos en acción planteadas para expresar frases de personajes en diferentes circunstancias.	Expresa de manera oral diálogos acompañados de acciones y las aterriza en el cuaderno para crear historias y asumir con su cuerpo y voz los personajes de la misma.	Explora los resonadores al emitir el sonido de la abeja al caminar por el espacio Realiza la creación del cuento y la exploran en el juego dramático, asumiendo diferentes personajes en una misma situación.		Búsqueda del bien común
Dimensión:	Expresión oral				
III. Secuencia didáctica:					
Momentos	Estrategias didácticas		Tiempo	Recursos	
Inicio	Motivación: Acomodar el espacio		10 min	Escoba, recogedor Reproductor	

	<p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p> <p>Mis gustos y los de mi compañero.</p> <p>En círculo uno por uno menciona que parte de su cuerpo mas le agrada.</p> <p>Soy _____ y me gusta de mi cuerpo _____</p>		
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Explorando resonancia facial.</p> <p>Los estudiantes caminan por el espacio explorando diferentes resonadores del rostro, ayudados por el sonido de la abeja.</p> <p>Actividad 2: Explora historias de su vida cotidiana</p> <p>Los estudiantes se agrupan por grupos de 5 o 6 integrantes y plantean una historia con inicio, conflicto y final.</p> <p>Actividad 3: : Los estudiantes presentan su historia creada por su grupo y asumen personajes presentándose frente a sus demás compañeros.</p>	120min	<p>Pizarra</p> <p>Imagen</p> <p>Plumón</p>
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Unidad de aprendizaje 3
“Navegando las Divertaventuras”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 18 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 20/08/2019 al 24/09/ 2019

II. Situación significativa

La Institución Educativa N° 3075 Patricia Francisca Silva de Pagador, se evidencia en los estudiantes del quinto grado de educación primaria el poco desarrollo de la capacidad de interactuar con el otro y comunicarse positivamente entre pares, experimentando a diario formas de comunicación agresiva-pasiva, sin tener en cuenta al compañero. Esto resulta preocupante puesto que se le dificulta expresar sus ideas y enfocarse en comprender al compañero con asertividad es por ello que se deben plantear y diseñar estrategias de solución.

Por lo expuesto anteriormente, nos planteamos las siguientes interrogantes: ¿Por medio de las actividades dramáticas se puede lograr potenciar las habilidades comunicativas? ¿Cómo podemos construir los aprendizajes a través del desarrollo de habilidades comunicativas orales? ¿Cómo podemos contribuir a fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas orales con el juego dramático?

Ante esta situación, proponemos trabajar en potenciar las habilidades comunicativas en base al juego dramático con miras a lograr una positiva relación entre pares en toda el aula de quinto grado de educación primaria para promover el desarrollo, enfocadas en el habla y la escucha.

La presente unidad de aprendizaje está enfocada en un tener la libertad de jugar con el otro, interactuando de manera asertiva mediante palabra, gestos y con los juegos dramáticos realizados con historias creadas por ellos mismos.

III. Aprendizajes esperado

Tabla 66: Unidad 3, aprendizajes esperados.

Competencia	Dimensión de la VD	Capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>y</p> <p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.</p>	<p>Comprensión oral</p>	<p>Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.</p>	<p>Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta asumiendo personajes complementarios por medio de la improvisación en una historia dramática.</p>	<p>Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta anterior al ritmo del juego de palmadas “go,go,go” creando un cuento grupal con sentido.</p>	<p>Instrumentos de evaluación</p>
			<p>Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a sus compañeros asumen personajes antagónicos interactuando por medio de diálogos improvisados.</p>	<p>Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a su compañero asume el rol de un personaje para interactuar utilizando diálogos según sus personajes, se agrupan entre dos o más miembros para unificar su historia y plantear diálogos con el compañero según la situación creada modificando el espacio del aula según su historia creada.</p>	
		<p>Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.</p>	<p>Asume personaje cotidiano de su comunidad y lo relaciona con el personaje del compañero en una improvisación de historias creada por ellos en grupo.</p>	<p>Asume personajes cotidianos de su interés y relacionado a su comunidad, lo relaciona con el personaje del compañero en una historia planteado por todo el grupo para accionarla en un juego dramático.</p> <p>Personajes: Policías, ladrones, bailarina, vestuarista y doctora.</p>	
			<p>Asume personajes relacionados entre sí y plantea diálogos sobre temas de interés utilizando la mirada y el gesto, en situaciones cotidianas.</p>	<p>Asume un personaje cotidiano de su localidad y lo relaciona con el personaje del compañero para plantear diálogos entre personajes en el juego dramático</p> <p>Personajes: Policías, ladrones, bailarina y vestuarista.</p>	

		Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	Dialogan en parejas sobre temas de interés y lo relaciona con situaciones cotidianas, escribiéndolo en su cuaderno.	Dialogan en pareja de temas de interés en comun, involucrando la mirada y el gesto, como la contaminación ambiental, la familia y otros de interés, dando su opinión al respecto y escribiendo las opiniones de sus compañeros en su cuaderno.	
			Asumen su personaje en una historia creada de temas de su interés, en grupo, e improvisa diálogos en diferentes circunstancias.	En grupos asumen personajes de una historia creada y ambientada en el hospital, cementerio y el cielo o el infierno, asumiendo personajes en la realización del juego dramático.	

Nota: Autoría propia

IV. Organización de las sesiones de aprendizaje

Tabla 67: Organización de las sesiones de aprendizaje.

Sesión de aprendizaje	Horas pedagógicas	Título de las sesiones	Campo temático
Semana N° 1:1/10/19	3 horas	“Cuento compartido”	Narración de historias.
Semana N° 2: 15/10/19	3 horas	“Trasposición poética del personaje”	Asume roles de personajes.
Semana N° 3: 22/10/19	3 horas	“Lazos de personajes”	Relación de personajes
Semana N°4:29/10/19	3 horas	“Lazos unidos”	Relación de personajes
Semana N°5:05/11/19	3 horas	“Diálogo y acción”	Diálogos de interés común
Semana N°6:12/11/19	3 horas	“Juego, drama y Acción”	Acción de circunstancias dadas

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°1: “Cuento compartido”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 1/10/19

Tabla 68: Unidad 3, AAS N° 1.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico	Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta asumiendo personajes complementarios por medio de la improvisación en una historia dramática.	Percibe con atención el mensaje del compañero y continúa la propuesta anterior al ritmo del juego de palmadas “go,go,go” creando un cuento grupal con sentido.	Búsqueda del bien común
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.			
Dimensión:	Comprensión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p> <p>La profesora propone una secuencia rítmica aplaudiendo y los estudiantes imitan la misma secuencia rítmica, la profesora modifica la secuencia rítmica y los estudiantes tienen que imitar tal secuencia después de escucharla.</p>	10 min	Escoba, recogedor Reproductor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Palmadas al ritmo.</p> <p>Los estudiantes se agrupan por 5 o 6 integrantes y entrelazan un brazo con el de su compañero para que puedan hacer las</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón	

	<p>palmadas. Las palmadas tienen un mismo ritmo homogéneo.</p> <p>Actividad 2: Competencia de palmadas.</p> <p>Los estudiantes realizan el ejercicio anterior compitiendo con el otro grupo, e grupo que sea más constante en el sonido de las palmadas y siga la secuencia en el orden planteado gana.</p> <p>Actividad 3: Organizan la historia</p> <p>Los estudiantes</p> <p>En grupos de seis personas forman una fila, salen a la pizarra en fila a contar un hecho, suceso o situación en grupo como si fueran uno solo. Los estudiantes al escuchar a compañero tienen que continuar la narración.</p>		
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°2: “Trasposición poética del personaje”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 15/10/19

Tabla 69: Unidad 3, AAS N° 2.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas-culturales</p>	<p>Percibe el mensaje de su interlocutor y asume un personaje antagónico relacionándose en diferentes situaciones dramáticas.</p>	<p>Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a sus compañeros asumen personajes antagónicos interactuando por medio de diálogos improvisados.</p>	<p>Realiza una historia dramática apoyado por una matriz, y junto a su compañero asume el rol de un personaje para interactuar utilizando diálogos según sus personajes, se agrupan entre dos o más miembros para unificar su historia y plantear diálogos con el compañero según la situación</p>	<p>Búsqueda del bien común</p>

			creada modificando el espacio del aula según su historia creada.																	
Dimensión:	Comprensión oral																			
III. Secuencia didáctica:																				
Momentos	Estrategias didácticas		Tiempo	Recursos																
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p>		10 min	Escoba, recogedor Reproductor																
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Se les entrega una matriz de personajes, lugares y acciones, en base a esta matriz el estudiante realiza la creación de una situación dramática</p> <p>Propuesta 1</p> <p>Crear una historia a partir de la matriz siguiente.</p> <table border="1"> <tr> <td>En</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> un frondoso bosque un castillo ruinoso un valle de tras de las montañas un árbol una ciudad de la luna </td> <td>vivía</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> una viejecita una pulga amarilla una tigresa una mariposa una joven muy bonita </td> </tr> <tr> <td>que</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> hacía deporte todas las mañanas estaba mala de una pierna comía hormigas rojas era muy feliz era de varios colores </td> <td>Un día iba a</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> su casa al mercado a la ciudad el bosque visitar a la vecina </td> </tr> <tr> <td>porque</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> estaba cansada quería aprender a cantar había una fiesta porque quería ver a su amiga estaba enferma el </td> <td>Se encontró por el camino con</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> un ejecutivo agresivo un canguro cojo el perro Pulgoso arco iris el Príncipe Azul </td> </tr> <tr> <td>A lo que ella le respondió</td> <td colspan="3"> <ul style="list-style-type: none"> Me da vergüenza Tengo mucha prisa No me fio ni un pelo Espera un poquito En medio del campo hay un almendro florido </td> </tr> </table> <p>Pero siguió insistiendo...</p> <p>Actividad 2: Los estudiantes forman grupos en pareja o con ms miembros que se relacionen a su historia.</p> <p>Actividad 3: Los estudiantes forman estructuras del ambiente de su historia con ayuda de las carpetas, creando reinos, Bosques, etc. y asumen personajes en el juego dramático al realizar su historia.</p>		En	<ul style="list-style-type: none"> un frondoso bosque un castillo ruinoso un valle de tras de las montañas un árbol una ciudad de la luna 	vivía	<ul style="list-style-type: none"> una viejecita una pulga amarilla una tigresa una mariposa una joven muy bonita 	que	<ul style="list-style-type: none"> hacía deporte todas las mañanas estaba mala de una pierna comía hormigas rojas era muy feliz era de varios colores 	Un día iba a	<ul style="list-style-type: none"> su casa al mercado a la ciudad el bosque visitar a la vecina 	porque	<ul style="list-style-type: none"> estaba cansada quería aprender a cantar había una fiesta porque quería ver a su amiga estaba enferma el 	Se encontró por el camino con	<ul style="list-style-type: none"> un ejecutivo agresivo un canguro cojo el perro Pulgoso arco iris el Príncipe Azul 	A lo que ella le respondió	<ul style="list-style-type: none"> Me da vergüenza Tengo mucha prisa No me fio ni un pelo Espera un poquito En medio del campo hay un almendro florido 			120min	Pizarra Imagen Plumón
En	<ul style="list-style-type: none"> un frondoso bosque un castillo ruinoso un valle de tras de las montañas un árbol una ciudad de la luna 	vivía	<ul style="list-style-type: none"> una viejecita una pulga amarilla una tigresa una mariposa una joven muy bonita 																	
que	<ul style="list-style-type: none"> hacía deporte todas las mañanas estaba mala de una pierna comía hormigas rojas era muy feliz era de varios colores 	Un día iba a	<ul style="list-style-type: none"> su casa al mercado a la ciudad el bosque visitar a la vecina 																	
porque	<ul style="list-style-type: none"> estaba cansada quería aprender a cantar había una fiesta porque quería ver a su amiga estaba enferma el 	Se encontró por el camino con	<ul style="list-style-type: none"> un ejecutivo agresivo un canguro cojo el perro Pulgoso arco iris el Príncipe Azul 																	
A lo que ella le respondió	<ul style="list-style-type: none"> Me da vergüenza Tengo mucha prisa No me fio ni un pelo Espera un poquito En medio del campo hay un almendro florido 																			
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>		10 min																	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°3: “Lazos de personajes”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva De Pagador”

Área: Arte y cultura Nivel: Primaria Grado y sección: 5to B

N° de alumnos: 28 Duración: 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos Fecha: 22/10/19

Tabla 70: Unidad 3, AAS N° 3.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagónicos en situaciones cotidianas dentro de una historia dramática inventada.	Asume personaje cotidiano de su comunidad y lo relaciona con el personaje del compañero en una improvisación de historias creada por ellos en grupo.	Asume personajes cotidianos de su interés y relacionado a su comunidad, lo relaciona con el personaje del compañero en una historia planteado por todo el grupo para accionarla en un juego dramático. Personajes: Policías, ladrones, bailarina, vestuarista y doctora.	Búsqueda del bien común
Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas-culturales				
Dimensión:	Comprensión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas		Tiempo	Recursos
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p> <p>Los estudiantes caminan por el espacio delimitado y exploran diferentes formas de movimientos, sin chocarse con el compañero, percibiendo su espacio personal, en diferentes imágenes para el movimiento:</p> <p>Moverse como si fueran: <i>Tierra, agua, piedra, pluma, una bolsa, etc.</i></p>		10 min	Escoba, recogedor Reproductor
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Calistenia</p>		120min	Pizarra

	<p>Los estudiantes realizan un ejercicio de calentamiento corporal y vocal, teniendo en cuenta la postura básica de flexión de piernas y control de centro, explorando el movimiento con la emisión de la palabra Ichi.</p> <p>Actividad 2: Mi comunidad</p> <p>Los estudiantes en grupo escogen un personaje que les gustaría hacer y en base a estos personajes realizan una pequeña situación dramática, organizándose en grupo para seleccionar proponer la improvisación de escenas</p> <p>Personajes: <i>Policías, ladrones, bailarina, vestuarista y doctora.</i></p> <p>Actividad 3: Personaje complementaria</p> <p>Los estudiantes se agrupan de acuerdo a las características de sus personajes para plantear su forma de caminar, de hablar, de moverse, y frases características de su personaje para interactuar con el personaje antagonico.</p>		<p>Imagen</p> <p>Plumón</p>
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°4: Lazos unidos”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 29/10/19

Tabla 71: Unidad 3, AAS N° 4.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Interactúa con su interlocutor asumiendo personajes antagonicos en situaciones cotidianas dentro de una historia	Asume personajes relacionados entre sí y plantea diálogos sobre temas de interés utilizando la mirada y el gesto, en situaciones cotidianas.	Asume un personaje cotidiano de su localidad y lo relaciona con el personaje del compañero para plantear diálogos entre personajes en el juego dramático	Búsqueda del bien común
Aprueba de manera crítica manifestacion			Personajes: Policías, ladrones, bailarina y vestuarista.	

es artístico- culturales	dramática inventada.			
Dimensión:	Comprensión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p>	10 min	Escoba, recogedor Reproductor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Calistenia corporal-vocal</p> <p>Los estudiantes forman dos grupos, realizan un juego llamado balón palabra, cada paso incluye una palabra cualquiera, al pasar la pelota de un compañero a otro incluye un cierto número de palabras.</p> <p>En dos grupos, cada grupo realiza una fila de un extremo a otro dejando un espacio entre un compañero y otro, el estudiante que se encuentra en un extremo pasará la pelota al estudiante que sigue la cola, cada paso dado es una palabra.</p> <p>El grupo gana cuando la pelota llega de un inicio a la meta solo con palabras sueltas.</p> <p>Actividad 2: Mi comunidad</p> <p>Los estudiantes en grupo escogen un personaje que les gustaría hacer y en base a estos personajes realizan una pequeña situación dramática, organizándose en grupo para seleccionar proponer la improvisación de escenas</p> <p>Personajes: <i>Policías, ladrones, bailarina, vestuarista y doctora.</i></p> <p>Actividad 3: Personaje complementaria</p> <p>Los estudiantes se agrupan de acuerdo a las características de sus personajes para plantear su forma de caminar, de hablar, de moverse, y frases características de su personaje para interactuar con el personaje antagónico.</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min		

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°5: “Diálogo y Acción”

I. DATOS GENERALES

I.E.: “3075 Patricia Francisca Silva de Pagador”

Área: Arte y cultura Nivel: Primaria Grado y sección: 5to B

N° de alumnos: 28 Duración: 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos Fecha: 05/11/2019

Tabla 72: Unidad 3, AAS N° 5.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	Dialogan en parejas sobre temas de interés y lo relaciona con situaciones cotidianas, escribiéndolo en su cuaderno.	Dialogan en pareja de temas de interés en común, involucrando la mirada y el gesto, como la contaminación ambiental, la familia y otros de interés, dando su opinión al respecto y escribiendo las opiniones de sus compañeros en su cuaderno.	Búsqueda del bien común
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales				
Dimensión:	Comprensión oral			
III. Secuencia didáctica:				
Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos	
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p> <p>Juego de los gestos y las emociones</p> <p>En pareja los estudiantes tienen un enfrentamiento de palabra respuesta. Ejemplo: <i>si un estudiante dice tengo hambre... el otro le responde continuando el dialogo.</i></p>	10 min	Escoba, recogedor Reproductor	
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Se les menciona a los estudiantes los tipos de comunicación, asertiva, pasiva, agresiva; Y cuáles son las características de la comunicación oral:</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón	

	<p><i>Mirada, gestos, hablar, escuchar con atención, retroalimentación.</i></p> <p>Actividad 2: Los estudiantes en parejas dialogan sobre tres temas de interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La contaminación ambiental ● La familia ● El amor <p>Actividad 3: Los estudiantes en parejas escriben las opiniones que escuchan del compañero en un papel, respondiendo con su punto de vista al compañero de acuerdo al tema a tratar.</p>		
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Sesión de aprendizaje N°6: “Juego, drama y Acción”

I. DATOS GENERALES

I.E.: 3075 Patricia Francisca Silva De Pagador

Área: Arte y cultura **Nivel:** Primaria **Grado y sección:** 5to B

N° de alumnos: 28 **Duración:** 3 horas pedagógicas

Profesora: Joselyn Llamaza Marcos **Fecha:** 12/11/2019

Tabla 73: Unidad 3, AAS N° 6.

II.-Propósito de aprendizaje:				
Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencias de aprendizaje	Enfoque transversal
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Asume las características de personajes cotidianos improvisando diálogos, en diferentes circunstancias.	Asumen su personaje en una historia creada de temas de su interés, en grupo, e improvisa diálogos en diferentes circunstancias.	En grupos asumen personajes de una historia creada y ambientada en el hospital, cementerio y el cielo o el infierno, asumiendo personajes en la realización del juego dramático.	Búsqueda del bien común
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales				
Dimensión:	Comprensión oral			
III. Secuencia didáctica:				

Momentos	Estrategias didácticas	Tiempo	Recursos
Inicio	<p>Motivación: Acomodar el espacio</p> <p>Los estudiantes se encargan de acomodar el espacio de trabajo, realizan una limpieza de los desperdicios del aula para empezar la clase.</p>	10 min	Escoba, recogedor Reproductor
Desarrollo	<p>Proceso de aprendizaje</p> <p>Actividad 1: Calistenia.</p> <p>Los estudiantes caminan por el espacio con diferentes formas de caminar y proponen diferentes sonidos al caminar siguiendo las clavav.</p> <p>Actividad 2: Mi historia favorita</p> <p>Los estudiantes se organizan en grupo y plantean una historia ambientada en tres lugares diferentes manteniendo un personaje en cada lugar: el abuelo.</p> <p>Los estudiantes por grupos crean una historia teniendo en cuenta que en cada lugar a aparecerá un personaje: el abuelo.</p> <p>La historia realizada en el hospital tendrá un abuelo</p> <p>La historia realizada en el cementerio tendrá un abuelo</p> <p>La historia realizada en el infierno o cielo tendrá un abuelo</p> <p>Lugares: <i>Hospital, Cementerio, cielo o infierno.</i></p> <p>Actividad 3: Representación</p> <p>Los estudiantes muestran cada historia continua una de la otra asumiendo personajes característicos de cada lugar, de tal forma que la primera escena se reacciona con la segunda y esta con la última.</p>	120min	Pizarra Imagen Plumón
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron al realizar los ejercicios?</p> <p>¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Han creado libremente?</p>	10 min	

Nota: Autoría propia

Anexo 9: Registro fotográfico

Figura 32: Juego del traductor (Izquierda a Derecha Nicol, Isaul, Junior y Oscar).



Extraído de: Autoría propia

Figura 33: Juego del traductor (Izquierda a derecha Reyvic, Abigail, Shanin, Jonel).



Extraído de: Autoría propia

Figura 36: Juego del “Go, go, go” creación de historias en grupo. (Esmeralda, Romina, Nahuel, Edin, Alex).



Extraído de: Autoría propia

Figura 35: Juego del “Go, Go, go” creación de historias en grupo. (Xiomara, Daniela, Fernanda, Milagros, Reyner).



Extraído de: Autoría propia

Figura 34: Juego dramático de la historia creada en grupo. (Alex, Edin, Nahuel, Esmeralda).



Extraído de: Autoría propia