UNIVERSIDAD NACIONAL

SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA", HUARAZ, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

PRESENTADO POR:

Bach. Hector Andres, REGALADO POSTILLOS

Bach. Mirtha Mailene, BULA QUEVEDO

ASESOR:

Mag. Óscar Esteban ROLDAN ROSALES

HUARAZ – PERÚ

2022

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

1. Datos del autor:

Apellidos y Nombres: Regalado Postillos Hector Andres

Código de alumno: 151.2805.475 Teléfono: 945593456

E-mail: hregaladop@unasam.edu.pe D.N.I. n°: 71296723

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Tipo de trabajo de investigación:

- (●) Tesis
- ( ) Trabajo Académico
- ( ) Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)
- ( ) Trabajo de Suficiencia Profesional
- ( ) Trabajo de Investigación

3. Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en EDUCACIÓN

4. Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " PEDRO PABLO ATUSPARIA " , HUARAZ, 2020

5. Facultad de: Ciencias Sociales, Educación y Comunicación

6. Escuela o Carrera: Educación: Comunicación, Lingüística y Literatura

7. Línea de Investigación(*):

8. Sub-línea de Investigación(*):

(*)Según resolución de aprobación del proyecto de tesis

9. Asesor:

Apellidos y nombres Roldan Rosales Óscar Esteban D.N.I n°: 31619094

E-mail: oroldanr@unasam.edu.pe ID ORCID:

10. Referencia bibliográfica: Tesis en formato APA

11. Tipo de acceso al Documento:

- (●) Acceso público* al contenido completo.
- ( ) Acceso restringido** al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

12. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

Firma del autor

13. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia Creative Commons, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera integra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

14. Para ser verificado por la Dirección del Repositorio Institucional

Seleccione la Fecha de Acto de sustentación:

Huaraz, 10/02/2022

Firma: _____

*__Acceso abierto__: uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

1. Datos del autor:

Apellidos y Nombres: Bula Quevedo Mirtha Mailene

Código de alumno: 151.2805.324 Teléfono: 923685332

E-mail: mirthabulaquevedo@gmail.com D.N.I. n°: 75792348

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Tipo de trabajo de investigación:

- (●) Tesis
- ( ) Trabajo de Suficiencia Profesional
- ( ) Trabajo Académico
- ( ) Trabajo de Investigación
- ( ) Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

3. Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en EDUCACIÓN

4. Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " PEDRO PABLO ATUSPARIA " , HUARAZ, 2020

5. Facultad de: Ciencias Sociales, Educación y Comunicación

6. Escuela o Carrera: Educación: Comunicación, Lingüística y Literatura

7. Línea de Investigación(*):

8. Sub-línea de Investigación(*):

(*)Según resolución de aprobación del proyecto de tesis

9. Asesor:

Apellidos y nombres Roldan Rosales Óscar Esteban D.N.I n°: 31619094

E-mail: oroldanr@unasam.edu.pe ID ORCID:

10. Referencia bibliográfica: Tesis en formato APA

11. Tipo de acceso al Documento:

- (●) Acceso público* al contenido completo.
- ( ) Acceso restringido** al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

12. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el titulo profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

Firma del autor

13. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia Creative Commons, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera integra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

14. Para ser verificado por la Dirección del Repositorio Institucional

Seleccione la Fecha de Acto de sustentación:

Huaraz, 10/02/2022

Firma: _____

*Acceso abierto: uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES,
EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 10.00 am del día jueves 10 de febrero de 2022, se reunieron los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis a través de la plataforma Microsoft Teams para evaluar la defensa de la tesis presentada por los bachilleres:

Nombre(s) y apellidos	Carrera profesional
▪ BACH. REGALADO POSTILLOS HECTOR ANDRES ▪ BACH. BULA QUEVEDO MIRTHA MAILENE	*Educación: Comunicación, Lingüística y Literatura*

TÍTULO DE LA TESIS:

EL JUEGO DE LOS ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA, HUARAZ – 2020

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se les declara Aptos para optar el Título de Licenciado en Educación.

- *Con el calificativo de (15)* ***Quince*** *al Bach. Hector Andres REGALADO POSTILLOS*
- *Con el calificativo de (15)* ***Quince*** *a la Bach. Mirtha Mailene BULA QUEVEDO*

En consecuencia, los sustentantes quedan en condición de recibir el Título de Licenciado en Educación, con mención en su carrera, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 10 de febrero de 2022.

PRESIDENTE

MAG. CARLOS JULIÁN TOLEDO QUIÑONES
Presidente

SECRETARIO

MAG. LEONEL A. MENACHO LÓPEZ
Secretario

VOCAL

MAG. IVETT NATHALY GONZÁLEZ ORTIZ
Vocal

DEDICATORIA

A mis padres valientes, quienes me apoyaron para la elaboración de la tesis.

Hector Andres

A mi familia, por estar a mi lado, por apoyarme en los momentos más difíciles de mi vida; a mis maestros de la universidad, por haberme brindado sus buenas enseñanzas y lecciones de vida.

Mirtha Mailene

AGRADECIMIENTO

A Dios todo poderoso, por guiarnos hacia el camino correcto, por iluminar nuestras mentes y encaminarnos al logro de nuestras metas.

A nuestros queridos padres, por ser nuestros principales inspiradores y motivadores, por enseñarnos que los sueños se logran con perseverancia y dedicación. Asimismo, queremos expresar nuestro agradecimiento a nuestros maestros, por inculcarnos valores éticos y brindarnos conocimientos que nos permitirán desarrollarnos como personas de bien y excelentes profesionales. También, al director y al docente de la I. E. “Pedro Pablo Atusparia” por abrirnos las puertas muy cordialmente, y los estudiantes por apoyarnos con su participación durante la investigación.

RESUMEN

El trabajo de investigación se desarrolló dentro del campo educativo de forma virtual como una experiencia de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, utilizando la estrategia didáctica del juego de roles para mejorar el nivel de la expresión oral. En el objetivo de la investigación se consideró lo siguiente: demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. La metodología se sustentó en un campo experimental, de enfoque cuantitativa, del nivel aplicado y de diseño pre experimental. El estudio se realizó a un solo grupo, donde se aplicó un pre test antes del tratamiento y un post test luego de lo aplicado, al mismo grupo experimental. La población muestral estuvo conformada por 14 estudiantes; para recoger los datos se utilizó la técnica de observación y la encuesta, y como instrumentos se utilizó la lista de cotejo y el cuestionario. Los resultados indican que la prueba T Student muestra un P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: entonces, el juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes. Por ello, el uso adecuado de dicha estrategia puede mejorar la expresión oral de los estudiantes, conllevándolos a una mejor comunicación con sus diversos oyentes.

Palabras claves: juego de roles, expresión oral, estrategias didácticas, competencia comunicativa, producción oral.

ABSTRACT

The research work was developed within the educational field in a virtual way, as a teaching and learning experience of the students, using the didactic strategy of the role play to improve the level of oral expression. In the objective of the research, the following was considered: to demonstrate the influence of role play as a didactic strategy in the oral expression of students of the third grade of secondary education of the educational institution "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz - 2020. The methodology It was based on an experimental field, of a quantitative type, of the applied level and of pre-experimental design. The study was carried out on a single group, where a pre-test was applied before the treatment and a post-test after it was applied, to the same experimental group. The sample population consisted of 14 students; the observation technique and the survey were used to collect the data, and the checklist and the questionnaire were used as instruments. The results indicate that the Student's T test show a P value $p = 0, 000 < \alpha = 0.05$, so the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted: then, role play as a didactic strategy influences significantly in improving oral expression in students. This means that the improvement of oral production requires the pertinent didactic strategies for a good oral expression of the students, and also, the development of communicative competence.

Keywords: role play, oral expression, teaching strategies, communicative competence, oral production.

INTRODUCCIÓN

La expresión oral es el proceso del habla que va más allá de emitir sonidos de uno al otro. Consiste en pronunciar las palabras de manera adecuada y coherente, como también, procesar las ideas del locutor para tener una respuesta relacionada. Esto conlleva a lograr con mejor eficacia la competencia comunicativa en cualquier contexto determinado. Por ello, siguiendo a Bohorquéz y Rincon:

> Las condiciones en que se desarrolla el mundo moderno nos indican que las habilidades de comunicación son más decisivas que en cualquier época. Las actividades planificadas por los docentes a diario deben apuntar a desarrollar estas habilidades, pues este mundo cambiante y globalizado exige un nivel de comunicación oral tan alto como de producción escrita, comprometiendo a las personas a expresarse de manera clara, coherente y precisa, para desarrollar competencias comunicativas que les permita comprender y desenvolverse eficientemente en un determinado contexto. (2018, p. 10)

De esta manera, en los centros educativos, el estudiante necesita de muchas técnicas y estrategias para mejorar su producción oral, por ejemplo, una estrategia adecuada es el juego de roles, donde los alumnos aprenden diversos temas mientras interpretan diferentes personajes de la realidad. Asimismo, al encontrarnos en un mundo globalizado y digitalizado, la expresión oral toma un papel importante en el desarrollo de la sociedad. Es por eso que, para poder potenciar y mejorar la expresión oral se ha desarrollado el trabajo de investigación titulado “EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE

EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PEDRO PABLO ATUSPARIA”, HUARAZ, 2020”.

Como resultado de dicha investigación, el presente informe está conformado por tres capítulos. El CAPÍTULO I, está enfocado en el problema y la metodología de la investigación, en la cual se realiza una descripción detallada del problema encontrado en la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz. Se menciona, también, el problema general: ¿Cómo influye el juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020?; asimismo, dentro de este capítulo, están los objetivos y las hipótesis, cada uno de ellos especificados. En cuanto a la metodología podemos decir que la investigación realizada es de tipo cuantitativa, del nivel aplicado y de diseño pre experimental, ya que se demostró la influencia del juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral.

En el CAPÍTULO II, encontramos el marco teórico con los antecedentes, donde se cita a los autores internacionales, nacionales y locales. Asimismo, en dicho capitulo se desarrolla las bases teóricas que están sustentadas por fuentes confiables de diversas investigaciones sobre el juego de roles y la expresión oral. Además, en este apartado también se menciona la definición de términos de la investigación.

En el CAPÍTULO III, se conocen los resultados de la investigación y se realiza una descripción del trabajo de campo. De igual forma, se presentan los resultados del pre y post test del grupo experimental como muestra de evaluación de la variable independiente. Se muestran los gráficos y las tablas que están acompañados con el respectivo análisis y las descripciones de

las mismas. Asimismo, se desarrolla la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados de manera detallada.

Por otro lado, cabe aclarar que para llevar acabo la aplicación del trabajo de investigación, se tuvo que impartir las clases de manera virtual, ya que, la pandemia (COVID-19) fue el motivo para obviar la aplicación de manera presencial. Por ello, se utilizó aplicaciones como ZOOM y MEET. Además, fueron importantes las redes sociales como WhatsApp y Messenger para el uso de herramientas educativas en el contexto de la clase virtual, gracias a dichas herramientas los estudiantes enviaban sus trabajos y videos referidos al juego de roles. Los resultados de la aplicación fueron positivos, ya que, al utilizar la estrategia didáctica del juego de roles, los estudiantes mejoraron poco a poco con gran eficacia. Y aunque en el pre test tuvieron ciertas de dificultades al relacionarse y expresarse con claridad, en el post test se evidenció claramente dicha mejora, además, se notó el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

En tal sentido, ponemos a disposición de los miembros del Jurado Evaluador y del público en general, los resultados de la presente investigación, puesto que se ha demostrado que el juego de roles es una estrategia eficiente para mejorar la expresión oral; al mismo tiempo, es importante para los fines educativos de nuestra localidad, región y en todo el país. Finalmente, es preciso mencionar que nuestra nación necesita educandos innovadores y talentosos con buena capacidad expresiva que puedan ayudar a construir una mejor sociedad para todos.

Los tesistas

SUMARIO

DEDICATORIA ..... **ii**

AGRADECIMIENTO ..... **iii**

RESUMEN ..... **iv**

INTRODUCCIÓN ..... **vi**

SUMARIO ..... **ix**

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN **1**

1.1. El problema de investigación **1**

1.1.1. Planteamiento del problema **1**

1.1.2. Formulación de los problemas **3**

1.1.2.1. Problema general **3**

1.1.2.2. Problemas específicos **3**

1.2. Objetivos de la investigación **4**

1.2.1. Objetivo general **4**

1.2.2. Objetivos específicos **4**

1.3. Justificación de la investigación **5**

1.4. Hipótesis **6**

1.4.1. Hipótesis general **6**

1.4.2. Hipótesis específicas.....7

1.5. Variables 7

1.5.1. Clasificación de variables 7

□ Variable independiente 7

□ Variable dependiente.....7

□ Variable interviniente.....7

1.5.2. Operacionalización de variables 8

1.6. Metodología de la investigación 10

1.6.1. Tipo de estudio 10

1.6.2. El diseño de investigación. 10

1.6.3. Población y muestra.....11

1.6.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 12

1.6.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis.....14

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....16

2.1. Antecedentes de la investigación.....16

a. Internacionales 16

b. Nacionales 18

c. Local. 22

2.2. Bases teóricas 23

2.2.1. Juego de roles 23

2.2.1.1. El juego de roles como estrategia didáctica 28

2.2.1.2. Importancia del juego de roles.....31

2.2.1.3. Tipos de juego de roles.....32

2.2.2. Expresión oral.....32

2.2.2.1. Características importantes de la expresión oral…….……35

2.2.2.1.1. Aspectos no verbales 35

2.2.2.1.2. Dicción.....36

2.2.2.1.3. Fluidez verbal 38

2.2.2.2. Importancia de la expresión oral.....39

2.2.2.3. Dificultades en la expresión oral.....40

2.2.3. El juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral....41

CAPÍTULO III

Resultados de la investigación 46

3.1. Descripción del trabajo de campo.....46

3.2. Presentación de resultados y análisis de los datos.....48

3.3. Prueba de hipótesis.....58

3.5. Adopción de resultados.....73

CONCLUSIONES 75

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 78

ANEXOS.....82

CAPÍTULO I

Problema y metodología de la investigación

1.1. El problema de investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

En el tercer grado de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020, del nivel secundario, se identificó diversos problemas de expresión oral en los alumnos. Estos problemas se manifestaban con mayor fuerza en los estudiantes del tercer grado "E", ya que en las clases se evidenció momentos donde los estudiantes no participaban por miedo a las amonestaciones o las burlas, demostraban miedo al responder, caían constantemente en redundancia; y en las exposiciones, las ideas que impartían no eran claras, habían faltas en la pronunciación, no hablaban con fluidez y usaban excesivamente las muletillas. Estos problemas se correspondían con la falta de atención por parte de los docentes, puesto que, no involucraban a todos los estudiantes en las participaciones, asimismo, no aplicaban consejos, técnicas o estrategias para corregir estos problemas en la

expresión oral. Si bien es cierto que aunque no existe un habla perfecto, al menos es necesario mejorar e intentar corregir de forma adecuada estos problemas que con el tiempo podrían limitar de alguna manera el progreso de los escolares en la sociedad, por ejemplo, si durante una entrevista de trabajo no se comunican bien, será muy probable que no sean contratados debido a que no mostraron seguridad y no se expresaron adecuadamente. Otro ejemplo, es que si estos errores continúan, también podrán tener problemas en la universidad, asimismo, presentarán dificultades para asumir retos que conlleven a expresarse ante un público. De esta manera, la inadecuada enseñanza evita que el estudiante supere estos problemas de expresión oral, ya que esto se ve reflejado en las estrategias que carecen los docentes a causa de que solo se limitan a resolver las dudas o preguntas mediante las tareas acumuladas, sin llevar a cabo alguna secuencia metodológica o estratégica.

Por eso, es menester promover las buenas prácticas docentes orientado al desarrollo de la enseñanza activa. Es por dicho motivo que en la presente investigación se llevó a cabo la técnica del juego de roles para mejorar la expresión oral. Esta técnica divertida consiste en representar a personajes de la vida real, interpretando sus características, profesiones y sus cualidades de acuerdo al problema propuesto. Por otra parte, también, ayuda a que el estudiante desarrolle seguridad, empatía, el autoanálisis y el trabajo en equipo. De esta manera, el juego de roles permitió que los estudiantes del "3ero E" tuvieran una gran mejora en la dicción oral, fluidez verbal y en la expresión no verbal.

Por ello, se propuso como alternativa de solución el juego de roles, para tratar de tal modo, las falencias de la oralidad encontradas en los estudiantes de dicha institución. El motivo por la cual se eligió la estrategia de juego de roles es que, al interpretar el papel de

un personaje o actuando de lo que hacen los personajes en los diferentes ámbitos de la vida, los participantes pierden poco a poco el miedo a desenvolverse ante un público. Asimismo, esta técnica grupal permite que el estudiante tome un rol del contexto social, usando su creatividad, para un mejor desenvolvimiento en la oralidad durante una conversación. Por todo lo expuesto, planteamos el siguiente problema: ¿Cómo influye el juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020?

1.1.2. Formulación de los problemas

1.1.2.1. Problema general

¿Cómo influye el juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020?

1.1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la planificación del juego de roles en la dicción de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020?
- ¿Cómo influye la representación del juego de roles en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020?

- ¿De qué manera interviene la creatividad en la expresión no verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

1.2.2. Objetivos específicos

- Comprobar cómo influye la planificación del juego de roles en la dicción de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.
- Explicar la influencia de la representación del juego de roles en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.
- Identificar de qué manera interviene la creatividad en la expresión no verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

1.3. Justificación de la investigación

Esta investigación se llevó a cabo porque se evidenció y encontró diversos problemas de expresión oral en los estudiantes de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, del nivel secundario. Dicha dificultad ocasionó que muchos estudiantes estuvieran desatentos, sin ganas de participar, de aclarar sus dudas e incluso que se avergonzaran de su habla. Es por ello que, fue muy relevante utilizar la técnica del juego de roles como estrategia didáctica en las clases de comunicación, para que los alumnos puedan solucionar estos problemas de expresión oral.

Prueba de ello es que durante la aplicación de la investigación, en el salón clases del "3ero E", el juego de roles funcionó como un estimulante para mejorar la expresión oral, la imaginación, la reflexión, la empatía y las distintas formas de comunicarse, todo ello, a través de los componentes de dicha estrategia: la planificación, la representación y la creatividad. Los estudiantes planificaban sus representaciones a través de conversaciones en el grupo, creando y practicando guiones; a través de acuerdos para la caracterización y soluciones al problema planteado. Durante la representación, los estudiantes del "3ero E", interpretaban a los personajes matizando la voz, usando mímicas, gestos y posturas; usaban recursos del entorno para mostrar el problema. Asimismo, como las clases fueron virtuales, los alumnos invitaban a sus familiares a participar en sus escenificaciones, mostrando el apoyo de los mismos.

Además, el uso de la voz fue mejorando poco a poco a medida que se involucraban más en las representaciones, de la misma manera, el uso excesivo de las muletillas, la redundancia, problemas en la matización de la voz y algunas faltas en la pronunciación fueron disminuyendo, esto, también fue gracias a las prácticas de la voz con trabalenguas, ejercicios

de vocalización, respiración, y algunos consejos que se les mencionaba practicar antes de las escenificaciones. Así, en el transcurso de cada clase, el juego de roles fue influenciando significativamente en la mejora de la expresión oral, a través del trabajo en equipo, igualmente, a través de los personajes, la organización, los acuerdos, la escenificación, la caracterización, la creatividad y las practicas orales previas a las representaciones. Los estudiantes comprendían mejor los conceptos de los temas impartidos y las participaciones voluntarias se fueron fortaleciendo. Las ideas de los alumnos eran más claras y entendibles a diferencia de los primeros días, comprendieron que expresarse adecuadamente trae múltiples beneficios en la comunicación. Asimismo, comprendieron la importancia de compartir, de expresar sus ideas, de aclarar sus dudas y de comunicarse con una buena fluidez, dicción y un adecuado vocabulario; no solo en las clases de comunicación, sino en las distintas materias. Entendieron que pueden mejorar cada día con una buena práctica, lectura y con el juego de roles como estrategia didáctica.

Cabe añadir que, esta investigación pretende aportar información real y contextualizada acerca del uso del juego de roles como estrategia para la enseñanza. Además, los resultados de esta investigación servirán como aporte para las nuevas investigaciones acerca de esta estrategia didáctica.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

El juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

1.4.2. Hipótesis específicas

- La planificación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la dicción en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.
- La representación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.
- La creatividad en el juego de roles como estrategia didáctica, interviene significativamente en la expresión no verbal en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

1.5.Variables

1.5.1. Clasificación de variables

❖ **Variable independiente**

Juego de roles

❖ **Variable dependiente**

Expresión oral

❖ **Variable interviniente**

- Estrategias motivadoras y ambiente estudiantil
- Estudiantes y docentes
- Contenido de la asignatura

1.5.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGO DE ROLES	El juego de roles para Dosso se entiende como "una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro" (2009, p. 15).	Es una actividad que sirve como estrategia, permitiendo que uno o más estudiantes (jugadores) desempeñen un determinado rol. Lo cual, consiste en crear un clima de confianza en el contexto donde se encuentran los actores; por lo tanto, el estudiante asume un rol protagónico, se preparan para interpretar una puesta en escena, teniendo en cuenta las características de los personajes y hechos de la realidad. Ya que, el rol que cumplen los personajes son hechos reales ocurridos en la sociedad. Se midió la variable a través de la técnica de la encuesta, asimismo, utilizando el instrumento del cuestionario, todo ello referido al juego de roles como una estrategia de aprendizaje para la mejora de la expresión oral.	Planificación	- Selecciona el tema y el propósito. - Escoge el contexto a ser representada. - Identifica a los personajes participantes.
			Representación	- Representa hechos y personajes reales del tema. - Muestra dominio escénico del tema. - Asume las características propias del personaje en el tema.
			Creatividad	- Proponen posibles alternativas de solución al tema representado. - Utiliza recursos no lingüísticos propios de su imaginación. - Enaltece el rol que representa en el tema.

<table>
<tr>
<td>EXPRESIÓN ORAL</td>
<td>Según Ramírez, “la expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje)” (2002, p. 59). Por otro lado, Mostacero (2014) en su investigación sobre la oralidad menciona lo siguiente:

La oralidad consiste en un sistema triplemente integrado, constituido por variados componentes verbales (emisión sonora, decodificación semántica, combinatoria sintagmática, elementos paraverbales, entre otros), por un repertorio kinésico y proxémico y por un sistema semiótico concomitante (dimensión cultural). Por eso mismo, pertenece a un triple plano: un plano verbal o lingüístico, un plano paralingüístico y un plano semiótico-cultural. Esto, lógicamente, determinará la inmensa variedad de posibilidades de comunicación, así como la riqueza de formas y registros, lo cual redunda en textos híbridos y polifónicos. (p. 112)</td>
<td>Es un conjunto de técnicas que determinan las pautas para comunicarse con efectividad, hace referencia a aquella capacidad que tienen las personas en comunicarse, gracias a un conjunto de elementos que permiten expresarse adecuadamente, tales como: la fluidez, la expresión corporal, la dicción y otros elementos más que ayudan a que el mensaje sea claro y preciso.

Esta variable se midió con la técnica de la observación y con el instrumento de la lista de cotejo. Primero, en el pre-test se evidenció una preocupante dificultad en la expresión oral de los estudiantes. Segundo, en el pos-test se evidenció claramente la mejora en la expresión oral de los estudiantes del 3ero E del nivel secundario de la I. E. “Pedro Pablo Atusparia – Huaraz”, ganando un resultado de excelente a 71.4 %.</td>
<td>Dicción</td>
<td>- Articula adecuadamente las expresiones.
- Pronuncia adecuadamente las palabras.
- Entona adecuadamente los mensajes que expresa.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Fluidez verbal</td>
<td>- Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas
- Utiliza un vocabulario acorde a las ideas que expresa
- Expresa con claridad sus ideas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Expresión no verbal</td>
<td>- Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.
- Muestra movimientos corporales adecuados.
- Realiza desplazamiento adecuado según el personaje que representa.</td>
</tr>
</table>

1.6. Metodología de la investigación

1.6.1. Tipo de estudio

Según Bunge (1971), el propósito de una investigación aplicada es dar a conocer o proponer alternativas de solución a ciertas situaciones o problemas identificables. Es por esta razón que, siguiendo a dicho autor consideramos que el tipo de estudio de nuestra investigación es aplicado, de enfoque cuantitativo y de diseño pre experimental. Además, de acuerdo a los resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación, se cuantificaron los valores de manera numérica, y se muestra de la siguiente manera: logro previsto (15 a 20); en proceso (11 a 14) y en inicio (0 a 10), Asimismo, los resultados se expresan en forma de números y porcentajes. Además, por el tiempo de aplicación de la variable: es una investigación de corte transversal, pues para obtener los datos no es necesario estudiarlas a lo largo del tiempo, sino haciendo un corte temporal en el momento en que se realiza la medición de las variables.

1.6.2. El diseño de investigación.

La investigación correspondió al diseño pre experimental, se trabajó con un solo grupo durante la investigación, donde se aplicó un pre test antes del tratamiento, y un post test después de la intervención; estableciéndose así una sola línea, tal como se muestra en el gráfico.

GE O1……..X……..O2

Donde:

GE = Grupo experimental

O = Estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz.

O1 = Medición pre experimental de la variable independiente (pre test).

X = Variable independiente

O2 = Medición post – experimental de la variable independiente (pos test).

1.6.3. Población y muestra

- **Población de estudio**

Ubicándonos en el ámbito de estudio, se consideró como población, un total de 90 estudiantes de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia” Huaraz-Ancash. En este caso están solo los estudiantes de tercer grado de las cinco secciones, A, B, C, D y E.

- Mujeres: 50 estudiantes.
- Varones: 40 estudiantes.
- Total: 90 estudiantes.

- **Muestra de estudio**

La muestra estuvo constituida por estudiantes del tercer grado “E”, quienes fueron elegidos según el bajo nivel de expresión oral. Dichos estudiantes mostraban mayores dificultades en la fluidez verbal, dicción y en la expresión no verbal.

- Total: 14 estudiantes.
- Mujeres: 9 estudiantes.
- Varones: 5 estudiantes.

1.6.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Las técnicas constituyen un conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, una técnica es un recurso fundamental para recolectar información. El investigador busca solucionar un problema, utilizando el instrumento de dicha técnica. Un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso del cual puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos cierta información.

Es por tal motivo que, en esta investigación fueron utilizadas las técnicas de la encuesta y de la observación, lo primero, nos ayudó a recolectar y evaluar la información necesaria para la investigación, lo segundo, nos permitió observar a las personas, fenómenos, hechos, acciones, otros. Para la técnica de la encuesta se utilizó el instrumento del cuestionario y para la técnica de la observación se usó la lista de cotejo; lo primero ayudó en el proceso de aplicación del pre-test y pos-test, mientras que lo segundo, nos brindó información sobre el progreso de los estudiantes durante el tiempo que duró la aplicación de la investigación.

Encuesta

La encuesta fue la técnica que se utilizó para aplicar el cuestionario a los estudiantes, es decir a los estudiantes que conforman en pre-test y pos-test de un solo grupo experimental.

- **Cuestionario**

  El instrumento está conformado por un conjunto de ítems sobre la variable independiente de la investigación. Nos permitió recoger las respuestas de los

estudiantes que respondieron de manera precisa a lo que ellos (as) consideraron pertinente.

La observación

Es un elemento fundamental de todo proceso investigativo, a través de ella se obtuvo información sobre la conducta y comportamiento que los estudiantes manifestaron espontáneamente. En síntesis, esta técnica consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc. Con la finalidad de obtener una información explícita para una investigación que se realiza.

- **Lista de cotejo**

  Es un instrumento de evaluación que sirve como mecanismo de la revisión de aprendizaje de los estudiantes. La lista de cotejo es un instrumento que se utiliza para anotar las observaciones realizadas por los estudiantes del grupo experimental, las cuales contienen una lista de indicadores que están relacionadas con el comportamiento de los estudiantes, esta lista nos permitió tener en cuenta la mejora en la expresión oral, obviamente utilizando la técnica didáctica del juego de roles. Por ello, este instrumento sirve para evaluar el comportamiento de los estudiantes. A continuación se muestra el siguiente cuadro:

Elaboración del instrumento	Salida a la Institución Educativa	Pre-test	Post-test
Se hizo el cuestionario para evaluar a los estudiantes (con el pre-test y el post-test).	La salida a la Institución, fue organizada y planificada con tiempo, la aplicación de la investigación fue mediante el permiso del director de la institución educativa.	En esta etapa, se aplicó el cuestionario a los estudiantes, sin que se haya impartido las clases referido al juego de roles.	En esta etapa, se aplicó el cuestionario, donde los estudiantes ya mostraban conocimiento de lo que consistía el juego de roles, luego de las clases impartidas.

1.6.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis

La técnica de análisis es el proceso de recolección de datos mediante la observación. Por ello, concordando con la idea de Latorre y González, "el análisis de datos es la etapa de la búsqueda sistemática y reflexiva de la información obtenida a través de los instrumentos" (1987, p. 43).

En suma, dicha técnica constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación debido a la implicancia de trabajar los datos en unidades manejables. Por ende, para esta investigación se utilizó el programa de análisis estadístico SPSS 25.

Para la prueba de hipótesis se aplicó la prueba "T" de student, donde se evaluó si los grupos de la muestra difieren entre sí de manera significativa respecto a los medios de

una variable. Esta prueba se identifica por los grados de libertad calculados en la siguiente formula:

$$Gl = (n1 + n2) -2$$

Los componentes de la formula son el tamaño del grupo que se comparan (n1 y n2). La prueba T se utiliza para comparar los resultados del pre-test con los resultados del pos-test. Es así que, dicha prueba nos ayudó a examinar dos hipótesis opuestas sobre una población: la hipótesis nula y la hipótesis alternativa. La hipótesis nula es el enunciado que se probó. Por lo general, la hipótesis nula es un enunciado de que "no hay efecto" o "no hay diferencia". La hipótesis alternativa es el enunciado que se desea poder concluir que es verdadero de acuerdo con la evidencia proporcionada por los datos de la muestra. Un error común de percepción es que las pruebas estadísticas de hipótesis están diseñadas para seleccionar la más probable de dos hipótesis. Sin embargo, al diseñar una prueba de hipótesis, se puede establecer la hipótesis nula como modo desaprobatorio, ya que se establecerá el nivel de significancia para que sea pequeño antes del análisis (por lo general, un valor de 0.05 funciona adecuadamente), y cuando rechazamos la hipótesis nula, tenemos la prueba estadística de que la alternativa es verdadera. En cambio, si no podemos rechazar la hipótesis nula, no tenemos prueba estadística de que la hipótesis nula sea verdadera. En este caso, la prueba de hipótesis sirve de apoyo para poder seguir con el informe de investigación, si la prueba sale menor que 0.05, se entenderá que el trabajo de investigación no tendrá un resultado positivo.

CAPÍTULO II

Marco teórico de la investigación

2.1. Antecedentes de la investigación

a. Internacionales

Mediante la búsqueda de diversas fuentes, se ha podido identificar diferentes autores que trataron y desarrollaron la investigación de juego de roles y la expresión oral. Con la investigación realizada se identificó las relaciones que existen entre las dos variables mencionadas.

Muñoz y Yaguana (2017) "en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: "*Técnica didáctica de juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general*

unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, período 2016-2017, investigación desarrollada en la Universidad de UCE, Quito, Ecuador; cuyo objetivo fue: demostrar la importancia del uso de la técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma Inglés en los estudiantes de primero del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Juan Montalvo", de la ciudad de Quito, período 2016-2017. Es de tipo socio-educativo con un enfoque mixto de carácter descriptivo y sustentado en investigaciones bibliográficas y de campo. Además, en la metodología, se consideró una muestra representativa de la población; ya que el número total de la misma era demasiado extenso. Las técnicas aplicadas fueron la observación a los estudiantes en el aula de clases mediante una lista de cotejo y una entrevista a los docentes con un guion de preguntas abiertas, los cuales fueron utilizados con el fin de obtener la información requerida para esta investigación. Y arribo a la conclusión, que una vez tabulado y analizado los datos se obtuvieron las conclusiones para finalizar con las recomendaciones del problema planteado, y en la medida que el uso del juego de rol sea correctamente planificado y ejecutado, podría mejorar la producción oral del inglés".

También se encontró el antecedente de la variable de la expresión oral.

Ramírez (2017) "en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: "*Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Vision School en el período 2015 – 2016"* investigación desarrollada en la Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador; cuyo objetivo fue: analizar cómo los juegos lingüísticos ayudaron en el desarrollo de

la expresión oral del idioma inglés, las características a modo general se basaron en el desarrollo de componentes fonéticos, fonológicos, léxicos, semánticos, morfosintácticos y estilístico del idioma y de modo más específico se centraron en sub destrezas como: fluidez verbal, precisión, rima y memorización. En la metodología, se persiguió una línea investigativa básica, es decir, sin un fin práctico, pero que buscó incrementar el conocimiento de los principios fundamentales orientado a la aplicación. Del mismo modo, este estudio fue no experimental puesto que se llevó a cabo sin manipular deliberadamente las variables, se basó en la observación del fenómeno en su contexto natural y por lo tanto fue una investigación de campo con carácter descriptivo. La población investigada no fue extensa, por ello, no fue necesario el uso de la muestra y se evaluó a la población en su totalidad, lo que sí se usó como instrumento fue el cuestionario, el cual midió la frecuencia con la cual los juegos lingüísticos son empleados dentro del salón escolar. En síntesis, también, se analizó cómo otros elementos lingüísticos, paralingüísticos y extralingüísticos desempeñan un rol fundamental al momento que los estudiantes se expresan oralmente, permitiendo al docente tener una visión conceptual y cognitiva más amplia al momento de aplicar técnicas que permitan el desarrollo de la expresión oral del inglés".

b. Nacionales

En las investigaciones realizadas a nivel nacional, se pudo apreciar a algunos autores que se enfocaron a realizar investigaciones sobre el juego de roles y la expresión oral.

Gálvez (2018) “en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: “*El juego de roles para mejorar la comprensión lectora en Estudiantes de aulas multigrado de la Institución Educativa N° 38990-3/Mx- de Huantachaca-Huanta-Ayacucho, 2018*” investigación desarrollada en la Universidad de Cesar Vallejo, Lima, Perú; propuso como objetivo: analizar el juego de roles en la comprensión lectora en dicha entidad de estudio, en la metodología, se empleó el diseño de investigación pre experimental de tipo explicativo, sobre una población de 30 (100%) estudiantes, para lo cual se empleó el material experimental de 10 sesiones de aprendizaje. Asimismo, el análisis de los datos considera las tablas de doble entrada de pre y post-prueba, mientras que para el caso del análisis inferencial se ha requerido la aplicación del estadístico Rangos de Wilcoxon en datos ordinales a partir de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov. Los resultados estadísticos a nivel descriptivo demuestran en el pre-test un 57,0% de estudiantes que presentan una comprensión lectora en inicio con calificaciones del sistema vigesimal que oscila de “C” y cuantitativamente de 0 - 10; luego de la aplicación de los juegos de roles, a partir del tratamiento experimental en el post-test, se observa que: el 40,0% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en logro previsto con calificaciones de “A” y cuantitativamente expresadas de 14 – 17. Los resultados obtenidos a partir de la prueba de hipótesis demuestran que la aplicación del juego de roles mejora la comprensión lectora en los estudiantes de aulas multigrado de la Institución Educativa N°38990-3/Mx-P de Huantachaca - Huanta. Resultado que es confirmado según el estadígrafo de Rangos de Wilcoxon, obteniendo una Z calculada de -4,817 que demuestra que la post

prueba es superior a la pre prueba, con nivel de significancia bilateral: p=0.000, valor que es inferior a la región crítica a= 0,05. (p=0.000 < 0,05; Z = -4,817"

Por otro lado, Zamora (2019) "en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: "*Desarrollemos la expresión oral a través de estrategias vivenciales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 043 de Ambo"* realizado en la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", Huánuco, Perú; propuso como objetivo: mejorar la práctica pedagógica con la innovación de estrategias metodológicas adecuadas para desarrollar la expresión oral. En la metodología de la investigación, se ha utilizado el tipo de investigación cualitativa, es decir una investigación de acción pedagógica. Mediante el muestreo no probabilístico elegí un grupo de trabajo conformado por 31 niños y niñas, 10 diarios de campo, un proyecto de aprendizaje, 10 sesiones de aprendizaje y 10 fichas de observación. Todas estas evidencias me permitieron realizar logros sobre mi desempeño docente para finalizar con la triangulación teniendo en cuenta las categorías y subcategorías con sus respectivas fuentes de verificación, arribando con los resultados, se tuvo en cuenta los tres instrumentos como es la ficha de observación de la especialista en acompañamiento, una ficha de observación de la docente de aula y la docente investigadora en donde coincidieron que la docente aplica diversas estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral, llegando a las conclusiones que la aplicación de estrategias de juegos verbales, me permitieron mejorar la expresión oral en los niños y niñas".

Por otro lado Ríos (2016) "en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: "*Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando*

títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Santa Rosa" del distrito de Calleria – Ucayali" investigación desarrollada en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Perú; propuso por objetivo: determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres desarrolla la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 235 "Santa Rosa" de Pucallpa, en el año 2016. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación pre experimental. El diseño específico fue de un solo grupo, se aplicó un pre test antes del tratamiento y un post test después, al mismo grupo. El universo lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico, por ser una muestra muy pequeña de 7 alumnos matriculados. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Para el Plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables. Se hizo uso de la prueba de T de Student para la contrastar la hipótesis. Los resultados obtenidos muestran que en cuanto al logro de aprendizaje en el área de comunicación en el pre-test el 72% de los niños obtuvo B; luego de la aplicación de la estrategia didáctica en 7 sesiones de aprendizaje, se aplicó un post-test, donde el 71% de los estudiantes obtuvieron una calificación de A. Con estos resultados, se concluye que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados, y que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test".

c. Local.

Broncano y Montoro (2017) “en su trabajo de investigación de pregrado, titulada: “*Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, de vicos*” realizado en la Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”, Huaraz, Perú; propuso por objetivo: demostrar la influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusaría” de Vicos. La metodología de la investigación se sustentó en un trabajo de campo experimental, con un diseño cuasi experimental y el tipo de estudio explicativo con datos cuantitativos. Los resultados indican que de la prueba T Student muestran un P value $p = 0, 000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: por ello, arribo a la conclusión, si se emplea eficientemente el juego de roles, entonces mejorará la comunicación oral en el idioma inglés. Esto quiere decir que mejora la capacidad de la expresión oral y mediante ella, el desarrollo de la competencia comunicativa y de sus respectivas habilidades.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego de roles

El juego de roles, como estrategia de aprendizaje, tiene su origen en la representación teatral, sin embargo, su utilidad va más allá de una simple representación de papeles en el aula. Esta viene a ser una herramienta en la que todos los miembros participan activamente mediante una simulación en grupo. La simulación nunca logra reproducir de forma completa las circunstancias reales, pero sí permite aproximarse a ella de forma razonable; especialmente, las simulaciones permiten incluir algunos de los componentes de complejidad que se desean desarrollar, por lo que constituyen un buen sistema para facilitar los aprendizajes orientados a la comprensión y la utilización.

Dosso afirma que, el juego de roles es: "Una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro" (2009, p. 15). En efecto, es una escenificación que se desarrolla de manera improvisada donde los individuos asumen el papel de una situación previamente establecida, en la cual se les brinda algunas pautas que sirve como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación dada: "El juego de roles consiste en dramatizar a personajes de la realidad, a través del dialogo, y la interpretación quizás improvisada, una situación que presente un conflicto con trascendencia moral" (Xus, 1992, p. 63). Xus, hace una mención muy relevante acerca del conflicto, esto es importante porque los participantes deben buscar una solución adecuada y precisa, ya que deberán convencer a los espectadores que tal solución es factible.

Esta técnica grupal aplicada en la educación permite que los maestros desarrollen en sus clases un proceso de aprendizaje más activo, participativo y de cooperación, asimismo, ayuda a que los estudiantes puedan lograr un mejor desenvolvimiento escénico, mejora en la expresión oral y originalidad en sus diversas actuaciones; puesto que, esta técnica invita a cada estudiante crear su propio guion, personaje y un escenario de acuerdo a la situación planteada.

El juego de roles es usado como una estrategia dinamizadora, que abarca diversas situaciones y permite que los participantes puedan disfrutar el aprendizaje mientras hacen uso de su creatividad y expresión gestual. Es tanto los beneficios que trae esta estrategia que ha sido usada en diferentes países demostrando una gran eficacia en su uso, los resultados han sido muy favorables; sin embargo, hay quienes mencionan que, si se hace un uso descontrolado del juego de roles, este podría traer consecuencias de pérdida de identidad personal a los participantes. Pese a que esta teoría no está completamente comprobada, es necesario tomar precauciones para que podamos obtener frutos y no agregar más problemas en el aprendizaje de los escolares.

Si bien es cierto, en las aulas existen diversas estrategias para obtener un aprendizaje significativo y dinámico que conlleve al desarrollo de diversas competencias y capacidades, sin embargo, con el juego de roles, los estudiantes se sentirán en más confianza y desarrollarán otras habilidades a parte de la expresión oral, tales como la empatía, el trabajo en equipo, al autoanálisis y la reflexión sobre los problemas señalados. A parte, el juego siempre ha permitido que el estudiante se adapte mejor a los temas porque involucra la imaginación, la creatividad y la exploración con el entorno a través de los saberes previos. Por ello, concordando con Giménez:

> El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, ayuda a motivar a los alumnos, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores; los estudiantes son capaces de adquirir gran cantidad de información durante el juego y logran procesarlo con una velocidad superior a lo brindado por la enseñanza tradicional. (2010, p. 56).

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite acceder al conocimiento de forma significativa. El estudiante, a partir de su puesta en escena logra crear sus propios conocimientos, adquiriendo gran expresividad y mejorando su vocabulario. Asimismo, el juego de roles permite al estudiante involucrarse y tomar interés, puesto que, su objetivo de esta técnica grupal es ayudar a comprender algunas situaciones a través de la creatividad y el análisis por medio de sus vivencias, afirmación que advierte Vanderslice y García:

> El juego de roles contribuye a aumentar el nivel de potenciación de los participantes porque los anima a recurrir a sus propias vivencias y a sacar sus propias conclusiones, sin que se sientan obligados a revelar mucha información sobre sí mismos. (2006, p. 78).

En tal caso, esta técnica grupal proporciona expulsar información para el análisis y el debate sobre el problema planteado en la clase, accediendo a la confrontación de ideas y facilitando la descripción de una determinada situación desde los diferentes puntos de vista. De la misma manera, esta propuesta plantea trabajar de manera colaborativa en grupo, incluyendo a cada uno de los participantes para desenvolverse en un determinado rol protagónico y defendiendo su postura de acuerdo al problema propuesto.

Esta estrategia es muy divertida porque permite que los estudiantes muestren el desarrollo de sus habilidades artísticas y creativas, mostrando hechos y características que los propios participantes sugieren. Al hacer uso de su creatividad en conjunto con esta estrategia, los estudiantes muestran interés por el nuevo aprendizaje que se les está mostrando, puesto que les permite resolver problemas o desafíos que se les pueda presentar a lo largo de sus vidas.

Por eso, para lograr todos estos beneficios que nos trae el juego de roles, es necesario tomar en cuenta lo que menciona Xus, quien explica metodológicamente el modelo clásico del role-playing en cuatro fases:

> Tenemos en un primer momento: **la motivación**, esta fase consiste en crear un clima de confianza y participación; **la preparación para la dramatización,** el docente acota los datos para las representaciones; la **dramatización,** el estudiante asume un determinado rol teniendo en cuenta aspectos de la realidad y **el debate,** en esta fase se analiza, argumenta y reflexiona acerca de la situación escenificada. (1992, p. 45).

De acuerdo con lo que plantea Xus, es necesario llevar a cabo cada fase de forma correcta, porque de esa forma lograremos obtener resultados favorables. Al mismo tiempo, se debe tomar en cuenta que cuando se pone en práctica el juego de roles, los participantes deben interpretar las características y las funciones de los personajes de forma muy parecida, añadiendo algunos aspectos propios de su imaginación, obviamente, sin alterar los rasgos físicos y emocionales de los personajes.

2.2.1.1. Componentes para la aplicación del juego de roles

2.2.1.1.1. Planificación

Es uno de los momentos más importantes del juego de roles, es decir, saber cómo organizar para realizar una representación correcta en un escenario:

La planificación es aquel proceso en el que se define el curso de la acción y los procedimientos requeridos para alcanzar los objetivos y metas, es decir, es el plan que se instaura de lo que se debe hacer para alcanzar el fin deseado. (Salazar y Romero, 1 de marzo de 2006)

En esta fase, los estudiantes tienen un determinado tiempo para poder identificar o seleccionar a los personajes participantes (según sus características, profesión, sexo, etc.), establecer el propósito y el tema, identificar el contexto y los lineamientos para la situación propuesta. Asimismo, en esta fase, los participantes constituyen y planifican el desarrollo de la representación. Además, permite concebir objetivos que se quiere alcanzar o concretar en la fase de la representación.

2.2.1.1.2. Representación

Xus (1992) determina que la representación es el momento donde los participantes intentan asumir un rol acercándose lo más parecido posible a la realidad. Por otra parte, en esta fase se ve reflejado los acuerdos dados en la planificación, además, se muestra la representación de los personajes y los hechos reales según el tema propuesto. En consecuencia, es aquí donde se evalúa

y se muestra el dominio escénico de los participantes, es decir, se verifica si asumieron los roles de los personajes según la situación planteada.

2.2.1.1.3. Creatividad

Es un pensamiento o imaginación constructiva de crear, innovar y generar ideas para mejorar un problema de acuerdo a un contexto que se plantea. “La creatividad puede ser abordada en diferentes disciplinas, las cuales se pueden ver proyectadas en el campo educativo, mostrando así el proceso de aprendizaje fundamental y transcendente” (Pico, 20 de setiembre de 2020).

Entonces, podemos afirmar que la creatividad es una capacidad que permite generar ideas nuevas o conceptos, añadiendo como estrategia recursos no lingüísticos propios de su imaginación. Asimismo, esta capacidad es un componente esencial en el juego de roles, ya que los participantes pueden generar ideas que conllevan a dar alternativas de solución al problema o situación planteada,

2.2.1.2. El juego de roles como estrategia didáctica

En un ámbito educativo podemos encontrar múltiples estrategias que son propuestas por los mismos docentes, estrategias que permiten que los aprendizajes de los estudiantes sean mucho más significativos; sin embargo, existen otros contextos educativos donde el escaso recurso didáctico es una realidad. Y una de las capacidades más afectadas en los estudiantes que pertenecen a dichos centros educativos es la expresión oral. Es por ello que la técnica de juego de roles es muy usada en algunos centros educativos de mayores prestigios. Dicha técnica como estrategia didáctica ha permitido en muchos contextos

educativos, desarrollar la capacidad de comunicación en los estudiantes, por ello, siguiendo a Cassany, Luna y Sanz:

> Los juegos de roles pueden plantear cualquier situación comunicativa, tratan todo tipo de temas y pueden tener tantos participantes como sea conveniente, también menciona que las ventajas de la técnica residen en que los alumnos se impliquen en cuerpo y alma, que es muy rentable lingüísticamente (los alumnos actúan el 100 % del tiempo) y que ofrecen oportunidades verosímiles de usar la lengua. (2003, p. 157)

Por otro lado, la comunicación en equipo es otro aspecto importante que se trabaja en esta estrategia didáctica. Los integrantes deben intercambiar ideas sobre lo que se puede incluir durante la representación, además, es posible conectar propuestas para llegar una solución ante el problema planteado. Es por ello que durante el acto, los participantes deben exponer sus ideas de forma clara y coherente para que los oyentes comprendan el mensaje que se quiere dar.

Ante esto, es preciso señalar que sin una adecuada comunicación no sería posible desarrollar con éxito el juego de roles. Por ello, teniendo en cuenta lo que expone Baralo: "La comunicación oral implica que las oraciones que se expresan están entrelazadas con una enorme base de datos mental, entretejidas de una manera muy completa, de manera que el interlocutor pueda establecer relaciones entre lo que ya conoce" (1999, p. 166). Esto contrasta lo que Cassany, Luna y Sanz intentan emplear con el juego de roles, ya que con esta técnica busca que el estudiante exprese sus ideas, pensamientos, actitudes, experiencias y su creatividad para alcanzar una adecuada competencia comunicativa

mediante la ya mencionada técnica grupal. Además, si se hace un uso adecuado del juego de roles, el estudiante podrá crear un ambiente sociable con sus compañeros y con el docente, porque lo que se requiere es que la enseñanza y el aprendizaje puedan estar relacionados mediante un ambiente participativo y activo, donde en cada clase el estudiante pueda aportar, añadir o dar su opinión de forma fluida, sin recaer en las constantes redundancias o repetir las palabras sin ni siquiera haber comprendido el propósito de la sesión.

El juego de roles no solo ayuda a representar situaciones de la realidad, sino también a que el estudiante pueda tomar decisiones importantes en su vida, y que su nivel de desarrollo en sus competencias y capacidades sea de un nivel mucho mayor, por eso, siguiendo Cassany, Luna y Sanz:

> La vida actual exige un nivel de comunicación oral tan alto como de redacción escrita. Una persona que no pueda expresarse de manera coherente y clara, y con una mínima corrección, no sólo limita su trabajo profesional y sus aptitudes personales, sino que corre el riesgo de hacer el ridículo en más de una ocasión. (2003, p. 135).

Entonces, el juego de roles como estrategia didáctica para el mejoramiento de la expresión oral es sumamente importante para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, porque ayuda a los participantes a expresarse mejor y a enfrentarse sin miedo a cualquier evento o situación que se presente a lo largo de sus vidas.

2.2.1.3. Importancia del juego de roles

El juego de roles es muy importante en la educación, ya que los estudiantes desde temprana edad realizan este tipo de actividades, donde logran explayarse y abrir su mente en el mundo existente, así descubren qué es lo que gustan en sí para su futuro, para López: "El juego por lo tanto es social por su origen y por su naturaleza. Su origen está relacionado con unas condiciones sociales muy concretas de la vida del niño y no con la acción de la energía instintiva interna" (1997, p. 100).

Para los estudiantes, el juego tiene siempre un aspecto positivo, en la que se construye su desarrollo haciendo uso de los recursos disponibles del ambiente que lo rodea, para ellos es sin duda una situación privilegiada. Las investigaciones contemporáneas indican que el juego tiene importancia en el desarrollo cognitivo social y moral. El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los docentes deben asumir y tomar en cuenta en sus programaciones de clases, pues el juego no es propio ni exclusivamente del niño, es también de todos los adolescentes y por qué no decir, de todos los hombres, y se revela como un gratificante medio para adquirir habilidad cognoscitiva y moral. De la misma manera, la situación de ficción y los papeles que el estudiante cumple, son los componentes esenciales del juego, allí aprende a regular su comportamiento, aprende a respetar diversas reglas, respetar a sus semejantes, y a someter sus impulsos y deseos en función de los roles que va a representar. Por eso, cuando hablamos de juego de roles nos referimos a la técnica utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental, que también es una herramienta particularmente útil para desarrollar la empatía y comprender los puntos de vista de otras personas; esta flexibilidad de pensamiento es el pilar de todas las actividades para resolver diversos problemas.

2.2.1.4. Tipos de juego de roles

El juego de roles, se puede apreciar mediante situaciones en que se representa las caracteriza y roles de una persona, por ello mencionamos dos tipos de juegos de roles que nos proponen Cassany Luna y Sanz:

a) **Planeado,** donde el coordinador tiene objetivos específicos previstos, roles definidos, una situación planificada. (2003, p. 156).
b) **Espontáneo,** menos estructurado, menos formal, aunque el coordinador aún debe tener los objetivos del grupo en mente. Para ser efectivo el juego de roles debe ser una situación realista a fin de que el participante pueda meterse en su rol completamente, entonces utilizará sentimientos y reacciones reales (pero no necesariamente personales). (2003, p. 156).

2.2.2. Expresión oral

Todas las personas vivimos en un mundo donde el uso del lenguaje oral se ha convertido en una herramienta indispensable para el desarrollo de la sociedad. Día a día usamos el lenguaje para expresar hechos, sentimientos, deseos, problemas, necesidades y otros temas que son de interés común. El uso del lenguaje oral va acompañado de otros recursos que permiten que la comunicación sea adecuada y aceptable. Algunos de estos recursos son los gestos, las mímicas, el volumen de la voz, el ritmo y la musicalidad. Además, es necesario mencionar que para la comprensión de los significados durante una comunicación, es menester que tanto el emisor como el receptor hagan uso de una misma lengua. Es por ello que Ramírez define la expresión oral de la siguiente manera:

La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de

lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje). (2002, p. 59)

Por otro lado, siguiendo a Mostacero en su investigación sobre la oralidad:

> La oralidad consiste en un sistema triplemente integrado, constituido por variados componentes verbales (emisión sonora, decodificación semántica, combinatoria sintagmática, elementos paraverbales, entre otros), por un repertorio kinésico y proxémico y por un sistema semiótico concomitante (dimensión cultural). Por eso mismo, pertenece a un triple plano: un plano verbal o lingüístico, un plano paralingüístico y un plano semiótico-cultural. Esto, lógicamente, determinará la inmensa variedad de posibilidades de comunicación. (2011, p. 112)

De esta manera podemos afirmar que para lograr una buena comprensión del discurso, es pertinente el uso adecuado de la expresión oral, tomando como referencia los diversos elementos y recursos del lenguaje.

Por otra parte, Cassany, Luna y Sanz plantean que: "La expresión oral influye en habilidades específicas, como la producción real del discurso, o sea, la pronunciación de las frases y palabras que vehiculan los significados" (2003, p. 146*).* Esto implica que cada palabra expresada debe tener relación con la otra, y así poder afirmar que una persona posee una correcta dicción al momento de exponer un discurso. Asimismo, cuando las personas expresan sus ideas, también incluyen los aspectos no verbales en la comunicación, ya que esto permite que el mensaje se comprenda mejor.

En el contexto estudiantil, encontramos una enorme interacción comunicativa, los escolares invierten gran parte de su tiempo en la escuela comunicándose. En este ámbito se debe

fortalecer los diversos problemas de la expresión oral a través de diversas técnicas y estrategias para mejorar el uso del lenguaje.

Un problema en común que tienen muchos estudiantes para expresarse adecuadamente, es sin duda alguna la interferencia lingüística, este hecho, dificulta varios aspectos en el habla, pero uno que preocupa muchísimo y desata la burla de los compañeros es la inadecuada pronunciación de algunos fonemas, asimismo, la mala estructuración de las oraciones en la lengua que no es la materna. La preocupación se desata en algunos docentes, por eso brindan algunos consejos para corregir este problema lingüístico, pero resulta que ello no es suficiente para mejorar la expresión oral. Por eso, es necesario que el docente haga uso de algunas estrategias que permita que los estudiantes interactúen y mejoren su habla con el tiempo, también, es menester que el maestro involucre a todos los estudiantes en las participaciones y que sepa cómo ayudarlos en caso de encontrar problemas en la expresión oral:

> Una de las tareas del maestro es cambiar las actitudes y hacer ver a los alumnos la relevancia de lo oral en la vida cotidiana y el gran beneficio que pueden obtener de los diversos ejercicios que se harán en clase; ayudarles a darse cuenta de las cosas que hacen mal, que podrían hacer mejor y que revertirían en su comunicación diaria. (Cassany, Luna y Sanz, 2003, p. 150).

Cabe reafirmar que, para comprender el mensaje durante una comunicación es preciso que los hablantes expresen sus ideas debidamente relacionadas, tomando en cuenta los aspectos o elementos ya mencionados por los autores, sumándose también a ello una correcta dicción y fluidez verbal.

2.2.2.1. Características importantes de la expresión oral

2.2.2.1.1. Aspectos no verbales

La comunicación no verbal es un fenómeno que se estudiaba en la antigüedad. Numerosos teóricos de la época como Homero, Platón, Aristóteles o Cicerón comenzaron a reflejar en sus obras aportaciones que hacen referencia a diversos aspectos que componen la comunicación no verbal:

> En particular, se realizaron estudios sobre las descripciones de rasgos físicos, la importancia del rostro en el conocimiento de la urbe e incluso analizaron los gestos y movimientos en relación con la oratoria estableciéndolo como un lenguaje universal, con sus diversas connotaciones. (Domínguez, 2009, p. 4)

La comunicación no verbal es muy importante en la expresión oral, ya que siempre lo usamos en cualquier evento donde surja una conversación; si no existieran los aspectos no verbales, la comunicación sería de poco agrado y el mensaje tardaría en ser comprendido.

- **Elementos kinésicos**

Este elemento estudia el lenguaje corporal, los gestos, la comunicación facial, etc. Las personas al momento de conversar con alguien utilizan siempre estos recursos. Estos individuos no son ajenos de utilizar el lenguaje corporal, pues lo usan cuando se desplazan de un lugar a otro. Otro elemento importante son los gestos, porque resultan infaltables para complementar la conversación, también una sonrisa o un guiño de ojo puede significar un elemento de comunicación

entre el emisor y receptor. Dentro de los elementos kinésicos se hablará más del poder de los gestos, ya que estos y el lenguaje corporal son más utilizados en el mundo. Utilizamos los gestos a diario, de una forma casi instintiva:

> El mundo es una enorme montaña de gestos animados: policía de tráfico, vendedores ambulantes, conductores de los autobuses, profesores, niños en las zonas de juego, atletas que se abrazan con efusión, puños cerrados. Todas las personas del planeta usan sus manos, cabezas y cuerpos para comunicarse de una forma expresiva, ya que, sin los gestos, el mundo sería estático y falto de color. (Roger, 1993, p. 5).

Esto implica que los gestos son muy importantes para poder comunicarse sin barreras ni prohibición de otras personas, ya que el lenguaje kinésico se utiliza el 50 % en el mundo para poder expresarse en la vida cotidiana. Los gestos y el lenguaje corporal son conocidos como lenguaje silencioso, ya que, sin utilizar el lenguaje verbal, las personas no pueden comunicarse con sus seres similares.

2.2.2.1.2. Dicción

Según la sociolingüística, la dicción es una variación lingüística desde un plano fonético, ya que consiste en articular correctamente los sonidos del habla mediante los órganos de la voz:

> La dicción es la forma de emplear las palabras para formar oraciones, ya sea de forma hablada o escrita. Se habla de buena dicción cuando el empleo de dichas palabras es correcto y acertado en el idioma al que estas pertenecen, sin atender al contenido o significado de lo expresado por el emisor. (Ruíz, 2011, p. 10)

Entonces, la dicción es apropiada cuando se pronuncia y articula correctamente las palabras, respetando las pausas y los matices de la voz. Tener una dicción acertada hará que la comunicación sea eficaz y entendible, para ello, es preciso evitar los vicios de dicción, tales como: “vistes”, “nadies”, “tualla”, “de mi pecho su atrás”, “fegar” (a la vez de jugar), etc.

Aunque en el mundo no existe persona alguna que tenga un habla perfecto, es necesario mejorar e intentar corregir de forma adecuada estos problemas de dicción que con el tiempo podrían limitar de alguna manera el progreso de las personas en la sociedad, más aún de los escolares; por ejemplo, si durante una entrevista de trabajo no se comunican bien, será muy probable que no sean contratados debido a que no muestran seguridad y no se expresan adecuadamente. Otro ejemplo, es que si estos errores continúan, también podrán tener problemas en la universidad, asimismo, presentarán dificultades para asumir retos que conlleven a expresarse ante un público.

Por eso, si en un salón de clase, los estudiantes presentan preocupantemente algunos vicios de dicción (vulgarismo, cacofonía, redundancia, dequeísmo, etc.), es preciso que el docente se involucre en ayudar a los alumnos de forma pertinente, sin corregir estos problemas frente a los demás, ni señalando al individuo. Esto, para evitar futuras agresiones o bajas en la autoestima, al menos, se recomienda no hacerlo de forma tradicional, ya que este tema podría tratarse de forma pertinente, aconsejando a los estudiantes sobre la práctica constante en la lectura, práctica en la oralidad, ejercicios de vocalización, uso de trabalenguas y uso de la técnica del lápiz. También, es necesario que el docente trate en el salón de clases estos

problemas, enfocando temas sobre los falencias de la expresión oral; indirectamente, estará incentivando a los estudiantes a reflexionar y reconocer algunos usos erróneos en su habla. Podría también, aplicar algunas estrategias o dinámicas que les permita a los escolares expresarse sin temor. Por lo tanto, como se mencionó anteriormente, no existe ninguna persona que hable perfectamente en el mundo, sin embargo, la dicción apropiada podría lograrse con el tiempo, con constante práctica y dedicación.

2.2.2.1.3. Fluidez verbal

Implica expresar correctamente las ideas durante la comunicación. Por ello, Machacuay, Bastidas y Medina mencionan que:

> En lingüística, es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez viene dada en tres áreas: capacidad para crear o reproducir ideas (área creativa), capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística), capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica). (2016, p. 18)

La fluidez es un aspecto muy importante en la comunicación oral, por eso es necesario tomar en cuenta las tres áreas ya mencionadas por el autor, asimismo, si se pretende contar con este aspecto de la comunicación, es preciso ordenar nuestras ideas para comunicarnos con claridad y espontaneidad.

2.2.2.2. Importancia de la expresión oral

Las personas tienen distintas formas de hablar porque todos están inmersos en diferentes ámbitos socioculturales. El hombre da a conocer su identidad a partir del uso que le da a su lengua. Por ello, la vida actual exige un nivel de expresión oral más eficaz para poder relacionarse, una persona que no puede hablar bien, tendrá dificultad en el campo académico o en su trabajo.

Es por eso que en las escuelas se debe enseñar la importancia de expresarse adecuadamente, mostrándoles que con perseverancia y buenas prácticas pueden salir adelante y mejorar día a día en su expresión oral. Por ello, también apoyamos lo afirmado con lo que mencionan Machacuay, Bastidas y Medina en lo siguiente: "Necesitamos estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás" (2016, p. 16). Además de ello, para una adecuada comunicación se requiere de los aspectos generales de la expresión oral. Algunos aspectos importantes para una adecuada comunicación son los siguientes:

- Articulación correcta, de modo que la pronunciación sea clara y pertinente en una conversación.
- Entonación adecuada al momento de crear el discurso.
- Fluidez en la expresión de ideas y buena dicción.
- Adecuado uso de lenguaje kinésico, paralingüístico y extralingüístico.
- Claridad en las ideas, coherencia y adecuación del texto oral.

2.2.2.3. Dificultades en la expresión oral

A veces las personas presentan temor durante una comunicación, por ejemplo, cuando un docente pregunta a un estudiante si comprendió el tema, este le responde de manera cuidadosa por temor a equivocarse o decir alguna palabra equivocada. Algunos en cambio, prefieren no responder. En otros casos, el estudiante ordena sus ideas, conoce el tema, pero cuando llega el momento de responder, lo dice con enunciados cortos, omitiendo algunas palabras por el miedo a expresarse inadecuadamente:

> Existen algunas dificultades de índole lingüística o afectiva durante las actividades de expresión oral en clase: el miedo de cometer errores, el vocabulario (encontrar o recordar el vocabulario adecuado), el miedo de hablar en público en general, porque no sé reaccionar y responder rápidamente, miedo de la reacción del profesor, el miedo de la reacción de los compañeros, la pronunciación y la entonación, porque el tema es demasiado personal, la fluidez. (Machacuay, Bastidas y Medina, 2016, p. 17)

Por eso, para poder expresarse mejor se requiere de una práctica constante. Por otro lado, para mejorar la expresión oral se necesita leer a diario diferentes libros que se tenga al alcance, o leer informaciones en páginas webs, para que de tal forma se pueda mejorar la capacidad de expresión oral. Incluso se puede incorporar algunas técnicas como el lápiz, donde este es sostenido por los dientes mientras se realiza el acto del habla. Por último, los trabalenguas, y la lectura en voz alta son otros métodos para mejorar la dicción.

2.2.3. El juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral

Un juego de rol es la representación de un problema o situación, donde los estudiantes asumen el papel o rol de ciertos personajes reales. Para realizar esta actividad los estudiantes hacen uso de los recursos del lenguaje que precisa el Minedu (2013):

- **No verbales:** Cinésicos (gestos, postura, sonrisa, mirada, otros.); Proxémicos (distancias, desplazamientos, etc.).
- **Verbales:** Rimas, comparaciones, metáforas, ironías, ejemplificaciones, etc.
- **Paraverbales**: Volumen, intensidad, pausas, silencios, tono, timbre, otros.

Todo ello para lograr una mejora en la expresión oral. Consideramos eficaz a la comunicación en el que se trasmite ideas con claridad y fidelidad a nuestro pensamiento, adaptar el registro al interlocutor o auditorio, y utilizar los recursos de apoyo apropiados en las situaciones que lo necesiten.

Además, el proceso de construcción del lenguaje está estrechamente ligado a la necesidad de comunicación y a la estimulación del medio; por esto, resulta indispensable que la escuela ofrezca variadas, auténticas y significativas experiencias comunicativas en diversas situaciones y con distintos propósitos e interlocutores. Por otro lado, estimular a los estudiantes permitirá crear un clima de confianza en el aula, ya que lo que se busca es que cada participante pueda asumir un rol de manera creativa, teniendo en cuenta aspectos de la expresión oral que puedan enriquecer su competencia comunicativa.

Gracias al juego de roles en el ámbito educativo, los estudiantes logran desarrollar la capacidad de expresar ideas y emociones con claridad, haciendo uso de la coherencia, fluidez y dicción, por supuesto, esto implica, evitar las contradicciones y los vacíos de información,

ya que la cohesión consiste en relacionar las ideas usando conectores y referentes pertinentes según el tipo de texto oral. El vocabulario apropiado implica usar las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema, ya sea cotidiano, especializado, etc.

2.3. Definición conceptual

Adecuación: para Plaza consiste básicamente en adaptar correctamente el texto a la situación comunicativa en la que se desarrolla. En la composición de los textos entran en juego la creatividad y la toma de decisiones por parte de su emisor, este ha de saber, por tanto, cuáles son las particularidades de esa situación comunicativa y adaptar su texto a ellas. (2013, p. 13)

Coherencia: según Plaza "En un texto, la coherencia es aquella propiedad que hace posible que el texto posea una estructura semántica, es decir, que el texto tenga un significado unitario que el lector pueda comprender y no resulte una serie de frases sin conexión alguna" (2013, p. 1).

Creatividad: para Pico (20 de setiembre de 2020) La creatividad puede ser abordada en diferentes disciplinas, las cuales se pueden ver proyectadas en el campo educativo, mostrando así el proceso de aprendizaje fundamental y transcendente.

Dramatización: Ansó, define la dramatización como "un proceso activo que da forma y situaciones realistas, es decir, convierte a la realidad actual o visualiza ahora aquello que se transmite teóricamente desde el pasado por medio de textos" (2013, p. 24).

Dicción: La dicción es la forma de emplear las palabras para formar oraciones, ya sea de forma hablada o escrita. Se habla de buena dicción cuando el empleo de dichas palabras es correcto y acertado en el idioma al que estas pertenecen, sin atender al contenido o significado de lo expresado por el emisor. (Machacuay, Bastidas y Medina, 2011, p. 10)

Expresión oral: según Ramírez, "La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje)" (2002, p. 59).

Juego de roles: para Dosso se entiende como: “Una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro” (2009, p. 15).

Fluidez verbal: En lingüística, la fluidez es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. (Machacuay, Bastidas y Medina, 2016, p. 18)

Kinésico: El mundo es una enorme montaña de gestos animados: policía de tráfico, vendedores ambulantes, conductores de los autobuses, profesores, niños en las zonas de juego, atletas que se abrazan con efusión, puños cerrados. Todas las personas del planeta usan sus manos, cabezas y cuerpos para comunicarse de una forma expresiva, ya que, sin los gestos, el mundo sería estático y falto de color. (Roger, 1993, p. 5)

Lenguaje verbal: para Fonseca **“**corresponde al lenguaje construido por palabras. Los sonidos que emanan de nuestra boca, es decir, este tipo de lenguaje es un sinónimo de comunicación verbal” (2005, p. 45).

Lenguaje no verbal: según Poyatos, el lenguaje no verbal está compuesto por todos aquellos elementos que acompañan al lenguaje verbal y es una convención social más o menos uniforme y estable. La principal característica de este lenguaje es que los signos que lo conforman corresponden recíprocamente al número de significados, es decir, el número de signos es igual al número de cosas que requieren designarse. No se permite alguna otra interpretación y este lenguaje necesita ser visualizado y únicamente está compuesto por significantes. (1994, p. 68)

Representación: Xus (1992) determina que la representación de roles es el momento donde los participantes intentan asumir un rol acercándose lo más parecido posible a la realidad.

Planificación: Según Salazar, D., Romero, G. (1 de marzo de 2006) la planificación como aquel proceso en el que se define el curso de la acción y los procedimientos requeridos para alcanzar los objetivos y metas, es decir, es el plan que se instaura de lo que se debe hacer para alcanzar el fin deseado.

CAPÍTULO III

Resultados de la investigación

3.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo se realizó en la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia”, de la provincia de Huaraz; la cual se desarrolló en coordinación con la dirección de dicha institución. Los temas se desarrollaron en diferentes sesiones de clases, cada uno en un aproximado de 2 horas pedagógicas. El desarrollo de las sesiones comenzó el 13 de noviembre y culminó el 21 de diciembre del año 2020; se contó con la participación de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria, particularmente con los de la sección E, como se indica en la muestra. El objetivo fue, mejorar su expresión oral en base a la estrategia

didáctica llamada juego de roles, por lo que el grupo experimental de estudiantes estuvo conformado por un total de 14 alumnos.

El diseño y la validación de instrumentos consistieron en la elaboración de los test: cuestionario y la lista de cotejo. El cuestionario consistió en 10 preguntas, de acuerdo a las dimensiones planteadas en la variable independiente: juego de roles. La lista de cotejo consistió en 9 criterios, de acuerdo a las dimensiones planteadas en la variable dependiente: expresión oral.

Las sesiones de clases se desarrollaron en base a la enseñanza de los juegos de roles como estrategia didáctica, siendo desarrolladas de manera pertinente, así como para la expresión oral. La fase de diseño y aplicación de la fase de experimentación pedagógica consistió en el desarrollo de ocho sesiones en los dos meses que hizo la aplicación en la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" Huaraz, cada sesión de 90 minutos. El método de la aplicación de la investigación fue, de manera virtual, ya que se hizo justamente en tiempos de la pandemia "COVID-19", por ello, no se pudo hacer de manera presencial; sin embargo la aplicación de forma virtual no se nos hizo tan dificultoso porque tuvimos a la colaboración y disposición de los estudiantes, quienes hicieron notar su cambio en cada clase, con ideas claras, con sus participaciones, preguntas, con una mejor comunicación entre estudiante y docente, cuando hacían uso de un mejor vocabulario y mostraban una mejor fluidez y dicción en sus expresiones orales. También, se observó una gran mejora en sus aprendizajes, ya que, en las prácticas y evaluaciones orales, referidos a los temas, obtuvieron buenas calificaciones.

Para estas clases se usó la aplicación de ZOOM y MEET, además de ello, se utilizó las redes sociales como Messenger y whatsApp.

3.2. Presentación de resultados y análisis de los datos

Para la presentación de los resultados del análisis de datos, se ha considerado cuatro momentos, en consideración al objetivo general y los específicos planteados en la presente investigación, respecto a los juegos de roles (variable independiente) para la expresión oral en sus tres dimensiones:

a. Influencia de los juegos de roles en la dimensión dicción de la expresión oral.

b. Influencia de los juegos de roles en la dimensión fluidez verbal de la expresión oral.

c. Influencia de los juegos de roles en la dimensión expresión no verbal de la expresión oral.

3.2.1. Resultado por instrumento

En el estudio de la variable independiente: estrategia didáctica (juego de roles), se tomó en cuenta la evaluación previa a los estudiantes respecto a dicha estrategia para su análisis antes de iniciar la experimentación. Esta evaluación consistió en la aplicación de un cuestionario estructurado (instrumento) con 10 preguntas para medir los conocimientos previos a la estrategia, con la validación del instrumento y la confiabilidad realizada a través del estadístico del Alfa de Cronbach, cuyo resultado del coeficiente fue de 0,726.

Medición previa de los conocimientos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,726	10

Valor que nos indica una confiabilidad buena para la aplicación del instrumento

Variable dependiente:

Inicio : 03 puntos

Proceso : 04 puntos

Satisfactorio : 05 puntos

Excelente : 06 puntos

3.2.1.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego de roles como estrategia didáctica

Se realizó el análisis descriptivo de la estrategia didáctica el juego de roles, considerados en el instrumento de la encuesta, antes y después de realizar el ensayo en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia"; considerando cada pregunta de dicho cuestionario como conocimiento de la estrategia (Pre-test y Post-test).

Tabla 1

Respuestas de las preguntas referente al conocimiento de juego de roles como estrategia didáctica en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" Huaraz, 2020.

(Pre-test)

CONOCIMIENTO DE LA ESTRATEGIA (PRE_TEST)	Frec/ %	Siempre	A veces	Nunca
1. ¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?	Frec	0	10	4
	%	0.0%	71.4%	28.6%
2. ¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?	Frec	0	10	4
	%	0.0%	71.4	28.6
3. ¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?	Frec	0	12	2
	%	0.0	85.7	14.3
4. ¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?	Frec	3	10	1
	%	21.4	71.4	7.1
5. ¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?	Frec	10	4	0
	%	71.4	28.6	0.0
6. ¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?	Frec	0	12	2
	%	0.0	85.7	14.3
7. ¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?	Frec	7	7	0
	%	50.0	50.0	0.0
8. ¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?	Frec	3	11	0
	%	21.4	78.6	0.0
9. ¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?	Frec	2	12	0
	%	14.3	85.7	0.0
10. ¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?	Frec	4	10	0
	%	28.6	71.4	0.0

Fuente. - Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Descripción:

Se aprecia que, de todas las preguntas del cuestionario, predomina la opción "A veces" (lo realizan en forma parcial o conocen poco), seguida de la opción "Nunca" (no realizan o no conocen o no se les enseñó) respecto a la estrategia didáctica. Con ello, se

observa que los estudiantes no tienen o no cuentan con un nivel de conocimiento adecuado respecto al juego de roles como estrategia didáctica.

Tabla 2

Respuestas de las preguntas referente al conocimiento de juego de roles como estrategia didáctica en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" Huaraz, 2020.

(Post-test)

CONOCIMIENTO DE LA ESTRATEGIA (Post-test)	**Frec/ %**	**Siempre**	**A veces**	**Nunca**
1. ¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?	Frec	3	11	0
	%	21.4%	78.6%	0.0%
2. ¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?	Frec	3	11	0
	%	21.4%	78.6%	0.0%
3. ¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?	Frec	2	12	0
	%	14.3%	85.7%	0.0%
4. ¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?	Frec	8	6	0
	%	57.1%	42.9%	0.0%
5. ¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?	Frec	0	14	0
	%	0.0%	28.6%	0.0%
6. ¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?	Frec	5	9	0
	%	35.7%	64.3%	0.0%
7. ¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?	Frec	11	3	0
	%	78.6%	21.4%	0.0%
8. ¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?	Frec	0	14	0
	%	0.0%	100%	0.0%
9. ¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?	Frec	12	2	0
	%	85.7%	14.3%	0.0%
10. ¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?	Frec	11	3	0
	%	78.6%	21.4%	0.0%

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Descripción:

En esta etapa donde los estudiantes respondieron a las preguntas del cuestionario, se observa que ninguno de ellos ha marcado la opción “Nunca”, seguida de la opción “A veces” o “Siempre” (ya se aprecia que conocen la estrategia) y pueden aplicarla. Todo esto se comprueba que los estudiantes considerados como unidades de estudio, ya cuentan con un nivel de conocimiento adecuado respecto al juego de roles como estrategia didáctica.

Tabla 3

Opción de respuestas sobre el conocimiento de juego de roles como estrategia didáctica en los estudiantes del tercer grado “E” en la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz.

Opción	Pre-test	Post-test
Siempre	20.7%	59.3%
A veces	70.0%	40.7%
Nunca	9.3%	0.0%
Total	**100.0%**	**100.0%**

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

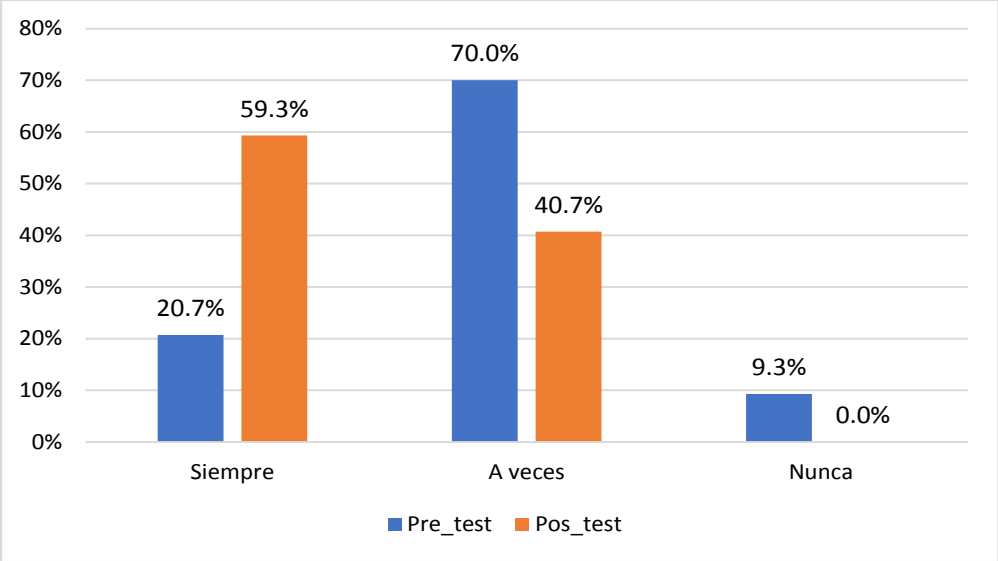


Figura 1: Porcentaje de estudiantes según conocimiento de los juegos de roles como estrategia didáctica, pre-test y post-test.

Descripción:

En la presente figura se aprecia el resultado comparativo del pre-test y post-test del grupo experimental; en ella se observa que los que respondieron "Siempre", fue el 59.3% en el post-test, mientras que en el pre-test solo fue de 20.7%. Así mismo, el 70% de estos estudiantes que respondieron como "A veces" en el pre-test, el 40.7% lo hicieron para el post-test. Y finalmente el 9.3% en la evaluación del pre-test afirmaron que "Nunca" lo han desarrollado o lo han conocido la estrategia didáctica de juego de roles.

3.2.1.2. Variable dependiente: expresión oral

A. Análisis de los resultados del pre-test

Tabla 4

Resultado del pre test en la expresión oral en los estudiantes del tercer grado “E” de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia” Huaraz, 2020.

Categoría	**Resultado Pre test**	
	Frecuencia	**%**
Inicio	8	57.1
Proceso	3	21.4
Satisfactorio	3	21.4
Total	14	100

Fuente. - Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

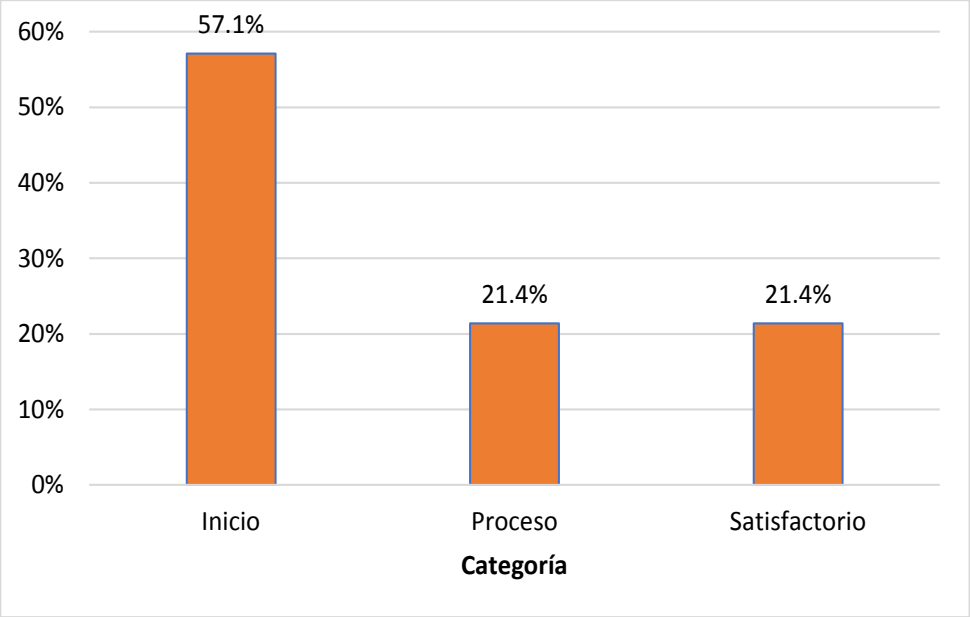


Figura 2: Porcentaje de estudiantes según resultado por categoría en la expresión oral en el pre-test.

Descripción:

En la figura se aprecia que en el pre test más del 50% obtuvieron un resultado en la categoría de inicio y en similar porcentaje del 21.4% en la categoría de proceso y satisfactorio.

B. Análisis de los resultados del post test

Tabla 5

Resultado del post test en la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" Huaraz, 2020.

Categoría	Resultado (Post-test)	
	Frecuencia	%
Proceso	1	7.1
Satisfactorio	3	21.4
Excelente	10	71.4
Total	14	100

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

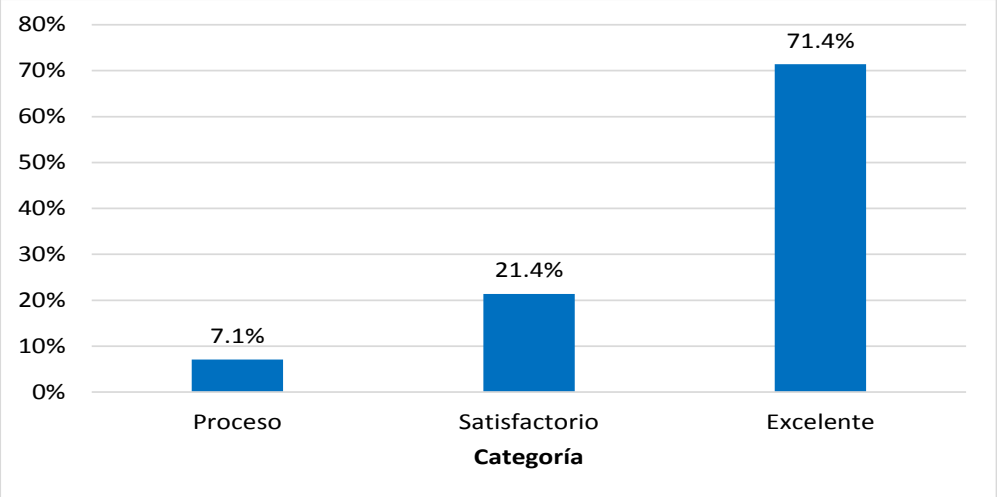


Figura 3: Porcentaje de estudiantes según resultado por categoría en la expresión oral en el post-test.

Descripción:

En la figura se aprecia que en el post-test el 71.4% de los estudiantes obtuvieron un resultado en la categoría excelente debido a la capacitación de la estrategia didáctica le facilitó la comprensión de los temas, seguido de la categoría satisfactorio con el 21.4% que todavía se encuentra en un nivel aceptable y solo el 7.1% en proceso.

C. **Análisis comparativo de resultados del grupo experimental pre y post-test**

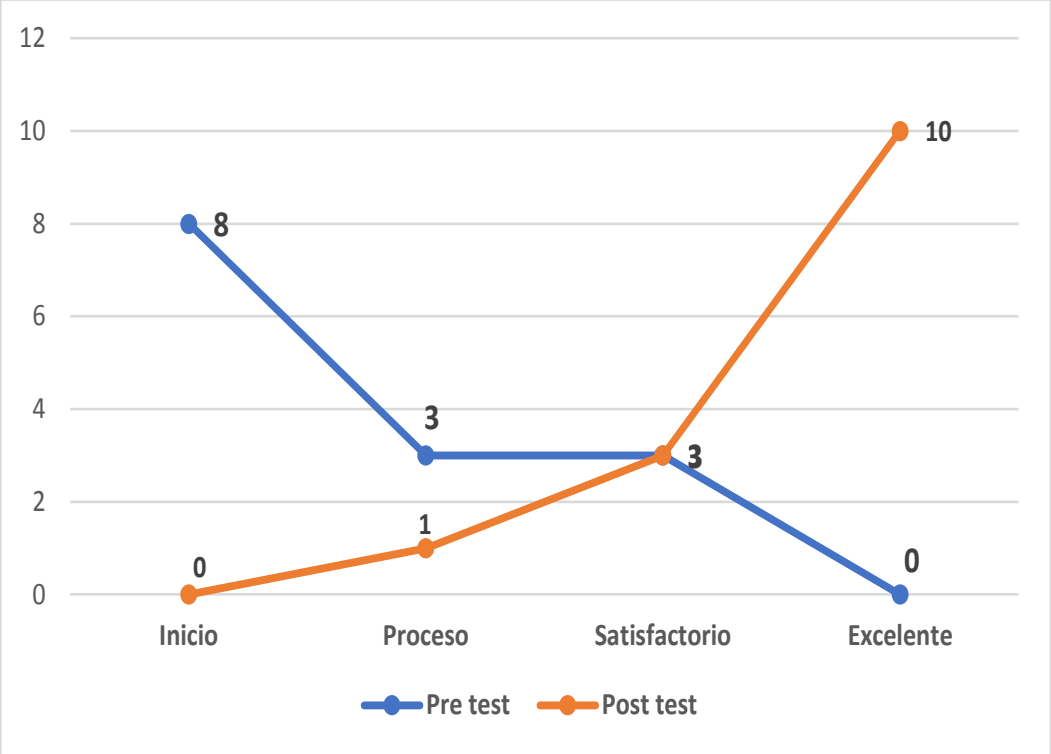


Figura 4: Comparación pre-test y post-test de estudiantes del grupo experimental.

Descripción:

En la figura se observa que de todos los estudiantes considerados en el grupo experimental del pre-test, solo ocho tuvieron una calificación de inicio y ninguno en el post-test. Para la calificación en proceso, se aprecia que hay tres estudiantes con dicha calificación para el pre-test, en comparación con el post test que solo se encontró a un estudiante. En similar cantidad de tres estudiantes se dan para el pre y post-test y con calificación de satisfactorio. Y respecto a la calificación de excelente solo se aprecia en la aplicación del instrumento del post-test con un total de diez estudiantes considerados en el experimento y ningún estudiante para el pre-test.

3.3. Prueba de hipótesis

Para el desarrollo de las pruebas de hipótesis planteadas en el presente trabajo de investigación, consiste en probar en primer lugar si los datos, del pre-test y del post-test se distribuyen normalmente para usar el estadístico de prueba T de Student para muestras relacionadas o emparejadas (dentro de cada grupo), utilizando el nivel de significancia del 5%; caso contrario se usaría una prueba no paramétrica adecuada.

El efecto de la estrategia didáctica o estimulo en los estudiantes (juegos de roles); se encuentra diseñado en la siguiente expresión:

Diseño experimental: $GE: O_1 - X - O_2$

Efecto del tratamiento: $Efecto = O_2 - O_1$

Prueba de normalidad para la variable Expresión Oral

Tabla 6

Prueba de normalidad del pre-test y post-test en el grupo experimental, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" de Huaraz.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre_test	,230	14	,043	,909	14	,152
Post_test	,203	14	,124	,882	14	,063
Diferencia	,177	14	,200*	,882	14	,062

* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como el tamaño de la muestra es igual a catorce, para la prueba de normalidad se ha considerado la prueba de Shapiro Will por tener menos de 50 unidades de estudio; en la cual se observa que los valores de las probabilidades teóricas (p-value) son superiores al valor de significancia del 0.05; con ello se prueba estadísticamente que los datos se encuentran distribuidos normalmente o que la muestra proviene de una población normal. Esto nos permite realizar la prueba de hipótesis paramétrica considerando a la distribución T de Student para realizar la contrastación de las hipótesis planteadas.

HIPÓTESIS GENERAL

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

Ho: El juego de roles como estrategia didáctica, no influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

H1: El juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Tabla 7

Prueba T de Student para el grupo experimental en el pre-test y post-test de la expresión oral, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
Expresión oral	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre-test – Post-test	-2,000	,961	,257	-2,555	-1,445	-7,789	13	,000

Análisis:

Se puede observar en la presente tabla, que la prueba T de Student para el pre-test y post-test del grupo experimental dio una probabilidad igual a 0.000 (p-value=0.000), siendo este valor menor al nivel de significación (0.05), se concluye que hay una diferencia significativa (mejora) en el grupo experimental.

Tabla 8

Estadísticas del pre-test y post-test en el grupo experimental, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Estadísticas de muestras emparejadas				
Expresión oral	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre-test	3,64	14	,842	,225
Post-test	5,64	14	,633	,169

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Efecto del tratamiento

$$\boldsymbol{Efecto} = (O_2 - O_1) = 5.64 - 3.64 = \mathbf{2.00}$$

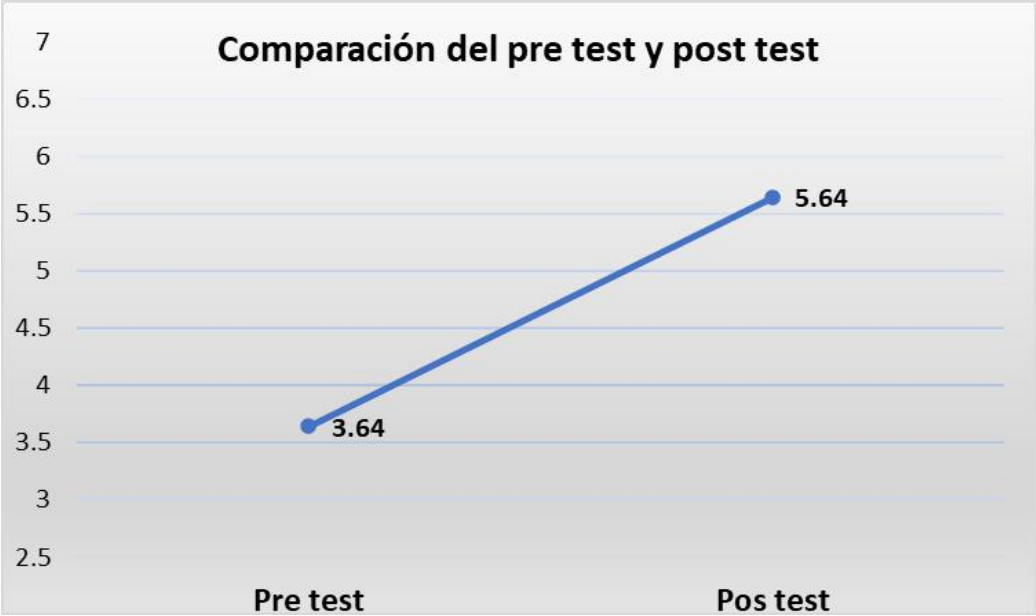


Figura 5: Comparación pre-test y post-test de estudiantes del grupo experimental.

Análisis:

Según la tabla ocho y observando la figura cinco se aprecia que, en la evaluación del pre-test sobre la expresión oral, el grupo experimental obtuvo en promedio 3.64 puntos, en comparación con la evaluación de post-test del mismo grupo experimental obtuvo en promedio 5.64 puntos; notándose gráficamente la diferencia de puntaje por efecto de la estrategia didáctica juegos de roles.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 01

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

Ho: La preparación de la planificación del juego de roles como estrategia didáctica, no influye significativamente en la mejora de la dicción de la expresión oral en los

estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

H1: La preparación de la planificación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la dicción de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Tabla 9

Prueba T de Student para el grupo experimental en el pre-test y post-test de la dicción en la expresión oral, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Prueba de muestras emparejadas								
Expresión oral: Dicción	Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre-test – Post-test	-,786	,426	,114	-1,032	-,540	-6,904	13	,000

Análisis:

Para la tabla 9, se aprecia que la prueba T de Student para el pre-test y post-test del grupo experimental en la dimensión dicción, la probabilidad teórica resultó ser igual a 0.000 (p-value=0.000), siendo este valor menor al nivel de significación (0.05); por lo que se concluye que existe una diferencia significativa (mejora) en el grupo experimental.

Tabla 10

Estadísticas del pre-test y post-test en el grupo experimental, en la dicción de la expresión oral, en los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Estadísticas de muestras emparejadas				
Expresión oral: Dicción	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test	1,21	14	,426	,114
Post test	2,00	14	,000	,000

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Efecto del tratamiento

$$\boldsymbol{Efecto} = (O_2 - O_1) = 2.00 - 1.21 = \mathbf{0.79}$$

Figura 6: Comparación pre-test y post-test de estudiantes del grupo experimental en la dicción de la expresión oral.

Análisis:

Según la tabla 08 y figura 06, se aprecia que, en la evaluación tanto del pre como del post-test del grupo experimental, obtuvieron en promedio 1.21 y 2.00 puntos respectivamente; notándose gráficamente la diferencia de puntaje por efecto de la dicción de la expresión oral.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 02

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

Ho: La representación del juego de roles como estrategia didáctica, no influye significativamente en la fluidez verbal de la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

H1: La representación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la fluidez verbal de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Tabla 11

Prueba T de Student para el grupo experimental en el pre-test y post-test de la fluidez verbal en la expresión oral, en los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					T	Gl	Sig. (bilateral)
Expresión oral: Fluidez verbal	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test – Post test	-,714	,469	,125	-,985	-,444	-5,701	13	,000

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Análisis:

Para la tabla 11, se aprecia que la prueba T de Student para el pre-test y post-test del grupo experimental en la dimensión *fluidez verbal*, la probabilidad teórica resultó ser igual a 0.000 (p-value=0.000), siendo este valor menor al nivel de significación (0.05); por lo que se concluye que existe una diferencia significativa (mejora) en el grupo experimental.

Tabla 12

Estadísticas del pre-test y post-test en el grupo experimental, en la fluidez verbal de la expresión oral, en los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Estadísticas de muestras emparejadas				
Expresión oral: Fluidez verbal	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre-test	1,14	14	,363	,097
Post-test	1,86	14	,363	,097

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Efecto del tratamiento

$$\boldsymbol{Efecto} = (O_2 - O_1) = 1.86 - 1.14 = \mathbf{0.72}$$

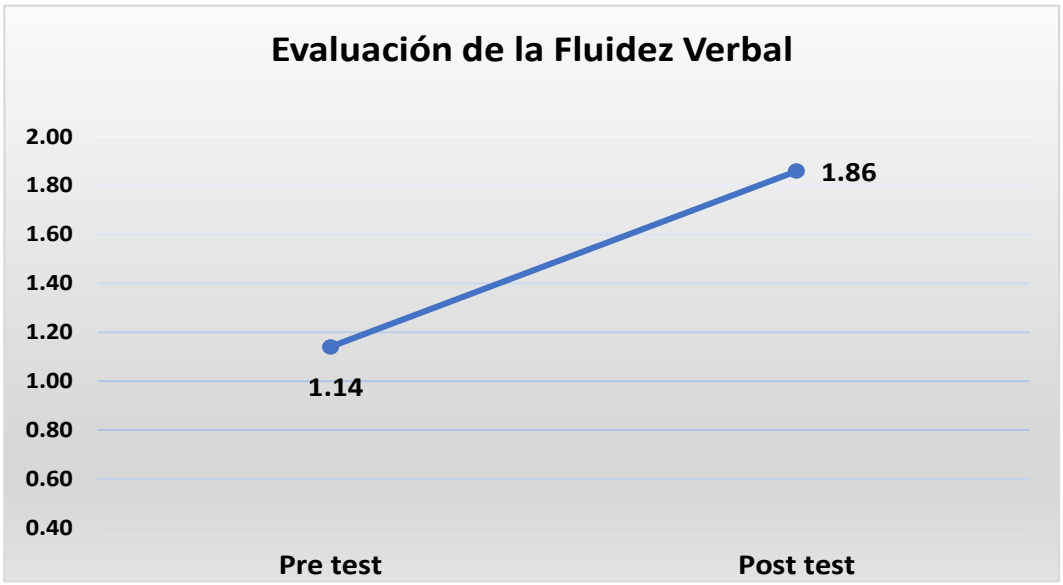


Figura 7: Comparación pre-test y post-test de estudiantes del grupo experimental en la fluidez verbal de la expresión oral.

Análisis:

Según la tabla 12 y figura 07, se observa que, en la evaluación tanto del pre como del post-test del grupo experimental, obtuvieron en promedio 1.14 y 1.86 puntos respectivamente; notándose gráficamente la diferencia de puntaje por efecto de la fluidez verbal de la expresión oral.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 03

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

Ho: La creatividad en el juego de roles como estrategia didáctica, no influye significativamente en la expresión no verbal de la expresión oral de los estudiantes

del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

H1: La creatividad en el juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la expresión no verbal de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Tabla 13

Prueba T de Student para el grupo experimental en el pre-test y post-test de la fluidez verbal en la expresión oral, en los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la I. E. “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz, 2020.

Prueba de muestras emparejadas								
Expresión oral: Expresión no verbal	Diferencias emparejadas					T	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test – Post test	-,500	,519	,139	-,800	-,200	-3,603	13	,003

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Análisis:

Para la tabla 13, se aprecia que la prueba T de Student para el pre-test y post-test del grupo experimental en la dimensión *expresión no verbal*, la probabilidad teórica resultó ser igual a 0.003 (p-value=0.003), siendo este valor menor al nivel de significación (0.05); por lo que se concluye que existe una diferencia significativa (mejora) en el grupo experimental.

Tabla 14

Estadísticas del pre-test y post-test en el grupo experimental, en la expresión no verbal de la expresión oral, en los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.

Estadísticas de muestras emparejadas				
Expresión oral: expresión no verbal	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test	1,29	14	,469	,125
Post test	1,79	14	,426	,114

Fuente: Procesamiento de datos del cuestionario con SPSS v. 25

Efecto del tratamiento

$$\boldsymbol{Efecto} = (O_2 - O_1) = 1.86 - 1.14 = \mathbf{0.50}$$

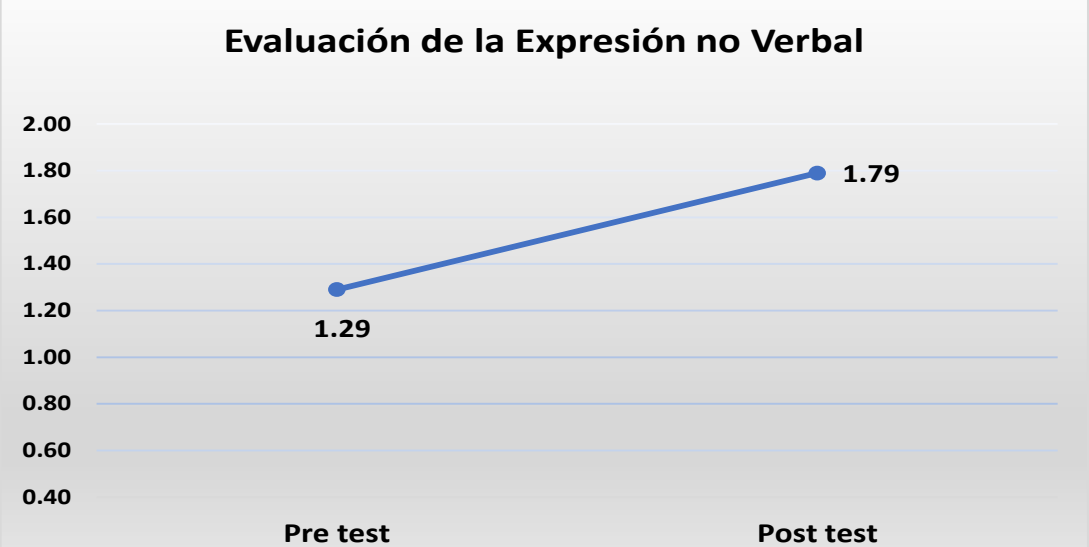


Figura 8: Comparación pre-test y post-test de estudiantes del grupo experimental en la expresión no verbal de la expresión oral.

Análisis:

Según la tabla 14 y figura 08, se observa que, respecto a la evaluación tanto del pre como del post-test del grupo experimental, se obtuvo en promedio 1.29 y 1.79 puntos respectivamente; notándose gráficamente la diferencia de puntaje por efecto de la expresión no verbal de la expresión oral.

3.4. Discusión de resultados

En la presente tesis se investigó la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral. Por lo cual, la muestra se dividió en dos grupos, los cuales fueron necesarios para justificar las hipótesis planteadas. Además, de acuerdo a los resultados obtenidos encontramos la relación entre la variable independiente y dependiente.

Para la variable independiente "juego de roles", nos apoyamos en el concepto dado por Muños y Yanagua (2017), quienes consideran que es una técnica didáctica que ayuda en el proceso de aprendizaje de la producción oral de los estudiantes. El juego de roles es una estrategia didáctica de gran relevancia, ya que ayuda que el alumno pueda alcanzar un aprendizaje más significativo, permitiéndole mejorar su expresión oral. Asimismo, para Dosso las simulaciones sirven para el proceso del aprendizaje en la producción oral: "el juego de roles también puede ser una técnica didáctica que los docentes pueden utilizar en las aulas de clase de forma innovadora y estratégico, ya que está basado en una actividad de simulación, representando a actores de la realidad" (2009, p. 15). Por eso, los estudiantes necesitan de docentes que promuevan ese tipo de actividades en el salón de clase, porque los profesores con el conocimiento que cuentan ayudarán a muchos educandos en la mejora de la expresión oral. Por otro lado, para Xus, el juego de roles consiste en dramatizar a los personajes en el escenario: "dramatizar personajes de la realidad, a través del dialogo y la interpretación, quizá improvisada, una situación que presente un conflicto de trascendencia moral" (1992, p. 45). Asumiendo lo dicho por Xus, es importante que los estudiantes comprendan la importancia de tratar casos sociales que conlleven dar una o varias soluciones, ya que debe ser parte de su aprendizaje. Por ejemplo, cuando el estudiante interprete el rol de un presidente para la toma de decisiones ante un hecho de pandemia, este

buscará y adoptará diferentes medidas para cuidar y salvar la vida de muchos ciudadanos. Este hecho permite que el estudiante se exprese oralmente de forma distinta, respetando las reglas del juego mientras socializa con sus compañeros.

Por otra parte, en cuanto la variable dependiente, para Cassany, Luna y Sanz: "la expresión oral influye habilidades específicas, como la producción real del discurso, o sea, la pronunciación de las frases y palabras que vehiculan los significados" (2003, p. 146). De la misma manera, para Ramírez: "La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje)" (2002, p. 59). Por lo tanto, la expresión oral es una herramienta fundamental para la comunicación y socialización con las personas, permitiendo que el individuo se involucre en los distintos temas que se le pueda presentar.

Por otra lado, según los resultados observados en esta investigación, específicamente en la figura 4, podemos ver que en el grupo experimental del pre-test, solo ocho tienen una calificación de inicio, tres de ellos está en la calificación de proceso, mismo número en calificación de satisfactorio y ninguno de ellos en calificación de excelente; mientras que, en el post-test del grupo experimental se encuentra diez estudiantes con una calificación de excelente, tres de ellos con una calificación de satisfactorio, solo uno se encuentra en el proceso, y en la calificación de inicio no se encuentra ninguno. Esto quiere decir, en post-test de grupo experimental se mejoró la expresión oral de los educandos, por lo cual afirmamos que es viable aplicar el juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria.

Sobre los resultados de la prueba de hipótesis podemos concluir que al haber obtenido un P value p = 0, 000 < α = 0, 005 se puede confirmar que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: que, si se emplea eficientemente el juego de roles, entonces mejorará la expresión oral en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, con lo cual la hipótesis queda demostrada.

Así también, para Jiménez, el juego permite a liberarse del estrés mientras aprende el tema:

> El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, ayuda a motivar a los alumnos, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores; los estudiantes son capaces de adquirir gran cantidad de información durante el juego y logran procesarlo con una velocidad superior a lo brindado por la enseñanza tradicional. (2010, p. 56).

Además, para Broncano y Montoro (2017) el empleo de juego de roles nos permite comprender una experiencia significativa sobre la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Por otra parte, en nuestros resultados de la investigación, sobre todo en la prueba de hipótesis, concluimos, que el juego de roles aplicado de manera oportuna permite mejorar la expresión oral de los estudiantes.

3.5. Adopción de resultados

Después del procesamiento de datos para desarrollar el análisis, tanto descriptivo como el del análisis inferencial, con el uso de la distribución T de Student; para la prueba del pre test y post test del grupo experimental, para la variable expresión oral en sus dimensiones: Dicción, Fluidez verbal y Expresión no verbal, se puede concluir que:

a. Para la prueba de hipótesis especifica 1, con un nivel de significancia al 5%; el valor del p-value =0.000 < α=0.05; lo que nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que si la preparación de la planificación del juego de roles se realiza en forma adecuada como estrategia didáctica, entonces mejorara la expresión oral para la dicción, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Pedro Pablo Atusparia"; por lo cual queda demostrado la hipótesis.

b. Respecto a la prueba de hipótesis especifica 2, con un nivel de significancia al 5%; el valor del p-value =0.000 < α=0.05; lo que implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que si se utiliza adecuadamente el juego de roles respecto a su representación como estrategia didáctica, entonces mejorara la expresión oral para la fluidez verbal, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Pedro Pablo Atusparia"; por lo cual queda demostrado la hipótesis.

c. Respecto a la prueba de hipótesis especifica 3, con un nivel de significancia al 5% y como el valor del p-value =0.003 < α=0.05; se debe de rechazar la hipótesis nula y de aceptar que si se utiliza adecuadamente el juego de roles respecto a la creatividad como estrategia didáctica, entonces mejorará la expresión oral respecto a la expresión no verbal, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia”; por lo cual queda demostrado la hipótesis.

d. Y finalmente, respecto a la hipótesis general, al nivel de significancia del 5%, al resultar el valor de p-value = 0.000 < α=0.05; implica que se debe rechazar la hipótesis nula y de aceptar que, si se emplea eficientemente el juego de roles como estrategia didáctica, entonces mejorará la expresión oral, en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia”; por lo cual queda demostrado la hipótesis.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que el juego de roles como estrategia didáctica influye significativamente en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado "E" de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia" de Huaraz.
2. Con el apoyo en los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis se comprueba que el juego de roles mediante las distintas representaciones sociales, influye significativamente en la expresión oral de los estudiantes, aportando un excelente grado de mejora en la fluidez, dicción, claridad en las ideas, mejora en la atención y construcción de las frases u oraciones.
3. Se comprueba que la planificación en el juego de roles como estrategia didáctica influye significativamente en la dicción de la expresión oral de los estudiantes del tercer grado "E" de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia" de Huaraz, obteniéndose una ganancia de 0,79 puntos como efecto de la aplicación de la estrategia didáctica del juego de roles.
4. Se comprueba que la representación de juego de roles como estrategia didáctica influye significativamente en la fluidez verbal de la expresión oral de los estudiantes del tercer grado "E" de educación secundaria de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia" de Huaraz, obteniéndose una ganancia de 0,72 puntos como efecto de la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles. Esto permite que el estudiante tenga una gran ventaja en cuanto a la fluidez de su habla, sin excesos de pausas que revelen ciertas dificultades léxicas.
5. Se comprueba que la creatividad en el juego de roles como estrategia didáctica influye significativamente en la expresión no verbal de la expresión oral de los estudiantes del

tercer grado “E” de educación secundaria de la I. E. “Pedro Pablo Atusparia” de Huaraz, obteniéndose una ganancia de 0,50 puntos como efecto de la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles. Esto evidencia la capacidad creativa del estudiante por aportar y dar conocer alternativas de solución frente a los problemas sociales presentados, haciendo uso de los recursos no verbales para convencer sobre dichas soluciones presentadas.

6. Otra conclusión importante es que, la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral es muy importante para que otros estudiantes utilicen dicha estrategia como un método de aprendizaje formativo, así perderán la timidez en diferentes contextos al momento de hablar y pronunciar correctamente las palabras. Para prueba de ello, tomamos como referencia a Muños y Yanagua (2017) quienes mencionan que el juego de roles es una técnica de aprendizaje para desenvolverse mejor ante un público o en otro contexto de la oralidad, es decir, es una técnica didáctica que ayuda en el proceso de aprendizaje de la producción oral de los estudiantes”.
7. Finalmente, el juego de roles incentiva la atención del estudiante en el desarrollo de las clases, mejorando notablemente la comunicación entre estudiante y docente. Asimismo, aporta significativamente en los diferentes niveles lingüísticos de los estudiantes, tanto en el nivel fonológico, morfosintáctico y semántico.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda poner a disposición la técnica de juego de roles dentro del desarrollo de las sesiones, para que de tal manera se pueda fortalecer el aprendizaje significativo y la expresión oral de los estudiantes.
2. Que los docentes se preocupen e incentiven a los adolescentes acerca de la importancia de expresarse adecuadamente frente un público, en el salón de clases, en las actividades estudiantiles y otros espacios donde se requiera una buena comunicación o expresión oral.
3. Se debe tomar en cuenta algunas representaciones sociales o conflictos hallados en el aula para que los estudiantes aprendan a resolverlos mientras hacen un uso debido de su expresión oral, de acuerdo a las dimensiones y recursos del lenguaje mencionados durante la aplicación de la investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ansó, N. (2013). *La dramatización en el primer ciclo de Educación Primaria*. España: Ediciones Universidad de la Rioja, 24.

Baralo, M. (1999). *La adquisición del español como lengua extranjera*. Madrid: Arco Libro, 166.

Bohorquez, M., Rincón, Y. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimient (Tesis de posgrado).* Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja.

Broncano, A., Montoro, J. (2017). *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia" de Vicus* (tesis de pregrado). Universidad Nacional "Santiago Antúnez de Mayolo", Huaraz.

Bunge, M. (1975). *La investigación científica*. Barcelona: Ariel, 35.

Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua.* Barcelona: GRAÓ, 135, 146, 150-157.

Salazar, D., y Romero, G. (1 de marzo de 2006). Planificación. Revista de Multiciencias. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/904/90460103.pdf

Domínguez, M. (2009). *La importancia de la comunicación no verbal en el desarrollo cultural de las sociedades.* México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 4.

Dosso, R. (2009*)" El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. Argentina:* Universidad Nacional de Mar del Plata Mar del Plata, 15.

Fonseca Y. (2005). *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica. México:* Segunda edición, Pearson Educación, 45.

Pico, L. (20 de setiembre de 2020). *Creatividad e innovación de estudiantes universitarios*. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/profile/Luiyen-Andres-2/publication/344325124_CREATIVIDAD_E_INNOVACION_DE_ESTUDIANTES_UNIVERSITARIOS/links/5f67ff3192851c14bc8bc71b/CREATIVIDAD-E-INNOVACION-DE-ESTUDIANTES-UNIVERSITARIOS.pdf

Giménez, P. (2010). *El juego de Roles hacia una propuesta Pedagógica*. Mexico Abroad, 56.

Gálvez, F. (2018). *El Juego de Roles para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de aulas multigrado de la Institución Educativa N° 38990-3/Mx- de Huantachaca-Huanta (tesis de pregrado).* Universidad de César Vallejo, Ayacucho.

Latorre, A y González, R. (1987): El maestro investigador. Barcelona. Graó, 43.

López, M. (1997). El juego de roles. Caracas: UCAB, 100.

Machacuay, F., Bastidas J. y Medina R. (2016). *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral.* Lima: Universidad Nacional de Educación, Enrique Guzmán Y Valle - La Cantuta, 10, 16, 17 y 18.

Minedu (2013). Rutas del aprendizaje. Recuperado de:

http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/18-fasciculo-general comunicacion.pdf

Mostacero, R. (1 de junio del 2011), *Oralidad, escritura y escrituralidad*. Recuperado de:

chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F410%2F41050105.pdf&clen=231304

Muñoz, J. y Yaguana, J. *(2017). Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, período 2016-2017 (tesis de pregrado).* Universidad de UCE, Quito.

Plaza, A. (14 de octubre de 2013). Adecuación y la coherencia. Recuperado de:

https://lengua.laguia2000.com/tipos-de-texto/la-coherencia-textual: https://lengua.laguia2000.com.

Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Vision School en el período 2015 – 2016 (tesis de pregrado).* Universidad Central del Ecuador, Quito.

Ramírez, J. (2002). La expresión oral. Madrid: Universidad de La Rioja, 59.

Ríos, M. (2016). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación (tesis de pregrado).* Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote.

Roger, E. (1993). *Los gestos. Barcelona: Editorial Iberia, 5.*

Ruiz, N. (2011). La dicción en la comunicación. México, 10.

Poyat s, F. (1994). *La Comunicación no Verbal.* Madrid: Istmo, 68.

Vanderslice, V. y García, F. (2006). *Comunicación para la potenciación.* Valencia: Nau Llibres, 78.

Xus, M. (1992). *El role-playing: una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.* Comunicación, Lenguaje y Educación. Barcelona: Baldiri Reixac, 45, 63.

Zamora, G. (2019). *Desarrollemos la expresión oral a través de estrategias vivenciales (tesis de pregrado).* Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", Huánuco.

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA", HUARAZ, 2020

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
General: ¿Cómo influye el juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020? **Específicos:** A) ¿Cómo influye la planificación del juego de roles en la dicción de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020?	**General:** Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. **Específicos:** A) Comprobar cómo influye la planificación del juego de roles en la dicción de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.	**General:** El juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. **Específicos:** A) La planificación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la mejora de la dicción en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro	**Variable Independiente:** Juego de Roles	Planificación	- Selecciona el tema y el propósito. - Escoge el contexto a ser representada. - Identifica a los personajes participantes.	**Tipo de estudio:** Según la finalidad: Aplicada Según los objetivos: **Diseño de investigación:** pre - experimental Esquema GE O1…X…O2 Donde: O1= medición pre experimental de la variable independiente (pre-test). X = variable independiente. O2 = medición post – experimental de la variable independiente (pos-test). **Población:**
				Representación	- Representa hechos y personajes reales del tema. - Muestra dominio escénico del tema. - Asume las características propias del personaje en el tema.	
				Creatividad	- Proponen posibles alternativas de solución al tema representado. - Utiliza recursos no lingüísticos propios de su imaginación. - Enaltece el rol que representa en el tema.	

B) ¿Cómo influye la representación del juego de roles en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020? C) ¿De qué manera interviene la creatividad en la expresión no verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020?	B) Explicar la influencia de la representación del juego de roles en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. C) Identificar de qué manera interviene la creatividad en la expresión no verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.	Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. B) La representación del juego de roles como estrategia didáctica, influye significativamente en la fluidez verbal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020. C) La creatividad en el juego de roles como estrategia didáctica, interviene significativamente en la expresión no verbal en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.	**Variable Dependiente:** Expresión oral	Dicción	- Articula adecuadamente las expresiones. - Pronuncia adecuadamente las palabras. - Entona adecuadamente los mensajes que expresa.	90 estudiantes de tercer grado de educación secundaria de las cinco secciones (A, B, C, D y E) de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz. **Muestra:** GE: 14 estudiantes del tercer grado "E". **Técnicas:** - T. observación - T. encuesta **Instrumentos:** - Lista de cotejo -Cuestionario **Prueba de hipótesis** T de Student
				Fluidez verbal	- Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas. - Utiliza un vocabulario acorde a las ideas que expresa. - Expresa con claridad sus ideas.	
				Expresión no verbal	- Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa. - Muestra movimientos corporales adecuados. - Realiza desplazamiento adecuado según el personaje que representa.	

OPERACIONALIZACIÒN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGO DE ROLES	El juego de roles para Dosso se entiende como "una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro" (2009, p. 15).	Es una actividad que sirve como estrategia, permitiendo que uno o más estudiantes (jugadores) desempeñen un determinado rol. Lo cual, consiste en crear un clima de confianza en el contexto donde se encuentran los actores; por lo tanto, el estudiante asume un rol protagónico, se preparan para interpretar una puesta en escena, teniendo en cuenta las características de los personajes y hechos de la realidad. Ya que, el rol que cumplen los personajes son hechos reales ocurridos en la sociedad. Se midió la variable a través de la técnica de la encuesta, asimismo, utilizando el instrumento del cuestionario, todo ello referido al juego de roles como una estrategia de aprendizaje para la mejora de la expresión oral.	Planificación	- Selecciona el tema y el propósito. - Escoge el contexto a ser representada. - Identifica a los personajes participantes.
			Representación	- Representa hechos y personajes reales del tema. - Muestra dominio escénico del tema. - Asume las características propias del personaje en el tema.
			Creatividad	- Proponen posibles alternativas de solución al tema representado. - Utiliza recursos no lingüísticos propios de su imaginación. - Enaltece el rol que representa en el tema.
EXPRESIÓN ORAL	Según Ramírez, "la expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje)" (2002, p. 59). Por otro lado, Mostacero (2014) en su	Es un conjunto de técnicas que determinan las pautas para comunicarse con efectividad, hace referencia a aquella capacidad que tienen las personas en comunicarse, gracias a un conjunto de elementos que permiten expresarse adecuadamente, tales como: la fluidez, la expresión corporal, la dicción y otros elementos más que ayudan a que el mensaje sea claro y preciso.	Dicción	- Articula adecuadamente las expresiones. - Pronuncia adecuadamente las palabras. - Entona adecuadamente los mensajes que expresa.

	investigación sobre la oralidad menciona lo siguiente: La oralidad consiste en un sistema triplemente integrado, constituido por variados componentes verbales (emisión sonora, decodificación semántica, combinatoria sintagmática, elementos paraverbales, entre otros), por un repertorio kinésico y proxémico y por un sistema semiótico concomitante (dimensión cultural). Por eso mismo, pertenece a un triple plano: un plano verbal o lingüístico, un plano paralingüístico y un plano semiótico-cultural. Esto, lógicamente, determinará la inmensa variedad de posibilidades de comunicación, así como la riqueza de formas y registros, lo cual redunda en textos híbridos y polifónicos. (p. 112)	Esta variable se midió con la técnica de la observación y con el instrumento de la lista de cotejo. Primero, en el pre-test se evidenció una preocupante dificultad en la expresión oral de los estudiantes. Segundo, en el pos-test se evidenció claramente la mejora en la expresión oral de los estudiantes del 3ero E del nivel secundario de la I. E. "Pedro Pablo Atusparia – Huaraz", ganando un resultado de excelente a 71.4 %.	Fluidez verbal	- Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas - Utiliza un vocabulario acorde a las ideas que expresa - Expresa con claridad sus ideas
			Expresión no verbal	- Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa. - Muestra movimientos corporales adecuados. - Realiza desplazamiento adecuado según el personaje que representa.

Anexo 2

Ficha técnica

INSTRUMENTOS

Institución educativa: Pedro Pablo Atusparia, Huaraz

Grado y sección: Tercero "E" fecha: 02-11-20

El objetivo general de la investigación es: Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020.

Ítems de los cuestionarios

El cuestionario consta de 10 ítems, cada pregunta está dividida según las dimensiones propuestas en la investigación.

División de las dimensiones e ítem en el cuestionario

VARIABLES	DIMENSIONES	ÍTEMS	TOTAL DE ÍTEMS
INDEPENDIENTE	Planificación	Ítem número 1 Ítem número 2	**2** ítems
	Representación	Ítem número 3 Ítem número 4 Ítem número 5	3 ítems
	Creatividad	Ítem número 6 Ítem número 7	**2** ítems
DEPENDIENTE	Dicción	Ítem número 8	**1** ítem
	Fluidez verbal	Ítem número 9	**1** ítem
	Expresión no verbal	Ítem número 10	**1** ítem

La validez del instrumento ha sido revisada por el juicio de expertos, dichos especialistas constataron si los ítems guardan relación con la operacionalización de las variables, con la teoría y con los objetivos de la investigación.

Los expertos que verificaron y validaron el cuestionario son:

- Toledo Quiñones, Carlos J.
- Nivin Vargas, Laura Rosa

CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "E" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Nombres y Apellidos:

Fecha: 13/ 11 / 2020

Estimado estudiante, sírvete a responder cada una de las preguntas propuestas; dicho cuestionario trata de contribuir a la investigación sobre el juego de roles para mejorar la expresión oral.

Indicaciones: marca con un "x" la respuesta que consideres pertinente.

Frecuencia	**Siempre**	**A veces**	**Nunca**
Valor	**2**	**1**	**0**

Planificación

1. **¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
2. **¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Representación

3. **¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
4. **¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
5. **¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Creatividad

6. **¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
7. **¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Dicción

8. **¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Fluidez verbal

9. **¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Expresión no verbal

10. **¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
    a. Siempre
    b. A veces
    c. Nunca

Puntaje Total: _____

INSTRUMENTO

Institución educativa: Pedro Pablo Atusparia, Huaraz

Grado y sección: Tercero “E” fecha: _____

El objetivo general de la investigación es: Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, Huaraz – 2020.

Lista de cotejo para medir la expresión oral de los estudiantes de tercer grado “E” de educación secundaria

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia las palabras adecuadamente cuando se expresa.		Entona los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje		TOTAL
		SÍ	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	**SÍ**	**NO**	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				

Validación de los instrumentos a cargo de los expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

c. Nunca

Creatividad

6. **¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
7. **¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Dicción

8. **¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Fluidez verbal

9. **¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Expresión no verbal

10. **¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
    a. Siempre
    b. A veces
    c. Nunca

Puntaje Total: _____

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

INSTRUMENTOS

Institución educativa: PEDRO PABLO ATUSPARIA-HUARAZ

Grado y sección: TERCERO E Fecha:

El objetivo general de la investigación es: Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020.

Lista de cotejo para medir la expresión oral de los estudiantes de educación secundaria.

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje representa		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Situación																			
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO TITULO DE LA TESIS: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA", HUARAZ – 2020

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo sobre la expresión oral

Variable	Dimensión	indicadores	Ítems	Opción de respuesta				Criterios de evaluación								Observaciones o recomendaciones
				a	b	c	d	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								sí	no	sí	no	sí	no	sí	no	
JUEGO DE ROLES	Dicción	Articula adecuadamente las expresiones.	Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.					X		X		X		X		
		Pronuncia adecuadamente las palabras.	Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.							X		X		X		
		Entona adecuadamente los mensajes que expresa.	Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.							X		X		X		

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	Fluidez verbal	Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.	Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.					X		X		X		X		
		Utiliza un vocabulario acorde a las ideas que expresa.	Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.							X		X		X		
		Expresa con claridad sus ideas.	Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.							X		X		X		
	Expresión no verbal	Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.	Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.					X		X		X		X		
		Muestra movimientos corporales adecuados.	Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.							X		X		X		
		Realiza desplazamiento adecuado según el personaje que representa.	Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.							X		X		X		

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

Ficha técnica
INSTRUMENTOS

Institución educativa: Pedro Pablo Atusparia, Huaraz

Grado y sección: Tercero "E" fecha:

El objetivo general de la investigación es: Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020.

Ítems de los cuestionarios

El cuestionario consta de 10 ítems, cada pregunta esta dividida según las dimensiones propuestas en la investigación.

División de las dimensiones e ítem en el cuestionario

VARIABLES	DIMENSIONES	ÍTEMS	TOTAL DE ÍTEMS
INDEPENDIENTE	Planificación	Ítem número 1 Ítem número 2	2 ítems
	Representación	Ítem número 3 Ítem número 4 Ítem número 5	3 ítems
	Creatividad	Ítem número 6 Ítem número 7	2 ítems
DEPENDIENTE	Dicción	Ítem número 8	1 ítem
	Fluidez verbal	Ítem número 9	1 ítem
	Expresión no verbal	Ítem número 10	1 ítem

La validez del instrumento ha sido revisada por el juicio de expertos, dichos especialistas constataron si los ítems guardan relación con la operacionalización de las variables, con la teoría y con los objetivos de la investigación.

Los expertos que verificaron y validaron el cuestionaron son:

- Toledo Quiñones, Carlos J.
- Nivin Vargas, Laura Rosa

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Nombres y Apellidos:

Fecha:

Estimado estudiante, sírvete a responder cada una de las preguntas propuestas; dicho cuestionario trata de contribuir a la investigación sobre el juego de roles para mejorar la expresión oral.

Indicaciones: marca con un "x" la respuesta que consideres pertinente.

Frecuencia	Siempre	A veces	Nunca
Valor	2	1	0

Planificación

1. **¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
2. **¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Representación

3. **¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
4. **¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
5. **¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?**
   a. Siempre
   b. A veces

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

c. Nunca

Creatividad

6. **¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
7. **¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Dicción

8. **¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Fluidez verbal

9. **¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Expresión no verbal

10. **¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
    a. Siempre
    b. A veces
    c. Nunca

Puntaje Total: _____

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

INSTRUMENTOS

Institución educativa: PEDRO PABLO ATUSPARIA-HUARAZ

Grado y sección: TERCERO E Fecha:

El objetivo general de la investigación es: Demostrar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020.

Lista de cotejo para medir la expresión oral de los estudiantes de educación secundaria.

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia las palabras adecuadamente cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje representa.		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Situación																			
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO TITULO DE LA TESIS: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA", HUARAZ – 2020

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo sobre la expresión oral

Variable	Dimensión	indicadores	Ítems	Opción de respuesta				Criterios de evaluación								Observaciones o recomendaciones
				a	b	c	d	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								sí	no	sí	no	sí	no	sí	no	
JUEGO DE ROLES	Dicción	Articula adecuadamente las expresiones.	Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.					X		X		X		X		
		Pronuncia adecuadamente las palabras.	Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.							X		X		X		
		Entona adecuadamente los mensajes que expresa.	Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.							X		X		X		

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

Resultado de la validación del instrumento

Nombre del instrumento: lista de cotejo sobre el juego de roles

Objetivo: evaluar el juego de roles en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020

Dirigido a: estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz – 2020

Valoración del instrumento

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		✓		

Apellidos y nombres del evaluador: WIVIN VARGAS, Laura Rosa

Grado académico del evaluador: Dra. En Educación

Firma del evaluador

DNI: 31676536.

MATRIZ DE VALIADACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

Escaneado con CamScanner

Anexo 4

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01
TÍTULO: "COMPRENDEMOS IMPORTANCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Área : Comunicación
1.2. Grado y sección : 3° "E"
1.3. Duración : 90 minutos
1.4. Tema : El juego de roles en la expresión oral
1.5. Docente : Bula Quevedo Mirtha Mailene
1.6. Fecha : 13-11-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: COMPRENDER LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y del texto.	• Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto escrito. • Deduce diversas relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (causa - efecto; semejanza - diferencia; entre otras) a partir de información contrapuesta. • Sustenta su posición sobre estereotipos, creencias y valores presentes en los textos.	• Comprende la importancia del juego de roles elaborando un mapa conceptual.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
	• La docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión.		15 minutos

<table>
<tr>
<td>INICIO
Problematización

Propósito y organización

Motivación

Saberes previos</td>
<td>

La docente pide a los estudiantes que escriban sus nombres completos para pasar la lista de asistencia.
Se inicia la sesión mostrando un video acerca del juego de roles.
La docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de video será?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes?, ¿cuál es el tema que presenta el video?
¿Qué es un juego de roles?, ¿para qué sirve el juego de roles?
La docente pregunta una vez más: ¿qué recursos verbales y no verbales necesitamos para realizar un juego de roles? ?
La docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: "Comprender la importancia del juego de roles en la expresión oral".

</td>
<td rowspan="2">- Celular
- Laptop
- Lápiz
- Lapicero
- Cuaderno

Aplicación y red social

-Whatsapp
-Zoom</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>DESARROLLO

Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias</td>
<td>

La docente indica en qué consiste el juego de roles y la expresión oral.

La docente envía una imagen a los estudiantes sobre la importancia del juego de roles en la expresión oral.
Los estudiantes observan un video y responden en su cuaderno algunas preguntas de acuerdo a lo observado.
Luego, los estudiantes leen la información brindada en las diapositivas y realizan un mapa conceptual en 20 minutos. Previo a ello, la maestra refuerza a los estudiantes sobre el mapa conceptual, explicándoles y enviándoles información al grupo de WhatssAp.

</td>
<td>65 minutos</td>
</tr>
</table>

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	• La docente guía y resuelve las dudas de los estudiantes. Finalmente, pide los trabajos concluidos y los estudiantes reflexionan sobre el tema desarrollado.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un video sobre el juego de roles.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2003). Enseñar lengua. Barcelona: Editorial GRAO.
- Recuperado de: https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf

Huaraz, 13 de noviembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Mirtha Mailene Bula Quevedo
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

"COMPRENDEMOS EL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL"

JUEGO DE ROLES

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de "llevar la realidad al aula". Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

EXPRESIÓN ORAL

Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa. La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que la expresión oral en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significación final.

IMPORTANCIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL

Gracias al juego de roles se logra desarrollar la capacidad de expresar ideas y emociones con claridad, haciendo uso de la coherencia, dicción y fluidez, esto implica, evitar las contradicciones y los vacíos de información, ya que la cohesión consiste en relacionar las ideas usando conectores y referentes pertinentes según el tipo de texto oral. El vocabulario apropiado implica usar las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema, ya sea cotidiano, especializado, etcétera

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02
TITULO: "EMITIMOS UN COMUNICADO A LA COMUNIDAD"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Área : Comunicación
1.2. Grado y sección : 3° "E"
1.3. Duración : 90 minutos
1.4. Tema : Un comunicado a la comunidad
1.5. Docente : Hector Andres Regalado Postillos
1.6. Fecha : 20-11-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: EMITIR UN COMUNICADO A LA COMUNIDAD

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	• Realiza un juego de roles sobre un comunicado a la comunidad.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• El docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • El docente inicia la sesión enviando un video al grupo de WhatsApp acerca de la concientización a la comunidad. • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes? Y ¿cuál es el tema que presenta el video? • El docente pregunta una vez más: ¿Qué recursos verbales y no verbales utilizan los personajes al momento de realizar la acción? • El docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: "**Emitir un comunicado a la comunidad".**	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• El docente indica en qué consiste el comunicado a la comunidad de forma oral y escrita. • El docente señala algunos aspectos importantes de un comunicado a la comunidad. • El docente indica a los estudiantes que se llevará a cabo un juego de roles sobre un comunicado a la comunidad. • Los estudiantes preguntan al docente: ¿qué tipo de comunicado será? • El docente informa la situación del comunicado, hacer ejercicios en tiempos libres, así buscar la igualdad en practicar ejercicios, tanto las y los adolescentes. • Para ello, los estudiantes forman grupos de 3 integrantes. Los personajes a participar son: la presentadora, un estudiante Atuspariana y la presidenta de la comunidad. • El docente presenta un esquema para que puedan tener en cuenta al momento de realizar el juego de roles. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles y graban su representación. • Finalmente, los estudiantes presentan un juego de roles mediante un video y luego, reflexionan sobre lo representado.		65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	PLANIFICACIÓN • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un video sobre un ejemplo de juego de roles, luego, grabar acerca de su tema.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje 2015
- Recuperado de: https://www.you tube.com/watch ?v=IyCvx0VAJ6I

Huaraz, 20 de noviembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Hector Andres Regalado Postillos
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia las palabras adecuadamente cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con y espontaneidad facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe		x		x		x		x		x		x		x		x		x	09
2	Celestino Urbano, Elvia amanta		x		x		x		x		x		x		x		x		x	09
3	Coronel Águedo, Katherine Paola		x		x		x	x			x		x		x		x		x	10
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad		x		x		x	x			x		x		x		x		x	10
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily		x		x		x	x			x		x		x		x		x	10
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x			x		x		x		x		x		x		x		x	10
9	López Torres, Emiliana Nicol	x		x			x		x		x		x		x		x		x	
10	Quispe Águedo, Milagros																			
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x			x		x		x		x		x		x		x	11
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x		x			x		x		x		x		x		x		x	11

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 2

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO: "COMPRENDEMOS QUÉ ES UNA CUENCA HIDROGRÁFICA"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Área : Comunicación
1.2. Grado y sección : 3° "E"
1.3. Duración : 90 minutos
1.4. Tema : Cuenca hidrográfica
1.5. Docente : Hector Andres Regalado Postillos
1.6. Fecha : 25-11-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: REPRESENTAR UNA DISCUSIÓN SOBRE LA INSTALACIÓN DEL PROYECTO CENTRAL HIDROELÉCTRICA

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	• Realiza un juego de roles sobre la instalación de un proyecto central de hidroeléctrica.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia.	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• El docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • El docente pasa la lista de asistencia. • El docente inicia la sesión, enviando un video al grupo de WhatsApp acerca de la contaminación del rio y la gestión de la cuenca. • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes? Y ¿Cuál es el tema según el video? • El docente pregunta una vez más: ¿Qué recursos verbales y no verbales utilizan los personajes al momento de realizar la acción? , ¿Cuál es la importancia de preservar nuestros ríos? • El docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: **"Representar una discusión sobre la instalación del proyecto central hidroeléctrica".**		15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• El docente aclara la definición del río, y la importancia de estos frente a las distintas necesidades de los pobladores. • El docente menciona sobre la contaminación de los ríos, y qué hacer frente a estos. • El docente plantea una situación, que se llevará a cabo mediante un juego de roles para que los estudiantes comprendan la importancia de los ríos. **DEFINICIÓN** • Un **río** es una corriente natural de agua que fluye con continuidad. • Posee un caudal determinado, rara vez constante a lo largo del año, y desemboca en el mar, en un lago o en otro río. Comencemos... **Situación** Una central hidroeléctrica quiere asentarse en un río, que es fuente económica de sus habitantes. Por lo que hay cuatro personajes importantes: **alcalde del pueblo, habitantes del pueblo, central hidroeléctrica** y **ONG: Greenpeace.** • Los estudiantes forman grupos de 4 integrantes. • El docente indica a los estudiantes para que puedan realizar el juego de roles. Los personajes a participar son: la jefa la central hidroeléctrica, alcalde de una municipalidad, organización no gubernamental (ONG) y el pueblo. Esta situación es explicada mediante las diapositivas. • El docente presenta un esquema para que puedan tener en cuenta al momento de realizar el juego de roles.	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido. • Luego, los estudiantes realizan un juego de roles sobre una central hidroeléctrica que quiere asentarse en un río, que es fuente económica de sus habitantes. Para ello, los estudiantes graban su representación. • Finalmente, los estudiantes presentan su juego de roles mediante un video y luego, reflexionan sobre la importancia de los ríos.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un ejemplo de juego de roles, luego, grabar un video referido al tema asignado.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje 2015
- Recuperado de: https://www.s lideshare.net/ walpazz/ros37183332 ?smtNoRedir=1

Huaraz, 25 de noviembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Hector Andres Regalado Postillos
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

Antes de iniciar esta actividad debemos recordar en qué consiste el juego de roles:

- En el juego de roles cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen.
- Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje.

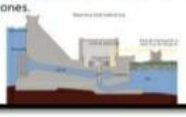
Comencemos...

Situación

Una central hidroeléctrica quiere asentarse en un río, que es fuente económica de sus habitantes. Por lo que hay cuatro personajes importantes: **alcalde del pueblo, habitantes del pueblo, central hidroeléctrica** y **ONG: Greenpeace**.

Central hidroeléctrica: Empresa hidroeléctrica que se quiere instalar en el río y presenta una serie de ventajas:

- Disponibilidad: El ciclo del agua lo convierte en un recurso inagotable (energía renovable).
- Energía limpia: No emite gases "invernadero", ni provoca lluvia ácida, ni produce emisiones tóxicas.
- Energía barata: Sus costes de explotación son bajos, y su mejora tecnológica hace que se aproveche de manera eficiente los recursos hidráulicos disponibles.
- La regulación del caudal controla el riesgo de inundaciones.



Habitantes del pueblo: Habitantes del pueblo que viven sobretodo de la pesca de salmones y de una empresa que se dedica a deportes acuáticos.

- Las presas se convierten en obstáculos insalvables para especies como los salmones, que tienen que remontar los ríos para desovar.
- Contaminación acústica tanto en el periodo de obras (que es muy largo) como durante el funcionamiento en aguas abajo.
- Contaminación paisajística.
- No genera una gran cantidad de puestos de trabajo.

Personajes

Alcalde del pueblo: El alcalde del pueblo tiene que luchar por los derechos de los ciudadanos pero también velar por el interés económico del pueblo.

- Por una parte ofrece apoyo al ciudadano porque es su representante y sabe que afectará a la pesca y tiene repercusiones medio ambientales.
- Por otra respalda a la multinacional debido al interés económico, cobro por la venta del terreno y a los impuestos (impuesto de sociedades, ligado al beneficio de la empresa) y debido a que los ciudadanos se beneficiarían de una bajada de impuestos en la electricidad y agua que consumen.

ONG: Greenpeace: Es una organización no gubernamental, que lucha por la conservación y cuidado del medio ambiente y presenta las desventajas que causan las centrales hidroeléctricas:

- Afectan a los cauces, provocan erosión, e inciden en general sobre el ecosistema del lugar.
- Eutrofización (emprobecimiento) del agua: El agua embalsada no tiene las condiciones de salinidad, gases disueltos, temperatura, nutrientes, y demás propiedades del agua que fluye por el río.
- Puede dejar sin caudal mínimo el tramo final de los ríos, especialmente en épocas secas.

LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe		x		x		x		x		x		x		x		x	x		10
2	Celestino Urbano, Elvia amanta		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
3	Coronel Águedo, Katherine Paola		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12
9	López Torres, Emiliana Nicol		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
10	Quispe Águedo, Milagros	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x			x		x		x		x		x	x		x		13
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x			x		x		x		x		x		x		x	x		11

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 3

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: "LE DECIMOS ¡NO! A LA VIOLENCIA VERBAL EN EL COLEGIO"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **1.1. Área** : Comunicación
- **1.2. Grado y sección** : 3° "E"
- **1.3. Duración** : 90 minutos
- **1.4. Tema** : la violencia verbal en el colegio
- **1.5. Docente** : Mirtha Mailene Bula Quevedo
- **1.6. Fecha** : 27-11-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: REFLEXIONAR Y REPRESENTAR UNA SITUACIÓN DE VIOLENCIA VERBAL EN EL COLEGIO

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	• Realiza un juego de roles sobre la violencia verbal en el colegio.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia.	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• La docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • La docente pasa la lista de asistencia. • El docente inicia la sesión, enviando un video al grupo de whatsapp acerca de la violencia escolar. • La docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes? Según el video, ¿cuál es el tema a desarrollar? • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Alguna vez han agredido a alguien de alguna forma? ¿creen que insultar a alguien sea un tipo de violencia? ¿Por qué? • La docente genera espacios para que puedan discutir las respuestas. • Tema: **la violencia verbal en el colegio** • La docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: "**Reflexionar y representar una situación de violencia verbal en el colegio".**	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• La docente aclara la definición de la violencia verbal en el contexto estudiantil. La violencia verbal en el colegio, se manifiesta a través de insultos, los gritos, las palabras hirientes u ofensivas, las descalificaciones, las humillaciones, las amenazas y los piropos que causen molestia, etc., entrando además dentro de la categoría de violencia física o maltrato emocional y psicológico. • La docente explica por qué ocurre la violencia verbal en el colegio. • La docente señala algunos aspectos importantes para poder identificar la violencia verbal en el colegio, asimismo, indica la importancia de poder erradicar aquel mal que lamentablemente acecha a todas las escuelas del país. • La maestra indica a los estudiantes que se llevará a cabo un juego de roles sobre la violencia verbal en la escuela, donde deberán de dar un mensaje de "NO A LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA". • Los estudiantes forman grupos de 3 integrantes. • La docente indica a los estudiantes para que puedan realizar el juego de roles. Los personajes a participar son: una profesora/un profesor, estudiante destacado(a), el personal auxiliar del colegio y los estudiantes. Esta situación es explicada mediante las diapositivas. • La docente presenta un esquema para que puedan tener en cuenta al momento de realizar el juego de roles.		65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles y graban su representación. • Finalmente, los estudiantes presentan un juego de roles enviando su video al grupo de WhatApp, luego, reflexionan sobre la importancia de no ser parte de este tipo de violencia.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un video sobre un ejemplo de juego de roles, luego, graba acerca de su tema.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje 2015
- Recuperado de: https://estrate giasdidacti.wi xsite.com/jue gosderol/laviolenciaverbal-en-laescuela
- Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596036.pdf

Huaraz, 27 de noviembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Mirtha Mailene Bula Quevedo
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

Violencia verbal en la escuela

LA VIOLENCIA VERBAL EN LA ESCUELA

Recordemos

La violencia verbal en el colegio, se manifiesta a través de insultos, los gritos, las palabras hirientes u ofensivas, las descalificaciones, las humillaciones, las amenazas y los piropos que causen molestia, etc., entrando además dentro de la categoría de violencia física o maltrato emocional y psicológico.

Comencemos...

Situación

En una escuela de la ciudad de Huaraz, se ha manifestado una constante practica de violencia verbal. Una de las maestras de la institución al observar un caso de este tipo de violencia decide frenar el hecho brindándoles un mensaje importante a los escolares.

Personajes

Maestra:

Excelente maestra, siempre ha manifestado preocupación por sus estudiantes. Un día, es llamada por sus superiores por un asunto importante, ella tiene que salir del aula por un momento, en su regreso encuentra que los estudiantes están agrediendo verbalmente a uno de sus compañeros. Ella decide tomar cartas en el asunto dándoles un mensaje y haciendo un llamado a las autoridades de la institución para frenar este tipo de violencia.

Auxiliar:

Informa a la docente que es solicitada en una corta reunión. No presenta preocupación cuando ve este tipo de violencia en la escuela.

Personajes

Estudiante destacada:

Es una estudiante brillante, se preocupa por todas sus materias y es muy respetuosa con sus compañeros y maestros. Un día, es agredida verbalmente por sus compañeros por ser seleccionada como la mejor estudiante. Ella por su timidez decide no hacer nada.

Compañeros de clase:

Se agreden entre ellos, fastidian a sus otros compañeros de la escuela. Comienzan a agredirle a una de sus compañeras del aula por ser seleccionada como la mejor de estudiante del colegio.

LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
2	Celestino Urbano, Elvia amanta		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
3	Coronel Águedo, Katherine Paola		x	x			x		x		x		x		x		x	x		11
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	x		x		x			x		x		x		x		x	x		13
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily		x		x	x			x		x		x		x		x	x		11
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x		x		x			x		x		x		x		x	x		13
9	López Torres, Emiliana Nicol	x			x		x		x		x		x		x		x	x		11
10	Quispe Águedo, Milagros	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x		x			x		x		x		x		x	x		13
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 4

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05
TÍTULO: "REFLEXIONAMOS SOBRE LA VIOLENCIA FAMILIAR"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **1.1. Área** : Comunicación
- **1.2. Grado y sección** : 3° "E"
- **1.3. Duración** : 90 minutos
- **1.4. Tema** : la violencia familiar
- **1.5. Docente** : Mirtha Mailene Bula Quevedo
- **1.6. Fecha** : 02-12-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: REFLEXIONAR Y REPRESENTAR UNA SITUACIÓN DE VIOLENCIA FAMILIAR

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	• Realiza un juego de roles sobre la violencia familiar.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia.	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• La docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • La docente pasa la lista de asistencia. • La maestra envía al grupo de WhatsApp un video acerca de la violencia en el hogar. • La docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes? • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Alguna vez han sido testigos de alguna violencia familiar en su barrio o comunidad? Si es así, ¿qué hicieron al respecto? • La docente genera espacios para discutir las respuestas. • La docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: **"Reflexionar y representar una situación de violencia familiar".**		15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• La docente aclara la definición de la violencia familiar. • La docente explica por qué ocurre la violencia familiar en distintas hogares, y cuáles son las causas. . • La docente señala algunos aspectos importantes que nos permitirá identificar la violencia familiar, asimismo, indica la importancia de poder erradicar aquel mal que lamentablemente acecha a muchas familias del Perú y el mundo. • La maestra indica a los estudiantes que se llevará a cabo un juego de roles sobre la violencia familiar, donde deberán dar un mensaje sobre lo importante que es decirle NO a este tipo de violencia. • Los estudiantes forman grupos de 3 integrantes. • La docente indica a los estudiantes para que puedan realizar el juego de roles. Los personajes a participar son: un padre, una madre y los hijos. Esta situación es explicada mediante las diapositivas. • La docente presenta un esquema sobre el tema para que los estudiantes puedan tomarlo en cuenta al momento de representar dicha situación. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles y graban su presentación.	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido. • Finalmente, los estudiantes presentan su juego de roles enviando su video al grupo de WhatApp, luego, reflexionan sobre la importancia de no ser parte de este tipo de violencia.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un juego de roles, luego, enviar al grupo un video sobre la situación asignada.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Aybar, M. (2007). Violencia familiar interés de todos. Arequipa: Edit. ADRUS
- Recuperado de: http://appweb.cndh.org.mx/biblioteca/archivos/pdfs/foll-Que-violencia-familiar.pdf

Huaraz, 02 de diciembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH - I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Mirtha Mailene Bula Quevedo
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

Violencia Familiar

SITUACIÓN

La cuarentena tiene estresados a todos los miembros de una familia. Ellos tienen carencias económicas, y por si fuera poco, el padre es despedido de su trabajo. La pelea (verbal) entre los padres es cada vez más seguido, hasta que, cierto dia los insultos llegan acompañados de violencia fisica. El padre agrede no solamente a su esposa, sino también a su hija, quien no tiene culpa alguna. Finalmente, la madre cansada de tantos abusos decide irse de la casa con su hija, dándole una gran lección a su niña. Asimismo, denuncia al agresor a las autoridades.

PERSONAJES

1) Padre

Es el jefe del hogar. Rápidamente se altera por cualquier cosa y pierde los papeles. Su coraje aumenta cuando pierde el trabajo por la culpa de la pandemia. Debido al encierro por la cuarentena, comienza a ser más violento, agrediendo físicamente a su esposa e hija.

¡¡Me tienen hartooo!! ¡¡Las voy a destruir maldiiitaaass!! ¡Ustedes no son nada sin mí, par de tontaaass!

2) Hija

Escucha la pelea constante de sus padres, hasta que un día, ella y su madre llegan a ser víctima de los puños de su padre.

-Papito. ¡Ya basta!, ya no nos golpees.

3) Esposa

Es una madre comprensiva y ama mucho a su hija. Siempre dejó que su esposo la tratará mal, pensaba que las humillaciones y los insultos no eran un tipo de violencia, hasta que un día, su esposo llega a golpearla brutalmente sin tener compasión ni de ella ni de su propia hija. Por dicha acción, la madre decide alejarse dándole una gran lección a su hija.

-Hija, nunca permitas que alguien te violente, no cometas mi error. Recuerda que en el primer indicio de violencia, es mejor decir basta y alejarse.

LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						TOTAL
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entrena adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe	x		x		x		x		x		x			x		x	x		15
2	Celestino Urbano, Elvia amanta	x		x		x		x			x		x		x		x	x		14
3	Coronel Águedo, Katherine Paola	x		x		x			x		x	x			x		x	x		13
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	x		x		x		x			x		x		x		x	x		13
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily	x		x		x		x			x		x		x		x	x		14
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x		x		x		x		x			x		x		x	x		14
9	López Torres, Emiliana Nicol	x		x		x			x		x		x		x		x	x		13
10	Quispe Águedo, Milagros	x		x			x		x		x		x		x		x	x		12
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x		x		x		x		x			x		x	x		16
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x		x		x		x			x		x		x		x	x		14

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 5

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
TÍTULO: "NOS MOSTRAMOS EN CONTRA DE LA CORRUPCIÓN"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **1.1. Área** : Comunicación
- **1.2. Grado y sección** : 3° "E"
- **1.3. Duración** : 90 minutos
- **1.4. Tema** : la corrupción
- **1.5. Docente** : Mirtha Mailene Bula Quevedo
- **1.6. Fecha** : 09-12-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: REPRESENTAR LA DETENCIÓN DEL GOBERNADOR DE ANCASH

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Refrexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Opina como hablante y oyente sobre el contenido del texto oral, las representaciones sociales que este plantea, las intenciones de los interlocutores, y el efecto de lo dicho en el hablante y el oyente.	• Realiza un juego de roles sobre la detención del gobernador de Ancash.	Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**	
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• La docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • El docente pasa la lista de asistencia. • El docente inicia la sesión, enviando un video al grupo de WhatsApp acerca del soborno de Odebrecht. • La docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿alguna vez han visto este tipo de video?, ¿cómo se comportan los personajes? • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Alguna vez han escuchado sobre el soborno de Odebrecht? Si es así, ¿a quién lo sobornó? • La docente genera espacios para que puedan discutir las respuestas. • La docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: "**Representar la detención del gobernador de Ancash".**	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• La docente explica qué es la corrupción y de qué forma se ha manifestado a lo largo de la historia del Perú y en Ancash. • La docente explica por qué ocurre la corrupción en el país. • La docente muestra 2 videos donde detienen a algunos de los expresidentes por actos de corrupción. Asimismo, se muestra la detención de nuestro actual gobernador regional por presuntas irregularidades en las compras de equipos médicos para algunos hospitales de Ancash. • La maestra indica a los estudiantes que se llevará a cabo un juego de roles sobre la detención del gobernador de Ancash, donde deberán dar un mensaje sobre lo importante que es decirle ¡BASTA! a este mal que azota al Perú. • Los estudiantes forman grupos de 3 integrantes. • La docente da indicaciones a los estudiantes. Menciona los personajes a participar: la prensa (periodista que emite la noticia), el gobernador de Ancash, la policía nacional y el pueblo (televidentes). Esta situación es explicada mediante las diapositivas. • La docente presenta un esquema sobre el tema para que los estudiantes puedan tomar en cuenta al momento de realizar el juego de roles. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles y graban su representación.		65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

	PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido. • Finalmente, los estudiantes presentan su juego de roles mediante un video y luego, reflexionan sobre la importancia de no ser parte de la corrupción.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un juego de roles acerca de la corrupción.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rowland, M. (1998). Visión contemporánea de la corrupción. Buenos Aires: Granica/Ciedla
- Recuperado de: https://www.eseade.edu.ar/wp-content/uploads/2016/08/gilli_riim61.pdf

Huaraz, 09 de diciembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. José A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Mirtha Mailene Bula Quevedo
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

La corrupción

SITUACIÓN

Una presentadora de televisión muestra como noticia de ultimo minuto que el gobernador de Áncash, Juan Carlos Morillo Ulloa, ha sido detenido por los agentes de la Policía Nacional del Perú por presuntos actos de corrupción. Esta noticia estremece a los ancashinos por lo que, desde sus casas platican y reaccionan decepcionadamente sobre la noticia que acaban de ver. Un padre de familia le brinda a sus hijos un mensaje sobre el daño que causa la corrupción al país.

PERSONAJES

1) Presentador (ra) de televisión

La (el) que da la noticia de la detención del gobernador de Áncash. Menciona que fue detenido por presuntas irregularidades en la construcción del ambiente y compra de equipos médicos para los hospitales 'La Caleta, Eleazar Guzmán Barrón de Chimbote y Víctor Ramos Guardia de Huaraz'. Asimismo, informa que el juez del Quinto Juzgado de Investigación Preparatoria Permanente de la Corte de Áncash, dispuso que Juan C. Morillo cumpla 9 meses de prisión preventiva, a pedido del Ministerio Público.

Se muestra la escena de la detención del Gobernador.

Personajes de la escena

2) Gobernador
3) Policías

3) Padres ancashinos

El (la) que tras ver la noticia muestra incomodidad y se pone a comentar sobre el asunto con su familia dándoles a sus hijos un mensaje. Ejemplo: *"como siempre, el cáncer de la corrupción persiste, me da pena y coraje toda esta situación, ya estoy cansado de tanta lacra", "toda la vida, ya no es novedad, ojalá pague por todos los delitos que se le imputan", "que vergüenza sentimos los ancashinos, más le importó su bolsillo antes que su gente"*, etc.

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						TOTAL
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe	x		x		x		x		x			x		x		x	x		15
2	Celestino Urbano, Elvia amanta	x		x		x		x		x		x			x		x	x		16
3	Coronel Águedo, Katherine Paola	x		x		x		x		x			x		x		x	x		15
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	x		x		x		x		x			x		x			x		16
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily	x		x		x		x		x		x			x		x	x		16
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x		x		x		x			x	x			x		x	x		15
9	López Torres, Emiliana Nicol	x		x		x		x			x	x			x		x	x		15
10	Quispe Águedo, Milagros	x		x		x		x			x		x		x		x	x		14
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x		x		x		x		x			x		x	x		16
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x		x		x		x		x			x		x		x	x		15

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 6

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07
TÍTULO: "RECORDAMOS EL PRIMER CASO DE COVID-19 EN PERÚ"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Área : Comunicación
1.2. Grado y sección : 3° "E"
1.3. Duración : 90 minutos
1.4. Tema : Primer caso de covid-19 en Perú
1.5. Docente : Hector Andres Regalado Postillos
1.6. Fecha : 16-12-20

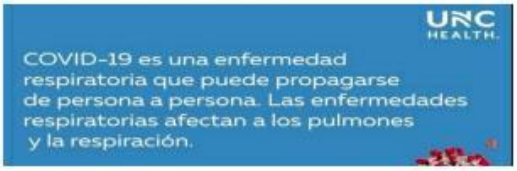
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: COMPRENDER Y REPRESENTAR EL PRIMER CASO DE COVID-19 EN EL PERÚ

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Refrexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Opina como hablante y oyente sobre el contenido del texto oral, las representaciones sociales que este plantea, las intenciones de los interlocutores, y el efecto de lo dicho en el hablante y el oyente.	• Realiza un juego de roles sobre el primer caso de COVID-19 en el Perú.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia.	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• El docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes. • Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • El docente pasa la lista de asistencia. • El docente inicia la sesión enviando un video al grupo de WhatsApp acerca del Covid-19. • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿habrá existido este tipo de enfermedad en el Perú? • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué es el COVID-19?, ¿cómo y dónde surgió esta enfermedad? • El docente genera espacios para discutir las respuestas. • El docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: "**Comprender y representar el primer caso de COVID-19 en el Perú".**	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno **Aplicación y red social** -Whatsapp -Zoom	15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• El docente explica qué es el covid-19 y de qué forma se ha manifestado en el mundo y en el Perú.  • El docente explica la situación del Perú tras la expansión del COVID-19. • El docente muestra un video sobre la grave situación que está ocurriendo en Ecuador. • El docente indica a los estudiantes que se llevará a cabo una actividad donde representaran el primer caso de COVID-19 en el Perú. • Los estudiantes forman grupos de 2 integrantes, y cada estudiante asumirá el rol de hasta 2 personajes de ser necesario. • El docente indica a los estudiantes que realicen un juego de roles. Los personajes a representar son: la ministra de salud (Elizabeth Hinostroza), presidente de la República (Martín Vizcarra), el niño y sus padres (televidentes). • El docente presenta un esquema de la situación a representar. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles y graban su representación. • Finalmente, los estudiantes presentan su juego de roles mediante un video y luego, reflexionan sobre la importancia de prevenir y cuidarnos de la nueva enfermedad que azota al mundo.		65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

		PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido.		
CIERRE Evaluación		• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?		10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Realizar la actividad encomendada sobre el juego de roles.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v31n2/1729-214X-rmh-31-02-125.pdf

Huaraz, 16 de diciembre de 2020

Hector Andres Regalado Postillos
DOCENTE

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

Primer caso de COVID-19 en el Perú

SITUACIÓN

La pandemia de covid-19 puso en alerta a todo el mundo, donde, el presidente de China confirmó el primer caso en la ciudad de Wuhan, en un ciudadano de 55 años, se trataba de una enfermedad muy rara. La prensa internacional informó a todos los países del mundo para que puedan tomar precauciones, así en el Perú, el presidente de la República confirma el primer caso el 6 de marzo de 2019.

PERSONAJES

1) Ministra de salud (Elizabeth Hinostroza)

La que da la noticia al presidente de la República del primer caso de covid- 19 en Perú, según la información de MINSA. Menciona: "Señor presidente muy buenos días, tenemos la noticia del último minuto, que es muy importante para el país, se trata del primer caso de Covid-19 que fue detectado en el hospital de Lima en un paciente procedente de Europa, así que señor presidente, con todo respeto que merece, tendrás que informar al país para que puedan tomar precauciones"

Primer caso de covid-19 en Perú, el 06 de marzo de 2020.

Personajes de la escena

- Ministra de salud
- Presidente de la República (Martín Vizcarra

2) Presidente de la República (Martín Vizcarra)

El que informa al país, brindando mensaje de la nación. Ejemplo: *"compatriotas de todo el país muy buenos días, Una de las principales responsabilidades que tenemos como Estado y como Gobierno es proteger la vida, la salud y la integridad de todas las peruanas y peruanos, al margen de su condición y en el lugar donde se encuentren, hoy debo informar que, en horas de la madrugada 06 de marzo de 2020, se ha confirmado el 1er caso de infección por coronavirus COVID-19 en nuestro país, en un paciente varón de 25 años con antecedente de haber estado en España, Francia y República Checa. Ratico, una vez más, que mi Gobierno no escatimará ningún esfuerzo para cumplir el objetivo fundamental de proteger la salud de todas las peruanas y peruanos,* etc.

2. 1. Segundo acto del presidente de la República

El que informa sobre la declaración del estado de emergencia, por ejemplo: *"compatriotas de todo el país muy buenos días, hoy 16 de marzo de 2020, vengo para informarles que mi gobierno adoptará medidas importantes para proteger la bienestar de salud de todos(as) compatriotas, y así declaro al país en estado de emergencia durante 15 días por la expansión de la pandemia de covid-19, no hay que alarmar mucho, esta pandemia todos unidos venceremos y saldremos airosos; muchas gracias, compatriotas".*

3. Un niño

El niño mira la noticia, donde el presidente de la República, está brindando mensaje de la nación acerca de la declaración de estado de emergencia. Luego va avisar a sus padres.

4. Padres

Ellos se reaccionan sobre el cierre de sus negocios, y esto afectará su economía, y no habrá trabajo. Su padre le hace entender a su familia diciendo: " no se preocupen mis amores, en esta situación todos debemos estar unidos como familia, cualquier cosa afrontaremos juntos"

LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Entona adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		TOTAL
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe	x		x		x		x		x			x		x		x	x		15
2	Celestino Urbano, Elvia amanta	x		x		x		x		x		x		x			x	x		16
3	Coronel Águedo, Katherine Paola	x		x		x		x		x		x		x			x	x		16
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	x		x		x		x		x		x		x		x		x		18
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily	x		x		x		x		x		x		x			x	x		17
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	x		x		x		x		x		x		x		x		x		18
9	López Torres, Emiliana Nicol	x		x		x		x		x		x			x		x	x		16
10	Quispe Águedo, Milagros	x		x		x		x			x		x		x		x	x		14
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	x		x		x		x		x		x		x			x	x		17
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	x		x		x		x		x			x		x		x	x		15

LISTA DE COTEJO

SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 7

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: "CONOCEMOS MÁS SOBRE DE LA VACANCIA PRESIDENCIAL"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **1.1. Área** : Comunicación
- **1.2. Grado y sección** : 3° "E"
- **1.3. Duración** : 90 minutos
- **1.4. Tema** : Vacancia presidencial
- **1.5. Docente** : Hector Andres Regalado Postillos
- **1.6. Fecha** : 21-12-20

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: COMENTAR Y REPRESENTAR LA VACANCIA PRESIDENCIAL EN EL PERÚ

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Refrexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	• Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo. • Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que atenúan lo que dice. • Opina como hablante y oyente sobre el contenido del texto oral, las representaciones sociales que este plantea, las intenciones de los interlocutores, y el efecto de lo dicho en el hablante y el oyente.	• Realiza juego de roles sobre la situación de la vacancia presidencial en Perú del año 2020.	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y los recursos de que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
ENFOQUES TRANSVERSALES	**VALORES**	**ACCIONES OBSERVABLES**
Búsqueda de la excelencia.	• Superación personal.	• Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
	• El docente se presenta y da la bienvenida a los estudiantes.		

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

INICIO Problematización Propósito y organización Motivación Saberes previos	• Se pactan las normas de convivencia para el propósito de la sesión. • El docente pasa la lista de asistencia. • El docente inicia la sesión, enviando un video al grupo de WhatsApp sobre la vacancia de un presidente de la República. • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué tipo de acciones se observa en el video?, ¿por qué ocurrirá la vacancia presidencial?, ¿en Perú habrá este tipo de acción? Y ¿en los últimos años hubo la vacancia presidencial en Perú? • El docente pregunta a los estudiantes: ¿qué es la vacancia presidencial?, ¿cuál será nuestro tema de esta sesión? • El docente genera espacios para que puedan discutir las respuestas. • El docente presenta el título y el tema, asimismo, el propósito de la sesión: **"Comentar y representar la vacancia presidencial en el Perú".**	- Celular - Laptop - Lápiz - Lapicero - Cuaderno	15 minutos
DESARROLLO Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	• El docente explica qué es vacancia presidencial y por qué ocurre este tipo de acción. Artículo 113.- Vacancia de la Presidencia de la República La Presidencia de la República vaca por: 1. Muerte del Presidente de la República. 2.Su permanente incapacidad moral o física, declarada por el Congreso. 3. Aceptación de su renuncia por el Congreso. 4. Salir del territorio nacional sin permiso del Congreso o no regresar a él dentro del plazo fijado. Y 5. Destitución, tras haber sido sancionado por alguna de las infracciones mencionadas en el artículo 117 de la Constitución. • El docente explica la situación del Perú con el proceso de la vacancia presidencial. • El docente indica a los estudiantes que se llevará a cabo una actividad de juego de roles sobre la situación de la vacancia presidencial en el Perú. • Los estudiantes forman grupos de 2 integrantes, y cada estudiante asumirá el papel de dos personajes de ser necesario. • El docente realiza indicaciones a los estudiantes antes de desarrollar la actividad. Asimismo, menciona a los personajes a participar: presidente del congreso (Manuel Merino de Lama), presidente de la República (Martín Vizcarra), el pueblo (generación 21, manifestantes en contra de la presidencia de Merino). Esta situación es explicada mediante las diapositivas. • El docente presenta un esquema para que puedan tener en cuenta al momento de realizar el juego de roles. • Luego, los estudiantes llevan a cabo el juego de roles usando su creatividad y graban su representación. • Finalmente, los estudiantes presentan su juego de roles enviando su video al grupo de WhatssApp.	**Aplicación y red social:** -Whatsapp -Zoom	65 minutos

UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

		PLANIFICACIÓN • Elige el tema y el propósito del contexto representado. • Opta el contexto a ser representada en el juego de roles. • Designa a los personajes participantes en el juego de roles. REPRESENTACIÓN • Interpreta personajes reales del tema elegido. • Demuestra el dominio escénico de la realidad del contexto elegido. • Usa las características propias del personaje que representa. CREATIVIDAD • Busca posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas en la representación del tema. • Hace uso de la variedad de recursos no lingüísticos propios de su imaginación. • Recrea el rol que representa en el tema elegido.		
CIERRE Evaluación	• **Heteroevaluación** Los estudiantes expresan sus ideas acerca de la actividad realizada. • **Metacognición:** ¿Cumplí con el propósito de la actividad? ¿Me ayudó en mi aprendizaje? ¿Cómo me sentí realizando esta actividad?			10 minutos

IV. PARA TRABAJAR EN CASA

Ver un ejemplo sobre la vacancia presidencial, luego, realizar un juego de roles sobre el tema tratado.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades presentaron mis estudiantes? ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- CNavarro, M. (2018). Constitución política del Perú. Lima: Corporación editora chirre S. A.
- Recuperado de: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4101/DERL_027.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huaraz, 21 de diciembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Meyhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Hector Andres Regalado Postillos
DOCENTE

Prof. José A. Meyhuey Caque
DIRECTOR

Vacancia presidencial

SITUACIÓN

La pandemia de covid-19 puso en alerta a todo el mundo, donde, el presidente de China confirmó el primer caso en la ciudad de Wuhan, en un ciudadano de 55 años, se trataba de una enfermedad muy rara. La prensa internacional informó a todos los paises del mundo para que puedan tomar precauciones, asi en Perú, el presidente de la República confirma el primer caso el 6 de marzo de 2019.

PERSONAJES

1) Presidente del congreso (Manuel Merino da Lama)

Es el encargado de convocar para la reunión de los congresistas, en el pleno debaten para la vacancia del presidente de la República. Manuel Merino dice: "En cumplimiento del artículo 89-A del Reglamento del Congreso, la Resolución del Congreso aprobada será comunicada de inmediato al ejecutivo y al presidente del Consejo de Ministros. La moción de vacancia presidencial invoca la causal de incapacidad moral por hechos contra el presidente Vizcarra cuando era gobernador regional de Moquegua"

2) Presidente de la República (Martín Vizcarra)

Presidente de la República responde al congreso: *"Me presento aquí, nuevamente, ante ustedes. Sin mayores dilaciones. Aquí estoy. No me corro. Estoy frente a ustedes por respeto a la Constitución, la institucionalidad y al pueblo peruano. Este Gobierno ha trabajado intensamente y desplegado sus mejores esfuerzos en estos casi ocho meses por la crisis que nos ha costado vidas. Querido Pueblo Peruano: Durante estos dos años y ocho meses de gobierno ustedes han sido mi mayor soporte y fortaleza. Juntos construimos este camino, a pesar de la adversidad. Me voy con la conciencia tranquila, la frente en alto y el deber cumplido. Hasta otra oportunidad"*

3. Manuel Merino jura como presidente de la república.

"Yo Manuel Arturo Merino de Lama juro por Dios y por la patria y por todos los peruanos, que ejerceré fielmente el cargo del presidente de la República para completar el periodo constitucional de 2016-2021, que defenderé la soberanía nacional e integridad fisca y moral de la República, que cumpliré y haré cumplir la constitución política y las leyes del Perú y reconoceré respetando la libertad de culto y la importancia de la iglesia católica y la formación cultural y moral de todos los peruanos....muchas gracias"

4) El pueblo

La gran marcha nacional en contra del gobierno de Manuel Merino, un dirigente del grupo se pronuncia diciendo: *"no reconocemos al señor Manuel Merino como nuestro presidente, queremos que todos los congresistas que se vayan y que convoquen a una asamblea constituyente y así hacer una nueva constitución, ya basta con la corrupción...el pueblo aclama y sufre, lucharemos hasta la victoria"*

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

N°	TERCER GRADO (E) APELLIDOS Y NOMBRES	DICCIÓN						FLUIDEZ VERBAL						EXPRESIÓN NO VERBAL						TOTAL
		Articula adecuadamente cuando se expresa el tema representado.		Pronuncia adecuadamente las palabras cuando se expresa.		Emiten adecuadamente los mensajes que expresa de un tema asignado.		Expresa con espontaneidad y facilidad sus ideas.		Utiliza un vocabulario adecuado acorde a las ideas que expresa en el contexto determinado.		Expresa con claridad sus ideas cuando representa el tema asignado.		Realiza gestos y mímicas pertinentes al personaje que representa.		Muestra movimientos corporales adecuados a la situación representada.		Ejecuta desplazamiento adecuado según el personaje que representa.		
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Barreto Castillo, Luis Felipe	X		X		X		X		X			X		X		X	X		15
2	Celestino Urbano, Elvia amanta	X		X		X		X		X		X			X		X	X		16
3	Coronel Águedo, Katherine Paola	X		X		X		X		X		X		X		X		X		19
4	Corpus Caurino, Dayvi Nelson																			
5	Duran Ramirez, Milagros Libertad	X		X		X		X		X		X		X		X		X		19
6	Gomez Zambrano, Sunmy Mahily	X		X		X		X		X		X			X	X		X		17
7	Huamán Maza, Carlos Fernando																			
8	Hurtado Miguel, Erika	X		X		X		X		X		X		X		X		X		18
9	López Torres, Emiliana Nicol	X		X		X		X		X			X		X		X	X		15
10	Quispe Águedo, Milagros	X		X		X		X			X		X	X		X		X		16
11	Pajuelo Rojas, Luis Ángel																			
12	Toledo Trejo, Dennis Paolo																			
13	Tolentino Colcas, Lizeth Hisayra	X		X		X		X		X		X		X		X		X		19
14	Vega Mautino, Reyna Lizeth	X		X		X		X			X		X	X		X		X		16

LISTA DE COTEJO

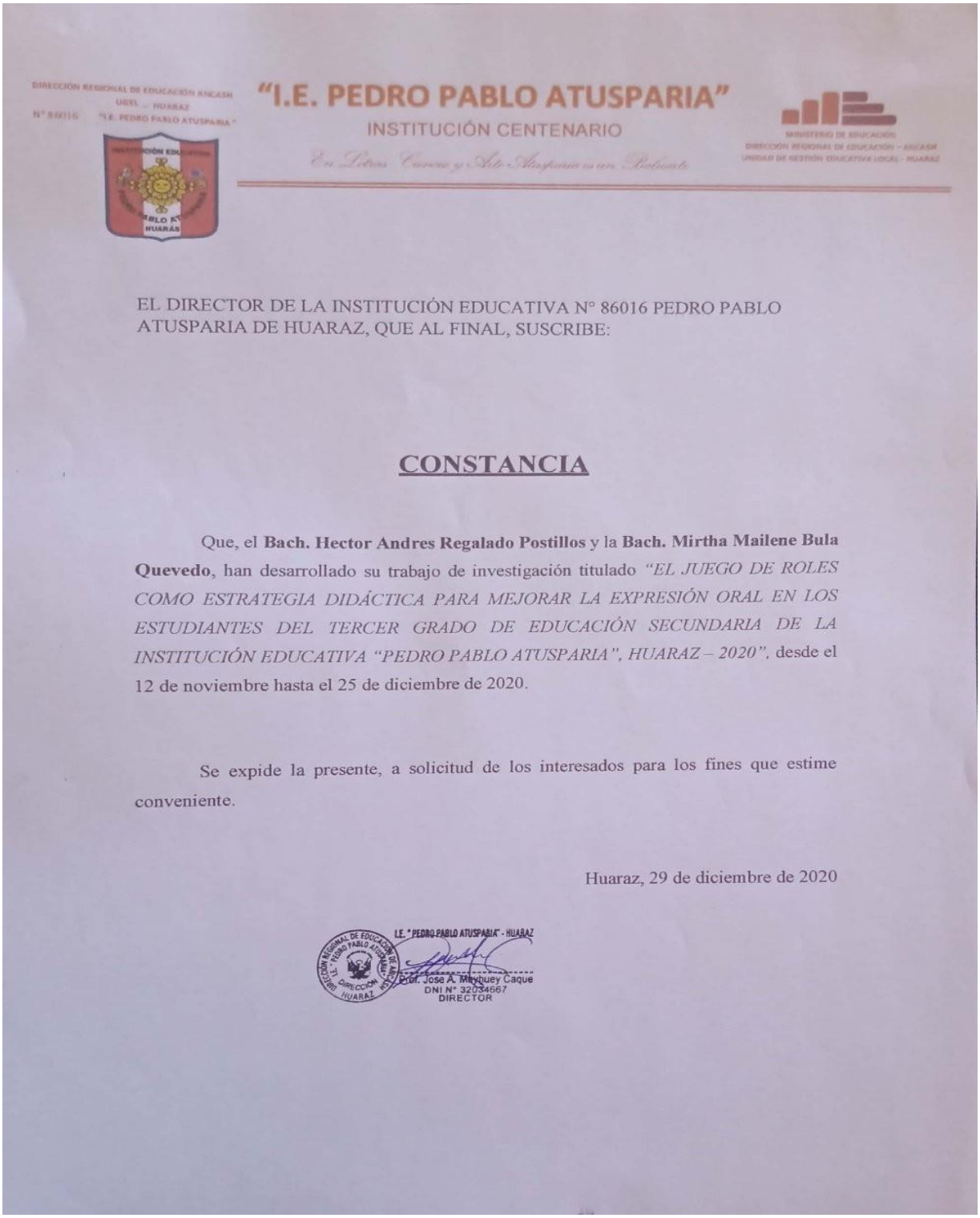
SÍ = 2 PUNTOS

NO = 1 PUNTO

Sesión de aprendizaje N° 8

Anexo 5

Constancia de la aplicación (de la investigación) emitida por el director de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz.



"I.E. PEDRO PABLO ATUSPARIA"
INSTITUCIÓN CENTENARIO

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86016 PEDRO PABLO ATUSPARIA DE HUARAZ, QUE AL FINAL, SUSCRIBE:

CONSTANCIA

Que, el **Bach. Hector Andres Regalado Postillos** y la **Bach. Mirtha Mailene Bula Quevedo**, han desarrollado su trabajo de investigación titulado *"EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO PABLO ATUSPARIA", HUARAZ – 2020"*, desde el 12 de noviembre hasta el 25 de diciembre de 2020.

Se expide la presente, a solicitud de los interesados para los fines que estime conveniente.

Huaraz, 29 de diciembre de 2020

I.E. "PEDRO PABLO ATUSPARIA" - HUARAZ
Prof. Jose A. Mayhuey Caque
DNI N° 32034667
DIRECTOR

Anexo 6

Evidencias de la aplicación

Cuenca hidrográfica

Jefa del proyecto central hidroeléctrica
Sweet Selfie

El alcalde

LA POBLACIÓN

ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL-
ENCARGADO DEL CUIDADO DEL AMBIENTE

VIOLENCIA VERBAL EN EL SALÓN DE CLASE

LA PROFESORA
LIVE

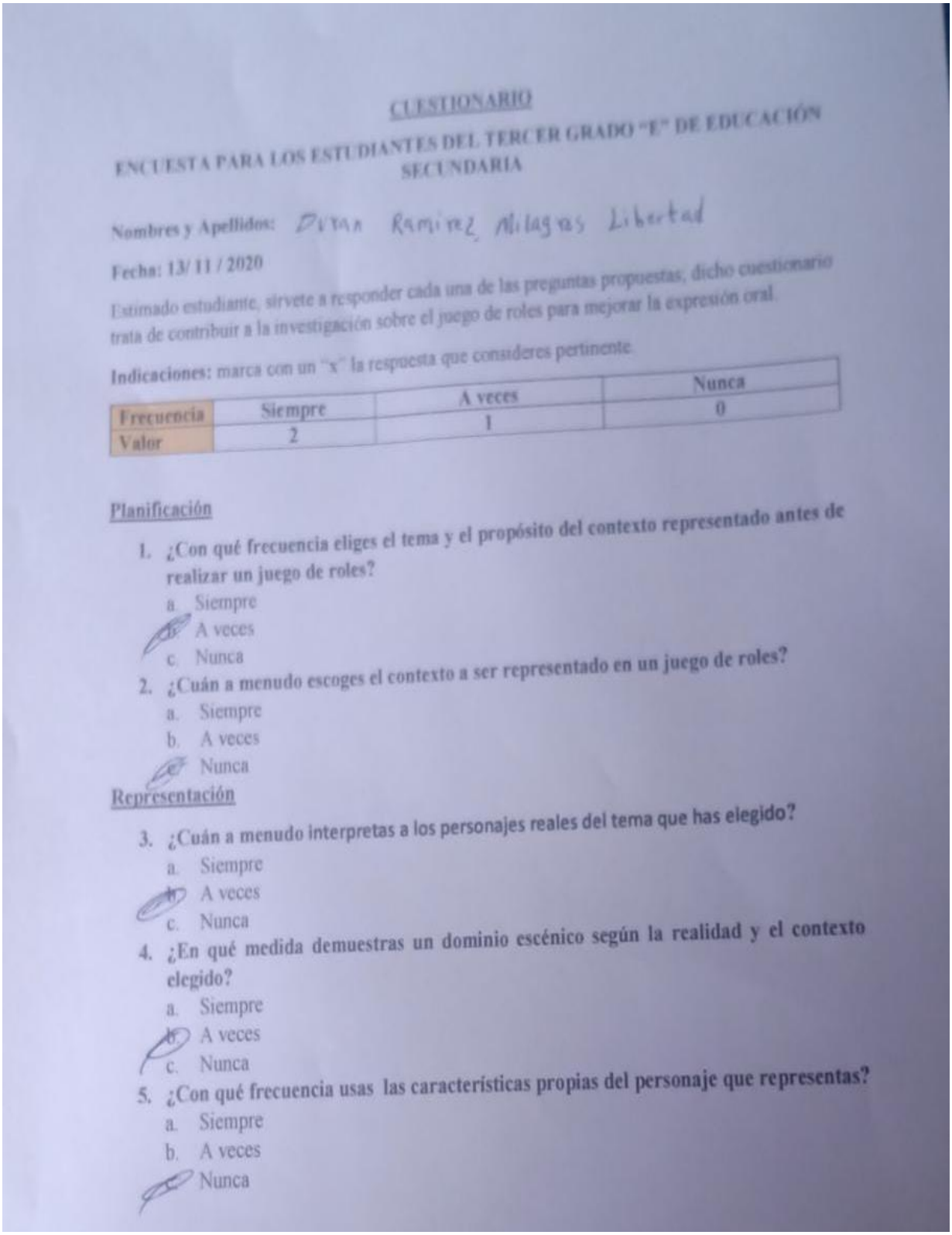
LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO

VIOLENCIA FAMILIAR

VACANCIA PRESIDENCIAL

Anexo 7

RESULTADOS DEL PRE TEST DE UNA ESTUDIANTE



CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "E" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Nombres y Apellidos: Divan Ramirez Milagros Libertad

Fecha: 13/ 11 / 2020

Estimado estudiante, sírvete a responder cada una de las preguntas propuestas, dicho cuestionario trata de contribuir a la investigación sobre el juego de roles para mejorar la expresión oral.

Indicaciones: marca con un "x" la respuesta que consideres pertinente

Frecuencia	Siempre	A veces	Nunca
Valor	2	1	0

Planificación

1. ¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
2. ¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Representación

3. ¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
4. ¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
5. ¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Creatividad

6. **¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
7. **¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Dicción

8. **¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Fluidez verbal

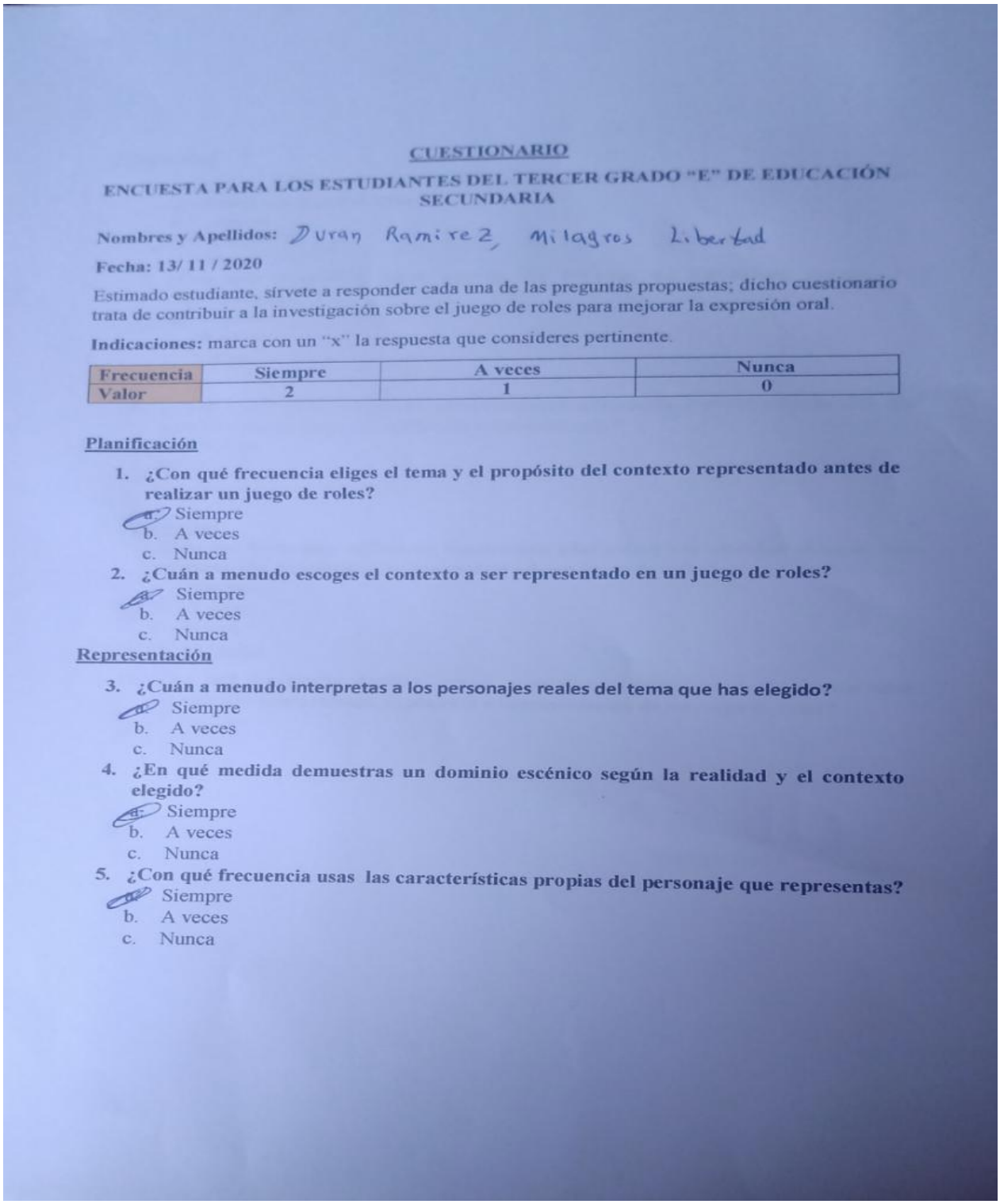
9. **¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Expresión no verbal

10. **¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
    a. Siempre
    b. A veces
    c. Nunca

Puntaje Total: 11

RESULTADOS DEL POST TEST DE UNA ESTUDIANTE



CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "E" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Nombres y Apellidos: Duran Ramirez, Milagros Libertad

Fecha: 13/ 11 / 2020

Estimado estudiante, sírvete a responder cada una de las preguntas propuestas; dicho cuestionario trata de contribuir a la investigación sobre el juego de roles para mejorar la expresión oral.

Indicaciones: marca con un "x" la respuesta que consideres pertinente.

Frecuencia	Siempre	A veces	Nunca
Valor	2	1	0

Planificación

1. **¿Con qué frecuencia eliges el tema y el propósito del contexto representado antes de realizar un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
2. **¿Cuán a menudo escoges el contexto a ser representado en un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Representación

3. **¿Cuán a menudo interpretas a los personajes reales del tema que has elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
4. **¿En qué medida demuestras un dominio escénico según la realidad y el contexto elegido?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
5. **¿Con qué frecuencia usas las características propias del personaje que representas?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Creatividad

6. **¿Cuán a menudo buscas posibles alternativas de solución ante situaciones problemáticas según el tema?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca
7. **¿Con qué frecuencia haces uso de los recursos no lingüísticos durante la representación?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Dicción

8. **¿Cuán a menudo te expresas adecuadamente entonando y pronunciando bien las palabras durante una conversación, exposición, etc.?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Fluidez verbal

9. **¿Con qué frecuencia utilizas un vocabulario adecuado y con claridad durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
   a. Siempre
   b. A veces
   c. Nunca

Expresión no verbal

10. **¿Con qué frecuencia realizas, gestos, movimientos, mímicas y desplazamientos durante una conversación, exposición o representación de un juego de roles?**
    a. Siempre
    b. A veces
    c. Nunca

Puntaje Total: 19