



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES
DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E N° 82040 “VIRGEN
DE LA NATIVIDAD”, BAÑOS DEL INCA – CAJAMARCA, 2023.**

Para optar El Título Profesional de Licenciada en Educación -
Especialidad “Educación Primaria”

Presentada por:

Bachiller: Luz Clarita Ramírez Chávez

Asesor:

Dr. Alcides Tineo Tiquillahuanca

Cajamarca – Perú

2024



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
..... Luz Clarita Ramirez Chávez
DNI: 75806222
Escuela Profesional/Unidad UNC:
..... Escuela Académico Profesional de Educación
2. Asesor:
..... Dr. Alcides Tineo Tiquillahuanca
Facultad/Unidad UNC:
..... Facultad de Educación
3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
..... Juego de roles para mejorar la expresión oral en
..... estudiantes de Cuarto Grado de Educación Primaria de la
..... I.E. N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca-
..... Cajamarca, 2023.
6. Fecha de evaluación: 14 / 10 / 24
7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 2.5%
9. Código Documento: oid:3117:419068786
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 30 / 12 / 24

<small>Firma y/o Sello Emisor Constancia</small>

<u>Alcides Tineo Tiquillahuanca</u> <small>Nombres y Apellidos</small>
DNI: <u>08166511</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2024 by
Luz Clarita Ramírez Chávez
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académico Profesional de Educación

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 16 horas del día 14 de octubre del 2024.....; se reunieron presencialmente en el ambiente Auditorio Fac. Educación, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. Presidente: Dr. Antero Francisco Alva León
2. Secretario: Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez
3. Vocal: Prof. Genóstenes Marín Chávez
4. Asesor (a): Dr. Alcides Tineo Tiquillahuanca

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Batios del Inca - Cajamarca, 2023

presentado por: Doña Luz Clarita Ramírez Chávez
 con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de Educación Primaria

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: Distinto (Letras) 46 (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 18 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 14 de octubre del 2024.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor

DEDICATORIA

A Dios por guiarme y cuidarme durante toda mi vida, por brindarme fuerzas para seguir adelante a pesar de las dificultades.

A mis padres Esperanza Chávez Ocas y Eli Ramírez Vásquez, quienes estuvieron acompañándome incondicionalmente durante todo mi proceso académico, para lograr mi meta propuesta y alcanzar mis sueños.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, hermanos y amigos les agradezco profundamente por ser parte esencial de este gran logro.

A la Facultad de Educación, al Departamento de Ciencias de la Educación y a todos los docentes de la especialidad de Educación Primaria, quienes me guiaron con sabiduría y dedicación durante toda mi etapa de estudiante.

A mi asesor Dr. Alcides Tineo Tiquillahuanca por su paciencia, comprensión y apoyo constante durante el desarrollo de mi trabajo de investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
2.1. Problema general	6
2.2. Problemas derivados	6
3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
3.1. Justificación Teórica	6
3.2. Justificación Práctica	7
3.3. Justificación Metodológica	7
4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
4.1. Delimitación Espacial	8
4.2. Delimitación Temporal	8
5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
5.1. Objetivo general	8
5.2. Objetivos específicos	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.1. Antecedentes internacionales	9
1.2. Antecedentes nacionales	10
1.3. Antecedentes locales	11
2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	12
2.1. Teorías sobre el juego de roles	12
2.2. Teorías sobre la Expresión oral	21
3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	35

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. CARACTERIZACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	37
1.1. Descripción del perfil de la institución educativa	37
1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa	38
1.3. Características demográficas y socioeconómicas	39
1.4. Características culturales y ambientales	39
2. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	40
2.1. Hipótesis general	40
2.2. Hipótesis derivadas	40
3. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	40
4. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	41
5. POBLACIÓN Y MUESTRA	43
5.1. Población	43
5.2. Muestra	43

6.	UNIDAD DE ANÁLISIS	43
7.	MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	43
8.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
9.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	44
10.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	45
11.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS	46
12.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1.	RESULTADOS DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO	49
1.1.	Resultados estadísticos del Pretest de la variable de estudio y sus dimensiones	49
1.2.	Resultados estadísticos del Post test de la variable de estudio y sus dimensiones	54
1.3.	Comparación de resultados del pre test y post test del desarrollo de la expresión oral	60
2.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	61
3.	PRUEBA DE HIPÓTESIS	70
	CONCLUSIONES	77
	SUGERENCIAS	71
	REFERENCIAS	72
	APÉNDICES/ANEXOS	80

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño pre experimental, con una observación inicial, aplicación del tratamiento y la observación final. La población estaba constituida por 96 estudiantes de cuarto grado, de la cual se tomó como muestra a 30 niños de cuarto grado “A” de educación primaria. Para el recojo de datos se utilizó la ficha de observación como instrumento y la técnica aplicada fue la observación directa. Los resultados encontrados en el pre test evidencian que el 67% de estudiantes se encontraban en inicio; el 30% en el nivel de proceso y el 3% en logro esperado, se aplicó el juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral; en el post test se observa que el 0% se encuentra en inicio; el 16% en el nivel de proceso; el 47% en el nivel de logro esperado y el 37% en el nivel de logro destacado, asimismo al comprobar la hipótesis general el resultado fue Sig (bilateral) = 0,000, lo que permite llegar a concluir que el juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Palabras clave: expresión oral, juego de roles, fluidez, coherencia, claridad.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of role-playing to improve oral expression in fourth grade students of primary education of I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023. The research It has a quantitative approach, applied type and pre-experimental design, with an initial observation, application of the treatment and the final observation. The population was made up of 96 fourth grade students, from which 30 children from fourth grade “A” of primary education were taken as a sample. To collect data, the observation sheet was used as an instrument and the technique applied was direct observation. The results found in the pre-test show that 67% of students were at the beginning; 30% at the process level and 3% at expected achievement, role-playing was applied as a strategy to improve oral expression; In the post test it is observed that 0% are at the beginning; 16% at the process level; 47% at the expected level of achievement and 37% at the level of outstanding achievement. Likewise, when testing the general hypothesis, the result was Sig (bilateral) = 0.000, which allows us to conclude that role-playing significantly improves oral expression in fourth grade students of primary education at educational institution No. 82040 “Virgen de la Natividad” in Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Keywords: oral expression, role play, fluency, coherence, clarity.

INTRODUCCIÓN

La expresión oral es una habilidad fundamental para la comunicación y su importancia abarca muchos aspectos de la vida tanto personal, laboral, profesional y académica, según Bygates (1991), “la expresión oral es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento, esto quiere decir, la toma de decisiones rápidas e integrarlas de manera adecuada y ajustarlas conforme a los problemas imprevistos que van surgiendo en diversas clases de conversación”.

La expresión oral facilita la comunicación interpersonal entre las personas porque mediante ello comparten ideas, emociones y pensamientos de manera directa y efectiva, también proporciona un entendimiento mutuo entre pares y con su contexto. Asimismo, es una herramienta fundamental que permite la participación activa de los estudiantes, refuerza la autoestima y es un factor determinante en aprendizaje de muchas áreas, por ello su desarrollo, mejora y fortalecimiento es indispensable para enriquecer el vocabulario, la capacidad organizativa de ideas y la fluidez para expresarse de manera espontánea y natural (Cebrián, 2019).

Sin embargo, en el ámbito educativo no se prioriza el desarrollo de esta habilidad y los estudiantes cada vez más demuestran que no son capaces de hablar en público, se limitan a interactuar con las personas de su contexto, carecen de habilidades sociales y participativas. La falta de expresión oral limita a los estudiantes a participar en conversaciones significativas o resolución de conflictos porque no tienen la capacidad de expresar lo que sienten, por ende, se les dificulta tomar decisiones acertadas y prácticas. Según López (2022), los estudiantes no se expresan correctamente porque tienen miedo e inseguridad, nerviosismo al momento de dialogar o entablar una conversación con sus pares o docentes, agrega también que son rígidos en su lenguaje corporal, carecen de entonación de voz y su comunicación con su contexto es

limitado, por ello plantea la estrategia del juego de roles como un medio para mejorar la expresión oral.

El juego de roles es una estrategia versátil y efectiva que puede adaptarse a diversos contextos, es una herramienta fundamental en el aprendizaje, desarrollo social, personal y profesional. Para Apayco (2022) en el juego de roles el estudiante tiene la libertad de cambiar y actuar según su creatividad y personalidad, además al tomar el rol de otra persona va desarrollar empatía, habilidades interpersonales y comunicación asertiva.

La investigación consta de cuatro capítulos resumidos de la siguiente manera: el capítulo I está conformado por el problema de investigación, donde se detalla el planteamiento del problema, la formulación de problema general y los problemas derivados, también está la justificación que muestra la importancia del desarrollo de la investigación, delimitaciones, objetivo general y los objetivos específicos. En el capítulo II se detalla el Marco teórico, que este compuesto por los antecedentes de la investigación, marco teórico o conceptual y la definición de términos básicos; en el capítulo III se desarrolló el Marco Metodológico, detallado por la caracterización y contextualización de la investigación, hipótesis y variables de investigación, matriz de operacionalización de variables, población y muestra, unidad de análisis, métodos, tipo y diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas para el procesamiento y análisis de datos, también la validez y confiabilidad del instrumento.

Finalmente, en el capítulo IV están los resultados y discusiones donde se muestran los resultados de las variables de estudio y sus dimensiones, el análisis y discusión de resultados y la prueba de hipótesis. Por último, se detalla las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas, apéndices y anexos que se encuentran en el estudio, dentro de los apéndices y anexos están el instrumento de recojo de datos, el programa experimental, sesiones de aprendizaje, constancia de ejecución del proyecto y evidencias fotográficas

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

En el ámbito internacional, los resultados presentados por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) hace referencia que la expresión oral tiene muchas falencias, esta problemática se presenta debido a que las habilidades comunicativas se están quedando en el olvido, junto a ello el desarrollo de la inteligencia, personalidad y conductas en la niñez. Para De la Cruz (2020), las deficiencias de expresión oral en los estudiantes dificultan relacionarse con los demás, y es importante que se desarrolle desde el nivel inicial, ya que, es una etapa primordial donde los niños y niñas aprenden a expresar sus sentimientos, sus ideas, su afecto, a tener confianza en sí mismos y donde enfrentan y superan sus miedos. Con esta expresión oral, se puede desarrollar la habilidad de escuchar lo que mencionan las personas.

En el ámbito nacional Santiesteban (2019), en su trabajo de investigación menciona que en el Perú el currículo nacional, sugiere que los niños y niñas de la segunda etapa deben desarrollar habilidades que les permitan comunicarse de forma efectiva, De la Cruz y Orellana (2015) indican que uno de los principales problemas que hoy en día atraviesa el país en el ámbito educativo está relacionado con el bajo nivel de calidad educativa que reciben los estudiantes. Esto se manifiesta en la habilidad comunicativa; por cuanto, son muchos los escolares que hablan sin coherencia.

Según el párrafo anterior en ámbito local, es decir, en la región Cajamarca los estudiantes no cuentan con el ambiente necesario y no reciben el estímulo adecuado para desarrollar sus habilidades comunicativas, tanto en el hogar como en la escuela. Por ello Palomino (2015) menciona en su investigación “al hecho de que se aprende el habla y cualquier actividad motora mediante la estimulación adecuada con actividades acordes a la edad de los niños.

Asimismo, Baralo (2012) afirma que hablar por hablar para comunicarse carece de sentido, sin comprender, procesar e interpretar lo que se escucha. La expresión oral involucra interacción del emisor como receptor y es bidireccional, en un contexto compartido y prestando atención con todos los sentidos. La comunicación es un proceso, una acción, que depende de las habilidades de expresión e interpretación, por lo que la expresión oral también debe entenderse como escuchar, leer y escribir.

Las causas para una deficiente expresión oral vienen hacer la timidez o miedo a ser juzgado por los demás cuando se habla en público, también el vocabulario limitado hace que los estudiantes tengan dificultad para expresar sus ideas de manera clara y precisa. Nogueira (2016), la expresión oral es una habilidad de emisión y recepción, por ello cuando hay dificultades para procesar la información verbal, la respuesta oral también se ve afectada. En efecto la expresión oral requiere mucha práctica, sin embargo, hay personas que no tienen la oportunidad de interactuar verbalmente con otras personas en diversos contextos y la falta de comunicación limita el desarrollo de estas habilidades comunicativas.

Las dificultades en la expresión pueden tener varias consecuencias en diferentes aspectos de la vida de una persona desde la etapa preescolar, siendo las más comunes: problemas para participar en clase, realizar exposiciones, responder preguntas, que afecta en su rendimiento académico y su aprendizaje. Martín (2022), en su artículo refiere que la expresión oral es fundamental y no desarrollarla limita el trabajo en equipo, la construcción de relaciones interpersonales, puesto que las personas al no expresar sus emociones pueden tener altercados o malentendidos entre los integrantes de su equipo, compañeros o familia. El aislamiento social es otra de las consecuencias de la expresión oral debido a que las personas se sienten incapaces de expresarse con naturalidad tienden a evitar situaciones sociales, se sienten inseguros e incapaces de resolver conflictos cuando se presentan en el contexto donde interactúan.

Teniendo en cuenta las causas y consecuencias se aplicó el juego de roles en el desarrollo de la expresión oral, en vista de que tuvo un pronóstico bastante positivo, porque permitió a los estudiantes practicar la comunicación en un ambiente dinámico y lúdico, reduciendo la ansiedad y mejorando la autoconfianza de cada uno de ellos. La investigación desarrollada sobre el juego de roles para mejorar la expresión oral es muy importante porque tiene un impacto significativo en la educación y el desarrollo personal de los estudiantes, porque mejora las habilidades comunicativas, reduce la ansiedad, aumenta la motivación y se adapta a las necesidades e intereses de los estudiantes

El objetivo de la investigación fue determinar la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, el cual quedó demostrado al aplicar el juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, durante todas las sesiones de aprendizaje realizadas con los estudiantes de cuarto grado, cuyo problema se detectó durante la práctica pedagógica en la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca. Los estudiantes presentaban dificultades de expresión oral, tenían recelo al expresarse, se les hacía complicado actuar con espontaneidad, no vocalizaban bien las palabras, tartamudean al modular correctamente las frases y al conversar con los demás utilizaban mucho las muletillas.

Al aplicar el juego de roles dentro de las sesiones de aprendizaje se contribuye al desarrollo integral del estudiante, porque no solo fortalecen sus habilidades comunicativas, sociales y emocionales; sino que al desarrollar su expresión oral o expresarse correctamente benefician a su vida personal, académica y profesional; ya que, fortifican su confianza, reducen su ansiedad, fomentan la escucha activa, etc. Cabe resaltar según Llamoca y Pari (2017) “los juegos de roles son interpretaciones en donde el individuo crea su propio personaje, precisando

e indicando de manera verbal las actividades que éste realiza o quiere realizar, es decir, el juego de rol aborda creando una historia” (p.61).

2. Formulación del problema

2.1. Problema general

¿Cómo influye el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?

2.2. Problemas derivados

- ¿Cuál es el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles?
- ¿Cómo aplicar el juego de roles para mejorar la fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?
- ¿Cuál es el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, después de la aplicación del juego de roles?
- ¿Cuál es el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad antes y después de aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?

3. Justificación de la investigación

3.1. Justificación Teórica

La investigación realizada servirá como referencia para nuevas investigaciones, ya que proporcionará nuevos conocimientos científicos y formará la base para la práctica pedagógica de los docentes de educación primaria. Asimismo, el estudio brindará la información relevante

para enfrentar los desafíos que se presentan en la vida, debido a que los niños tienen dificultades para expresarse adecuadamente y en los dos años de pandemia y clases virtuales los estudiantes no han logrado una comunicación fluida con sus pares y las demás personas que les rodean, además este trabajo servirá para refutar o corroborar las teorías, enfoques y modelos existentes, con los resultados encontrados.

3.2. Justificación Práctica

Para la ejecución de esta investigación se aplicó el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, teniendo en cuenta que la expresión oral es importante porque permite a los niños a interactuar y comunicarse fácilmente con los demás de manera fluida, clara y coherente. Aplicar el juego de roles permitió muchos aportes positivos a esta investigación, desde la aplicación de estrategias más efectivas a la docente y estudiantes que contribuyen a una educación inclusiva que se adapta a las necesidades comunicativas actuales.

3.3. Justificación Metodológica

Desde la perspectiva metodológica el presente trabajo es un referente significativo para investigaciones futuras que se desarrollen en torno a este tema. Esta propuesta metodológica del juego de roles tuvo una estructura clave para crear un ambiente de aprendizaje dinámico, práctico y colaborativo, de tal manera que mejoró la expresión oral porque es una habilidad fundamental para lograr una comunicación asertiva, además se elaboró un instrumento de evaluación que fue validado por tres expertos y procesado al programa SPSS, para verificar su validez y confiabilidad.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Delimitación Espacial

Esta investigación se desarrolló en la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, del distrito de Baños del Inca, provincia Cajamarca y departamento de Cajamarca.

4.2. Delimitación Temporal

El desarrollo de la propuesta investigativa se llevó a cabo en los meses de enero hasta mayo del año 2024.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles.
- Aplicar el juego de roles para mejorar la fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- Identificar el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, después de la aplicación del juego de roles.
- Comparar el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad del antes y después de aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. Antecedentes internacionales

Guillen (2024), en su artículo “*Juego de rol como estrategia para disminuir la disfemia*”, se plantó como objetivo dar a conocer los diferentes trastornos del habla, la tartamudez o disfemia. El estudio tuvo un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo, de diseño pre experimental, aplicado a una muestra de 16 estudiantes de educación general básica en el Ecuador. La técnica utilizada fue el análisis documental que brindó sustento teórico a las variables establecidas. Los resultados encontrados muestran que al iniciar la exploración de la estrategia solo el 10% no tenía deficiencias en el habla y el 90% si y al finalizar el estudio el 60% de estudiantes mostraron una mejoría en el habla, por ello se concluye que el juego de rol permitió el progreso en varios aspectos de la vida cotidiana de los estudiantes.

Gómez (2019), en su estudio “*Estrategias para mejorar la comprensión oral en educación primaria*”, se planteó como objetivo analizar la comprensión oral para comprobar el nivel de comprensión oral que tienen los estudiantes, el tipo de investigación fue aplicada con diseño cuasi experimental, teniendo como muestra a 20 estudiantes de la clase A en el grupo experimental y a 22 estudiantes de la clase B en el grupo control, se utilizó como instrumento el PROLEC-R que es la escala mediante la cual se mide la comprensión oral, los resultados fueron significativos ya que hay diferencia entre el pre test y post test, por ello se concluye que las estrategias de comprensión oral son efectivas en la comprensión oral de los alumnos.

Bohórquez y Rincón (2018), en su trabajo investigativo “*la expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*”, tuvo como objetivo diseñar e implementar talleres didácticos en el aula para fortalecer la expresión oral. El estudio tuvo un enfoque mixto, de tipo

descriptivo, aplicado a 102 estudiantes que conformaron la población, estos autores llegan a concluir que se fortaleció la expresión oral realizando actividades prácticas de forma constante, además que el proceso de fortalecer la expresión oral no solo debe darse en el aula, sino el vivir cotidiano de las personas.

1.2. Antecedentes nacionales

Crispín (2022), en su tesis *“Juego de roles para mejorar la expresión oral en 4° grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo - Anchonga”*. El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de juego de roles en la expresión oral en 4° grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo-Anchonga. El tipo de investigación fue pre experimental, aplicado a 20 estudiantes que conformaron la muestra. Para la recolección de datos se aplicó una ficha de observación con 16 ítems, que su confiabilidad fue verificada mediante el programa SPSS. Posteriormente se hizo la contrastación de hipótesis general planteado en la investigación y se llegó a concluir que el juego de roles influye significativamente en la expresión oral en los estudiantes de 4° grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo – Anchonga.

García (2022) en su trabajo *“El juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20134, Castilla - Piura, 2020”*, cuyo objetivo fue determinar de qué manera el juego de roles mejora la expresión oral en los estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E. N.° 20134, Castilla, Piura, 2020. La investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño pre experimental; la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes del segundo grado, se utilizó la técnica la observación y como instrumento se aplicó una lista de cotejo. El procesamiento de datos se realizó a través de la hoja de cálculo de Excel y el programa estadístico SPSS para la contrastación de hipótesis, llegando a concluir el juego de roles como estrategia didáctica mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria I.E. N.° 20134, Castilla.

López y Morris (2016) en su tesis “*Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la institución educativa N° 64043 Monte Alegre Neshuya – 2015*”. Se planteó como objetivo determinar el efecto del Juego de Roles en la mejora de la Expresión Oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre - Neshuya en el 2015. El Tipo de Investigación fue aplicada con diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 23 estudiantes del 5° grado A (grupo experimental) y 23 estudiantes del 5° grado B (grupo control), la técnica y el instrumento de recolección de datos utilizados fueron la observación, lista de cotejo validados por juicio de expertos y con la confiabilidad del coeficiente de Alfa de Cronbach. Los autores llegan a concluir que el juego de roles sí mejora significativamente la Expresión oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre – Neshuya en el 2015.

1.3. Antecedentes locales

Verástegui (2021) en su tesis titulada “*El juego de roles utilizando títeres como recurso didáctico mejora la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 82220 Samaday, Cajamarca, 2021*”. Tuvo como objetivo determinar que el juego de roles utilizando títeres como recurso didáctico mejora la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 82220 Samaday, Cajamarca, 2021. La tesis es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental que tuvo una muestra conformada por 10 estudiantes y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Los resultados del pre test demostraron que el 90% de estudiantes se encontraba en nivel de inicio en el desarrollo de su expresión oral. Por otro lado, el resultado del pos test demostró que el 50% de estudiantes sobresalió con nivel de logro destacado en el desarrollo de su expresión oral según los resultados del pos test. Finalmente, se concluye que el juego de roles utilizando títeres como recurso didáctico mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 82220 Samaday,

Cajamarca, 2021 porque la prueba de hipótesis estimó una significancia asintótica bilateral $p=0.004$ ($p<0.05$).

Rodas (2019) en su trabajo de investigación “*Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del 1° grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 82758, distrito de Bolívar, San Miguel Cajamarca*”, tuvo como objetivo diseñar Estrategias Lúdicas para mejorar la Expresión Oral en los niños y niñas del Primer grado de la I.E. N° 82758. Distrito de Bolívar, San Miguel - Cajamarca. El tipo de investigación es mixta, aplicada a 18 niños y niñas de primer grado, para el recojo de datos se utilizó una lista de cotejo. Los resultados de esta investigación confirman que la expresión oral desarrollada en los niños y niñas del nivel primario es deficiente; ya que no expresan con naturalidad sus ideas, sentimientos, emociones y experiencias en situaciones comunicativas colectivas, de diálogos, narraciones, juegos y explicaciones; son inhibidos; no comprenden lo que se les dice y hacen caso omiso; no se expresan con seguridad y coherencia; no utilizan progresivamente algunas normas de comunicación verbal, etc. Además, se concluye que el diseño de Estrategias Lúdicas demandó la esquematización de un conjunto de actividades que permitieron engarzar la base teórica con la propuesta y quedó confirmada la hipótesis de trabajo, debido a que se justificó el problema.

2. Bases teóricas científicas

2.1. Teorías sobre el juego de roles

2.1.1. Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1995), citado en López y Morris (2016), considera al juego de roles como una herramienta educativa poderosa, fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Vygotsky desde su perspectiva sociocultural refiere que el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas se dan mediante la interacción social y el juego de roles proporciona un ambiente idóneo para esto. La zona

de desarrollo próximo es un espacio que permite a los niños trabajar de manera independiente o lo que pueden lograr con la ayuda de un adulto o compañero.

Asimismo, Vygotsky sostiene que el lenguaje es el recurso fundamental en el desarrollo cognitivo y el juego de roles proporciona un espacio para práctica y expandir las habilidades lingüísticas, además este juego fortalece la capacidad del pensamiento simbólico y desarrolla el pensamiento abstracto, del mismo modo aplicar el juego de roles en actividades de aprendizaje regula la conducta de los estudiantes y mejora su capacidad para autocontrolarse, crear situaciones ficticias no solo como habilidades lúdicas sino que fortaleciendo el pensamiento divergente, construcción de conocimientos compartidos durante el aprendizaje social y colaborativo (López y Morris, 2016).

2.1.2. Teoría psicoanalítica de Freud

Esta teoría es defendida por Freud (1974), Él concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego se interpreta como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar sus necesidades o pensamientos. A través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. El juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. Por lo tanto, el juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

De tal modo que Freud en su teoría psicoanalítica también habla del juego de roles y lo describe como un medio a través del cual los niños pueden explorar y expresar sus conflictos internos, deseos y ansiedades de una manera simbólica y segura. Freud

creía que los juegos infantiles, en particular aquellos que involucran la interpretación de roles, pueden reflejar y liberar emociones reprimidas o resolver tensiones emocionales de manera inconsciente. Este tipo de juego no solo sirve para entretenimiento, sino que es una actividad fundamental en el desarrollo emocional y psicológico del niño, ayudándolo a comprender sus deseos, manejar la ansiedad y fortalecer su identidad (González Moreno, 2014).

2.1.3. Teoría de la derivación por ficción.

Claparede (1932), sustenta que el juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es para el niño un sustituto de la actividad que realiza el adulto. Mediante el juego, el niño afirma su personalidad.

En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta. A través del juego se van representando los roles que más tarde desarrollaran como adultos, y de esta manera se preparan para la madurez.

Claparede (1932), el juego de roles no solo es una actividad lúdica, sino también una herramienta para la autoexploración, el desarrollo social, el manejo de emociones y la resolución de problemas. Gracias a la creación de mundos ficticios, los participantes pueden explorar sus propias identidades, desarrollar empatía, aprender a resolver conflictos y adquirir habilidades que son transferibles a su vida cotidiana.

2.1.4. Teoría Piagetiana.

Jean Piaget (1946), afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. También

considera al juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos objetos y acontecimientos más complejos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

De igual manera la teoría piagetiana hace referencia al juego de roles como un mecanismo fundamental para que los niños desarrollen el pensamiento simbólico, practiquen habilidades sociales y construyan conocimientos sobre el mundo. Este tipo de juego facilita la transición entre las distintas etapas de desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños experimentar y adaptar esquemas de manera activa. Además, el juego de roles no solo es una fuente de aprendizaje cognitivo, sino que también promueve el desarrollo moral, la empatía y la capacidad de resolución de problemas (Gallardo y Gallardo, 2018).

2.1.5. Teorías del juego según Bruner.

Bruner (1984), relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone dependencia de los progenitores durante algunos periodos de la vida, por lo que los padres al cubrir las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”.

Bruner (1981, p. 57), atribuye al juego distintas funciones: el juego es una actividad que sirve de medio para explorar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante su juego, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención; por último, señala que el juego no sucede al azar, este se desarrolla en función de un escenario.

Asimismo, la teoría de Jerome Bruner enfatiza el papel del juego en el aprendizaje y desarrollo cognitivo, donde el juego de roles se presenta como una actividad crucial para construir conocimientos y habilidades en un contexto de seguridad y exploración. Según Bruner, el juego permite a los niños explorar ideas, desarrollar competencias sociales y cognitivas, y aprender sobre el mundo de manera activa y creativa, formando una base sólida para el aprendizaje futuro (Zanotto, 2016).

2.1.6. Definiciones del juego de roles

Delgado (2011), menciona que el juego es una actividad consustancial en la existencia del hombre, el juego que como actividad divierte y entretiene a las personas. Tuvo origen en la ciudad de Grecia en el año 15000 a.C.

Pérez (1998), menciona que los juegos pueden estimular el desarrollo de las capacidades como la empatía o la sensibilidad, muy útiles para resolver problemas.

Giménez (2007), sugiere que el juego de rol incide en las actitudes de forma más visible y directa en el estudiante. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el estudiante desarrolla un grado mayor de empatía, de socialización y tolerancia. Además, el juego de roles es excelente para plantear situaciones comprometidas como el racismo, el sexismo, etc... y dejar a los estudiantes encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo.

Jarvis, Odell y Troiano (2002), mencionan que es una estrategia que comprende modelos de imitación donde se desarrolla el aspecto social e intelectual, lo cual implica poner en práctica la inteligencia y las habilidades sociales de las personas, pues el imitar el rol de un agente permite conocer lo que este hace en su vida cotidiana. Tomando en cuenta que todos los agentes a imitar cumplen un rol esencial en la sociedad, se logra que los participantes tengan una idea positiva sobre su contribución para el desarrollo de su comunidad.

Respecto a su vinculación con la educación se menciona que “Es una forma de llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017, p. 5) es decir, es una manera de representar lo cotidiano en los salones, pues al poner en práctica la imitación e interpretación del rol de un agente en el aula, se está logrando que el estudiante tome conciencia de las acciones que cumple dicho agente en la realidad y las represente de manera abierta y espontánea, pero sin dejar de lado aquellas acciones, comportamientos, habilidades por los que se caracterizan aquellos actores a representar en una aula.

Tal y como lo refuerza Bravo, Muñoz y Pacheco (2017), el juego de rol es uno de los juegos no reglados que existen, ya que no existen reglas que seguir y alguien que imponga ciertas conductas o normas, todo lo contrario, es un juego muy abierto y espontáneo, que, si bien se elige una temática o situación cotidiana a representar, ésta no está pautada, es decir no hay un guión que seguir o que los niños deben actuar (p.53).

2.1.7. Características del juego de roles

Para el niño, el juego, constituye una actividad importante, ya que por medio de este reproduce e imita las actividades que vive a diario. A través del juego, adquiere conocimientos de sí mismo y del medio que nos rodea. El autor Ribes (2011) explica las características más repetitivas que corresponde al juego y estas son:

- ***El juego es una actividad libre:*** El niño escoge las actividades lúdicas de manera espontánea y libre, pues desde pequeños se relacionan con su entorno por medio del juego. Es decir, es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente.
- ***El juego es una necesidad:*** El juego es vital para el desarrollo del niño. Pues siente el deseo de jugar y estos deseos serán diferentes según su edad, pero siempre serán expresiones de la personalidad de cada uno de los jugadores. No requiere

especialización ni aprendizaje previo. El juego también responde a la necesidad de dar rienda suelta a su imaginación y a sus ilusiones.

- ***El juego es orden:*** El orden conduce al núcleo de la educación, y es, por tanto, el camino para la vida social.
- ***El juego no es la vida real:*** El niño imagina su mundo interior y exterior, pero no es capaz de percibir lo que tiene. El niño juega siempre, no importa dónde ni con quién.
- ***El juego prepara la vida futura:*** El juego contribuirá al desarrollo del estudiante en la vida
- ***El juego estimula la sociabilidad:*** Los niños permanecen largos periodos de tiempo relacionados a grupos sociales (escuela, barrio, fiestas infantiles, reuniones familiares, eventos o cualquier actividad), desde pequeños están dispuestos a vivir actividades sociales y a compartir sus costumbres y tradiciones.
- ***El juego es una actividad placentera:*** Es una de las características considerada como central, sin ella no hay alegría y emoción, está presente en los primeros años de vida, donde los padres son los responsables de reforzar el deleite por el juego.

2.1.8. Tipos de juego de roles

- ***Juegos de roles controlados.*** El dialogo establecido en el que se practica el juego de roles, para pedir a cada pareja de estudiantes que por turnos o al mismo tiempo improvisen diálogos similares. Otro modelo de juego de roles es en base a la entrevista la cual tiene un texto determinado, para que los estudiantes asuman un rol de acuerdo a su personaje (Pérez, 2021).
- ***Juego de roles libres.*** El docente prepara su clase en la cual pide la participación de los educandos, en la cual se forman grupos en la que representan el juego de roles en parejas delante de sus demás compañeros, en el aula se divide en dos

grupos cada grupo con un desempeño de rol distinto, los estudiantes tienen un lapso de tiempo para que los grupos practiquen el juego de roles (Pérez, 2021).

2.1.9. Dimensiones del juego de roles

- **Dramatización:** en el juego de roles es una dimensión en la que los participantes representan escenas o situaciones de la vida real o imaginaria, actuando como diferentes personajes y siguiendo una narrativa o conflicto particular. Esta técnica permite que los participantes vivan experiencias y se enfrenten a problemas desde una perspectiva nueva y con un enfoque interpretativo. A diferencia de otros juegos, en la dramatización el enfoque está en la expresión, la interpretación y la representación, buscando generar experiencias que promuevan el aprendizaje emocional, social y cognitivo (Andrés Antón, 2018).
- **Representación:** es una dimensión en la que el juego de roles es un componente clave que implica que los participantes asuman y actúen como personajes en situaciones específicas, utilizando diálogos, gestos y comportamientos para simular experiencias y contextos diversos. Este proceso de representación permite a los jugadores explorar diferentes perspectivas, emociones y dinámicas sociales de manera activa y creativa (Dosso, 2009).

2.1.10. Importancia del juego de roles

Para Acuña (2019), desde los primeros días del nacimiento, el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que crece se asocia con juguetes o diferentes elementos que le proporcionan deleite y plenitud al sintonizar sus sonidos y ver sus tonalidades.

Fingir es la acción principal en la edad preescolar a la luz del hecho de que los niños comprenden en esta diversión una inconsistencia lógica de su edad: se parecen a los adultos y hacen todo lo que hacen. La pretensión se suma al avance del niño, a través de esto el niño crea energía creativa, dialecto, autonomía, identidad, voluntad,

pensamiento, habla con todos los que le rodean, cumple su deseo de hacer convivencia social con los adultos, conocen el mundo que los abarca (Acuña, 2019).

2.1.11. Beneficios del juego de roles

Según Quicios (2015), los beneficios de los juegos de roles para niños son diferentes al de los adultos, entre ellos podemos encontrar:

- **La empatía.** Es la primera ventaja que hallamos a que gracias a ella los niños se ponen en el lugar de la otra persona interpretando sus sensaciones y movimientos.
- **La imaginación.** En el lapso de la elaboración del personaje, las habilidades sociales las relaciones que surgen entre los colaboradores. Se aprende a cooperar, integrarse, ser sociable y compartir en grupo. El niño aprende a crear y respetar reglas; aumenta su interés por las cosas que percibe de su entorno cercano. Como, por ejemplo, imitar a un profesor o cocinar su comida favorita como lo hace mamá y fomenta la autonomía del respecto a los adultos.

2.1.12. El juego de roles como recurso educativo

Según Ellis (1962), el juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas...

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de roles es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla el vocabulario que es otro gran déficit que suele ser origen del fracaso escolar.

Los juegos de roles también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

2.2. Teorías sobre la Expresión oral

2.2.1. Teoría constructivista de Vygotsky.

Se define que el lenguaje y el pensamiento tienen raíces diferentes y que se desarrollan de forma separada, hasta que en un determinado momento se produce la unión entre ambos. Para Vygotsky (1987), la etapa infantil constituye un eslabón explicativo elemental para el comportamiento adulto. Busca en el pasado la aparición de los comportamientos actuales. Por ello plantea el desarrollo humano desde una posición interaccionista y constructivista en la que el sujeto y el medio han de interactuar”. “Entiende este autor qué; el lenguaje aparece en las relaciones laborales compartidas de las primeras etapas de la humanidad. El lenguaje como sistema de signos independientes de las acciones tiene una importancia decisiva para la reestructuración posterior de la actividad consciente del hombre (p.35). Por lo mismo las consecuencias más relevantes son:

Que al nombrar los objetos se retienen en la memoria y permitan una relación del sujeto con el objeto, aunque este no se halle presente. Que las palabras abstraen ciertos atributos esenciales de las cosas que permiten categorizar y generalizarlas. Que el lenguaje es un medio de transmisión de la información acumulada en la historia social de la humanidad

Vygotsky también estudio los procesos mentales del niño como producto de su intercomunicación con el medio, como la adquisición de experiencias transmitidas por el lenguaje. Llega a la conclusión de que el desarrollo mental humano tiene su fuente en la comunicación verbal entre el niño y el adulto. Las funciones psico intelectuales superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño, primero en actividades colectivas. Actividades sociales y, en segundo lugar, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño. Todo ello nos llega a decir que el lenguaje se origina primero como medio de comunicación entre el niño y el adulto y después como lenguaje interior, se transforma en función mental interna que proporciona los medios fundamentales al pensamiento del niño. Esta teoría toma un papel importante y fundamental en la interacción social en el desarrollo de la cognición ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de dar significado (Pérez, 2021).

2.2.2. Teoría innatista de Noam Chomsky.

Según las investigaciones de Noam Chomsky, los niños nacen con una capacidad innata para el habla. Son capaces de aprender y asimilar estructuras comunicativas y lingüísticas. Gracias a la Teoría de la Gramática Universal, Chomsky propuso un nuevo paradigma en el desarrollo del lenguaje. Según sus postulados, todos los idiomas que usamos los seres humanos tienen unas características comunes en su propia estructura (Regader, 2016).

A partir de esta evidencia, el profesor Chomsky deduce que la adquisición del lenguaje durante la infancia puede ocurrir gracias a la capacidad que tenemos los seres humanos de reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje, estructura que constituye la raíz esencial de cualquier idioma (Regader, 2016).

La teoría del desarrollo del lenguaje durante la infancia que enunció Noam Chomsky se fundamenta en un polémico precepto: El lenguaje humano es el producto de descifrar un programa determinado por nuestros genes. Esta postura choca diametralmente con las teorías ambientalistas del desarrollo, que enfatizan el papel de la influencia del entorno sobre el individuo y la capacidad de este para ir adaptándose a los diferentes contextos que le tocan vivir (Regader, 2016).

Además, Chomsky afirma que los niños poseen la habilidad innata para la comprensión de la gramática del lenguaje, habilidad que van desarrollando a través de sus experiencias y aprendizajes. independientemente de su contexto familiar o cultural. Para designar este artefacto innato para comprender la gramática, Chomsky usa el término de Gramática Universal, común en todos los sistemas de lenguaje conocidos hasta la fecha (Regader, 2016).

2.2.3. Teoría cognitiva de Jean Piaget.

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría exhaustiva sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Fue creada por el psicólogo suizo del desarrollo Jean Piaget (1896–1980). La teoría se ocupa de la naturaleza del conocimiento y de cómo los humanos gradualmente lo adquieren, lo construyen y lo utilizan. La teoría de Piaget se conoce principalmente como una teoría de la etapa de desarrollo.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales resultantes de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Creía que los niños construyen una comprensión del mundo que los rodea, experimentan discrepancias entre lo que saben y lo que descubren en su entorno, y luego ajustan sus ideas en consecuencia. Además, Piaget afirmó que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano y que el lenguaje depende del conocimiento y

la comprensión adquiridos a través del desarrollo cognitivo. El trabajo de Piaget, mencionado anteriormente, recibió la mayor atención.

Las aulas centradas en el niño y la educación abierta son aplicaciones directas de los puntos de vista de Piaget. A pesar de su gran éxito, la teoría de Piaget tiene algunas limitaciones que Piaget mismo reconoció: por ejemplo, la teoría respalda las etapas agudas en lugar del desarrollo continuo (decorado horizontal y vertical).

Piaget señaló que la realidad es un sistema dinámico de cambio continuo. La realidad se define en referencia a las dos condiciones que definen los sistemas dinámicos. Específicamente, argumentó que la realidad involucra transformaciones y estados.

2.2.4. El Enfoque comunicativo

Para el MINEDU (2017), en el Currículo Nacional de Educación Básica el enfoque comunicativo se refiere a que la comunicación parte del uso del lenguaje para comunicarse con otros, comprender, producir textos orales y escritos. Asimismo, considera las prácticas sociales del lenguaje que se realizan cuando participan en la vida social y cultural. Estas prácticas sociales del lenguaje se realizan cuando la persona va leer una noticia o un texto literario, luego toma una posición crítica frente a lo que dice.

En educación primaria el área de comunicación es la base primordial que forma al estudiante con capacidades cognitivas, ayuda a desarrollar el pensamiento creativo y lógico; esto se logra con la interacción en la sociedad. Los educandos tienen como objetivo lograr manejar de manera pertinente la expresión oral para ser capaces de, procesar, comprender y expresar mensajes. Por ello en el área de comunicación se busca el desarrollar y mejorar capacidades que le sirvan para poder hablar con claridad y mucha fluidez, los estudiantes interactúen creativamente en la escuela donde la comunicación se vuelve muy importante tanto en su vida escolar como en otros

contextos donde se desenvuelva a través de su lengua materna referencia (García, 2022).

A lo largo de la educación primaria los niños y las niñas deben empezar a adquirir un saber reflexivo sobre las prácticas comunicativas necesarias para vivir en la sociedad del siglo XXI. el área de lengua es el ámbito privilegiado para conseguir estas metas, aunque todas las áreas, al emplear el lenguaje como medio de comunicación y de adquisición y transmisión del conocimiento, son responsables del desarrollo de la comunicación lingüística. Así pues, esta área tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades lingüísticas (Altolaquirre, 2021).

2.2.5. Definiciones de la expresión oral

Para Cañas (2007), la expresión oral es “el lenguaje expositivo tiene como finalidad esencial hacer comprender o presentar a alguien una información determinada las características son dos: Claridad y precisión” (p. 59). La primera explica que, si la persona que expone no tiene un conocimiento claro y suficiente de lo que va a exponer, la idea será confusa para los oyentes. La segunda, va íntimamente relacionada con la anterior porque si tiene un vocabulario adecuado, utilizará la palabra o la expresión adecuada en el momento justo con la intención de dar a entender lo que se está explicando y será de interés para el público.

La expresión oral es el medio más importante de la comunicación que se da entre dos personas o más. El hombre expresa lo que siente, piensa del mundo y de todo aquello con lo que mantiene contacto. Según Núñez (2001), señala que los estudiantes deben ser estimulados en la expresión oral desde pequeños y para ello menciona lo siguiente:

No se puede obviar que, hablar, hacemos cosas con las palabras y desde antiguo la oralidad, por ejemplo, se ha puesto al servicio de establecimientos de

compromisos (...) una de las tareas fundamentales de la didáctica de la expresión oral hacer a los estudiantes conscientes del poder de la palabra para comprometerse con los demás y dar cuenta de la realidad. Son multitudes las intenciones sociales que tienen como base una estructura discursiva que hay que enseñar (p.7).

La expresión oral es una condición para la comunicación verbal entre hombres y no una simple herramienta, técnica y mecanismo para transmitir mensajes, la expresión requiere herramientas materiales, de ayudas o apoyos que la hagan más eficiente. Precisa, también de un desarrollo técnico que la humanidad ha logrado plasmar en significativos avances para el perfeccionamiento en el uso de la comunicación. Este acto discursivo debe proyectar la relevancia en la capacidad comunicativa y simbólica del ser humano mediante el uso de códigos que configuren un discurso integral, intencionado, argumentado y crítico sobre la base de las interacciones de los hablantes (Cisneros, Muñoz, & Andrade, 2013, p. 51 - 52).

Ramírez (2002), citado en Álvarez y Parra (2015), plantea este concepto “como una habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana”, la cual no se le ha dedicado suficiente atención y para ello se debe plantear una reflexión para retomarla y abordarla didácticamente, en este sentido la expresión oral consiste en desarrollar una competencia que suponga un dominio de las habilidades comunicativas del lenguaje integrado oral, resulta más que interpretar sonidos, no sólo se interpreta y produce en la cadena oral y sus elementos articulados, sino también los que aparecen dentro de la enunciación como los silencios, los ritmos, las cadencias, la intensidad de la voz y de la velocidad del habla, además otros como los sonidos, la risa, el llanto, los sollozos,

los suspiros, los soplidos, silbos, percusiones, chasquidos, ronroneos, canturreos, u otros signos acústicos simultáneos que complementan el discurso oral con significativos muy expresivos ricos y cargados de matices propios de los seres humanos y que se refuerzan con la kinésica.

2.2.6. Dimensiones de la expresión oral

- **Fluidez:** Según Palacios (1999) “Es la habilidad de hablar un idioma bien y fácilmente. En lingüística, fluidez es la capacidad de un hablante de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, la fluidez viene dada en tres áreas:” (p. 46).

- capacidad para crear ideas (área creativa).
- capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
- capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

La fluidez consiste en expresarse de manera espontánea rápida y hablar con fluidez hace que la expresión verbal sea más dinámica y concisa. “hablar con claridad es expresarse con habilidad, es decir, la palabra obtiene su principio en la anterior, y facilitará como consecuencia a otras que saldrán espontáneamente. Los párrafos se partirán para afirmar unos a otros, reforzándose, completándose, y ampliándose (Monereo, 2001, p. 50 - 55).

La fluidez es la capacidad de hablar de manera correcta y rápida, ya sea en el idioma materno y/o en la segunda lengua, sin ninguna alteración de la voz. Esta capacidad permite al hablante o al expositor desenvolverse de una forma adecuada delante del oyente. Según Vargas (2008) este elemento es una noción sumamente compleja, que se relaciona principalmente con continuidad en el discurso, además, agrega que la fluidez puede considerarse similar a tener velocidad en la manifestación. (Martín, 1999, p. 10 - 12).

- **Coherencia:** Según Pozo (2001) es la propiedad inherente al discurso, por lo que éste puede considerarse como una unidad en la que las ideas se encuentran relacionadas entre sí y con el discurso en el que se produce la comunicación. Así la coherencia está directamente relacionada con el sentido y con el valor semántico de las unidades que la constituyen. En consecuencia, un discurso coherente es aquel en el que existe una continuidad de sentido y una jerarquía semántica.

La coherencia es la habilidad de expresar ideas o pensamientos de manera organizada, enlazados a través de un hilo conductor lógico. A medida que los niños observan y adquieren conocimientos y habilidades durante su formación educativa, comienzan a estructurar su aprendizaje a partir de las distintas realidades que logran captar sin dificultad. Esto permite que desarrollen progresivamente un conjunto de conocimientos que se fortalecen a medida que asimilan los aprendizajes compartidos por el docente (Cueva Alvarez, 2021).

Desarrollar la coherencia en la expresión oral es muy importante porque ayuda al oyente a entender el mensaje sin tener que esforzarse por conectar las ideas o deducir el significado, también mejora la comunicación, porque un mensaje coherente es más persuasivo y convincente, de hecho, refleja la claridad del pensamiento indicando que el emisor ha organizado y estructurado sus ideas antes de comunicarlas, mostrando preparación y dominio del tema. En la coherencia se relaciona el significado y la semántica, son estos dos elementos que dan coherencia a un texto (Apaza y Ccari, 2023).

- **Claridad:** Para Mario (2001) “la claridad es una forma de hablar de manera concreta, exponiendo las ideas con frases bien construidas y con un vocablo al alcance de los destinatarios. Si el emisor tuviera que emplear palabras que puedan presentar

dudas al auditor, resultaría óptimo que pueda detenerse a explicarlas para que puedan ser comprendidas” (p 10).

Para Llamoca y Pari (2017), es un criterio necesario en una conversación o discurso porque las personas que se expresan con claridad tienen más probabilidades de educar, influir o convencer a los demás que las que no lo hacen. Para ello, evite el uso de terminología especializada, enuncie uno o dos conceptos por frase, evite el uso de términos difíciles, utilice el menor número posible de adjetivos y adverbios y favorezca las palabras con el significado adecuado.

La claridad es importante porque facilita la comprensión del mensaje, hace que la comunicación sea más efectiva y refleja confianza y seguridad al expresarse. La claridad se relaciona con la velocidad, pronunciación, articulación y vocalización de las palabras, también la respiración juega un papel importante porque depende de la cantidad de aire que tenga la persona para expresarse adecuadamente (Trujillo Ferro, 2019).

2.2.7. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna

El Ministerio de Educación (2015), define competencia como una habilidad que posee cada individuo para actuar de forma responsable frente a diversos problemas cotidianos, logrando solucionar una problemática de forma rápida y eficiente gracias a destreza. De manera que, un estudiante competente es aquel que utiliza todas sus capacidades y habilidades, para poder desempeñarse de manera eficaz en cualquier ámbito y está dispuesto a enfrentar todo tipo de desafío que se le proponga.

Al mismo tiempo, Burgos, Neisa y Palacios (2016), pusieron énfasis en señalar que: La competencia comunicativa consiste en el conocimiento social y cultural que tienen los hablantes para poder usar e interpretar determinadas formas lingüísticas, y no sólo involucra conocer el código lingüístico sino también saber qué decirle a quién y

cómo decirlo apropiadamente en alguna situación. Por ejemplo, la competencia comunicativa implica la habilidad de los hablantes para involucrarse en múltiples actividades: conversar, comprar en una tienda, rezar, bromear y hasta estar en silencio. (p. 7).

Según el Programa Curricular de Educación Primaria (2019), las competencias comunicativas que desarrollan los estudiantes están estrechamente relacionadas entre sí. En la vida escolar, social y cultural, hablar, escuchar, leer y escribir son complementarias y se retroalimentan para lograr los distintos propósitos comunicativos que establecen las personas. El uso del lenguaje es transversal a todo el currículo. Esto quiere decir dos cosas. En primer lugar, el lenguaje es una herramienta fundamental para que los estudiantes desarrollen sus competencias en distintas áreas curriculares. En segundo lugar, el uso del lenguaje no solo es un medio de aprendizaje, sino que se afianza en las distintas áreas curriculares, contribuyendo con el desarrollo de las competencias comunicativas.

- **Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.** Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal (MINEDU, 2019).

2.2.8. Capacidades de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna

La expresión oral ha sido considerada durante mucho tiempo como una destreza secundaria que todo el mundo podía adquirir sin gran esfuerzo, Eyeang (2012). Pero hoy se configura cada vez más claramente como la capacidad básica en el área de comunicación. La expresión oral es la capacidad del usuario de una lengua, en este caso el estudiante, para manifestar con palabras producidas con el aparato fonador humanos, o con otros signos exteriores lo que uno siente o piensa, en forma eficaz y eficiente, sin afectar a los interlocutores.

La expresión oral, según Giovanni (2009) tiene dos funciones del lenguaje básicas. Las dos funciones básicas del lenguaje son la transaccional que se refiere a la transmisión de la información, y la interaccional, que se centra en la interacción”

- **Capacidad 1: Obtiene información del texto oral.** El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores (MINEDU, 2019).

- **Capacidad 2: Infiere e interpreta información del texto oral.** El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, los recursos verbales, no verbales y paraverbales para construir el sentido global y profundo del texto oral, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones e ideologías de los interlocutores, así como su relación con el contexto sociocultural (MINEDU, 2019).

- **Capacidad 3: Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.** El estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando

las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos y géneros discursivos (MINEDU, 2019).

- **Capacidad 4: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.** El estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores. • **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores:** El estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo (MINEDU, 2019).

- **Capacidad 5: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.** Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, reflexiona como oyente y hablante, que supone distanciarse de los textos orales en que participa de forma presencial o a través de medios audiovisuales, comparando y contrastando aspectos formales y de contenido, con la experiencia, el contexto, el conocimiento formal y diversas fuentes de información. Asimismo, evalúa, que implica analizar y valorar los textos orales producidos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre sus aspectos formales, contenidos e ideologías, y su relación con el contexto sociocultural, considerando los efectos que producen en los interlocutores (MINEDU, 2019).

2.2.9. *Desempeños de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna*

Según el MINEDU (2019), en cuarto grado de educación primaria los estudiantes deben desarrollar los siguientes desempeños:

- Comunica de manera oral ideas y emociones, adaptando su discurso a los interlocutores y al contexto según el objetivo de la comunicación, diferenciando entre el registro formal e informal, y empleando recursos no verbales y paraverbales para resaltar la información.
- Expresa ideas sobre un tema, aportando información relevante y organizada. Estructura y ordena las ideas, estableciendo conexiones lógicas entre ellas (especialmente de causa, secuencia y contraste) mediante el uso de conectores y referencias, e integrando un vocabulario adecuado que incluye sinónimos y términos específicos de distintas áreas del conocimiento.
- Participa en distintas situaciones de comunicación oral, haciendo preguntas, explicando sus respuestas y aportando comentarios relevantes. Emplea un vocabulario adecuado, que incluye sinónimos y algunos términos específicos de áreas del conocimiento, y sigue normas de cortesía y modales apropiados al contexto sociocultural.
- Extrae información explícita, relevante y adicional en textos orales que utilizan expresiones figuradas y un vocabulario que incorpora sinónimos y términos específicos de distintos campos del conocimiento.
- Deduce información infiriendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, así como el significado de palabras en contexto y expresiones figuradas. Además, identifica relaciones lógicas (como semejanza-diferencia, causa-efecto y problema-solución) y jerarquías (ideas principales) a partir de la información explícita e implícita en el texto.

- Comprende el significado del texto oral en distintos contextos culturales, relacionando elementos verbales, no verbales y paraverbales. Explica el tema, propósito, enseñanzas y mensajes, así como los puntos de vista, motivaciones y estados de ánimo de personas y personajes, usando adjetivos, personificaciones y comparaciones. Clasifica y resume la información obtenida.
- Reflexiona como emisor y receptor sobre textos orales de contextos escolares, sociales y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, eventos, temas, personas y personajes. También analiza la adecuación del texto a la situación comunicativa, el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales, y la coherencia y cohesión de las ideas, basándose en su experiencia y en el contexto en el que interactúa.

2.2.10. Importancia de la expresión oral

Según Campos y Quispe (2019) hacen referencia que la expresión oral puede ser espontánea, pero también producto de una preparación rigurosa. En la escuela se debe promover las dos formas de expresión, de acuerdo al grado en que se ubiquen los estudiantes. Empezando por las experiencias más próximas al niño, es decir, por los diálogos, mediante el trabajo por parejas, luego se pasa a las comunicaciones plurales, la expresión oral en grupo; posteriormente las duales; para que el niño adquiera actitudes de respeto por el otro ya que está hablando; y por último introducir las comunicaciones singulares, por último, la expresión oral individual en donde se debe tener en cuenta algunos factores para que la expresión sea eficaz.

La correcta articulación de las palabras, la pronunciación, la respiración, adecuada, la disminución del ruido, el lenguaje corporal, la postura, los gestos, la expresión facial, el volumen de la voz, la duración de las frases, la fluidez de las

palabras, la duración de las pausas, la velocidad, el ritmo, la intención (Álvarez & Parra, 2015).

La expresión oral es primordial dentro de una escuela ,puesto en los primeros años de vida del niño adquiere muchas características del habla que perdura a lo largo de la vida, por lo tanto las orientaciones tienen que estar dirigidas respetando la personalidad del niño, estimulando a los tímidos y orientando a los locuaces, fomentando al niño a que se exprese, el maestro debe detectar las fallas en la expresión oral, con que llegan los niños a la escuela para que oriente el proceso de enseñanza – aprendizaje (Roque & Vega, 2018).

3. Definición de términos básicos

- **Juego:** Zapata (1989, p. 47) afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos”. El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.
- **Juego de roles:** Según Forero y Loaiza (2013) “Los juegos de roles son una clase de juego en la cual los niños representan numerosos roles tanto reales como imaginarios, creando una situación donde los estudiantes puedan relacionar dicha situación en un entorno real” (p. 36).
- **Expresión oral:** Pacheco (2019) refiere que la expresión oral “Consiste en la capacidad de los estudiantes para expresarse de forma espontánea, mencionando sus ideas y pensamientos, pero con coherencia y haciendo uso de un vocabulario enriquecido” (p. 64).
- **Competencia:** Según Kobinger (1996) “una competencia es un conjunto de comportamientos socio afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales

y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, una función, una actividad o una tarea”.

- **Capacidad:** Las capacidades han sido definidas por Anderson y Woodrow (1989) como las “fortalezas” o recursos de los que dispone una comunidad y que le permiten sentar las bases para su desarrollo, así como hacer frente a un desastre cuando éste acontece.
- **Enfoque comunicativo:** De acuerdo al (MINEDU, 2019) es comunicativo porque parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros
- **Fluidez:** La fluidez es la capacidad de articular, de seguir adelante y desenvolverse bien cuando se llega a un callejón sin salida (Boffi & Móccero, 2016).
- **Coherencia:** “La coherencia es una propiedad semántica de los textos o discursos basada en la interpretación de cada frase individual relacionada con las otras frases”. (Van Dijk, 1998, p. 147).
- **Claridad:** Se refiere a expresar en forma precisa y objetiva lo que se dice, empleando los recursos necesarios para aumentar la claridad de los discursos (Ortega, 2012).
- **Dramatización:** en el juego de roles es una dimensión en la que los participantes representan escenas o situaciones de la vida real o imaginaria, actuando como diferentes personajes y siguiendo una narrativa o conflicto particular.
- **Representación:** es una dimensión en la que el juego de roles es un componente clave que implica que los participantes asuman y actúen como personajes en situaciones específicas, utilizando diálogos, gestos y comportamientos para simular experiencias y contextos diversos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la institución educativa

El problema se identificó durante la práctica pedagógica, en este proceso se conoció las características internas y externas propias y particulares de la zona, así como de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” la cual está ubicada en la calle Atahualpa S/N, distrito de Baños del Inca, provincia y región de Cajamarca.

El distrito Baños del Inca es una de las siete maravillas del Perú, se ubica a 6km de la ciudad de Cajamarca, se encuentra a 2515 msnm, con una población de 35 000 habitantes, junto a Porcon y Chetilla, Baños del Inca fue uno de los pueblos quechua hablantes, lengua que ya va desapareciendo en esta época. Es muy visitado por los turistas por las propiedades curativas de sus aguas que en los perolitos llega a 79° C. Dentro de sus festividades principales está la fiesta del Carnaval que se celebra entre febrero y marzo y la Fiesta del Huanchaco en setiembre en honor a la Virgen de la Natividad. Debido a la cantidad de turistas los perolitos se ha dividido en dos grupos y el Complejo Turístico Baños del Inca presta servicios a los visitantes extranjeros y nacionales. Asimismo, la población bañosina principalmente se dedica a la agricultura y la ganadería

La Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca pertenece a la UGEL Cajamarca, por ende, a la Dirección Regional de Cajamarca es una institución polidocente que atiende en el turno continuo mañana y tarde, cuenta con una población estudiantil de 529 estudiantes en el nivel primario, teniendo tres secciones por grado y en el año 2017 se amplía la infraestructura para albergar a estudiantes de educación secundaria que cuenta ya con 287 estudiantes de primero a quinto.

Con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de educación primaria se desarrolló esta investigación, ya que, la finalidad de la educación es formar estudiantes competentes, con una sólida educación moral y emocional para que puedan alcanzar el éxito personal y profesional dentro de la sociedad moderna y cambiante. Por ello se aplicó el juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca.

Cabe mencionar que el juego de roles permite a los estudiantes desarrollar capacidades comunicativas a través de la dramatización o representación de personajes de su entorno, además admite a los estudiantes a expresarse con naturalidad respetando opiniones de sus compañeros y fortaleciendo vínculos amicales y respetando las relaciones interpersonales. Asimismo, estar en el papel de un personaje hace que el estudiante madure psicológicamente y cuando tenga un conflicto pueda solucionarlo tomando la mejor decisión.

También hay que recalcar que la comunidad educativa se preocupa por el cuidado del medio ambiente, la curiosidad por el estudio y las prácticas comunicativas.

1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa

El Colegio N° 82040 “Virgen de la Natividad” es una Institución Educativa Pública de gestión directa (Sector Educación) Escolarizada. Esta I.E. fue creada el 31 de marzo de 1971 y se encuentra ubicada en la Av. Atahualpa S/N, distrito de Baños del Inca, provincia, región de Cajamarca. En la actualidad tiene 53 años al servicio educativo de la comunidad y viene atendiendo en sus dos niveles de primaria y secundaria. El turno para el nivel primaria es continuo tarde, el género para este nivel es mixto.

En los últimos cinco años ha contado con más de 500 estudiantes en el nivel primario desde primero a sexto grado, teniendo tres secciones por grado. La institución educativa tiene como misión garantizar una enseñanza creativa e innovadora que permita asegurar el futuro

profesional de sus estudiantes. Siendo también su visión a corto plazo lograr ser una institución educativa escolarizada acreditada y certificada líder en la formación integral de sus estudiantes.

1.3. Características demográficas y socioeconómicas

En el año 2023, la institución educativa contaba con 529 estudiantes matriculados solo en el nivel primaria y 330 en el nivel secundaria. La población de estudio se constituye por estudiantes cuyas edades oscilan entre los 6 a 12 años en el nivel primario, los cuales viven en el distrito de Baños del Inca, lugar donde se ubica la institución educativa y otros que han migrado de diferentes zonas rurales y algunas provincias de la región Cajamarca. Por otro lado, el nivel socioeconómico de los padres de familia se califica en medio, medio bajo y bajo; dado que en su gran mayoría se dedican a la agricultura, el transporte y la ganadería, también tienen diferentes profesiones, así como profesores, enfermeras, policías, etc.

1.4. Características culturales y ambientales

La institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, en la actualidad brinda una educación de calidad, desarrollando en los estudiantes sus capacidades y habilidades de aprendizaje con programas culturales y artísticos, tomando en cuenta la participación de la comunidad educativa, la diversidad cultural y el multilingüismo. También se destaca la integración de las Tics en las actividades desarrolladas en las aulas para un mejor aprendizaje de los niños. La institución cuenta con una infraestructura moderna donde se puede acceder a la biblioteca, laboratorio de ciencia y tecnología, asimismo, existe transporte público que pueden trasladar a los estudiantes a otros lugares a visitar museos, teatros, así reforzar el aprendizaje fuera de las aulas. Cabe resaltar que la seguridad dentro y fuera de la institución garantiza un ambiente seguro para los menores y lo más importante, cuenta con áreas verdes y un patio de recreo para que los estudiantes puedan recrearse.

2. Hipótesis de la investigación

2.1. Hipótesis general

El juego de roles influye significativamente en la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, del distrito de Baños del Inca, de la provincia y región Cajamarca, 2023.

2.2. Hipótesis derivadas

- El nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles es bajo.
- La aplicación del juego de roles mejora significativamente la fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- El nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, después de la aplicación del juego de roles mejoró significativamente.
- La comparación de los resultados del pre y post test se demuestra que el juego de roles influye significativamente en la fluidez verbal, coherencia y claridad de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

3. Variables de la investigación

Variable independiente: Juego de roles

Variable dependiente: Expresión oral

4. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Variable independiente: El juego de roles	“Peñarrieta (2004) señala que los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actor cerca de su misma realidad	El juego de roles fue evaluado mediante la dramatización y representación de personajes de quienes los estudiantes asumieron su rol	Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> - Explican todas las características físicas de los personajes. - Explican todas las características sociales de los personajes. - Explican todas las características morales de los personajes - Explican todas las características éticas de los personajes. - Expresan sus ideas con claridad de acuerdo a las características del personaje - Expresan sus ideas con fluidez de acuerdo a las características del personaje - Realiza los movimientos del personaje que más le gusto 	Observación / Ficha de observación
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en los juegos y dramatización. - Asume con responsabilidad su participación. - Se integra a los equipos de los juegos. - Participan permanente con iniciativas de diálogo - Exige la participación activa de las personas en comunicación y expresión. - Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito - Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo - Manifiesta su entusiasmo cuando juega con otros niños 	
Variable dependiente: Expresión oral	El lingüista Bygates (1991) señala que “la expresión oral es la habilidad de	La expresión oral fue evaluada mediante un ficha de observación	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones o diálogos - Narra cuentos, leyendas, adivinanzas - Reproduce sonidos onomatopéyicos 	

<p>ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento, esto quiere decir, la toma de decisiones rápidas e integrarlas de manera adecuada y ajustarlas conforme a los problemas imprevistos que van surgiendo en diversas clases de conversación”.</p>	<p>que estaba diseñada con las tres dimensiones y se utilizó las escalas valorativas del Ministerio de Educación<, siendo las siguientes: Inicio = 1; Proceso = 2; Logro previsto = 3 y logro destacado =4</p>	<p>Coherencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formula preguntas sobre lo que le interesa saber - Formula preguntas de lo que no ha comprendido - Recupera información explícita de un texto oral. - Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. - Sigue indicaciones orales - Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve
		<p>Claridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses - Cuenta sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar - Utiliza palabras de uso frecuente - Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales - Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito

5. Población y muestra

5.1. Población

Según Arias (2012), la población es el conjunto de personas con características comunes que fueron objeto de estudio y en esta investigación estaba constituida por 96 estudiantes de cuarto grado de las secciones “A”, “B” y “C” de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” del distrito de Baños del Inca de la provincia y región Cajamarca, 2023

5.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de cuarto grado “A” de primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca. Esta muestra fue determinada mediante la técnica del muestreo no probabilístico intencional: porque la investigadora tuvo en cuenta ciertos criterios relevantes para el estudio en el aula seleccionada; así como menciona Arias (2012), en este tipo de muestra los investigadores seleccionan sus participantes basándose en características o criterios específicos que son relevantes para el estudio.

6. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por cada uno de los estudiantes de cuarto grado “A” del nivel primario de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca.

7. Método de la investigación

El método utilizado en esta investigación es el hipotético deductivo, para Guanipa (2010) este método consiste en elaborar una hipótesis que explica un fenómeno y luego se somete a una prueba experimental, además es el conjunto de teorías y conceptos básicos elaborados de forma deductiva las consecuencias empíricas de las hipótesis y trata de falsearla

para reunir la información pertinente. Por lo tanto, busca la solución a los problemas planteados.

8. Tipo de investigación

Según su enfoque es cuantitativa porque utilizó la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías (Hernández et. al., 2014).

Según su finalidad la investigación fue aplicada porque resolvió un problema encontrado en el contexto, asimismo ha desarrollado nuevas ideas en un mediano plazo, mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje de los escolares y mejorará su calidad y productividad académica (Cegarra Sánchez, 2004).

Según el control de sus variables, la investigación es de diseño pre experimental, donde se aplicó una medición inicial y una medición final y se observó la influencia que tuvo el juego como variable independiente; sobre la expresión oral que es la variable dependiente, el experimento se realizó con una sola sección de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”- Baños del Inca, Cajamarca, 2023.

Por su alcance el estudio es explicativo, porque respondió a causas de ciertos eventos o fenómenos ocurridos en el proceso educativo (Hernández y otros, 2014) al mismo tiempo va explicar las causas, consecuencias y los efectos que produce el juego de roles sobre la expresión oral.

9. Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación es pre- experimental, ya que se manipuló la variable independiente, aplicación del juego de roles y se observó su efecto sobre la variable dependiente que es la expresión oral. Los diseños preexperimentales se denominan así porque el grado de control es mínimo, es decir, el tratamiento fue aplicado en un solo grupo, siendo

los estudiantes de cuarto grado “A” de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad” – Cajamarca, 2023.

En el diseño Preexperimental, se aplica un pre test, luego un programa experimental, posteriormente se emplea el post test y se observa cómo la variable independiente “Juego de roles” influye sobre la variable dependiente “expresión oral” (Hernández y otros, 2006).

El diseño de la investigación se resume en el siguiente diagrama:

Ge: O₁.....X.....O₂

Donde:

- Ge : Grupo de sujetos
- O₁ : Pre test o medición inicial
- X : Estímulo o tratamiento (aplicación del juego de roles)
- O₂ : Post test o medición final

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica utilizada en la presente investigación fue la observación que permitió captar la realidad de los estudiantes de cuarto grado “A” de educación primaria de la institución educativa de manera directa proporcionando una información detallada de su comportamiento y fenómenos en su contexto. Para Campos y Lule (2012), la observación es una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer, utilizando los sentidos, para describir, analizar y explicar desde una los puntos de vista científica, válida y confiable sobre algún hecho, objeto o fenómeno (p.3).

Instrumentos:

El instrumento que se utilizó fue una ficha de observación para registrar la información recabada sobre la expresión oral y una lista de cotejo para evaluar el juego de roles.

Ficha de observación: el instrumento utilizado para el recojo de datos fue una ficha de observación denominada “*Ficha de observación para evaluar la expresión oral*”. Arias (2021), menciona que este instrumento se utiliza cuando el investigador desea medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, recoger información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones (p.14). Este instrumento nos ayudó en la recolección de información acerca de la expresión oral.

Lista de cotejo: el instrumento utilizado para evaluar el juego de roles fue una lista de cotejo denominada “*Lista de cotejo para evaluar el juego de roles*”. Arias (2012), es un instrumento de evaluación que se utiliza como guía de verificación, consiste en plantear una serie de indicadores que deben ser corroborados por el docente a través de la observación, indicando si se evidencian o no. (p.89). Este instrumento recogió la información sobre las actividades realizadas en la dramatización y representación del juego de roles.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, por ello se elaboró una base de datos de la variable expresión oral con sus respectivas dimensiones en el programa Excel y a través del programa SPSS versión 27, se realizó el procesamiento y análisis de datos y los resultados se presentan en el capítulo de “RESULTADOS”, en tablas y gráficos acompañados de su respectiva interpretación. Se aplicó la estadística descriptiva para la elaboración de tablas e interpretación de resultados y la estadística inferencial para realizar la prueba de hipótesis.

12. Validez y confiabilidad

Hernández et. al. (2014), definen que la validez se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable. Por ejemplo, un instrumento válido para medir la expresión oral debe medir la expresión oral y no la memoria. En la presente investigación se

aplicó el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca – Cajamarca, para ello se elaboró una ficha de observación que fue validada por el juicio de tres expertos, luego se aplicó una prueba piloto a los estudiantes de cuarto grado “B” de la misma institución, los datos fueron recogidos en una base de datos para luego determinar su confiabilidad por el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.885, de acuerdo a Herrera (1998) tiene un nivel de excelente confiabilidad.

El instrumento fue utilizado en cada sesión de aprendizaje. Para contrastar la hipótesis se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, puesto que su resultado fue menor al nivel de significancia, se utilizó la prueba no paramétrica denominada Wilcoxon, cuyo resultado es Sig. asintót. (bilateral) igual a 0.000, lo que permitió corroborar la hipótesis general

Tabla 1

Nivel de confiabilidad de instrumento según la prueba piloto

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,885	15

Nota. Prueba piloto aplicado a los estudiantes de 4° “B”

Tabla 2

Prueba de Normalidad según la muestra de estudio

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Post test – pre test	,885	30	,004

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Tabla 3*Prueba de hipótesis (Wilcoxon)*

Estadísticos de contraste ^a	
	POST_TEST - PRE_TEST
Z	-4,792 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de las variables de estudio

1.1. Resultados estadísticos del Pretest de la variable de estudio y sus dimensiones

Tabla 4

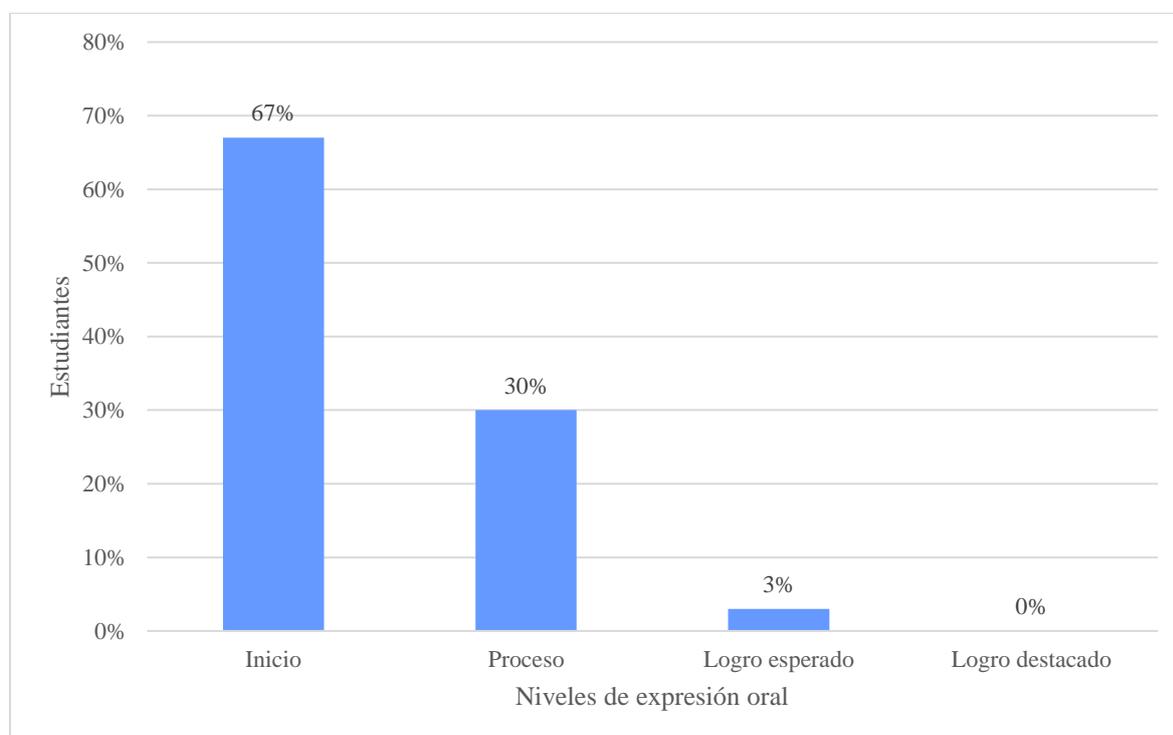
Nivel de expresión oral en el Pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	20	67,0%	67,0	67,0
Proceso	9	30,0%	30,0	97,0
Logro esperado	1	3,0%	3,0	97,0
Logro destacado	0	0,0%	0,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia

Figura 1

Nivel de expresión oral en el Pretest



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 4

Interpretación

En la tabla 4 y figura 1, se muestran los resultados obtenidos en el pretest aplicado al grupo experimental de cuarto “A” de primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, donde el 67% se encontraban en inicio, el 30% en proceso y el 3 % se encontraba en el nivel de logro esperado. Esto evidencia que los estudiantes presentaban dificultades para expresarse correctamente y con naturalidad, porque no han desarrollado estrategias de expresión oral para hablar con fluidez, claridad y coherencia, además no aplicaban el juego de roles para dramatizar y representar situaciones del contexto real donde es necesario la comunicación verbal.

Tabla 5

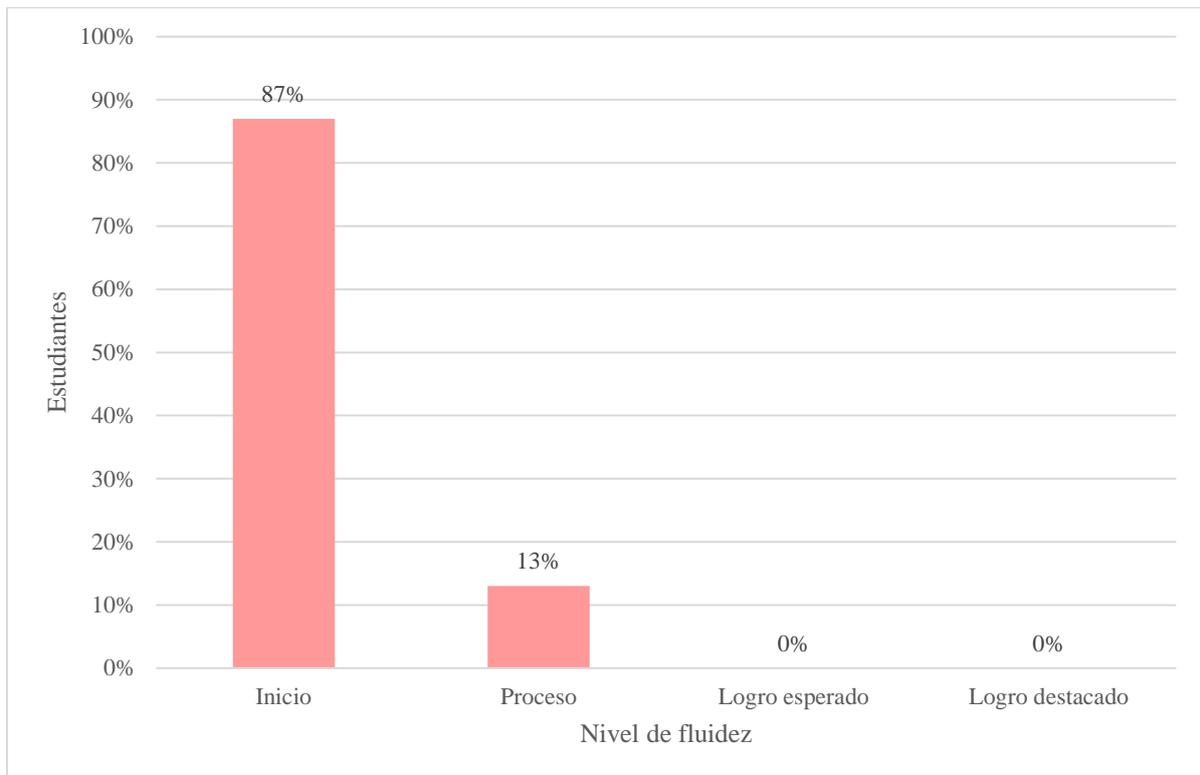
Nivel de la dimensión fluidez en el pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	26	87,0%	87,0	87,0
Proceso	4	13,0%	13,0	100,0
Logro esperado	0	0,0%	0,0	100,0
Logro destacado	0	0,0%	0,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de la dimensión fluidez en el pretest



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 5

Interpretación

En la tabla 5 y figura 2 se muestran los resultados obtenidos en el pretest de la dimensión fluidez, en el cual se evidencian que el 87% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, respecto a esta dimensión y el 13% se encuentran en proceso, de acuerdo a estos resultados se deduce que los estudiantes tienen dificultades para hablar de manera fluida o no tienen palabras suficientes para expresarse, reproducir sonidos o se detienen y tartamudean al hablar o entablar un diálogo.

Tabla 6

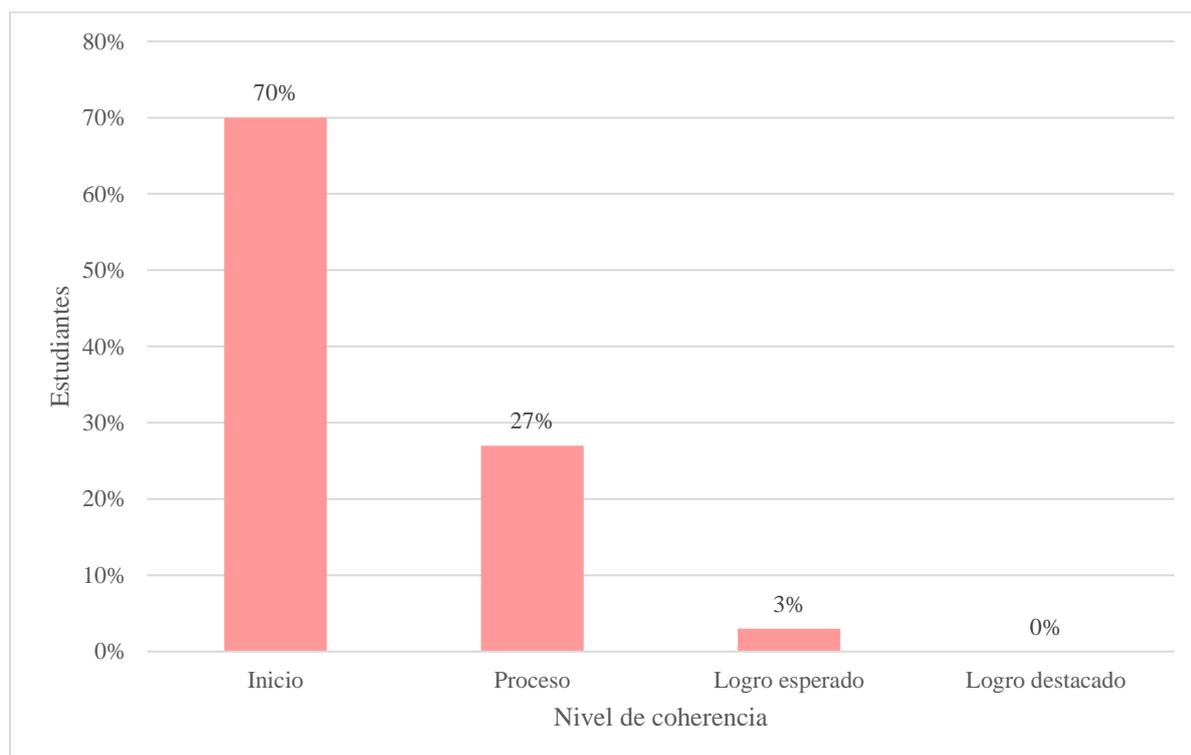
Nivel de la dimensión coherencia en el pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	21	70,0%	70,0	70,0
Proceso	8	27,0%	27,0	97,0
Logro esperado	1	3,0%	3,0	100,0
Logro destacado	0	0,0%	0,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Nivel de la dimensión coherencia en el pretest



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 6

Interpretación

En la tabla 6 y figura 3, se visualiza los resultados obtenidos en el pretest respecto a la dimensión coherencia, donde se evidencia que el 70% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 27% se encuentran en proceso y tan solo el 3% en el nivel de logro esperado, según

estos resultados se puede mencionar que los estudiantes presentan problemas para organizar sus ideas antes de hablar lo que resulta que sus expresiones sean desordenadas o no tengan conexión, también el uso de palabras inadecuadas en sus frases no permite que existan una idea clara de lo que quieren decir.

Tabla 7

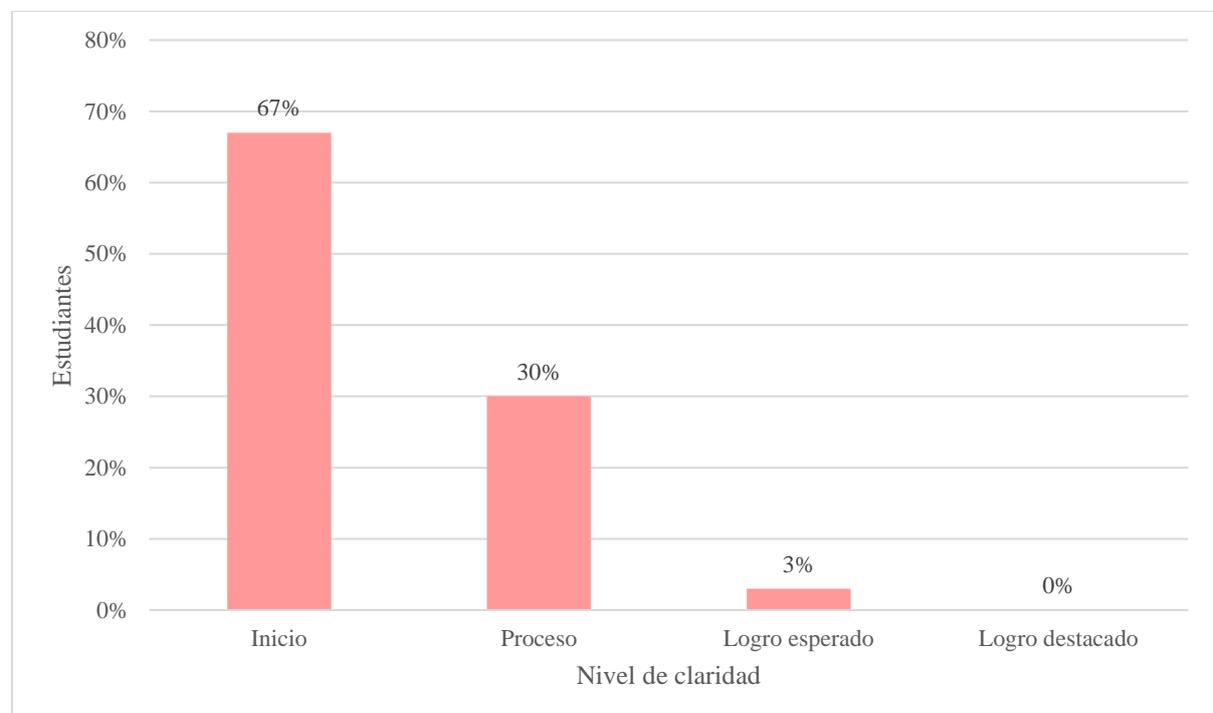
Nivel de la dimensión claridad en el pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	20	67,0%	67,0	67,0
Proceso	9	30,0%	30,0	97,0
Logro esperado	1	3,0%	3,0	100,0
Logro destacado	0	0,0%	0,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Nivel de la dimensión claridad en el pretest



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 7

Interpretación

En la tabla 7 y figura 4, se muestra los resultados obtenidos en el pretest de la dimensión claridad, donde se visualiza que el 67% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 30% están en proceso y tan solo el 3% en el nivel de logro esperado. Según estos hallazgos queda más que evidente que los estudiantes de cuarto grado tienen dificultades para comunicarse de manera clara y efectiva, la ausencia de modelos a seguir limitan las capacidades de los estudiantes para desarrollar estas habilidades, asimismo la falta de confianza hace que los niños se sientan inseguros para expresarse con claridad, también un discurso no planificado y estructurado adecuadamente afecta a la claridad con la que se quiere brindar un mensaje, las barreras lingüísticas y falta de dominio de un idioma afecta la claridad en la expresión oral; los problemas de audición y trastornos del procesamiento del lenguaje son limitantes para lograr una expresión clara y organizada.

1.2. Resultados estadísticos del Post test de la variable de estudio y sus dimensiones

Tabla 8

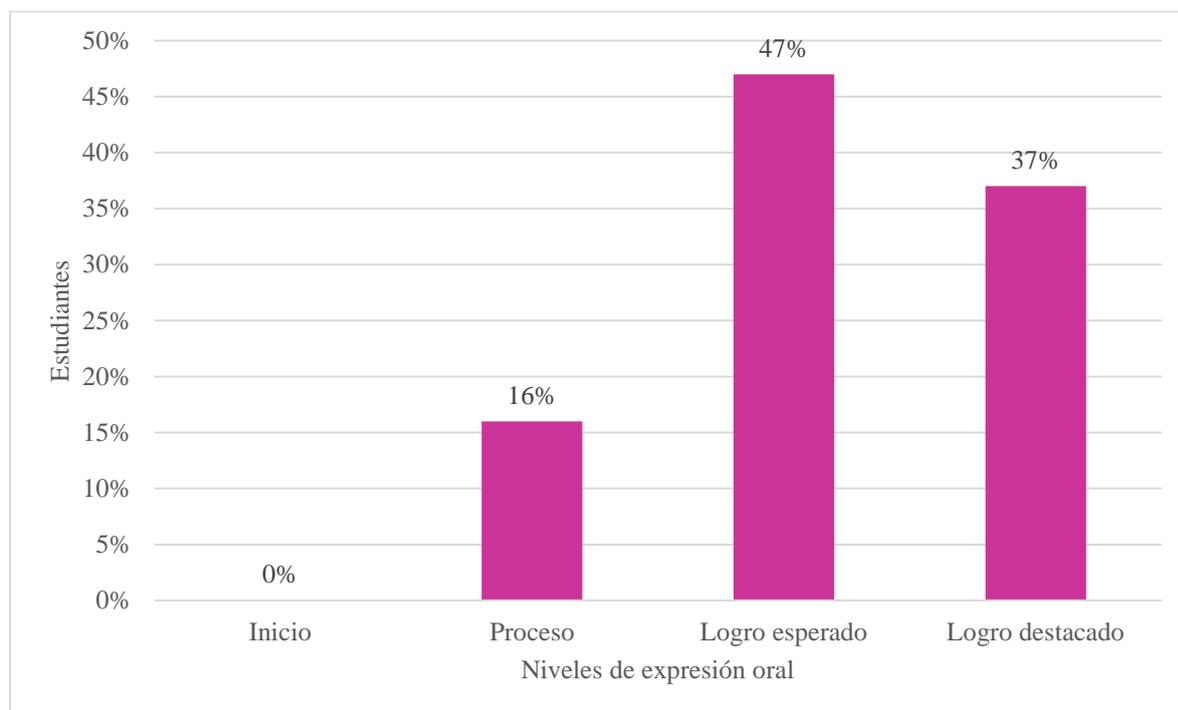
Nivel de expresión oral en el Post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0%	0,0	0,0
Proceso	5	16,0%	16,0	16,0
Logro esperado	14	47,0%	47,0	63,0
Logro destacado	11	37,0%	37,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Nivel de expresión oral en el Post test



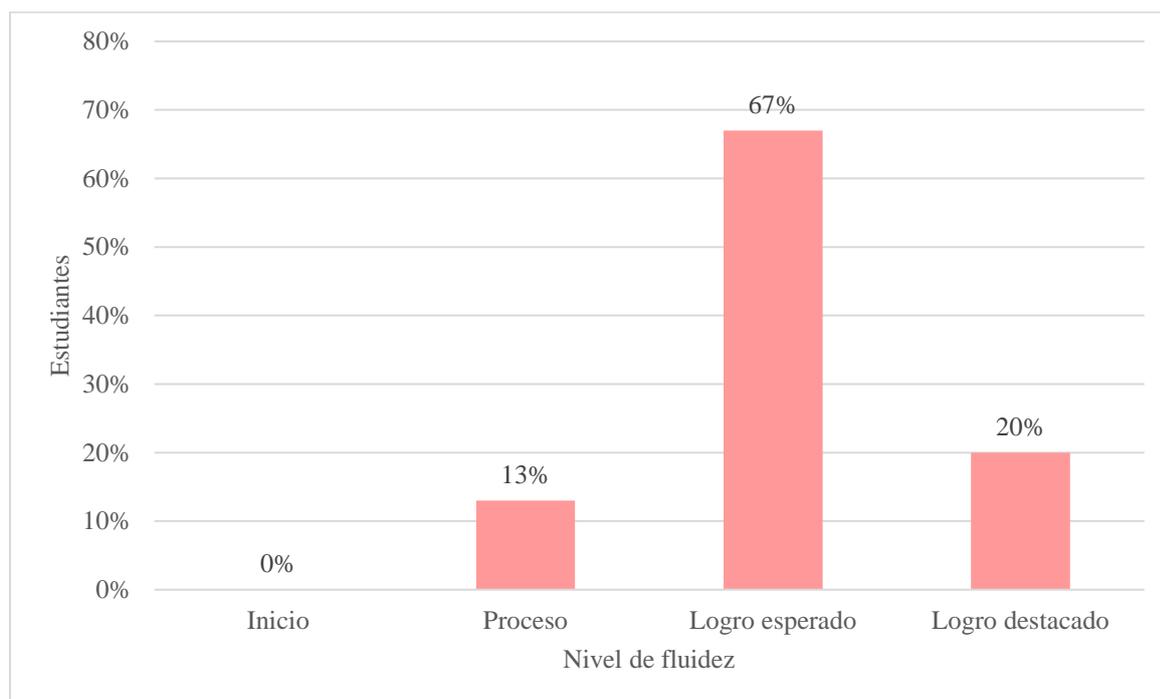
Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 8

Interpretación

En la tabla 8 y figura 5, se muestran los resultados obtenidos en el post test aplicado al grupo experimental de cuarto “A” de primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, donde el 0% se encuentra en inicio, el 16% en proceso, el 47% en logro esperado y el 37% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado. Los resultados reflejan la diferencia significativa que existe entre el post test y pretest. Cabe mencionar que la aplicación de la estrategia del juego de roles logró mejorar la expresión oral en los estudiantes en las dimensiones fluidez, coherencia y claridad.

Tabla 9*Nivel de la dimensión fluidez en el post test*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0%	0,0	0,0
Proceso	4	13,0%	13,0	13,0
Logro esperado	20	67,0%	67,0	80,0
Logro destacado	6	20,0%	20,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.**Figura 6***Nivel de la dimensión fluidez en el post test**Nota.* porcentajes obtenidos de la tabla 9**Interpretación**

En la tabla 9 y figura 6 se muestran los resultados obtenidos en el post test de la dimensión fluidez, en el cual se evidencian que el 0% se encuentran en inicio, el 13% en proceso, el 67% en logro esperado y el 20% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro

destacado, de acuerdo a estos resultados se deduce que la aplicación del juego de roles ha mejorado la fluidez en los estudiantes, entablando diálogos con sus compañeros y demás personas con las que interactúan en sus contextos, se ha mejorado la comunicación verbal.

Tabla 10

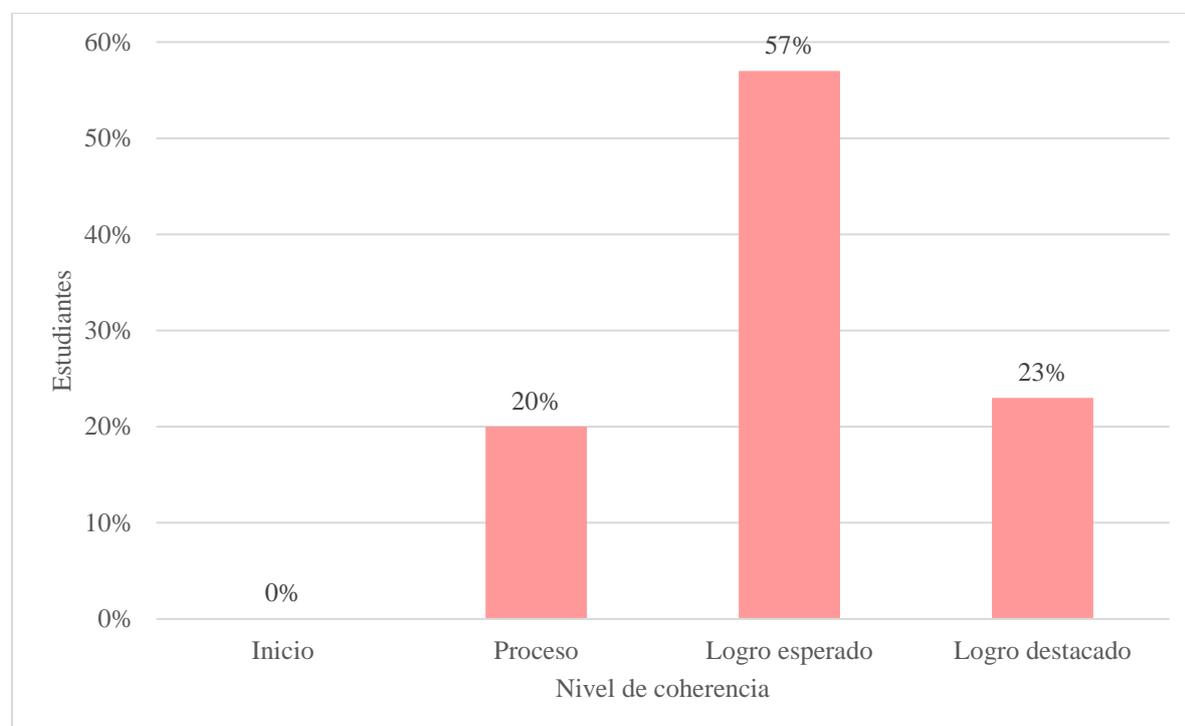
Nivel de la dimensión coherencia en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0%	0,0	0,0
Proceso	6	20,0%	20,0	20,0
Logro esperado	17	57,0%	57,0	77,0
Logro destacado	7	23,0%	23,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Nivel de la dimensión coherencia en el post test



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 10

Interpretación

En la tabla 10 y figura 7, se visualiza los resultados obtenidos en el post test respecto a la dimensión coherencia, donde se evidencia que el 0% se encuentran en inicio, el 20% en proceso, el 57% en logro destacado y el 23% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado. Estos resultados son la evidencia de que, al aplicar el juego de roles, los estudiantes han mejorado su nivel de desarrollo de la dimensión y de la expresión oral. Asimismo, los estudiantes lograron organizar sus ideas antes de hablar conectando frases y oraciones de manera coherente, los mensajes que desean transmitir son entendibles. Por otro lado, al ejecutar el juego de roles en la institución se fomentó la participación activa de los estudiantes dentro y fuera del aula, puesto que es una estrategia eficaz que permitió mejorar la coherencia en la expresión oral, los estudiantes realizaron representaciones o dramatizaciones de situaciones reales o ficticias, del mismo modo organizaron sus pensamientos y comunicaron sus ideas dentro del entorno simulado.

Tabla 11

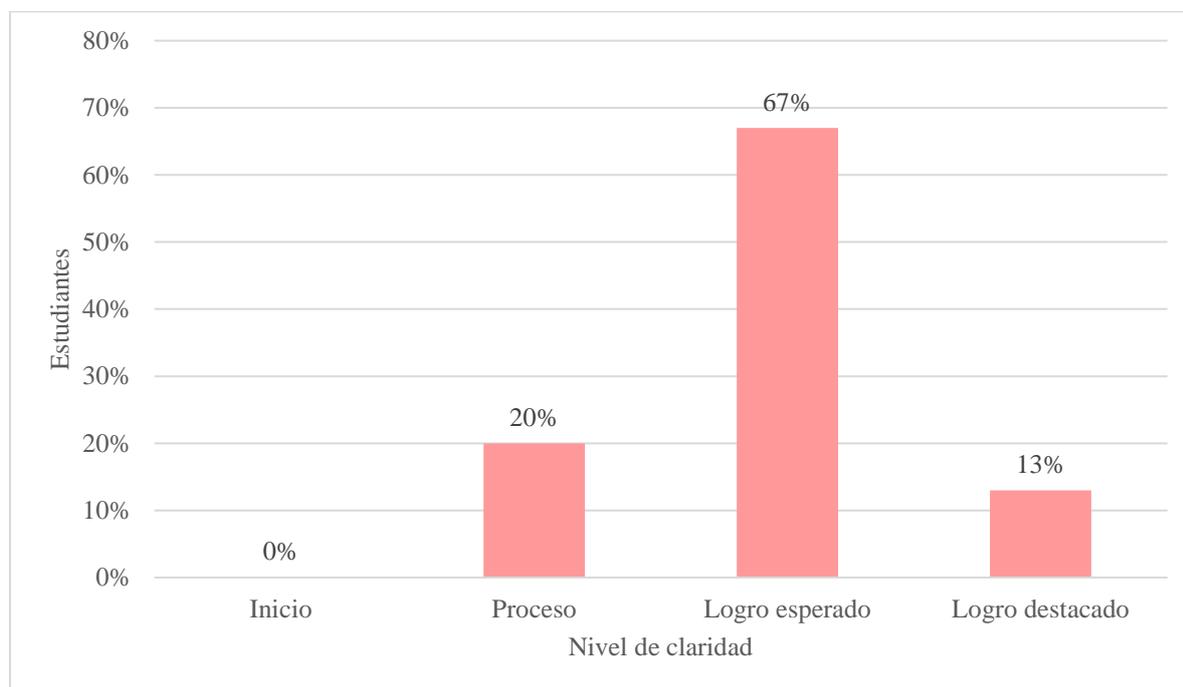
Nivel de la dimensión claridad en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0%	0,0	0,0
Proceso	6	20,0%	20,0	20,0
Logro esperado	20	67,0%	67,0	87,0
Logro destacado	4	13,0%	13,0	100,0
Total	30	100,0%	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Nivel de la dimensión claridad en el post test



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 11

Interpretación

En la tabla 11 y figura 8, se muestra los resultados obtenidos en el post test de la dimensión claridad, donde se visualiza que el 0% se encuentran en inicio, el 20% en proceso, el 67% en logro esperado y el 13% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado. Con estos hallazgos se evidencia que los estudiantes de cuarto grado lograron comunicarse de manera efectiva, desarrollando capacidades y habilidades para expresarse con claridad, brindando mensajes sin las barreras lingüísticas, precisos y comprensibles, mejorando la autoestima porque al comunicarse claramente proyecta seguridad en sí mismo.

1.3. Comparación de resultados del pre test y post test del desarrollo de la expresión oral

Tabla 12

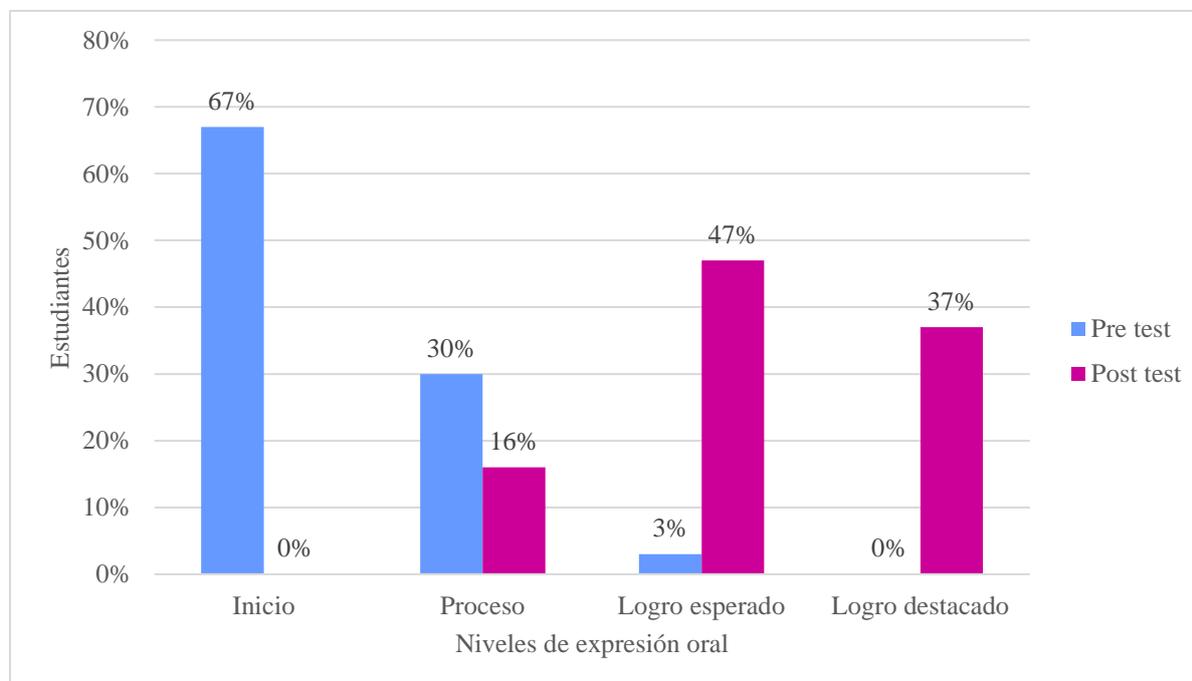
Resultados del pre test y post test aplicado a la muestra

Niveles	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	0	0%	11	37%
Logro esperado	1	3%	14	47%
Proceso	9	30%	5	16%
Inicio	20	67%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Resultados del pre test y post test aplicado a la muestra



Nota. porcentajes obtenidos de la tabla 12

Interpretación

En la tabla 12 y figura 9 se muestra la comparación de pretest y post test aplicado a los estudiantes de cuarto grado “A” de primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, 2024. Estos resultados muestran que antes de aplicar el juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral, el 67% de estudiantes se ubicaban en el nivel de inicio; el 30% en proceso y tan solo el 3% se encontraban en el nivel de logro esperado. En el post test el 37% se encuentra en el nivel de logro destacado; el 47% en logro esperado y el 16% en proceso. Cabe mencionar que los estudiantes han mejorado sus habilidades de expresión oral en sus tres dimensiones fluidez, coherencia y claridad, además de que han desarrollado capacidades para expresarse con facilidad, relacionar ideas, comunicarse correcta y claramente con naturalidad.

2. Análisis y discusión

Con respecto a la variable expresión oral, se comprobó que el juego de roles mejoró significativamente la comunicación verbal de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, 2023, mediante la Prueba de Wilcoxon cuyo Sig (bilateral) = 0,000, donde se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula. Los resultados obtenidos en el pre test de la variable expresión oral, el 3 % de estudiantes se encontraban en el nivel de logro esperado, el 30% en proceso y otros estudiantes que conforman el 67% se encontraban en nivel de inicio. Esto evidencia que los estudiantes presentaban dificultades para expresarse correctamente y con naturalidad, porque no han desarrollado estrategias de expresión oral para hablar con fluidez, claridad y coherencia, además no aplicaban el juego de roles para dramatizar y representar situaciones del contexto real donde es necesario la comunicación verbal. Asimismo, estos estudiantes se limitan a participar en diálogos, narrar cuentos, adivinanzas o leyendas,

formular preguntas, recuperar información de los textos, mencionar hechos o nombre de los personajes de un texto, comentar sus experiencias, expresar sus necesidades o intereses, contar sus experiencias, además de interactuar con sus compañeros haciendo uso de los recursos paraverbales (MINEDU, 2019). Asociado a estas dificultades también influye el miedo para hablar en público, la inseguridad de los niños que evitan expresarse delante de los demás, vocabulario limitado por falta de lectura o los métodos de enseñanza inadecuados por parte de los docentes, quienes no fomentan la participación activa de los estudiantes dentro del aula (MINEDU, 2017).

Los resultados concuerdan con Crispín (2022), quien menciona que los docentes deben tener en cuenta lo importante que es el desarrollo de la expresión oral desde el nivel inicial y aplicar el juego de roles como estrategia de socialización, participación y aprendizaje del lenguaje oral. Asimismo, sugiere a los padres de familia que al hablar con sus hijos pronuncien claramente las palabras, ayuden a sus niños a expresarse construyendo nuevas frases desde las más cortas, hasta diálogos complejos, así se fomentará el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes. Por otro lado, García (2022), concluye que el juego de roles como estrategia didáctica mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria I.E. N.º 20134, Castilla, fortaleciendo la expresión oral y superando las barreras de comunicación que existe entre estudiantes con sus pares, docentes y los que se encuentran a su alrededor. La variable expresión oral necesita de la aplicación de una estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes, para ello se desarrollará varias sesiones de aprendizaje que incluyan actividades para el fortalecimiento de la fluidez, coherencia y claridad.

En los resultados encontrados en el post test aplicado al grupo experimental de cuarto “A” de primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, se evidencia que el 37% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro

destacado, el 47% en logro esperado y el 16% todavía se encuentra en el nivel de proceso. Los resultados reflejan la diferencia significativa que existe entre el post test y pretest. Cabe mencionar que la aplicación de la estrategia del juego de roles logró mejorar la expresión oral en los estudiantes en las dimensiones fluidez, coherencia y claridad. Además, se logró que los estudiantes participen en diálogos, narren cuentos, adivinanzas o leyendas, formulen preguntas, recuperen información de los textos, mencionen hechos o nombre de los personajes de un texto, comenten sus experiencias, expresen sus necesidades o intereses, cuenten sus experiencias e interactúen con sus compañeros haciendo uso de los recursos paraverbales (Villanueva Guerrero, 2021). Los estudiantes al desarrollar diversos roles se les quitó la timidez o miedo a expresarse en público, leen más y participan activamente dentro y fuera del aula. Los hallazgos encontrados en esta investigación tienen relación con los de Verástegui (2021) que, al aplicar el juego de roles en su estudio, en el post test tuvo una mejora significativa de un 40% en promedio de estudiantes que lograron desarrollar su expresión oral, ya que este juego es beneficioso para los niños porque fortalece y refuerza esas conductas de tomar o error a fracasar si realizan o hacen algo, para Bravo et. al. (2015), el juego de roles es una herramienta que facilita a los niños percibir mejor contextos reales y comprender la conducta que tienen con los demás, por ejemplo si un niño representa el rol de un profesor, este tiene que captar la atención de sus estudiantes, debe brindar un ambiente adecuado para el aprendizaje y si tienen que exigir silencio y orden lo hará para que los demás estudiantes se concentren, este rol le permitirá reflexionar y comprender la conducta que tiene el profesor con sus estudiantes. Si realiza tomar el rol de un médico, debe centrarse en su papel como tal, porque el juego de roles no solo es interpretar, sino cumplir con el rol de manera más real posible para que no haya controversias entre los actores la realidad.

Con respecto a la dimensión fluidez, en el pre test, los hallazgos evidencian que el 87% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, respecto a esta dimensión y el 13% se

encuentran en proceso, de acuerdo a estos resultados se deduce que los estudiantes tienen dificultades para hablar de manera fluida o no tienen palabras suficientes para expresarse, reproducir sonidos o se detienen y tartamudean al hablar o entablar un diálogo. Si bien es cierto que dentro del aula se desarrolla estrategias para mejorar la fluidez para hablar, la gran mayoría de estudiantes no ponen en práctica estas estrategias, puesto que la fluidez se mejora con la práctica constante y la organización de ideas para hablar más rápido (López y Morris, 2016). Los problemas físicos o de salud también son una limitante para que los estudiantes no desarrollen su fluidez verbal, ya que existe diversos impedimentos del habla que son: los trastornos neurológicos, lesiones cerebrales, discapacidad intelectual, la disartria que dificulta pronunciar las palabras y la afasia que no permite pronunciar correctamente el lenguaje, estas causas pueden impedir a los estudiantes expresarse con fluidez, así como lo menciona García (2022) que el desarrollo de la expresión oral no se prioriza y esto se ve reflejado en la comunicación deficiente que existe entre las personas, además los docentes lo aplican estrategias para fomentar su desarrollo, por ello encontramos a estudiantes que al momento de hablar o expresarse se vuelven tímidos, no desean exponer sus ideas, emociones o participar en la clase por el miedo a equivocarse y que sus compañeros se burlen de ellos. También Rodas (2019) menciona que la expresión oral es una habilidad muy importante porque permite la comunicación efectiva, sin embargo, existen niños y niñas que carecen de estas habilidades por lo tanto tienen deficiente comunicación en su hogar, en la escuela y con sus amigos, esto no solo les afecta emocionalmente, sino en su aprendizaje; ya que, no pueden desenvolverse con facilidad, no se les entiende lo que dicen, se limitan a participar en clase y esto afecta su rendimiento académico y su integración en la sociedad. Para López y Morris (2016) existen estrategias como el juego de roles para mejorar la expresión oral y estas deben ser aplicadas en las actividades de aprendizaje para corregir la fluidez al hablar. En resumen, el juego de roles

se convierte en una estrategia fundamental para el desarrollo de la fluidez verbal y se vuelve en una herramienta importante en la expresión verbal de los estudiantes.

En los resultados encontrado en el post test de la dimensión fluidez, evidencia que el 0% se encuentra en inicio, el 13% en proceso, el 67% en el nivel de logro esperado y el 20% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, de acuerdo a estos resultados se deduce que la aplicación del juego de roles ha mejorado habilidades comunicativas en los estudiantes, hablan de manera fluida reproduciendo sonidos onomatopéyas y entablando diálogos con sus compañeros y demás personas con las que interactúan en su contextos. Verástegui (2021), el juego de roles es una estrategia que ha mejorado la fluidez verbal, después de su aplicación los niños se expresan con mucha facilidad y espontaneidad, formulan preguntas y se interesan por lo que les llama la atención, realizan preguntas, han mejorado su comunicación interpersonal, no tienen temor a hablar en público, se sienten más seguro y toman roles de liderazgo. Para Paz (2015), la fluidez verbal facilita la participación activa en clase, presentaciones, debates, colaboraciones efectivas en trabajos de equipo, asimismo, permite la resolución de conflictos porque al expresar los puntos de vista de manera clara se negocia y encuentra soluciones efectivas, en algunos casos el desarrollo de esta dimensión ha fortalecido al aprendizaje de nuevos idiomas mejorando su pronunciación, entonación y el correcto vocabulario del idioma. También Llanco (2023), menciona que la fluidez verbal reduce la ansiedad entre las personas porque al permitirles interactuar se sienten más cómodos participando en eventos sociales sin temor a equivocarse y ser juzgados. Según los resultados todavía hay estudiantes que se encuentran en el nivel en proceso, con ellos se debe realizar más práctica de pronunciación de palabras, participación en debates, discusiones, realizar exposiciones de lecturas y escucha activa aplicando el juego de roles, además de recibir retroalimentación constante para mejorar y fortalecer la expresión oral, así como recomienda Zamora et. al. (2020), que la aplicación de estrategias como el juego de roles y la constante

práctica de expresión oral estimula y fortalece el desarrollo integral de los niños haciéndolos más analíticos, creativos, reflexivos y críticos; habilidades que son fundamentales para tener una comunicación más asertiva y efectiva con los demás.

Con respecto a la dimensión coherencia, los resultados obtenidos en el pretest evidencian que el 70% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 27% se encuentran en proceso y tan solo el 3% en el nivel de logro esperado, según estos resultados se puede mencionar que los estudiantes presentan problemas para organizar sus ideas antes de hablar lo que resulta que sus expresiones sean desordenadas o no tengan conexión, también el uso de palabras inadecuadas en sus frases no permite que existan una idea clara de lo que quieren decir. Taza y Terrazas (2022), la falta de interés por parte del estudiante en no mejorar su expresión, hace que no se esfuerce en organizar y expresar sus ideas de manera coherente, por otro lado, la cultura y la educación influye en cómo se expresan los estudiantes en público, puesto que en algunas instituciones educativas no fomentan la participación activa de los estudiantes y esto limita a que desarrollen la coherencia, por ende, la expresión oral. El juego de roles es una estrategia eficaz que permite mejorar la coherencia en la expresión oral, ya que al participar realizando las representaciones o dramatizaciones de situaciones reales o ficticias, los estudiantes organizan sus pensamientos y comunican sus ideas con su entorno simulado. Según López y Morris (2016) aplicar el juego de roles beneficia a los estudiantes porque permite la interacción con sus pares, sin embargo, desde el Ministerio de Educación no se valora esta estrategia y se opta por otros recursos que no potencian las capacidades expresivas de los estudiantes, porque se tiene la ideas errónea de que ya saben hablar o emitir sonidos, por ello se van a comunicar adecuadamente, pero no es así, un diálogo, frase o conversación incoherente repercute de manera negativa en el desarrollo personal y social de las personas (MINEDU, Programa Curricular de Educación Primaria, 2019). Consecuentemente, el no expresarse con coherencia puede llevar a conflictos o malentendidos por parte de los oyentes

porque se les dificultará a seguir el hilo de la conversación o malinterpretan el mensaje, también la incapacidad para comunicarse de manera clara y coherente disminuye la confianza en sí mismo, esto puede afectar a los estudiantes en su entorno académico y profesional porque en estos ámbitos existen actividades que requieren la comunicación verbal para tener relaciones interpersonales efectivas (Pumasupa García, 2024). Por otra parte, la resolución de problemas depende de cómo el estudiante anexe sus ideas para resolverlos de manera crítica y creativa, porque la expresión coherente se relaciona directamente con el pensamiento crítico y la capacidad de organizar y articular las ideas de manera lógica, si estas habilidades se encuentran desarrolladas se tendrá un pensamiento crítico efectivo y se logrará tomar decisiones más acertadas e informadas (Cubides Espitia, 2020). Del mismo modo, la falta de coherencia al hablar pierde la credibilidad de lo que se dice, disminuye los roles de liderazgo o pierde audiencia en las presentaciones que se realizan frente a un público. Para disminuir estas consecuencias es necesario aplicar estrategias efectivas dentro de las actividades de aprendizaje, que permitan a los estudiantes participar, organizar sus ideas de manera lógica para mejorar la coherencia en la expresión oral, así como sugiere Crispín (2022) aplicar una estrategia que motive e incentive a los estudiantes a fortalecer su expresión oral, el juego de roles permite a los niños realizar representaciones de su vida diaria, estimula a que ellos mismos tomen sus propias iniciativas e incluyan nuevos juegos, de este modo se preparen para la vida adulta.

En los resultados encontrados en el post test de la dimensión coherencia, donde se evidencia que el 0% se encuentra en inicio, el 20% en proceso, el 57% en el nivel de logro esperado y el 23% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado. Estos resultados son la evidencia de que, al aplicar el juego de roles, los estudiantes han mejorado su nivel de desarrollo de la dimensión y de la expresión oral. Asimismo, los estudiantes lograron organizar sus ideas antes de hablar conectando frases y oraciones de manera coherente, los mensajes que

desean transmitir son entendibles. Por otro lado, Cueva (2021), al ejecutar el juego de roles en la institución se fomenta la participación activa de los estudiantes dentro y fuera del aula, puesto que es una estrategia eficaz que permitió mejorar la coherencia en la expresión oral, los estudiantes realizaron representaciones o dramatizaciones de situaciones reales o ficticias, del mismo modo organizaron sus pensamientos y comunicaron sus ideas dentro del entorno simulado. Los resultados son corroborados por López y Morris (2016), quienes mencionaron que la aplicación de roles beneficia a los estudiantes porque permite la interacción con sus pares, a parte de ellos se debe aplicar otras estrategias que estén acorde con el contexto de los estudiantes. En este estudio el grupo experimental se logró comunicar adecuadamente mediante diálogos, frases y conversaciones coherentes que han hecho a los niños más seguros sin temor a equivocarse, además de participar en actividades que fomenten el intercambio de ideas, debates y discusiones. Los docentes juegan un papel fundamental al implementar estas estrategias porque deben brindar retroalimentación constructiva, ayudar e identificar mejoras en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas. De igual forma Crispín (2022), refiere que aplicar una estrategia que motive e incentive a los estudiantes a fortalecer su expresión oral tiene mucha importancia porque los estudiantes podrán entender conversaciones de la vida cotidiana con facilidad, podrán leer libros y entenderán a la perfección, compartirán historias orales conectando ideas, tomando notas mentales, convirtiendo un vocabulario pasivo en vocabulario activo e integrando palabras nuevas que pueden utilizar después en exposiciones o representaciones en su vida cotidiana.

Con respecto a la dimensión claridad, los resultados encontrados en el pretest se observa que el 67% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 30% están en proceso y tan solo el 3% en el nivel de logro esperado. Según estos hallazgos queda más que evidente que los estudiantes de cuarto grado tienen dificultades para comunicarse de manera clara y efectiva, la ausencia de modelos a seguir limitan las capacidades de los estudiantes para desarrollar estas

habilidades, asimismo la falta de confianza hace que los niños se sientan inseguros para expresarse con claridad, también un discurso no planificado y estructurado adecuadamente afecta a la claridad con la que se quiere brindar un mensaje, las barreras lingüísticas y falta de dominio de un idioma afecta la claridad en la expresión oral; los problemas de audición y trastornos del procesamiento del lenguaje son limitantes para lograr una expresión clara y organizada (Paz Reyes, 2015). Existen muchas barreras que no permiten la comunicación verbal adecuada, para ello también existen estrategias para superar y mejorar la claridad en la expresión oral. Las dificultades antes descritas son corroboradas por Verástegui (2021), quien menciona que la realidad problemática en el Perú sobre la expresión oral es cuestionable, puesto que los resultados son alarmantes, en los estudios realizados por Acuña (2019), en Huacho; Vega (2017), en el Amazonas y Vela (2018), en Ancash, todos coinciden que más del 72% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio respecto a la expresión oral en los primeros grados de educación primaria que corresponden a los ciclos III y IV; en cuanto a los grados superiores correspondientes al V ciclo se verificó que el 68% se encuentra en inicio, con estos resultados es evidente que a nivel nacional los estudiantes carecen de habilidades expresivas o comunicativas. Para hacer frente a este problema existen estrategias que son pertinentes para mejorar y potenciar las habilidades de expresión oral, para Verástegui (2021) el juego de roles utilizando títeres potencian la creatividad, trabajo en equipo, comunicación asertiva y favorece la expresión clara en la construcción de relaciones interpersonales entre pares y con los demás. Como consecuencias al no desarrollar claridad en la expresión oral los estudiantes no tendrán control de sus ideas que desean expresar, o lo que dicen sea algo vago o redundante, la información que desean comunicar puede ser falsa e irrelevante, ambigua o que no se entienda. Por ello, expresarse con claridad es importante; por lo tanto se debe tener en cuenta los cinco principios de la comunicación sostenible: *fiabilidad*, los mensajes deben ser claros, específicos, con bases teóricas y verificables; *relevancia*, el emisor debe brindar un

mensaje relevante y sostenible que permita el entendimiento de lo que se dice o se quiere hacer; *claridad*, brindar una información útil y con sentido para que se logre conseguir la atención de los receptores, en este caso no se permiten afirmaciones vagas e inciertas; *transparencia*, la información que desea brindar debe ser verificada y del interés del público; finalmente la *accesibilidad*, se accede a información que sea provechosa, con estrategias que permitan mejorar la claridad para expresarse de manera natural, confiando en sí mismo y en su aprendizaje, precisando que las personas reflejan su singularidad mediante expresiones faciales y posturas que transfieren información importante cuando se desea comunicar como uno se siente, lo que desea o piensa (Apayco Zavala, 2022).

En los resultados encontrados en el post test de la dimensión claridad, se visualiza que el 0% se encuentran en el nivel de inicio, el 20% en proceso, el 67% en logro esperado y el 13% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado. Con estos hallazgos se evidencia que los estudiantes de cuarto grado lograron comunicarse de manera efectiva, desarrollando capacidades y habilidades para expresarse con claridad, brindando mensajes sin las barreras lingüísticas, precisos y comprensibles, mejorando la autoestima porque al comunicarse claramente proyecta seguridad en sí mismo (Dávila, 2017). La capacidad de expresarse con claridad influye en la opinión de los demás, lideran las conversaciones, juegos o la interacción con el entorno. Como menciona García (2022) en su tesis el juego de roles para mejorar la expresión oral, se debe utilizar estrategias que motiven a los estudiantes e involucren la participación de los padres durante los talleres de representación y dramatización, así el niño no tendrá dificultades para expresarse de manera clara porque se siente seguro junto a sus padres y compañeros.

3. Prueba de hipótesis

Contrastar la hipótesis permitió determinar que el juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria

de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, de mismo modo las hipótesis derivadas fueron corroboradas mediante las pruebas de normalidad, así como se detallan a continuación:

Tabla 13

Prueba de Normalidad

Pruebas de Shapiro-Wilk para una muestra			
	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,885	30	,004

Nota. Diferencia del pre test y post test de la expresión oral aplicado a los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca.

Puesto que las muestra está integrada por 30 estudiantes se aplicó la Prueba de Normalidad de Shapiro-Wilk y la significancia es $0,004 < \alpha 0,005$ por ello se menciona que los datos no tienen una distribución normal.

3.1. Prueba de Hipótesis General

- **H_a:** El juego de roles influye significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- **H₀:** El juego de roles no influye significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Tabla 14*Prueba Wilcoxon para datos no paramétricos en la expresión oral*

Estadísticos de contraste^a	
	Post_test - pre_test
Z	-4,792 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000
a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	
b. Basado en los rangos negativos.	

Nota. Datos obtenidos de la base de datos del programa SPSS Versión 27

En la tabla 14, se muestra el resultado de la prueba de hipótesis después de aplicar el juego de roles en la expresión oral, donde el Sig. asintót. (bilateral) es = 0,000 < 0,05 en la Prueba Wilcoxon, que comprueba que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula, con ello se concluye que el hay una diferencia significativa entre el pretest y post test, de esta manera el juego de roles influye significativamente en la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

3.2. Hipótesis Derivada 1_Dimensión: Fluidez

- **H_a**: El juego de roles influye significativamente en la fluidez en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- **H₀**: El juego de roles no influye significativamente en la fluidez en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Tabla 15*Prueba Wilcoxon para datos no paramétricos en la dimensión fluidez*

Estadísticos de contraste^a	
	Post_test - pre_test
Z	-4,935 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon
b. Basado en los rangos negativos.

Nota. Datos obtenidos de la base de datos del programa SPSS Versión 27

En la tabla 15, se muestra el resultado de la prueba de hipótesis después de aplicar el juego de roles en la dimensión fluidez, donde el Sig. asintót. (bilateral) es $= 0,000 < 0,05$ en la Prueba Wilcoxon, que comprueba que se acepta la hipótesis alterna de la dimensión fluidez y se rechaza la nula, con ello se concluye que el juego de roles influye significativamente en la fluidez en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

3.3. Hipótesis Derivada 1_Dimensión: Coherencia

- **H_a:** El juego de roles influye significativamente en la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- **H₀:** El juego de roles no influye significativamente en la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Tabla 16*Prueba Wilcoxon para datos no paramétricos en la dimensión coherencia*

Estadísticos de contraste^a	
	Post_test - pre_test
Z	-4,874 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000
a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	
b. Basado en los rangos negativos.	

Nota. Datos obtenidos de la base de datos del programa SPSS Versión 27

En la tabla 16, se muestra el resultado de la prueba de hipótesis después de aplicar el juego de roles en la dimensión coherencia, donde el Sig. asintót. (bilateral) es = 0,000 < 0,05 en la Prueba Wilcoxon, que comprueba que se acepta la hipótesis alterna de la dimensión coherencia y se rechaza la nula, con ello se concluye que el juego de roles influye significativamente en la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

3.4. Hipótesis Derivada 1_Dimensión: Claridad

- **H_a:** El juego de roles influye significativamente en la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- **H₀:** El juego de roles no influye significativamente en la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Tabla 17*Prueba Wilcoxon para datos no paramétricos en la dimensión claridad*

Estadísticos de contraste^a	
	Post_test - pre_test
Z	-4,660 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000
a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	
b. Basado en los rangos negativos.	

Nota. Datos obtenidos de la base de datos del programa SPSS Versión 27

En la tabla 17, se muestra el resultado de la prueba de hipótesis después de aplicar el juego de roles en la dimensión claridad, donde el Sig. asintót. (bilateral) es $= 0,000 < 0,05$ en la Prueba Wilcoxon, que comprueba que se acepta la hipótesis alterna de la dimensión claridad y se rechaza la nula, con ello se concluye que el juego de roles influye significativamente en la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

3.5. Hipótesis Derivada 4_Dimensión: Fluidez, coherencia, claridad

- **H_a:** El juego de roles influye significativamente en la fluidez, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.
- **H₀:** El juego de roles no influye significativamente en la fluidez verbal, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Tabla 18

Prueba Wilcoxon para datos no paramétricos en las dimensiones fluidez, coherencia y claridad

Estadísticos de contraste^a	
	Post_test - pre_test
Z	-4,792 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000
a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	
b. Basado en los rangos negativos.	

Nota. Datos obtenidos de la base de datos del programa SPSS Versión 27

En la tabla 18, se muestra el resultado de la prueba de hipótesis después de aplicar el juego de roles en la dimensión fluidez, coherencia y claridad, donde el Sig. asintót. (bilateral) es = 0,000 < 0,05 en la Prueba Wilcoxon, que comprueba que se acepta la hipótesis alterna de la dimensión fluidez, coherencia y claridad y se rechaza la nula, con ello se concluye que el juego de roles influye significativamente en la fluidez, coherencia y claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación del juego de roles mejoró significativamente la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023; dado que existe una diferencia significativa entre el pre test y post test, resultado que avaló que la aplicación de esta estrategia fue beneficiosa en el mejoramiento de la expresión oral.
2. Se identificó el nivel de expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, antes de la aplicación del juego de roles, en los resultados se evidenciaron que el 3 % se encontraba en el nivel de logro esperado, el 30% en proceso y otros estudiantes que conforman el 67% se encontraban en nivel de inicio, puesto que los estudiantes no habían desarrollado estrategias de expresión oral para hablar con fluidez, claridad y coherencia, además no aplicaban el juego de roles para dramatizar y representar situaciones del contexto real donde es necesario la comunicación verbal.
3. Se aplicó el juego de roles en diez sesiones de aprendizaje, las cuales permitieron fortalecer la fluidez, coherencia y claridad en la expresión oral, luego se identificó el nivel de expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad”, después de la aplicación del juego de roles, los resultados evidenciaron que el 37% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado, el 47% en logro esperado y el 16% todavía se encuentra en el nivel de proceso. Los resultados reflejan que la aplicación de la estrategia del juego de roles logró mejorar la expresión oral en los estudiantes en las dimensiones fluidez, coherencia y claridad.
4. Se comparó los resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” y se evidencia que existe una mejora significativa entre el antes y después de aplicar el juego

de roles, los estudiantes han mejorado sus habilidades de expresión oral en sus tres dimensiones fluidez, coherencia y claridad, además de que han desarrollado capacidades para expresarse con facilidad, relacionar ideas, comunicarse correcta y claramente con naturalidad.

SUGERENCIAS

1. A la directora de la Institución educativa “Virgen de la Natividad”, capacitar a los docentes sobre las nuevas estrategias para mejorar la expresión oral e implementar talleres sobre el juego de roles para que los estudiantes fortalezcan sus habilidades comunicativas de manera efectiva, contribuyendo relaciones positivas y colaborativas entre estudiantes, docentes y comunidad educativa.
2. A los docentes de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, del área de comunicación se les recomienda capacitarse en estrategias didácticas, pedagógicas y metodológicas para ser implementadas en sus procesos de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta que la expresión oral es esencial para participar activamente dentro y fuera del aula, mejora el rendimiento académico y facilita el aprendizaje.
3. A los estudiantes de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, con apoyo de sus docentes socializar y sensibilizar a sus compañeros para seguir practicando actividades como debates, presentaciones, juego de roles para mejorar su expresión oral, del mismo modo buscar oportunidades para interactuar con personas de diferentes contextos y fortalecer sus habilidades de comunicación verbal.

REFERENCIAS

- Acuña Melendez, M. (2019). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de Maria Drago Persivale*. Huacho. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional Jose Faustino Sánchez Carrión].
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2865/MARITA%20JAKELINE%20ACU%C3%91A%20MELENDREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Acuña, M. J. (2019). *Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Flor de Maria Drago Persivale*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Jose Faustino Sánchez Carrión], Huacho, Perú.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2865/MARITA%20JAKELINE%20ACU%C3%91A%20MELENDREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Altolaguirre, M. (2021). *Programación Didáctica Lengua Castellana y Literatura 5° Ed. Primaria*.
https://issuu.com/ceipmanuelaltolaguirre/docs/1._progra_lengua__5.__verde_2020-2021_/s/11357041
- Álvarez, R. Y., & Parra, A. L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. (Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica), Tunja, Colombia. <http://repositorio.uptc.edu.co/jspui/handle/001/1513>
- Álvarez, Y. F., & Parra, A. L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia], Tunja, Colombia.
<https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>
- Anderson, & Woodrow. (1989). *Capacidades*.
<https://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/28#:~:text=Las%20capacidades%20han%20sido%20definidas,un%20desastre%20cuando%20%C3%A9ste%20acontece.>
- Andrés Antón, M. (2018). *La dramatización en el aula de educación primaria: una propuesta didáctica*. Soria. [Tesis para Licenciatura, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34263/TFG-O-1439.pdf>
- Apayco Zavala, L. (2022). *Eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en estudiantes del nivel primario del Colegio Saco Oiveros de Lima*. Lima. [Tesis para Doctorado, Universidad Privada de Tacna].

- <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2683/Apayco-Zavala-Lesly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Apaza, N., & Ccari, R. (2023). *La expresión oral y el nivel de conocimiento de las propiedades textuales en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria "Pedro Vilcapaza" de Azángaro, 2022*. Puno. [Tesis para profesora, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Azángaro"]. <https://www.iesppazangaro.edu.pe/wp-content/uploads/2023/06/Tesis-COMPLETO-Nuria-y-Roxana.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación* (Sexta edición ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Babativa Novoa, C. (2017). *Investigación cuantitativa* (Catalogación en la fuente Fundación Universitaria del Área Andina (Bogotá) ed.). Bogotá: Fundación Universitaria del área Andina. <https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>
- Baralo. (2012). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE*. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/8.Baralo1.pdf>
- Boffi, A., & Móccero, M. L. (2016). Algunos aportes a la conceptualización de la fluidez. *Memoria Académica*, 05. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10020/ev.10020.pdf
- Bohórquez, M. Y., & Rincón, Y. A. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia], Tunja, Colombia. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2345/1/TGT_995.pdf
- Bravo, D., Muñoz, Y., & Pacheco, M. (2017). *El juego del rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Andrés Bello], Santiago, Chile. https://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3302/a112531_Bravo_D_El_juego_de_rol_como_2014_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. España: Alianza.
- Burgos, S., Neisa, D., & Palacios, F. (2016). *Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias comunicativas en grupos de personas con edades heterogéneas*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de la Salle], Bogotá, Colombia. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/194/
- Bygates, M. (1991). *Hablando*. Reino Unido: Oxford University Press.

- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Dialnet*, Vol. 7(Nº. 13), pp. 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Campos, R., & Quispe, N. M. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano], Puno, Perú. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Cañas, J. (2007). *Taller de expresión oral* (Vol. 1º ed). España: Octaedro.
- Cebrián, C. (04 de julio de 2019). La comunicación interpersonal es el proceso por el cual los seres humanos intercambian sentimientos e información mediante mensajes verbales y no verbales, y resulta esencial en las relaciones humanas. *Revista noticias: Ciencias de la Salud*. <https://www.unir.net/revista/salud/las-claves-de-la-comunicacion-interpersonal/>
- Cegarra Sánchez, J. (2004). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Madrid: Ediciones Diaz de Santos. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24111w/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Cientifica%20y%20Tecnologica%20-%20Jose%20Cegarra%20Sanchez.pdf>
- Claparede, E. (1932). *La educación funcional*. España: Espasa.
- Crispin, H. (2022). “*Juego de roles para mejorar la expresión oral en 4º grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo - Anchonga*”. [Tesis de licenciatura, Universidad para el Desarrollo Andino], Huancavelica, Perú. <https://repositorio.udea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/977245bb-7103-4424-8408-c315ab46f637/content>
- Crispin, H. (2022). “*Juego de roles para mejorar la expresión oral en 4º grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo - Anchonga*”. [Tesis para Licenciatura, Universidad para el Desarrollo Andino], Huancavelica, Perú. <http://repositorio.udea.edu.pe/bitstream/UDEA/213/1/TESIS%20HONORATO%20CRISPIN%20APARCO.pdf>
- Cubides Espitia, M. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*. Bogotá . Colombia: [Tesis para Maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13022/EI%20jueg>

o%20de%20roles%20como%20herramienta%20para%20promover%20la%20competencia%20oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cueva Alvarez, M. (2021). *Nivel de expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E N° 14215 Teófilo Flores Huamán caserío El Toldo, Ayabaca-Piura, 2020*. Piura. [Trabajo de investigación para Bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31110/EXPRESION_ORAL_CUEVA_ALVAREZ_%20MARIA_%20ESPERANZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dávila, G. (2017). *El juego de roles en el desarrollo de la producción oral en los estudiantes de los décimos años paralelos G y H de Educación Básica de la unidad educativa Juan Montalvo periodo lectivo 2016 - 2017*. [Tesis para optar el grado de bachiller, Universidad Central del Ecuador], Quito, Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13716/1/T-UCE-0010-048-2017.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo.
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Redalyc.: Sistema de Información Científica*, 13(2), 11-28. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Ellis, A. (1962). *Razón y Emoción en Psicoterapia*. Bilbao: DDB.
- Eyeang, E. (2012). *Aportaciones a la reflexión sobre la expresión oral del docente de español gabonés como animador de la interacción en clase*. [Tesis para Maestría, Escuela Normal Superior de Libreville], Libreville, Gabón.
- Forero, D., & Loaiza, J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un Colegio Privado de Bogotá*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Libre], Bogotá, Colombia. <https://hdl.handle.net/10901/7909>
- Freud, S. (1974). *Compendio del psicoanálisis*. Madrid: Alianza.
- Garay, M. C. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio "Star"*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae], Lima, Perú. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1508/Garay_Marysabel_trabajo_suficiencia_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, R. (2022). *El juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 20134, Castilla - Piura, 2020*. [Tesis

- para Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote], Piura, Perú.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26471/JUEGO_ROLES_GARCIA_GARCIA_ROSENDA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Giménez, P. (2007). *Los juegos de rol hacia una propuesta pedagógica*. Retrieved 15 de enero de 2023, from <http://www.Dreamers.com>
- Giovanni, R. (2009). *Profesor en acción*. Madrid: Edelsa.
- Gómez, R. (2019). *Estrategias para mejorar la comprensión oral en educación primaria*. [Tesis para Maestría, Universitat Ramon Llull], Barcelona, España.
<https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/374078/TFM%20ROCIO%20GOMEZ%20ROMERO%20MUP%202018-19.pdf?sequence=1>
- Gonzales-Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintar-Rojas, L. (2009). a actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2((3)), 173-190.
- González Moreno, C. (2014). El juego temático de roles sociales:. *Scielo: Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2).
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008#:~:text=En%20el%20juego%20de%20roles,creativa%20\(Talizi%20na%202009\)](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008#:~:text=En%20el%20juego%20de%20roles,creativa%20(Talizi%20na%202009)).
- Guillen Rios, B. (2024). Juego de rol como estrategia para disminuir la disfemia. *Uisrael: Revista Científica*, 11(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v11n3.2024.1144>
- Hernandez, R. (2015). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*.
<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149/381>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. (booksmedicos.org, Ed.) México: 6° edición. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera. (1998). *Confiabilidad y Validez de los Instrumentos de Investigación*.
<https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>

- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). *El juego de roles como estrategia didáctica. Estrategias de Aplicación y Presentación Personal y Desarrollo*. Retrieved 6 de febrero de 2023, from <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.550.2518&rep=rep1&type=pdf>
- Kobinger. (1996). *Definiciones del concepto de competencias*. [https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lsg/concepto_competencias.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Kobinger%20\(1996\)%2C%20%E2%80%9C,una%20actividad%20o%20una%20tarea%E2%80%9D](https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lsg/concepto_competencias.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Kobinger%20(1996)%2C%20%E2%80%9C,una%20actividad%20o%20una%20tarea%E2%80%9D).
- Llamoca, M., & Pari, A. (2017). *Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado "A" de la Institución Educativa N° 36009 Yananaco - Huancavelica*. Huancavelica. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://1library.co/document/zkw3vwmz-nivel-expresion-estudiantes-tercer-institucion-educativa-yananaco-huancavelica.html>
- LLamoca, M., & Pari, A. (2017). *Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado "a" de la institución educativa N° 36009 Yananaco – Huancavelica*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica], Huancavelica, Perú. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c2f43b8c-9e5e-48fb-8f9a-82284eb2b057/content>
- Llanco Castro, C. (2023). *Juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021*. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica de Chimote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32371/EXPRESION_ELOCUCION_LLANCO_CASTRO_CYNTHIA_LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López Mera, R. (2022). *Juegos de roles en el desarrollo de la expresión Oral en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022*. Piura. [Tesis para Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107465/L%c3%b3pez_MRM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, M., & Morris, I. (2016). *Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre Neshuya – 2015*. Pucallpa. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la

- Amazonía]. <https://api-repositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d63db1a9-b3a3-4507-9b73-9851892435bd/content>
- López, M., & Morris, I. (2016). *Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la institución educativa N° 64043 Monte Alegre Neshuya – 2015*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia], Pucallpa, Perú.
<http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/unia/99/1/L%C3%93PEZ%20S%C3%81NCH EZ%20MIGUEL%20%C3%81NGEL%20Y%20MORRIS%20SORIA%20ISABEL.pdf>
- Mario, E. (2001). *"Técnicas de Expresión Oral y Escrita"*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martín, M. (2022). *Problemas de lenguaje y consecuencias emocionales*. Lima. Perú: Magisterio. <https://www.magisnet.com/2022/10/problemas-de-lenguaje-y-consecuencias-emocionales/#:~:text=Uso%20ineficaz%20del%20lenguaje%20oral,Problemas%20en%20conciencia%20fonol%C3%B3gica>.
- Martínez, A. C., Tocto, C., & Palacios, L. G. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, vol. 4(núm. 2), 116-120. <https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751974012.pdf>
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje. Fascículo I. Área Curricular de Comunicación. III ciclo*. Lima, Perú.
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Ministerio de Educación, Lima, Perú.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%ADculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2019). *Programa Curricular de Educación Primaria*. Ministerio de Educación, Lima, Perú.
https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/programa_curricular_de_educacion_primaria.pdf
- Noguera, C. (2016). *Dificultades del lenguaje oral y/o la comunicación*. Mar de Plata. Argentina: [Tesis para Licenciatura, Universidad FASTA].
<https://core.ac.uk/download/pdf/49225822.pdf>
- Núñez, J. (2001). *Didáctica de la expresión oral y escrita*. España.

- Ortega, C. (2012). *Recursos para una eficiente expresión oral*. <https://sites.google.com/site/ccastillocecytemci/home/recursos-para-una-eficiente-expresion-oral>
- Pacheco, S. (2019). *La narración de cuentos en el desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa San Vicente Ferrer - Los Olivos, 2017*. [Tesis para Maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae], Lima, Perú. <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/915>
- Palacios, J. (1999). *La cuestión escolar: críticas y alternativas*. México: D.F. Fontamara Colección.
- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la Institución Educativa "Francisco Lizarzaburu" del distrito el porvenir*. [Tesis para Maestría, Universidad Nacional de Trujillo], Trujillo - Perú. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUNDO.pdf?sequence=1>
- Paz Reyes, B. (2015). *Aplicación de un programa de juego de roles para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito La Victoria de la Provincia de Chiclayo - año 2015*. Chiclayo. Perú: [Tesis para Maestría, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. BC-3790%20PAZ%20REYES.pdf
- Peñarrieta, R. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Bolivia: 3ra ed. Blue.
- Pérez, E. (1998). "Juegos creativos: juego para el encuentro en lecturas". *Educación física y deporte*. Retrieved 2 de febrero de 2023, from www.efdeportes.com
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Pozo, J. (2001). *Aprendices y maestros: La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Pumasupa García, L. (2024). *El juego de roles en el desarrollo de la comunicación en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Lima, 2023*. Lima. Perú: [Trabajo de Suficiencia Profesional para Licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/145272/Pumasupa_GLJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Quicios, B. (2015). *El juego de roles*. Retrieved 31 de enero de 2023, from <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/el-juego-de-roles891481790962>
- Regader, B. (2016). *La teoría del desarrollo del lenguaje de Noam Chomsky*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-desarrollo-lenguaje-noam-chomsky>
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Vol. 1º ed). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Rodas, L. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del 1º grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 82758, distrito de Bolivar, San Miguel Cajamarca*. [Tesis para Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo], Lambayeque, Perú. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8907/Rodas_Sanchez_Leny_Julian.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roque, Q. E., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de niños bilingües de 5 años en la IEI N° 201 Capachica - Perú*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional Del Altiplano], Puno, Perú. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8630>
- Taza, A., & Terrazas, B. (2022). *El juego de roles para la mejora de los elementos paralingüísticos*. Lima. Perú: [Tesis para Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c777ee1a-d22a-4dd6-9297-ec8427280ac9/content>
- Trujillo Ferro, L. (2019). *La Estrategia “PRAXIAS-BITS” para elevar el nivel de expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Particular “Reina de los Ángeles” de Tacna, 2018*. Tacna. [Tesis para Licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/20.500.12969/1871/1/Trujillo-Ferro-Luz.pdf>
- Valdera, Z. (2019). *Estrategias recreativas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 del Caserío Los Bancos – Distrito de Túcume – Lambayeque - 2019*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica Lós Ángeles de Chiclayo], Chiclayo. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18991/EXPRESION_ORAL_VALDERA_%20SANTISTEBAN_%20ZOILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Vargas, G. (2008). *Desarrollo de la fluidez oral en ELE*. [Tesis para Maestría, Universidad de León], España. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:10d0a665-9f07-4c61-927d-7b4681ed482c/2010-bv-11-21vargas-pdf.pdf>
- Vega Quévare, G. (2017). *Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños de 3-5 años en el área de comunicación en la Institución Educativa N° 502 Brillo Nuevo del distrito de Pebas, región Loreto, 2017*. Pucallpa. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2789/JUEGOS_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VEGA_QUEVARE_GILMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vela Guzmán, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018*. Pucallpa. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4108/JUEGOS_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VELA_GUZMAN_KRISLY_VANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Verástegui Ramírez, L. (2021). *El juego de roles utilizando títeres como recurso didáctico mejora la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 82220 Samaday, Cajamarca, 2021*. Chimbote. Perú: [Tesis para Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25220/EXPRESION_ORAL_JUEGO_DE_ROLES_VERASTEGUI_RAMIREZ_LILIA_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Verastegui, L. (2021). *El juego de roles utilizando títeres como recurso didáctico mejora la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 82220 Samaday, Cajamarca, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote], Cajamarca, Perú.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25220/EXPRESION_ORAL_JUEGO_DE_ROLES_VERASTEGUI_RAMIREZ_LILIA_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villanueva Guerrero, C. (2021). *El juego de roles como estrategia metodológica para desarrollar habilidades de expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de la*

- Institución Educativa Secundaria “Chancay Baños”, Santa Cruz, Cajamarca, 2018.*
Cajamarca. Perú: [Informe para Bachillerato, Universidad Nacional de Cajamarca].
https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4518/T016_73785613_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vygotsky, L. (1987). *Pensamiento y Lenguaje*. . España: Paidós, Surco 39.
- Vygotsky, L. S. (1995). *El papel del juego en el desarrollo*. (Vygotsky, Ed.) Barcelona, España: Crítica.
- Zamora, K. J., Machado, F. J., & Ramona, F. (2020). *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de II nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco en el municipio de San Nicolás en el II semestre del año 2019*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua], Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Nicaragua.
<https://repositorio.unan.edu.ni/13156/1/20122.pdf>
- Zanotto, M. (8 de mayo de 2016). *El juego y sus cinco funciones fundamentales, por Jerome Bruner*. <https://es.linkedin.com/pulse/el-juego-y-sus-cinco-funciones-fundamentales-por-jerome-zanotto>

APÉNDICES/ANEXOS

Apéndice 1

Puntaje obtenido en el pre test y post según las dimensiones de la variable

Estudiantes	Pretest				Post test			
	Fluidez	Coherencia	Claridad	Nivel de expresión oral	Fluidez	Coherencia	Claridad	Nivel de expresión oral
1	10	12	12	34	20	20	17	57
2	5	6	7	18	10	12	17	39
3	7	5	5	17	18	15	15	48
4	7	7	5	19	17	17	15	49
5	11	11	11	33	20	20	19	59
6	6	5	7	18	14	15	17	46
7	5	7	5	17	15	17	15	47
8	7	7	7	21	17	17	17	51
9	13	14	13	40	20	20	20	60
10	5	5	6	16	15	15	16	46
11	7	7	5	19	17	17	14	48
12	7	7	5	19	17	17	14	48
13	9	10	12	31	19	20	20	59
14	7	5	7	19	17	15	15	47
15	7	7	5	19	17	10	10	37
16	13	12	11	36	18	14	15	47
17	5	6	6	17	10	10	10	30
18	5	5	5	15	12	12	10	34
19	7	10	12	29	17	20	18	55
20	9	11	10	30	17	17	14	48
21	7	11	13	31	17	17	13	47
22	5	6	5	16	15	14	15	44
23	7	10	11	28	17	20	17	54
24	5	7	5	17	15	12	10	37
25	7	7	7	21	15	17	17	49
26	7	7	7	21	17	17	17	51
27	6	6	5	17	16	14	15	45
28	5	7	7	19	15	17	13	45
29	7	9	14	30	17	19	14	50
30	5	6	5	16	10	12	14	36

Apéndice 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente			Observación / lista de cotejo	Método Hipotético – deductivo.
¿Cómo influye el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?	Determinar cómo influye el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023	La aplicación del juego de roles influye significativamente en la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.		Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> - Explican todas las características físicas de los personajes. - Explican todas las características sociales de los personajes. - Explican todas las características morales de los personajes - Explican todas las características éticas de los personajes. - Expresan sus ideas con claridad de acuerdo a las características del personaje - Expresan sus ideas con fluidez de acuerdo a las características del personaje - Realiza los movimientos del personaje que más le gusto 		<p>Tipo de investigación: cuantitativo, aplicado, explicativa y pre experimental</p> <p>Diseño de la investigación: Pre-experimental. GE = O₁...X...O₂</p> <p>Población: 96 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, 2023.</p> <p>Muestra: 32 estudiantes cuarto grado, sección “A” de educación primaria de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad” de</p>
				Representación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en los juegos y dramatización. - Asume con responsabilidad su participación. - Se integra a los equipos de los juegos. - Participan permanente con iniciativas de diálogo - Exige la participación activa de las personas en comunicación y expresión. - Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito - Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo - Manifiesta su entusiasmo cuando juega con otros niños 		

Problemas derivados	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente			Observación / ficha de observación	
<p>- ¿Cuál es el nivel de expresión oral en relación a la fluidez verbal en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles?</p> <p>- ¿Cómo aplicar el juego de roles para mejorar la expresión oral en relación a la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión oral en relación a la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, después de la</p>	<p>- Identificar el nivel de expresión oral en relación a la fluidez verbal en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles.</p> <p>- Aplicar el juego de roles para mejorar la expresión oral en relación a la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.</p> <p>- Identificar el nivel de expresión oral en relación a la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, después de la</p>	<p>- El nivel de expresión oral en relación a la fluidez verbal en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023, antes de la aplicación del juego de roles es bajo.</p> <p>- La aplicación del juego de roles mejora significativamente la expresión oral en relación a la coherencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.</p> <p>- El nivel de expresión oral en relación a la claridad en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca,</p>	<p>Expresión oral</p>	<p>Fluidez</p> <p>Coherencia</p> <p>Claridad (Kinesia y paralenguaje)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones o diálogos - Narra cuentos, leyendas y adivinanzas - Reproduce sonidos onomatopéyicos - Formula preguntas sobre lo que le interesa saber - Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase <ul style="list-style-type: none"> - Recupera información explícita de un texto oral. - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico - Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración. - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve <ul style="list-style-type: none"> - Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses - Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar - Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído. - Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales - Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito 	<p>Observación / ficha de observación</p>	<p>Baños del Inca, Cajamarca, 2023.</p> <p>Unidad de análisis: Cada estudiantes de cuarto grado “A” de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023</p>

<p>aplicación del juego de roles?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad antes y después de aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023?</p>	<p>aplicación del juego de roles.</p> <p>- Comparar el nivel de fluidez verbal, coherencia y claridad del antes y después de aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.</p>	<p>2023, después de la aplicación del juego de roles mejoró significativamente.</p> <p>- La comparación de los resultados del pre y post test se demuestra que el juego de roles influye significativamente en la fluidez verbal, coherencia y claridad de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023.</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Anexo 1: Instrumento de recojo de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento: Ficha de observación para evaluar la expresión oral.

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Año: 2023

Finalidad: Evaluar y medir el nivel de expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca – Cajamarca, 2023.

Materiales: Sesiones de aprendizaje, útiles de escritorio entre otros

Aplicación. Estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca – Cajamarca

Tipo de aplicación: individual.

Tiempo de aplicación: 10 minutos aproximadamente.

Total ítems: 15

Descripción del instrumento.

La ficha de observación referida consta de 15 ítems, que mide el nivel de expresión oral. La responsable de la investigación leerá los ítems a cada estudiante y ellos deberán ejecutar la acción.

Calificación.

Para la calificación de la ficha de observación se asigna los siguientes puntajes a las respuestas por ítems: Inicio (1), proceso (2), logro esperado (3) y logro destacado (4). Al obtener el puntaje respectivo, se categoriza de acuerdo a la siguiente tabla.

Baremos para la ficha de observación expresión oral

Niveles	Fluidez	Coherencia	Claridad
Logro destacado	49 - 60	49 - 60	49 - 60
Logro esperado	38 - 48	38 - 48	38 - 48
Proceso	27 - 37	27 - 37	27 - 37
Inicio	15 - 26	15 - 26	15 - 26

Las puntuaciones inferiores al percentil 26 indican que tiene un bajo nivel de expresión oral y que están comprometidas varias áreas de su desarrollo.

El puntaje que indica términos regular a los percentiles 27 – 37 indican que los estudiantes se hallan en proceso, para lograr alcanzar los estándares de un buen desarrollo de

la expresión oral. Los puntajes que se encuentran entre el 38 – 48 indican un logro esperado respecto al desarrollo de la expresión oral.

Los puntajes superiores a los percentiles 48 – 60 indican un óptimo desarrollo de la expresión oral, alcanzando un logro destacado.

Validez.

El instrumento (Ficha de observación) fue validado por el juicio de tres expertos con grado de Doctor y laboran en la Universidad Nacional de Cajamarca.

Confiabilidad.

La confiabilidad se determinó después de aplicar la prueba piloto a los estudiantes de cuarto grado, sección “B” de educación primaria de la Institución Educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca, 2023.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,885	,869	15

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA EN EL PRE TEST Y POST TEST

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

Instrucciones: a continuación, se muestra una ficha de observación que debe ser llenada por la responsable en un tiempo de 10 minutos aproximadamente por cada estudiante. La ficha consta de 15 ítems que tiene como puntaje máximo 45 puntos y un mínimo de 15 puntos. La evaluación se realiza de acuerdo a las escalas valorativas del MINEDU.

Aspectos a evaluar			Escalas			
N°	Dimensiones	Indicadores	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
01	Fluidez	Participa en conversaciones o diálogos				
02		Narra cuentos, leyendas y adivinanzas				
03		Reproduce sonidos onomatopéyicos				
04		Formula preguntas sobre lo que le interesa saber				
05		Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase				
06	Coherencia	Recupera información explícita de un texto oral.				
07		Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.				
08		Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico				
09		Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración				
10		Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve				
11	Claridad	Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses				

12	(Kinesia y paralingüaje)	Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar				
13		Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído.				
14		Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales				
15		Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito				
TOTAL						

Anexo 2: Lista de cotejo para evaluar el juego de roles

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento: Lista de cotejo para evaluar el juego de roles.

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Año: 2023

Finalidad: Evaluar el juego de roles en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca.

Materiales: sesiones de aprendizaje

Aplicación. Estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82040 “Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca.

Tipo de aplicación: individual.

Tiempo de aplicación: 10 minutos aproximadamente.

Total, ítems: 15

Descripción del instrumento.

La lista de cotejo referida consta de 15 ítems que evalúa la dramatización y representación del juego de roles. La responsable observó y calificó a cada estudiante de acuerdo a la acción ejecutada.

Calificación.

Para la calificación de lista de cotejo se asignó con las respuestas SI con un valor de 2 y NO con un valor de 1. Se marcó con un aspa “X” en la alternativa SI, si es que el estudiante ejecutaba la acción, de lo contrario se marcó en NO.

Validez.

El instrumento fue validado por el juicio de tres expertos.

Confiabilidad.

Se determinó la confiabilidad en el Alfa de Cronbach y los resultados fueron

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,962	,960	15

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES DURANTE LA
EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Dimensiones	Ítems a observar	Escala		Observaciones
			Si	No	
1	Dramatización	Explica todas las características físicas de los personajes a quienes representa.			
2		Explica todas las características sociales de los personajes a quienes representa.			
3		Explica todas las características morales de los personajes a quienes representa.			
4		Explica todas las características éticas de los personajes a quienes representa.			
5		Expresa sus ideas con claridad de acuerdo a las características del personaje a quienes representa.			
6		Expresa sus ideas con fluidez de acuerdo a las características del personaje a quien representa			
7		Realiza los movimientos del personaje a quién representa que más le gusto			
8	Representación	Participa activamente en el juego de roles y dramatización.			
9		Asume con responsabilidad su participación.			
10		Se integra a los equipos de los juegos.			
11		Participan permanente con iniciativas de diálogo			
12		Exige la participación activa de las personas en comunicación y expresión.			
13		Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito			
14		Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo			
15		Manifiesta su entusiasmo cuando juega con otros niños			
TOTAL					

Anexo 3: Validación de las fichas de la expresión oral

VALIDACIÓN DE LA FICHA DE EVALUACION DE EXPRESION ORAL (JUICIO DE EXPERTO 01)

Yo, **Alcides Tineo Tiquillahuanca**, identificado con DNI N°: **08166511**, con grado académico de: **Doctor en Ciencias, mención Educación**, Universidad: Universidad Nacional de Cajamarca.

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Los ítems de la ficha de evaluación están distribuidos en tres (03) dimensiones de apoyo a la Expresión Oral: Fluidez (05 ítems), Coherencia (05 ítems) y Claridad (05). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE EVALUACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 05 de febrero de 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Alcides Tineo Tiquillahuanca


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPRESION ORAL
(JUICIO DE EXPERTO 01)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Alcides Tineo Tiquillahuanca

Título: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Variable: Expresión Oral

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Fecha: Cajamarca, 05 de febrero de 2024

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI: 88166511

**VALIDACIÓN DE LA FICHA DE EVALUACION DE EXPRESION ORAL
(JUICIO DE EXPERTO 02)**

Yo, **Jorge Daniel Díaz García**, identificado con DNI N°: **26609702**, con grado académico de: **Doctor en Ciencias de la Educación**, Universidad: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"-Lambayeque.

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca – Cajamarca, 2023"

Los ítems de la ficha de evaluación están distribuidos en tres (03) dimensiones de apoyo a la Expresión Oral: Fluidez (05 ítems), Coherencia (05 ítems) y Claridad (05). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca – Cajamarca, 2023"

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE EVALUACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100

Lugar y fecha: Cajamarca, 15 de febrero de 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Jorge Daniel Díaz García


FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPRESION ORAL
(JUICIO DE EXPERTO 02)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Jorge Daniel Díaz García

Título: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Variable: Expresión Oral

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Fecha: Cajamarca, 15 de febrero de 2024

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI: 26009702

**VALIDACIÓN DE LA FICHA DE EVALUACION DE EXPRESION ORAL
(JUICIO DE EXPERTO 03)**

Yo, **Mariela Silvana Cabanillas Vásquez** con DNI N°:44010900, con grado académico de: **Magister en Psicología Educativa** , Universidad: Universidad Nacional de Cajamarca .

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Los ítems de la ficha de evaluación están distribuidos en tres (03) dimensiones de apoyo a la Expresión Oral: Fluidez (05 ítems), Coherencia (05 ítems) y Claridad (05). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

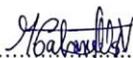
El instrumento corresponde a la tesis: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE EVALUACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100

Lugar y fecha: Cajamarca, 22 de febrero de 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Mariela Silvana Cabanillas Vásquez



.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPRESION ORAL
(JUICIO DE EXPERTO 03)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Mariela Silvana Cabanillas Vásquez

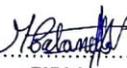
Título: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Variable: Expresión Oral

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Fecha: Cajamarca, 22 de febrero de 2024

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	



FIRMA

DNI: 44010900

Anexo 4: Validación de las listas de cotejo del juego de roles

VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES

(JUICIO DE EXPERTO 01)

Yo, **Alcides Tineo Tiquillahuanca**, identificado con DNI N°: **08166511**, con grado académico de: **Doctor en ciencias, mención Educación**, Universidad: **Universidad Nacional de Cajamarca**.

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca Cajamarca, 2023"

Los ítems de la lista de cotejo están distribuidos en dos (02) dimensiones de apoyo al juego de roles: **Dramatización (07 ítems)** y **Representación (08 ítems)**. Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: **Claridad, coherencia y adecuación**.

El instrumento corresponde a la tesis: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca — Cajamarca, 2023"

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

LISTA DE COTEJO		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 05 de febrero de 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Alcides Tineo Tiquillahuanca


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR
EL JUEGO DE ROLES
(JUICIO DE EXPERTO 01)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Alcides Tineo Tiquillahuanca

Título: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca — Cajamarca, 2023”

Variable: Juego de roles

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Fecha: Cajamarca, 05 de febrero de 2024

N°	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x	
2	x		x		x		x	
3	x		x		x		x	
4	x		x		x		x	
5	x		x		x		x	
6	x		x		x		x	
7	x		x		x		x	
8	x		x		x		x	
9	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	



 FIRMA
 DNI: 28164511

VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES

(JUICIO DE EXPERTO 02)

Yo, **Jorge Daniel Díaz García**, identificado con DNI N°: **26609702**, con grado académico de: **Doctor en ciencias de la Educación**, Universidad: "Pedro Ruiz Gallo"-Lambayeque.

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca — Cajamarca, 2023"

Los ítems de la lista de cotejo están distribuidos en dos (02) dimensiones de apoyo al juego de roles: Dramatización (07 ítems) y Representación (08 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca — Cajamarca, 2023"

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

LISTA DE COTEJO		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100

Lugar y fecha: Cajamarca, 15 de febrero de 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Jorge Daniel Díaz García



FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO
PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES
(JUICIO DE EXPERTO 02)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Jorge Daniel Díaz García

Título: “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”. Baños del Inca — Cajamarca, 2023”

Variable: Juego de roles

Autor: Luz Clarita Ramírez Chávez

Fecha: Cajamarca. 15 de febrero de 2024



N°	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI. 26609702

**VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO DE
ROLES
(JUICIO DE EXPERTO 03)**

Yo, **Mariela Silvana Cabanillas Vásquez**, identificado con DNI N°:44010900, con grado académico de: **Magister en Psicología Educativa**, Universidad: **Universidad Nacional de Cajamarca**.

Hago constar que he leído y revisado los quince (15) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciamiento: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca — Cajamarca, 2023"

Los ítems de la lista de cotejo están distribuidos en dos (02) dimensiones de apoyo al juego de roles: **Dramatización (07 ítems)** y **Representación (08 ítems)**. Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: **Claridad, coherencia y adecuación**.

El instrumento corresponde a la tesis: "Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca — Cajamarca, 2023"

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE EVALUACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
15	15	100

Lugar y fecha: **Cajamarca, 22 de febrero de 2024**

Nombres y Apellidos del Evaluador: **Mariela Silvana Cabanillas Vásquez**


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO
PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES
(JUICIO DE EXPERTO 03)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Mariela Silvana Cabanillas Vásquez

Título: Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 82040 Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023”

Variable: Juego de roles

Autor: Luz Clarita Ramirez Chávez

Fecha: Cajamarca. 22 de febrero de 2024

N°	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	



FIRMA

DNI: 440109

Base de datos de la prueba piloto de la expresión oral aplicada a los estudiantes de cuarto grado “B” de la Institución Educativa N° 82040

“Virgen de la Natividad” de Baños del Inca, Cajamarca

Dimensio nes	Fluidez					Coherencia					Claridad				
	Participa en conversaciones o diálogos	Narra cuentos, leyendas y adivinanzas	Reproduce sonidos onomatopéyicos	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber	Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase	Recupera información explícita de un texto oral.	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes .	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico	Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración	Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve	Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses	Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar	Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído.	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito
1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	2	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2
6	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
7	2	3	4	4	2	3	3	2	1	4	2	3	4	4	2
8	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3
9	1	4	2	3	1	4	2	3	3	2	1	4	2	2	1
10	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4
11	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3
12	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	3	4	4	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3
17	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

18	2	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2
19	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
20	2	3	4	4	2	3	3	2	1	4	2	3	4	4	2
21	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3
22	1	4	2	3	1	4	2	3	3	2	1	4	2	2	1
23	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4
24	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3
25	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	3	4	4	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3
30	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4
31	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3
32	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4

Base de datos de la prueba piloto del juego de roles

Dimensiones	Dramatización							Representación							
	Explica todas las características físicas de los personajes a quienes representa	Explica todas las características sociales de los personajes a quienes representa	Explica todas las características morales de los personajes a quienes representa	Explica todas las características éticas de los personajes a quienes representa	Expresa sus ideas con claridad de acuerdo a las características del personaje a quienes representa	Expresa sus ideas con fluidez de acuerdo a las características del personaje a quien representa	Realiza los movimientos del personaje a quién representa que más le guste	Participa activamente en el juego de roles y dramatización.	Asume con responsabilidad su participación.	Se integra a los equipos de los juegos.	Participan permanentemente con iniciativas de diálogo	Exige la participación activa de las personas en comunicación y expresión.	Selecciona diversos roles en el juego de acuerdo al propósito	Realiza movimientos coordinados con un determinado propósito comunicativo	Manifiesta su entusiasmo o cuando juega con otros niños
Estudiantes															
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
9	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
17	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
18	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1

19	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
20	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
27	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
29	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
30	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
31	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
32	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1

PROGRAMA EXPERIMENTAL BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO

1. Datos informativos

- 1.1. UGEL : Cajamarca – Cajamarca
- 1.2. Institución Educativa : I.E. “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
- 1.3. Beneficiarios : Estudiantes de cuarto grado de educación primaria
- 1.4. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez

2. Fundamentación

La expresión oral es la capacidad para comunicarse correctamente, influye en las relaciones interpersonales y sociales que tienen las personas. Desarrollar la expresión oral en los estudiantes es fundamental para que se puedan comunicar entre pares y con los docentes, puesto que el ser humano es social por naturaleza y necesita comunicarse para expresar sus intereses, emociones, pensamientos y sentimientos. Según Martínez et. al. (2015) mencionan que “la expresión oral aligera el desarrollo integral del niño, facilita su aprendizaje en los diferentes campos del saber, por ello es primordial que los docentes desarrollen estrategias metodológicas, didácticas y creativas para que los niños mejoren su expresión oral”.

En esta investigación se aplicará el juego de roles, dado que es una estrategia donde los estudiantes interpretan papeles de personas reales o de ficción. Es importante la aplicación de este programa para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca. Además, el juego de roles es considerado como una actividad lúdica que ayuda a los estudiantes a fortalecer su capacidad comunicativa, los niños comprenden y expresan sus opiniones en situaciones reales e imaginarias al mismo tiempo que

buscan soluciones creativas para cualquier problema presentado y así su aprendizaje sea significativo (2009).

3. Objetivos

3.1. General

Aplicar el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca, Cajamarca.

3.2. Específicos

Planificar las sesiones de aprendizaje donde se incluya el juego de roles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Considerar todas las dimensiones del juego de roles para mejorar las capacidades comunicativas en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Evaluar el efecto que tuvo el programa después de su aplicación en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

4. Descripción metodológica

Para desarrollar la expresión oral y/o habilidades comunicativas en los estudiantes se deben tener en cuenta que el juego de roles se realiza dramatizando e interpretando a personajes reales o ficticios, en este juego los estudiantes se caracterizan de los personajes que hay en una historia con tramas y diálogos. No existe una guía específica que deba seguir el estudiante para interpretar un rol, solo que debe ser original, creativo e ingenioso. La metodología del juego de roles es la siguiente:

- a. **Contextualización del juego:** La docente presenta las reglas del juego y el contexto donde se desarrollará este juego. Se señala las condiciones que

caracterizan a la situación. La docente determina los actores y sus características, se tiene en cuenta las concepciones, valores e intereses de los estudiantes en las diferentes situaciones, es importante no perder de vista el objetivo.

- b. Organización de los estudiantes para desarrollar el juego:** Se designa a los estudiantes quienes harán las representaciones y el resto actuará como público. Se les brinda un tiempo prudente a que analicen la situación y se adapten a ella y a su papel que van a representar. Es importante mencionar a los estudiantes que el juego de roles no solo es interpretar, sino sentirse cómodo al hacerlo, vivir esa experiencia de estar dentro de un personaje que tiene otra forma de ver la vida. El público observa las representaciones y realiza un análisis de la situación junto con la docente.
- c. Desarrollo del juego:** Los estudiantes al representar un personaje deben pensar, actuar, comportarse y tomar decisiones como lo haría la persona a quién están representando. La docente verifica los tiempos de representación de cada personaje.
- d. Cierre del juego:** Después del juego analizan lo sucedido y comparan los resultados obtenidos con el objetivo planificado, los estudiantes opinan sobre las decisiones que tomaron cuando estaban en el rol de otra persona y como se sintieron, de manera fundamentada, además de cómo se logró llegar al resultado esperado. En este punto la docente establece relaciones significativas entre el juego y la realidad.

5. Cronograma metodológico

N°	MESES-SEMANAS ACTIVIDADES	MARZO			ABRIL			MAYO				JUNIO	
		2	3	4	1	3	4	2	3	4	5	1	2
1	Diseño y textualización del programa												
2	Planificación y elaboración de sesiones de aprendizaje												
3	Sesión 1: Aprendemos a expresarnos mediante el juego de roles												
4	Sesión 2: Asumimos el rol de un doctor												
5	Sesión 3: Asumimos el rol de líder												
6	Sesión 4: Asumimos el rol de reportero												
7	Sesión 5: Asumimos el rol de profesor												
8	Sesión 6: Reproducimos diversos sonidos leyendo en voz alta												
9	Sesión 7: Asumimos el rol de narrador de cuentos												
10	Sesión 8: Expresamos nuestras ideas sumiendo el rol de los animales												
11	Sesión 9: Asumimos el rol de agricultores para trabajar en la chacra												
12	Sesión 10: Representamos el cuento de Pedro y el zorro												
13	Evaluación del programa												

6. Evaluación de programa

La evaluación del programa fue formativa, se aplicó como técnica la observación y con la ficha de observación y la lista de cotejo como instrumentos de recojo de datos, se aplicó una ficha para cada estudiante con los ítems de la expresión oral. Se realizó la metacognición en cada sesión se aprendizaje y se brindó retroalimentación oportuna con la finalidad de mejorar la expresión oral de los estudiantes.

7. Anexos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 20 de marzo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Aprendemos a expresarnos mediante el juego de roles

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones y diálogos - Formula preguntas sobre lo que le interesa saber. - Expresa sus ideas y sentimientos en orden lógico - Comenta lo que le gusta de los personajes a partir de sus experiencias y contexto en el que se desenvuelve. - Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales. 	<p>Observación / Ficha de observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se saluda a los estudiantes y se recuerda las normas de convivencia durante el desarrollo de la sesión. - Se inicia la sesión con una dinámica que consiste en el diálogo entre pares con el tema te presento a mi amigo (a). 	<p>Anexo 01 Imágenes Plumones Pizarra</p>	<p>15 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Después de terminar las presentaciones, la docente menciona a los estudiantes que lo que acaban de realizar se llama el juego de roles <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Cómo debo presentarme ante mis amigos? ¿Cómo debo presentarme en una exposición? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante ponerse en el rol de otra persona? ¿Tendrá efectos positivos ponerse en el lugar de otro? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Nos expresamos correctamente aplicando el juego de roles.</p>		
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los estudiantes en que consiste el juego de roles. - Luego pregunta a los estudiantes ¿Por qué es importante realizar una buena presentación? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas, cada idea se registra en la pizarra y/o cuaderno. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una copia del poema de la despedida (Anexo 2) y resaltan el verso con el cual se sienten identificados. - Leen el poema y realizan ejercicios que favorecen la expresión oral. - Hacen dinámicas que favorecen la expresión no verbal. - La docente lee el poema, mientras los estudiantes escuchan, se imaginan y recuerdan experiencias similares y resaltan los versos. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente esclarece en que consiste el juego de roles y que es lo que se pretende, como, por ejemplo: mejorar la expresión oral para: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar en conversaciones o diálogos. ✓ Narrar cuentos, leyendas y adivinanzas. 	Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Poema de la despedida	60 min.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formular preguntas que no se entendieron clase. ✓ Expresar sus ideas y sentimientos. ✓ Expresar claramente sus necesidades, emociones e intereses. ✓ Emite opiniones sobre personajes encontrados en un texto. ✓ Utilizar diversos volúmenes de voz según su propósito. <p>- La docente añade su comentario, ahora se dan cuenta porque es importante mejorar la expresión oral. Seguidamente pregunta a los estudiantes: ¿Les gustaría mejorar su expresión oral?</p>		
CIERRE	<p>Se sistematiza las conclusiones del trabajo realizado durante la sesión en conjunto con los estudiantes.</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pregunta: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? - ANEXO 01 <p>Tarea: Aprendemos nuevos poemas y lo declamamos frente a nuestra familia</p>	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.

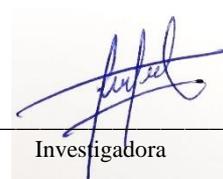
V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Juego de roles: <https://es.slideshare.net/slideshow/juego-de-roles-77213516/77213516>
- Aiteco. C. (2019) Juego de Roles como Técnica de Formación:
<https://www.aiteco.com/juego-de-roles/>


Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"


Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Participa en conversaciones y diálogos	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber	Expresa sus ideas y sentimientos en orden lógico	Comenta lo que le gusta de los personajes a partir de sus experiencias y contexto en el que se desenvuelve.	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

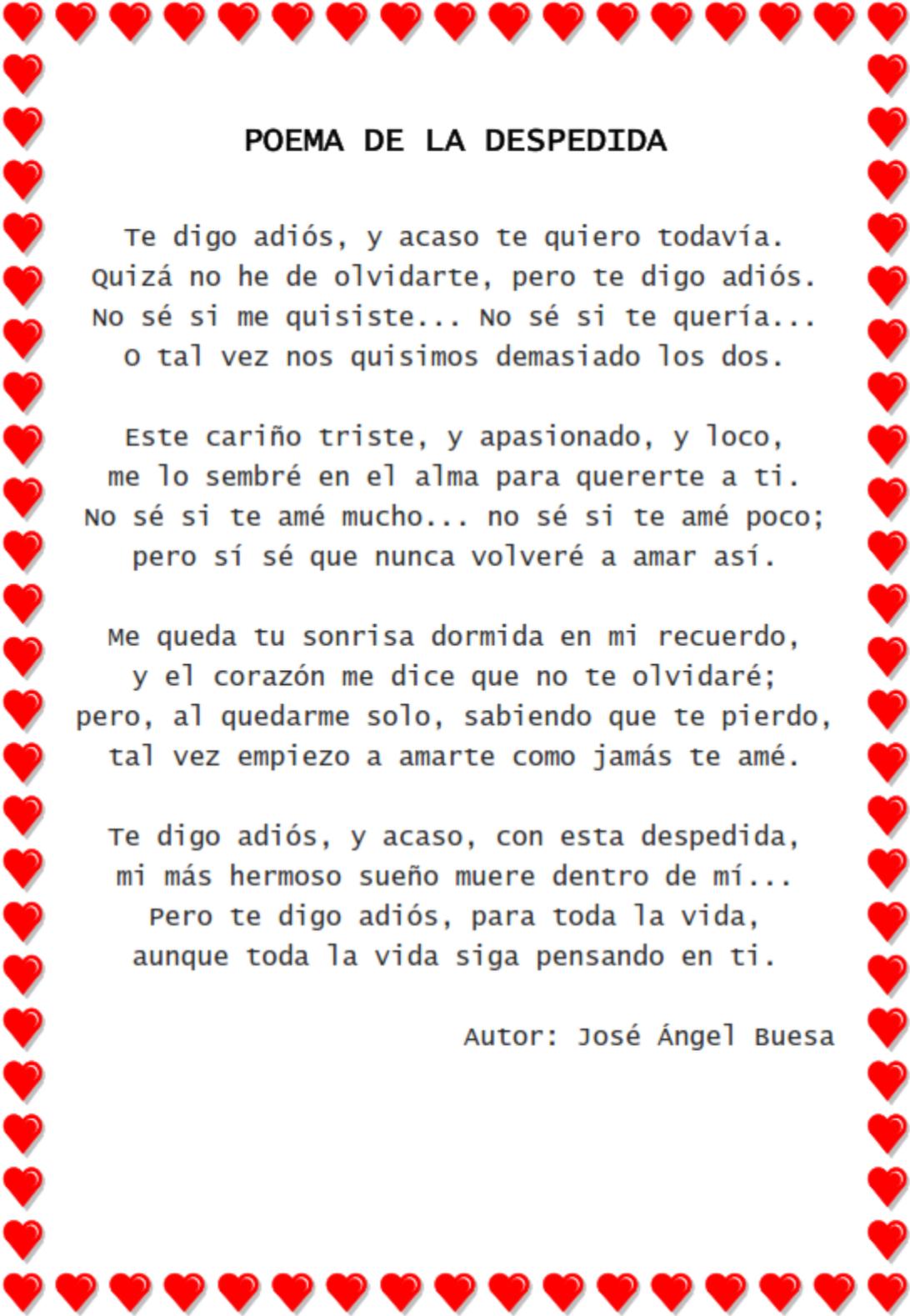
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 20 de marzo de 2024

Anexo 2: Poema de la despedida



POEMA DE LA DESPEDIDA

Te digo adiós, y acaso te quiero todavía.
Quizá no he de olvidarte, pero te digo adiós.
No sé si me quisiste... No sé si te quería...
o tal vez nos quisimos demasiado los dos.

Este cariño triste, y apasionado, y loco,
me lo sembré en el alma para quererte a ti.
No sé si te amé mucho... no sé si te amé poco;
pero sí sé que nunca volveré a amar así.

Me queda tu sonrisa dormida en mi recuerdo,
y el corazón me dice que no te olvidaré;
pero, al quedarme solo, sabiendo que te pierdo,
tal vez empiezo a amarte como jamás te amé.

Te digo adiós, y acaso, con esta despedida,
mi más hermoso sueño muere dentro de mí...
Pero te digo adiós, para toda la vida,
aunque toda la vida siga pensando en ti.

Autor: José Ángel Buesa

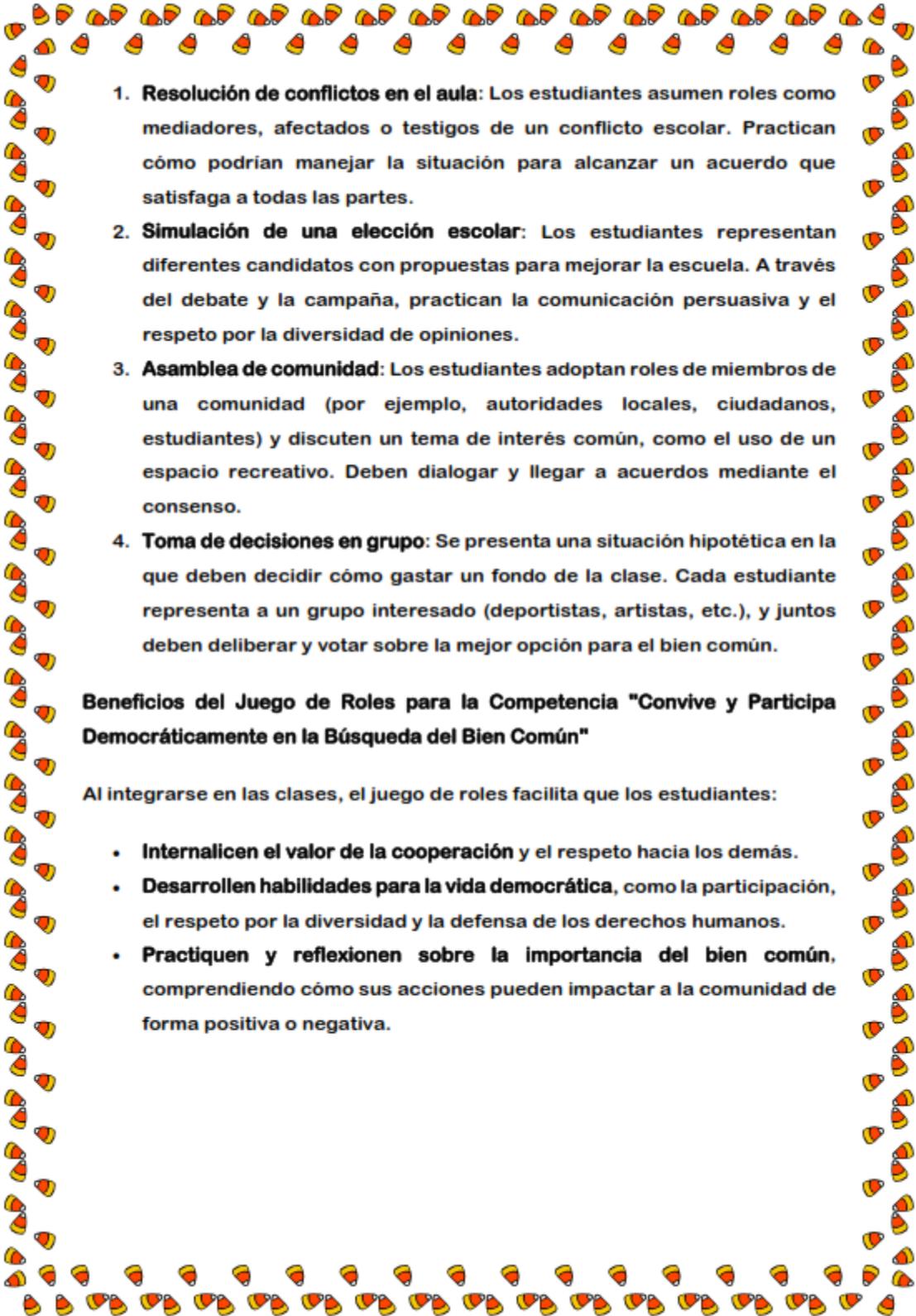
EL JUEGO DE ROLES

El juego de roles es una técnica pedagógica en la que los participantes asumen diferentes personajes o roles para actuar en situaciones simuladas, lo cual facilita la práctica de habilidades sociales, la empatía, la toma de decisiones y la resolución de problemas. En el contexto educativo, el juego de roles es una herramienta eficaz para desarrollar competencias como la convivencia y la participación democrática, pues permite que los estudiantes experimenten y reflexionen sobre sus decisiones, emociones y comportamientos en entornos controlados que simulan situaciones reales.

Importancia del Juego de Roles en la Educación

1. **Desarrollo de la empatía:** Al ponerse en el lugar de otro, los estudiantes aprenden a comprender perspectivas distintas a la suya, lo cual es fundamental para una convivencia pacífica y respetuosa.
2. **Mejora de habilidades de comunicación:** Los estudiantes aprenden a expresar sus ideas y opiniones, así como a escuchar activamente a los demás, fortaleciendo su capacidad de diálogo y negociación.
3. **Resolución de conflictos:** Los escenarios de juego de roles permiten practicar cómo gestionar y resolver conflictos de manera pacífica, una habilidad importante en cualquier contexto social.
4. **Refuerzo de valores y normas sociales:** Durante el juego de roles, los estudiantes pueden explorar y poner en práctica valores como el respeto, la justicia, la tolerancia y la cooperación.
5. **Fomento de la toma de decisiones y el pensamiento crítico:** Al enfrentarse a situaciones donde deben tomar decisiones, los estudiantes desarrollan su capacidad para analizar, evaluar opciones y asumir las consecuencias de sus elecciones.
6. **Simulación de participación ciudadana:** El juego de roles permite que los estudiantes se familiaricen con procesos democráticos y participativos, como las votaciones, asambleas y deliberaciones, lo cual es clave para su formación como ciudadanos activos y responsables.

Ejemplos de Aplicación del Juego de Roles

- 
1. **Resolución de conflictos en el aula:** Los estudiantes asumen roles como mediadores, afectados o testigos de un conflicto escolar. Practican cómo podrían manejar la situación para alcanzar un acuerdo que satisfaga a todas las partes.
 2. **Simulación de una elección escolar:** Los estudiantes representan diferentes candidatos con propuestas para mejorar la escuela. A través del debate y la campaña, practican la comunicación persuasiva y el respeto por la diversidad de opiniones.
 3. **Asamblea de comunidad:** Los estudiantes adoptan roles de miembros de una comunidad (por ejemplo, autoridades locales, ciudadanos, estudiantes) y discuten un tema de interés común, como el uso de un espacio recreativo. Deben dialogar y llegar a acuerdos mediante el consenso.
 4. **Toma de decisiones en grupo:** Se presenta una situación hipotética en la que deben decidir cómo gastar un fondo de la clase. Cada estudiante representa a un grupo interesado (deportistas, artistas, etc.), y juntos deben deliberar y votar sobre la mejor opción para el bien común.

Beneficios del Juego de Roles para la Competencia "Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común"

Al integrarse en las clases, el juego de roles facilita que los estudiantes:

- **Internalicen el valor de la cooperación** y el respeto hacia los demás.
- **Desarrollen habilidades para la vida democrática**, como la participación, el respeto por la diversidad y la defensa de los derechos humanos.
- **Practiquen y reflexionen sobre la importancia del bien común**, comprendiendo cómo sus acciones pueden impactar a la comunidad de forma positiva o negativa.

LA EXPRESIÓN ORAL

La expresión oral es la capacidad de comunicar ideas, emociones y pensamientos mediante el uso de la palabra hablada. Esta habilidad implica no solo el uso correcto del lenguaje, sino también la adecuación del tono, el ritmo, el volumen y los gestos para transmitir un mensaje claro y efectivo. La expresión oral es fundamental en la educación y en la vida cotidiana, ya que facilita la interacción social, la transmisión de conocimientos y la persuasión.

Importancia de la Expresión Oral

- 1. Comunicación efectiva: Una buena expresión oral permite que las personas se comuniquen de forma clara y precisa, lo cual es esencial para evitar malentendidos y facilitar la colaboración en distintos contextos.*
- 2. Desarrollo de habilidades sociales: La capacidad de expresarse bien fomenta la autoconfianza y ayuda a establecer relaciones interpersonales positivas, fundamentales para la convivencia.*
- 3. Facilitación del aprendizaje: La expresión oral es una herramienta clave en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes compartir sus ideas, hacer preguntas, resolver dudas y construir conocimiento de manera colaborativa.*
- 4. Toma de decisiones y resolución de conflictos: La habilidad de expresarse correctamente es esencial en la resolución de conflictos, ya que permite que las personas argumenten sus*

puntos de vista, lleguen a acuerdos y tomen decisiones basadas en el diálogo.

5. **Desarrollo del pensamiento crítico:** Expresarse oralmente implica organizar las ideas de manera lógica y coherente, lo cual fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de análisis.

Componentes de la Expresión Oral

1. **Claridad y precisión:** Usar palabras adecuadas y frases bien estructuradas ayuda a que el mensaje sea comprensible.
2. **Coherencia y cohesión:** La organización de ideas en un orden lógico y la conexión entre ellas son fundamentales para que el mensaje sea fluido.
3. **Tono de voz:** El tono adecuado transmite emociones y refuerza el mensaje, ya que puede mostrar seguridad, respeto, empatía o autoridad, según el contexto.
4. **Lenguaje no verbal:** Gestos, expresiones faciales, postura y contacto visual complementan la comunicación verbal y ayudan a enfatizar el mensaje.
5. **Vocabulario:** Tener un vocabulario amplio permite expresarse con más precisión y adaptar el lenguaje al contexto y al público.

Estrategias para Mejorar la Expresión Oral en los Estudiantes

1. **Debates y diálogos en clase:** Promover el debate en torno a temas de interés para los estudiantes permite que practiquen la organización de ideas, el respeto por turnos de palabra y la argumentación.



- ★ 2. *Lectura en voz alta:* Leer en voz alta ayuda a los estudiantes a mejorar la dicción, la fluidez y la confianza.
- ★ 3. *Ejercicios de improvisación:* Actividades como el juego de roles o la improvisación permiten que los estudiantes piensen y se expresen rápidamente, adaptándose al contexto.
- ★ 4. *Presentaciones orales:* Asignar temas para que los estudiantes realicen presentaciones fomenta su habilidad para estructurar ideas, hablar con seguridad y gestionar el lenguaje no verbal.
- ★ 5. *Prácticas de escucha activa:* Escuchar activamente a otros permite que los estudiantes aprendan a tomar turnos, comprender el mensaje de los demás y responder de forma apropiada.

★ *Expresión Oral y Desarrollo Personal*

★ La expresión oral no solo es una herramienta de comunicación, sino también un medio para el **desarrollo personal**. Ayuda a los estudiantes a construir su identidad, a expresarse libremente y a mejorar su autoestima, ya que aprenden a comunicarse de forma asertiva y a comprender el impacto de sus palabras en los demás. A través de la expresión oral, los estudiantes también aprenden a ser ciudadanos activos, capaces de **participar en el diálogo democrático** y de promover el bien común.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 27 de marzo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumimos el rol de un doctor

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales 	<ul style="list-style-type: none"> - Formula preguntas sobre lo que le interesa saber - Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase. - Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído. - Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales - Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito 	<p>Observación / Ficha de observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se saluda a los estudiantes y se recuerda las normas de convivencia durante el desarrollo de la sesión. - La docente muestra imágenes, a los estudiantes del rol de un doctor y su paciente 	<p>Anexo 01 Imágenes Plumones Pizarra</p>	<p>15 min</p>

	<p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Qué está haciendo el doctor? ¿Te gustaría asumir el rol que tiene el doctor? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Por qué es necesario contar con doctores en los hospitales? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Asume el rol de un doctor para expresarse con fluidez y claridad.</p>		
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - En consenso se determina el tema y se procede a explicar la importancia de la expresión oral, recursos y formas. - También se menciona la importancia que tiene el rol del doctor en el campo de la salud <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una ficha para ser interpretada del doctor y sus pacientes (Anexo 2). - La docente pide a los niños que interpreten el papel que desempeña la profesión de ser un médico teniendo en cuenta la entonación de la voz, timbre de voz, postura, la mirada. - Los estudiantes realizan la interpretación del médico en su consultorio con fluidez verbal e imaginativa. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente monitorea en forma permanente. - Luego se aclara el tema con reforzamiento y se corrige las dificultades que tuvieron los estudiantes para representar al médico y sus pacientes en el juego de roles. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Poemas</p>	60 min.
CIERRE	<p>Después de la participación de los niños se brinda retroalimentación y se aclara las dudas. Los estudiantes reflexionan sobre el rol desempeñado y la importancia de la expresión oral dentro de la interacción de paciente y médico.</p> <p>Metacognición</p>	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	15 min.

	- Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido?	Cuaderno Lapiceros	
--	---	-----------------------	--

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Mara. L. (2022) El juego de roles: <https://es.slideshare.net/slideshow/asumiendo-rol-del-doctor-juego-de-rolespptx/253020331>
- Flores. A. (2020) Asumiendo el rol del doctor: <https://es.scribd.com/presentation/547154412/Asumiendo-Rol-Del-Doctor-Juego-de-Roles>



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

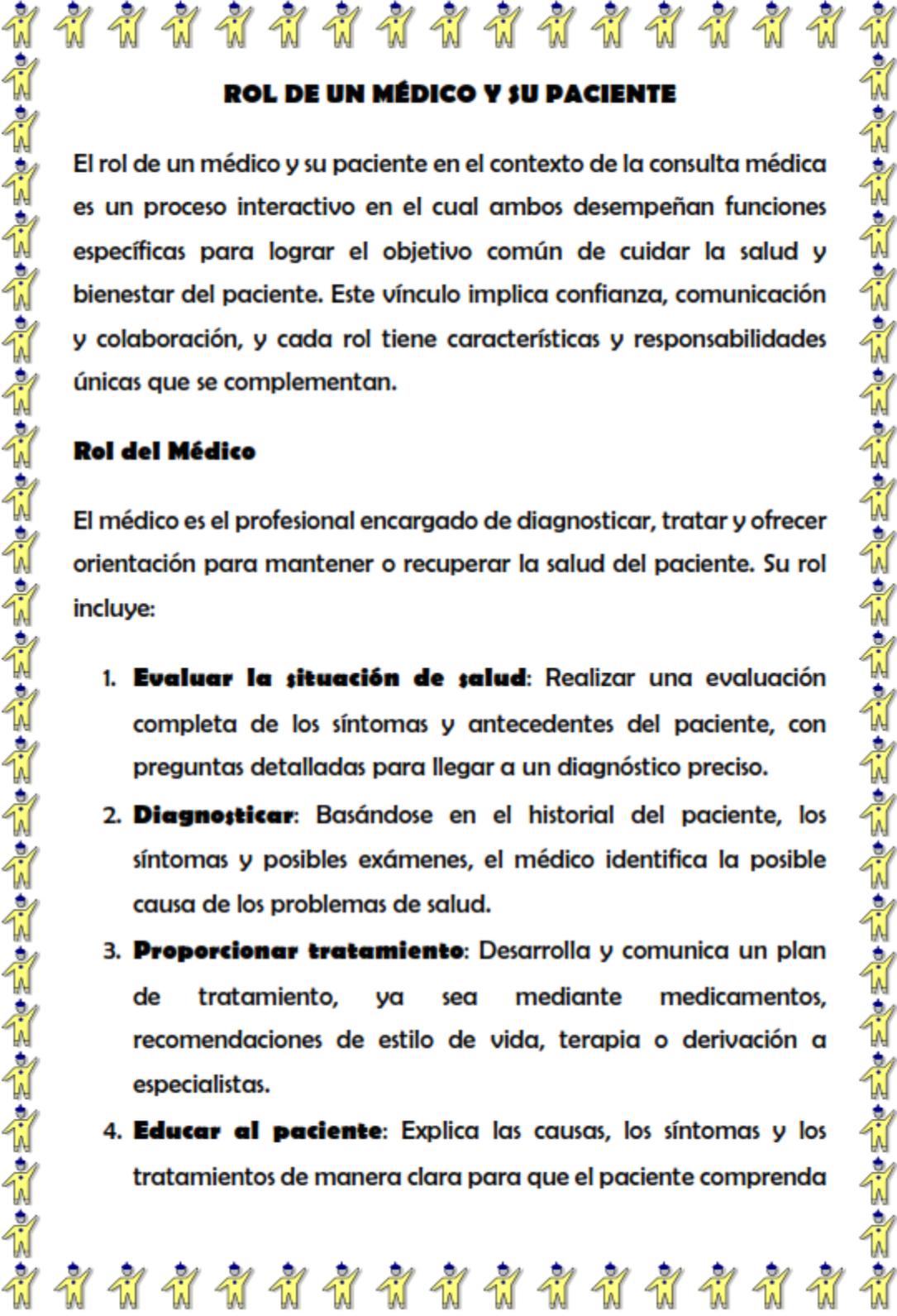
N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Formula preguntas sobre lo que le interesa saber	Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase.	Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído.	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 27 de marzo de 2024



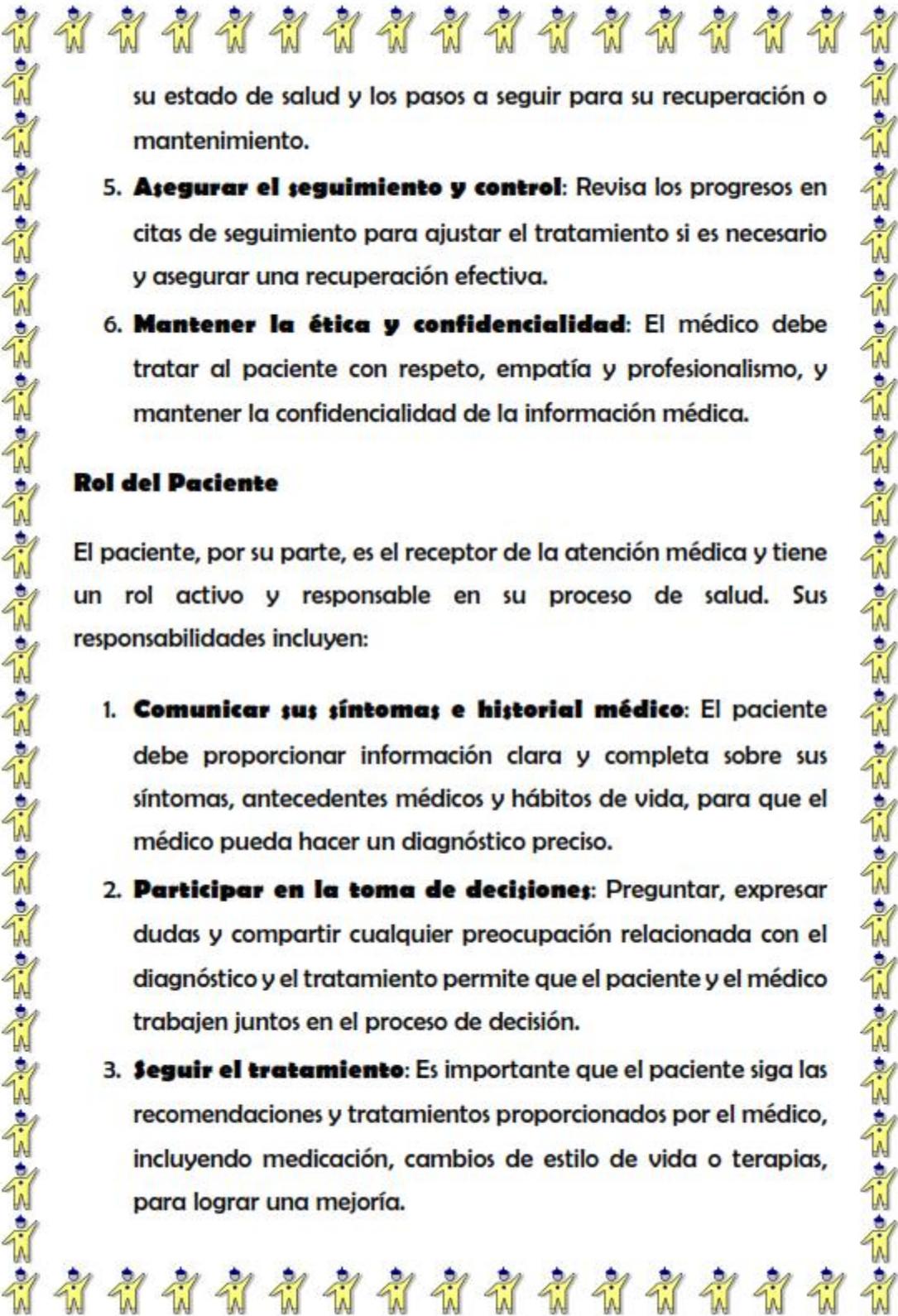
ROL DE UN MÉDICO Y SU PACIENTE

El rol de un médico y su paciente en el contexto de la consulta médica es un proceso interactivo en el cual ambos desempeñan funciones específicas para lograr el objetivo común de cuidar la salud y bienestar del paciente. Este vínculo implica confianza, comunicación y colaboración, y cada rol tiene características y responsabilidades únicas que se complementan.

Rol del Médico

El médico es el profesional encargado de diagnosticar, tratar y ofrecer orientación para mantener o recuperar la salud del paciente. Su rol incluye:

1. **Evaluar la situación de salud:** Realizar una evaluación completa de los síntomas y antecedentes del paciente, con preguntas detalladas para llegar a un diagnóstico preciso.
2. **Diagnosticar:** Basándose en el historial del paciente, los síntomas y posibles exámenes, el médico identifica la posible causa de los problemas de salud.
3. **Proporcionar tratamiento:** Desarrolla y comunica un plan de tratamiento, ya sea mediante medicamentos, recomendaciones de estilo de vida, terapia o derivación a especialistas.
4. **Educar al paciente:** Explica las causas, los síntomas y los tratamientos de manera clara para que el paciente comprenda



su estado de salud y los pasos a seguir para su recuperación o mantenimiento.

5. **Asegurar el seguimiento y control:** Revisa los progresos en citas de seguimiento para ajustar el tratamiento si es necesario y asegurar una recuperación efectiva.

6. **Mantener la ética y confidencialidad:** El médico debe tratar al paciente con respeto, empatía y profesionalismo, y mantener la confidencialidad de la información médica.

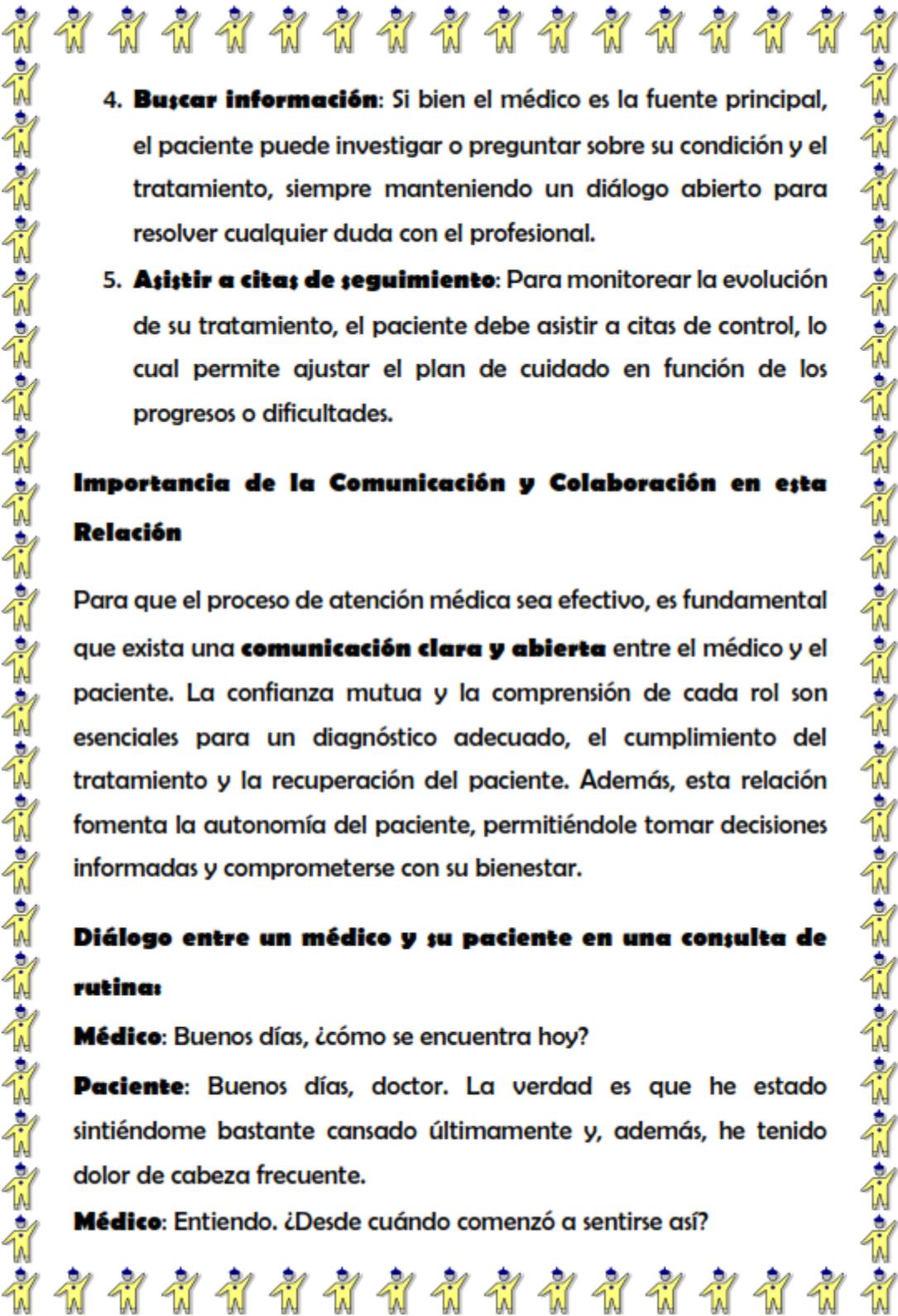
Rol del Paciente

El paciente, por su parte, es el receptor de la atención médica y tiene un rol activo y responsable en su proceso de salud. Sus responsabilidades incluyen:

1. **Comunicar sus síntomas e historial médico:** El paciente debe proporcionar información clara y completa sobre sus síntomas, antecedentes médicos y hábitos de vida, para que el médico pueda hacer un diagnóstico preciso.

2. **Participar en la toma de decisiones:** Preguntar, expresar dudas y compartir cualquier preocupación relacionada con el diagnóstico y el tratamiento permite que el paciente y el médico trabajen juntos en el proceso de decisión.

3. **Seguir el tratamiento:** Es importante que el paciente siga las recomendaciones y tratamientos proporcionados por el médico, incluyendo medicación, cambios de estilo de vida o terapias, para lograr una mejoría.



4. **Buscar información:** Si bien el médico es la fuente principal, el paciente puede investigar o preguntar sobre su condición y el tratamiento, siempre manteniendo un diálogo abierto para resolver cualquier duda con el profesional.

5. **Asistir a citas de seguimiento:** Para monitorear la evolución de su tratamiento, el paciente debe asistir a citas de control, lo cual permite ajustar el plan de cuidado en función de los progresos o dificultades.

Importancia de la Comunicación y Colaboración en esta Relación

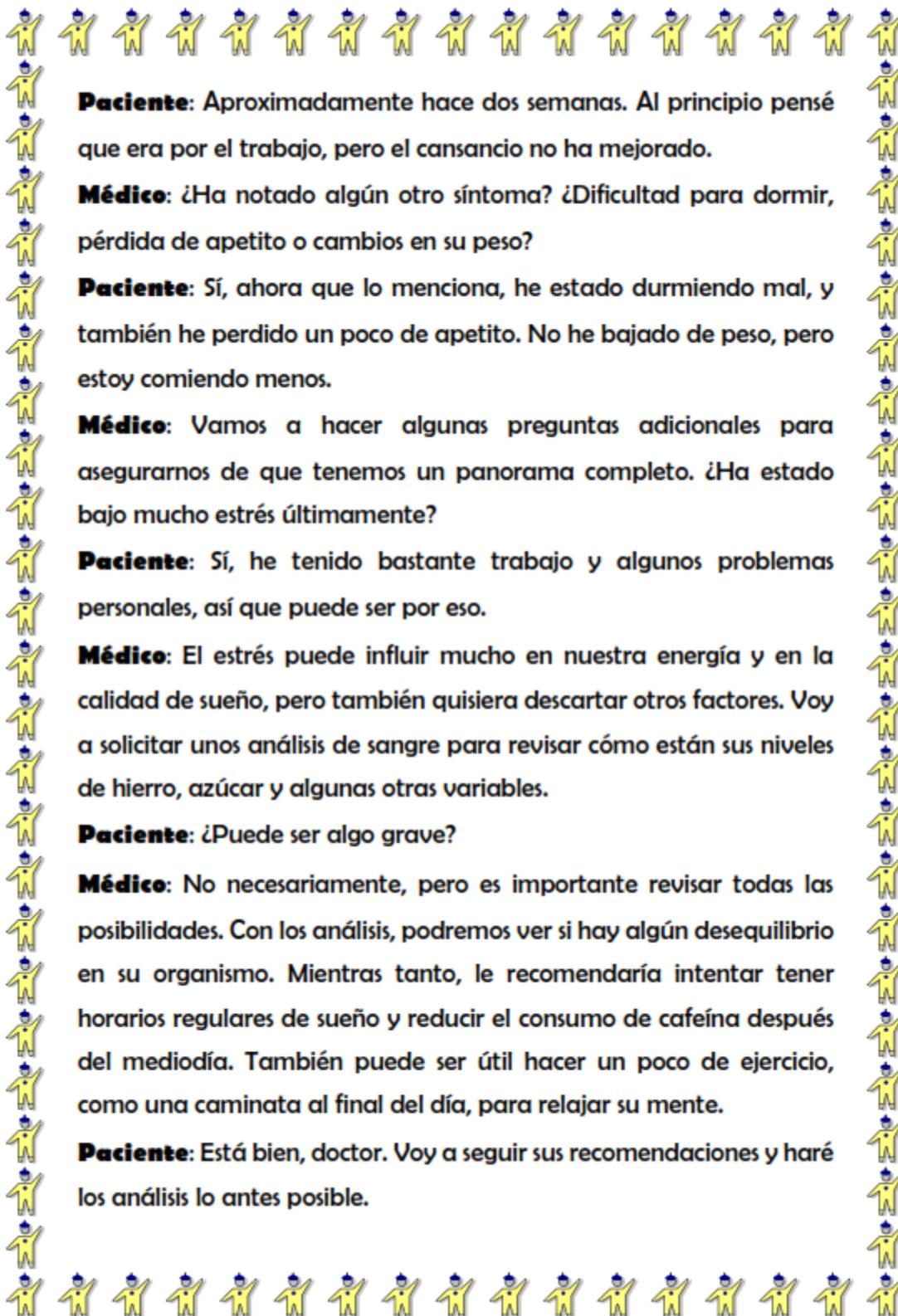
Para que el proceso de atención médica sea efectivo, es fundamental que exista una **comunicación clara y abierta** entre el médico y el paciente. La confianza mutua y la comprensión de cada rol son esenciales para un diagnóstico adecuado, el cumplimiento del tratamiento y la recuperación del paciente. Además, esta relación fomenta la autonomía del paciente, permitiéndole tomar decisiones informadas y comprometerse con su bienestar.

Diálogo entre un médico y su paciente en una consulta de rutina:

Médico: Buenos días, ¿cómo se encuentra hoy?

Paciente: Buenos días, doctor. La verdad es que he estado sintiéndome bastante cansado últimamente y, además, he tenido dolor de cabeza frecuente.

Médico: Entiendo. ¿Desde cuándo comenzó a sentirse así?



Paciente: Aproximadamente hace dos semanas. Al principio pensé que era por el trabajo, pero el cansancio no ha mejorado.

Médico: ¿Ha notado algún otro síntoma? ¿Dificultad para dormir, pérdida de apetito o cambios en su peso?

Paciente: Sí, ahora que lo menciona, he estado durmiendo mal, y también he perdido un poco de apetito. No he bajado de peso, pero estoy comiendo menos.

Médico: Vamos a hacer algunas preguntas adicionales para asegurarnos de que tenemos un panorama completo. ¿Ha estado bajo mucho estrés últimamente?

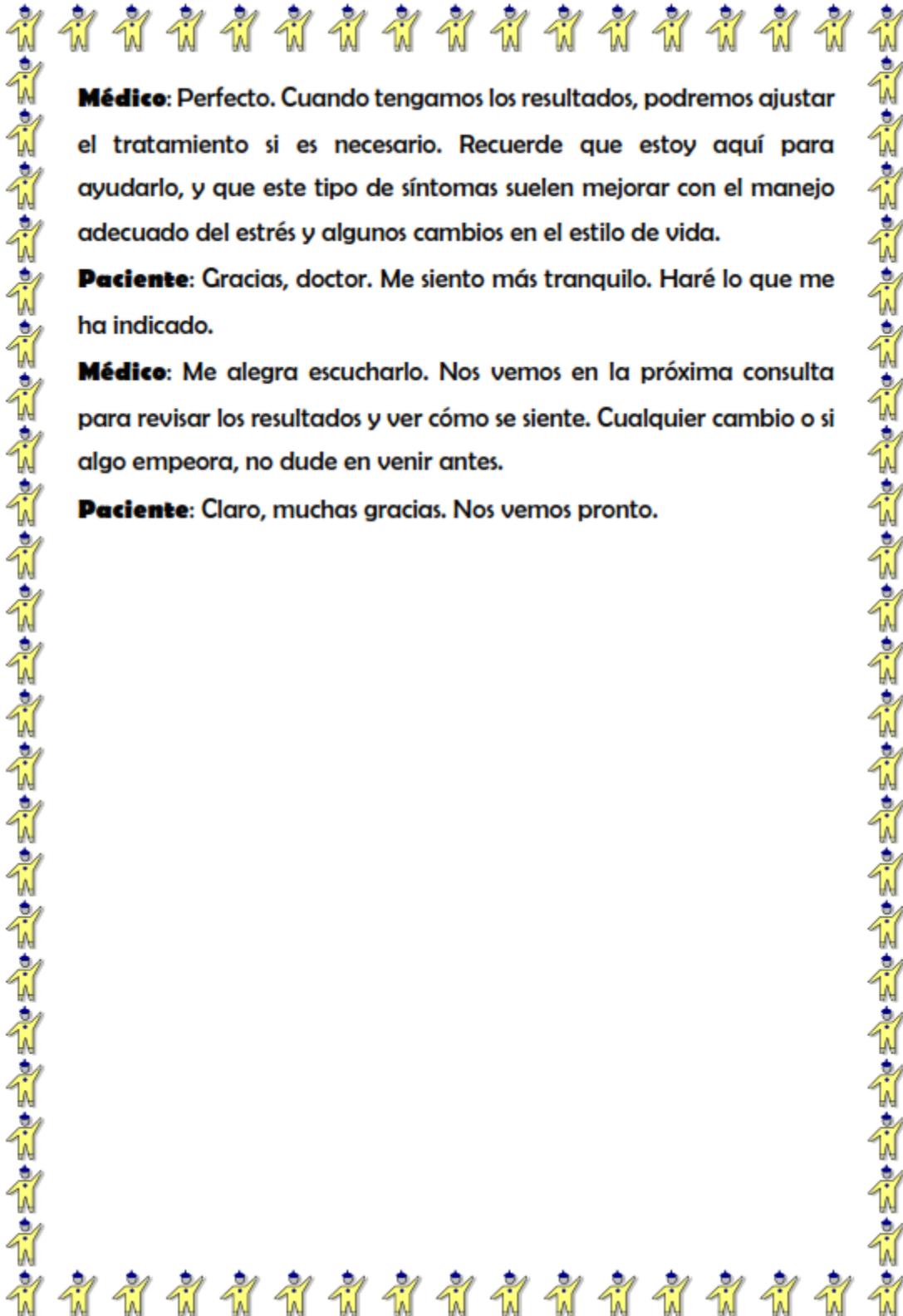
Paciente: Sí, he tenido bastante trabajo y algunos problemas personales, así que puede ser por eso.

Médico: El estrés puede influir mucho en nuestra energía y en la calidad de sueño, pero también quisiera descartar otros factores. Voy a solicitar unos análisis de sangre para revisar cómo están sus niveles de hierro, azúcar y algunas otras variables.

Paciente: ¿Puede ser algo grave?

Médico: No necesariamente, pero es importante revisar todas las posibilidades. Con los análisis, podremos ver si hay algún desequilibrio en su organismo. Mientras tanto, le recomendaría intentar tener horarios regulares de sueño y reducir el consumo de cafeína después del mediodía. También puede ser útil hacer un poco de ejercicio, como una caminata al final del día, para relajar su mente.

Paciente: Está bien, doctor. Voy a seguir sus recomendaciones y haré los análisis lo antes posible.



Médico: Perfecto. Cuando tengamos los resultados, podremos ajustar el tratamiento si es necesario. Recuerde que estoy aquí para ayudarlo, y que este tipo de síntomas suelen mejorar con el manejo adecuado del estrés y algunos cambios en el estilo de vida.

Paciente: Gracias, doctor. Me siento más tranquilo. Haré lo que me ha indicado.

Médico: Me alegra escucharlo. Nos vemos en la próxima consulta para revisar los resultados y ver cómo se siente. Cualquier cambio o si algo empeora, no dude en venir antes.

Paciente: Claro, muchas gracias. Nos vemos pronto.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 03 de abril de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumimos el rol de líder

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	- Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales	- Participa en conversaciones y diálogos - Reproduce sonidos onomatopéyicos. - Recupera información explícita de un texto oral. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico. - Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído.	Observación / Ficha de observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. - Se presenta los papelotes con algunas frases con mensajes positivos como: <p style="text-align: center;">¡Yo soy orador! ¡Hablo sin temor!</p>	Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra	15 min

	<p>¡Hablo con desenvoltura! ¡Poseo fluidez de palabras! ¡Soy un gran orador! ¡Soy el mejor! ¡Yo sí puedo!</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace un ejemplo con ella misma con los ejemplos positivos, luego lo realizan los estudiantes <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Por qué es importante sentirse positivos? ¿Tienes las cualidades para ser un líder? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Cuáles son las cualidades de un líder? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Expresamos nuestras ideas y sentimientos de manera clara, coherente y fluida para ser un gran líder.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establece los acuerdos de convivencia pertinentes para el desarrollo de esta clase - Se desarrolla la sesión con trabajo práctico, para ello cada niño lee el siguiente párrafo y con la ayuda de la docente se ejercita la fuerza de voluntad, que es muy importante como motivación personal ya sea como estudiante, ciudadano, etc. ✓ Soy el milagro más grande de la naturaleza. ✓ Desde el comienzo del mundo, nunca ha existido otro con mi mente, mi corazón, mis ojos, mis oídos, mis manos, mis de dedos, mi cabello, mi boca. ✓ Nadie y moverse y pensar exactamente como yo. ✓ Todos los hombres son hermanos míos y sin embargo soy diferente de cada uno de ellos. ✓ Soy una criatura única. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se fortalece los conocimientos de los estudiantes mediante la presentación de papelotes sobre los roles, funciones y la importancia del líder - Los estudiantes se representan individualmente. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la autoevaluación con una permanente actitud positiva. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Poemas</p>	<p>60 min.</p>

	- Luego se prepara a los niños para controlar sus emociones (miedo, temor, alegría, tristes).		
CIERRE	<p>Se brinda a los estudiantes una pequeña tarea de autoconcepto, autoestima y autoevaluación para que trabajar en casa.</p> <p>Luego deben ser conscientes que a partir de la clase deben tener plena conciencia de la energía emocional que hay dentro de cada uno de ellos.</p> <p>También deben hacerse los siguientes comentarios: no acepto que me gobiernen los pensamientos de enfermedad, fracaso, indecisión, o cualquier otro orden negativo</p> <p>Metacognición</p> <p>- Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido?</p>	<p>Anexo 01</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Copias</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-eb.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
- <https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Participa en conversaciones y diálogos	Reproduce sonidos onomatopéyicos	Recupera información explícita de un texto oral	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico.	Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 03 de abril de 2024

Anexo 2: Ficha informativa

JUEGO DE ROLES DE UN LIDER Y LA EXPRESIÓN ORAL

Un juego de roles enfocado en el **rol de líder** y el **uso de la expresión oral** puede ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para comunicarse eficazmente, tomar decisiones y motivar a un equipo. A continuación, te presento un ejemplo de cómo estructurar un juego de roles en el que los participantes practiquen tanto habilidades de liderazgo como de expresión oral.

Escenario del Juego de Roles

Contexto: Los estudiantes representan a un equipo de trabajo en una escuela que debe organizar una campaña de reciclaje. Uno de los estudiantes será el líder del equipo y su función es guiar a los demás, asignar tareas y motivarlos para cumplir con los objetivos de la campaña.

Objetivo: Que el líder practique la expresión oral para comunicar sus ideas claramente, tomar decisiones y motivar a sus compañeros; y que el resto del equipo mejore su habilidad para expresar sus ideas y trabajar colaborativamente.

Desarrollo del Juego de Roles

1. Asignación de Roles

- Un estudiante será designado como el **líder del equipo**.
- Los demás estudiantes serán miembros del equipo con roles específicos, como encargado de la logística, responsable de la publicidad, diseñador del material visual, y encargado de la recolección.



 *2. Descripción de la Situación* 

 El equipo tiene una semana para organizar la campaña de 
 reciclaje y el líder necesita motivar a todos para trabajar juntos y 
 lograr los objetivos. El líder deberá hacer una presentación inicial 
 para inspirar al equipo, explicar el propósito de la campaña y 
 asignar las tareas. 

 *3. Desarrollo del Diálogo* 

 **Líder** (expresando ideas y motivando): "Buenos días, equipo. 
 Gracias por estar aquí. Como saben, nuestra misión es lanzar una 
 campaña de reciclaje en la escuela. Esta es una gran oportunidad 
 para hacer algo positivo por el medio ambiente y dar un buen 
 ejemplo a todos. Sé que tenemos mucho por hacer, pero confío en 
 cada uno de ustedes y en sus habilidades para que esto sea un 
 éxito." 

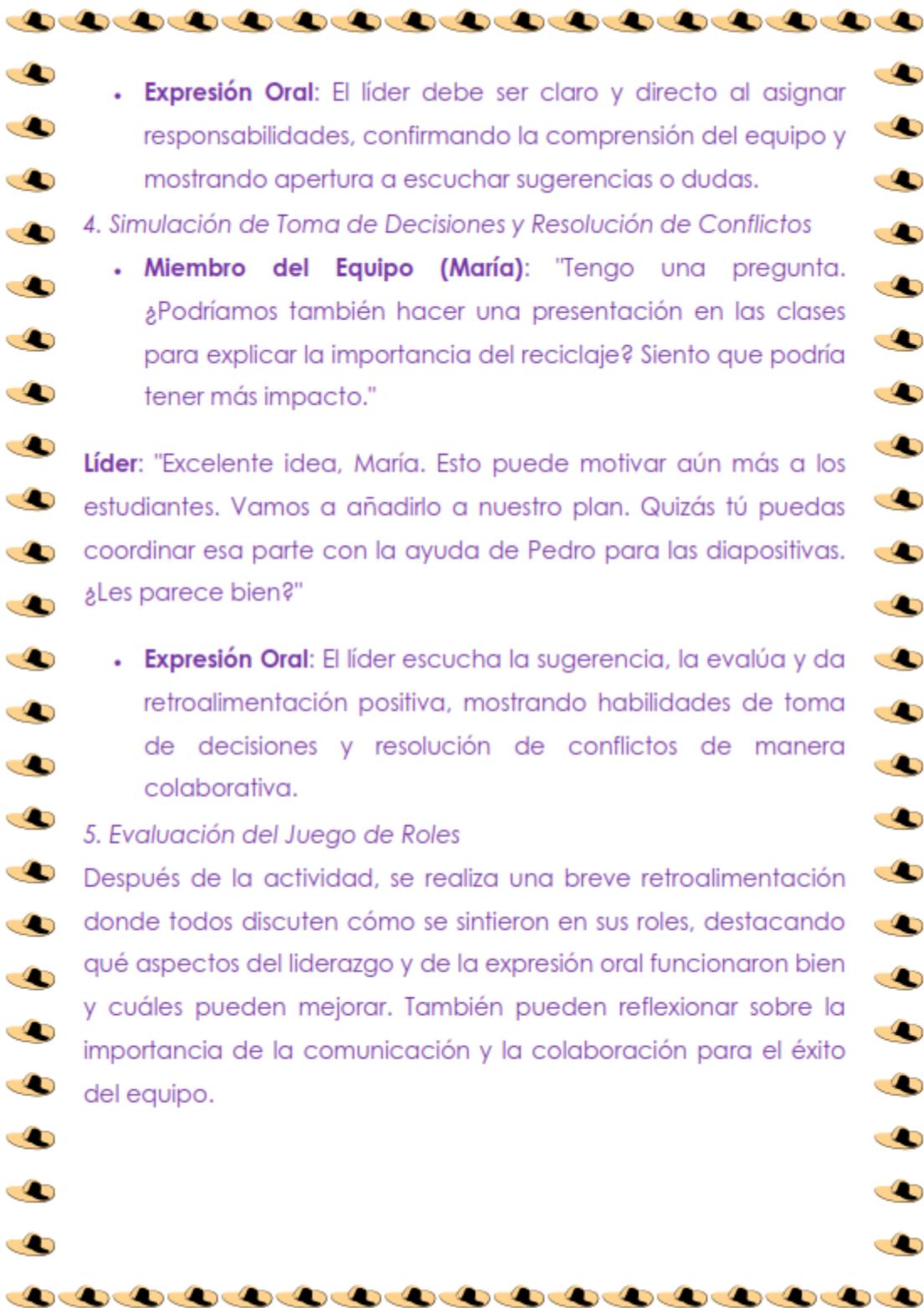
-  • **Expresión Oral:** El líder debe utilizar un tono motivador, 
 claridad al expresar el objetivo y lenguaje positivo para 
 inspirar al equipo. 

 **Líder** (asignando tareas): "Juan, tú serás el encargado de la 
 logística. Necesito que verifiques dónde colocaremos los 
 contenedores de reciclaje y coordines los horarios de recolección. 
 María, tú te encargarás de la publicidad. Asegúrate de crear 
 pósters y anuncios atractivos. Pedro, tú puedes ser el diseñador, y 
 me gustaría que hicieras materiales visuales para la campaña, 
 incluyendo carteles informativos. ¿Todos de acuerdo con sus roles?" 





- **Expresión Oral:** El líder debe ser claro y directo al asignar responsabilidades, confirmando la comprensión del equipo y mostrando apertura a escuchar sugerencias o dudas.

4. Simulación de Toma de Decisiones y Resolución de Conflictos

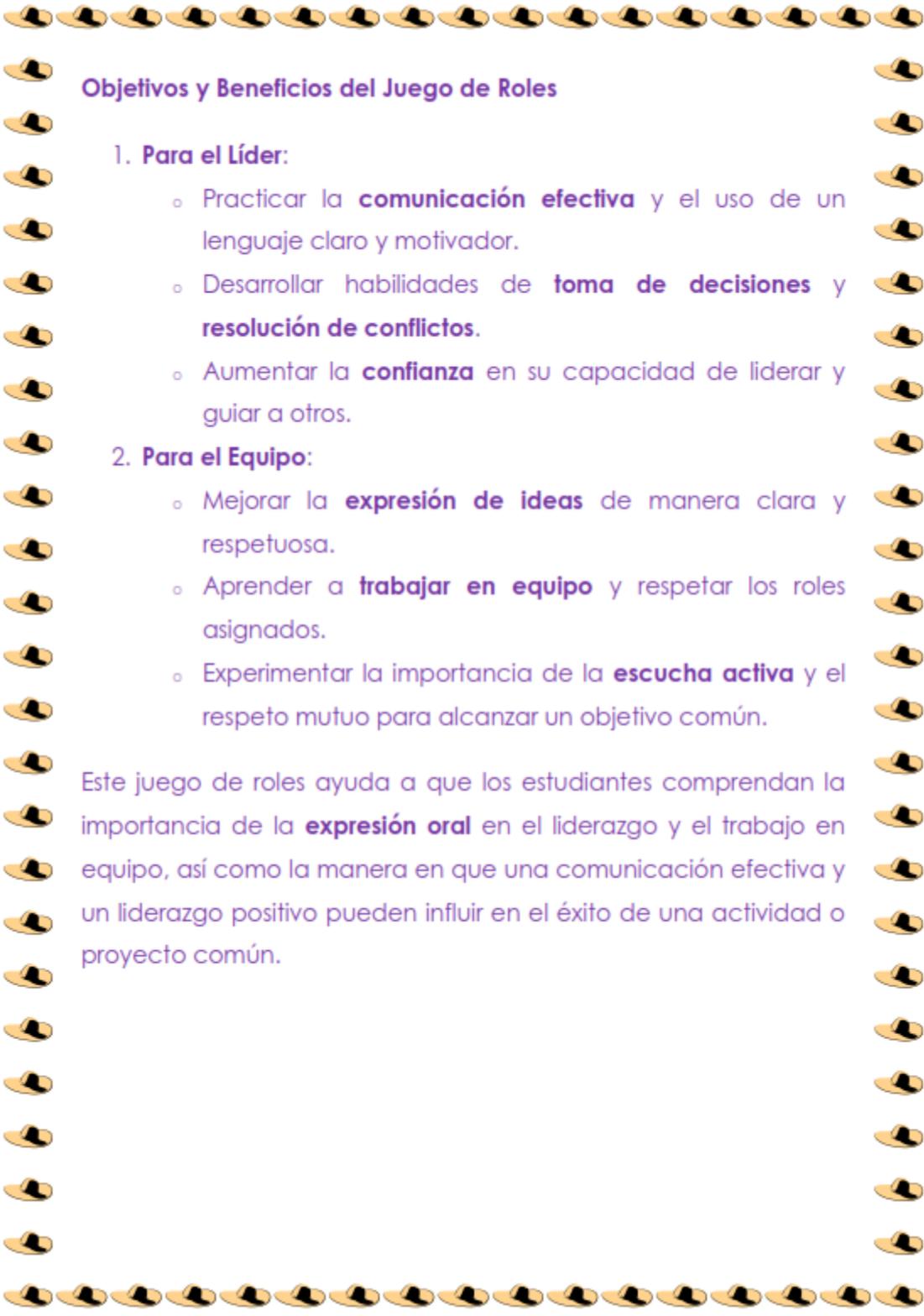
- **Miembro del Equipo (María):** "Tengo una pregunta. ¿Podríamos también hacer una presentación en las clases para explicar la importancia del reciclaje? Siento que podría tener más impacto."

Líder: "Excelente idea, María. Esto puede motivar aún más a los estudiantes. Vamos a añadirlo a nuestro plan. Quizás tú puedas coordinar esa parte con la ayuda de Pedro para las diapositivas. ¿Les parece bien?"

- **Expresión Oral:** El líder escucha la sugerencia, la evalúa y da retroalimentación positiva, mostrando habilidades de toma de decisiones y resolución de conflictos de manera colaborativa.

5. Evaluación del Juego de Roles

Después de la actividad, se realiza una breve retroalimentación donde todos discuten cómo se sintieron en sus roles, destacando qué aspectos del liderazgo y de la expresión oral funcionaron bien y cuáles pueden mejorar. También pueden reflexionar sobre la importancia de la comunicación y la colaboración para el éxito del equipo.



Objetivos y Beneficios del Juego de Roles

1. Para el Líder:

- Practicar la **comunicación efectiva** y el uso de un lenguaje claro y motivador.
- Desarrollar habilidades de **toma de decisiones** y **resolución de conflictos**.
- Aumentar la **confianza** en su capacidad de liderar y guiar a otros.

2. Para el Equipo:

- Mejorar la **expresión de ideas** de manera clara y respetuosa.
- Aprender a **trabajar en equipo** y respetar los roles asignados.
- Experimentar la importancia de la **escucha activa** y el respeto mutuo para alcanzar un objetivo común.

Este juego de roles ayuda a que los estudiantes comprendan la importancia de la **expresión oral** en el liderazgo y el trabajo en equipo, así como la manera en que una comunicación efectiva y un liderazgo positivo pueden influir en el éxito de una actividad o proyecto común.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 17 de abril de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumiendo el rol de reportero

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes, utilizando un vocabulario pertinente. - Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares. - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses - Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar - Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído. - Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales - Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito. 	<p>Observación / Ficha de observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. - Se inicia la sesión con ejercicios de respiración 	<p>Anexo 01 Plumones Pizarra Video</p>	<p>15 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta un video de una noticia https://www.youtube.com/watch?v=ZUWNYTzaE9A <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Quiénes presentan la noticia? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Crees que el trabajo de los reporteros es sencillo? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Expresamos nuestras ideas y sentimientos brindando noticias e informando a la población.</p>		
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los estudiantes en que consiste el juego de roles. - Se explica a los estudiantes que van a realizar entrevistas para ello deben saber identificar quien es en entrevistador y quien será el entrevistado. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organiza a los estudiantes en grupos de dos y de tres. Por ejemplo: el entrevistador es el reportero y el entrevistado puede ser el alcalde, profesor, doctor, abogado, regidor, enfermera, cantante, deportista, etc. - La investigadora realiza un modelo de entrevista como ejemplo (Anexo 2). - Luego se da las indicaciones previas para la entrevista (saludo, presentación del entrevistado, la voz, el tono de voz, timbre de voz, la mirada, turno en el habla, postura y desenvolvimiento). <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se acompaña en todo momento a los estudiantes, brindándoles la retroalimentación pertinente. - Se felicita a los estudiantes por su participación con mensajes positivos. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	60 min.
CIERRE	<p>Para la evaluación cada grupo sale a desempeñar el rol de reportero y entrevistado. Se explica a los niños cuales fueron sus dificultades y se brinda orientaciones para mejorar su expresión oral.</p>	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra</p>	15 min.

	<p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	<p>Cinta masking tape Copias Cuaderno Lapiceros</p>	
--	---	---	--

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-eb.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Vasquez, L. (2019) Los juegos de rol y el rendimiento académico en los cursos de periodismo: Pacarina del Sur - <https://pacarinadelsur.com/home/amautas-y-horizontes/1806-los-juegos-de-rol-y-el-rendimiento-academico-en-los-cursos-de-periodismo> - Prohibida su reproducción sin citar el origen.



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

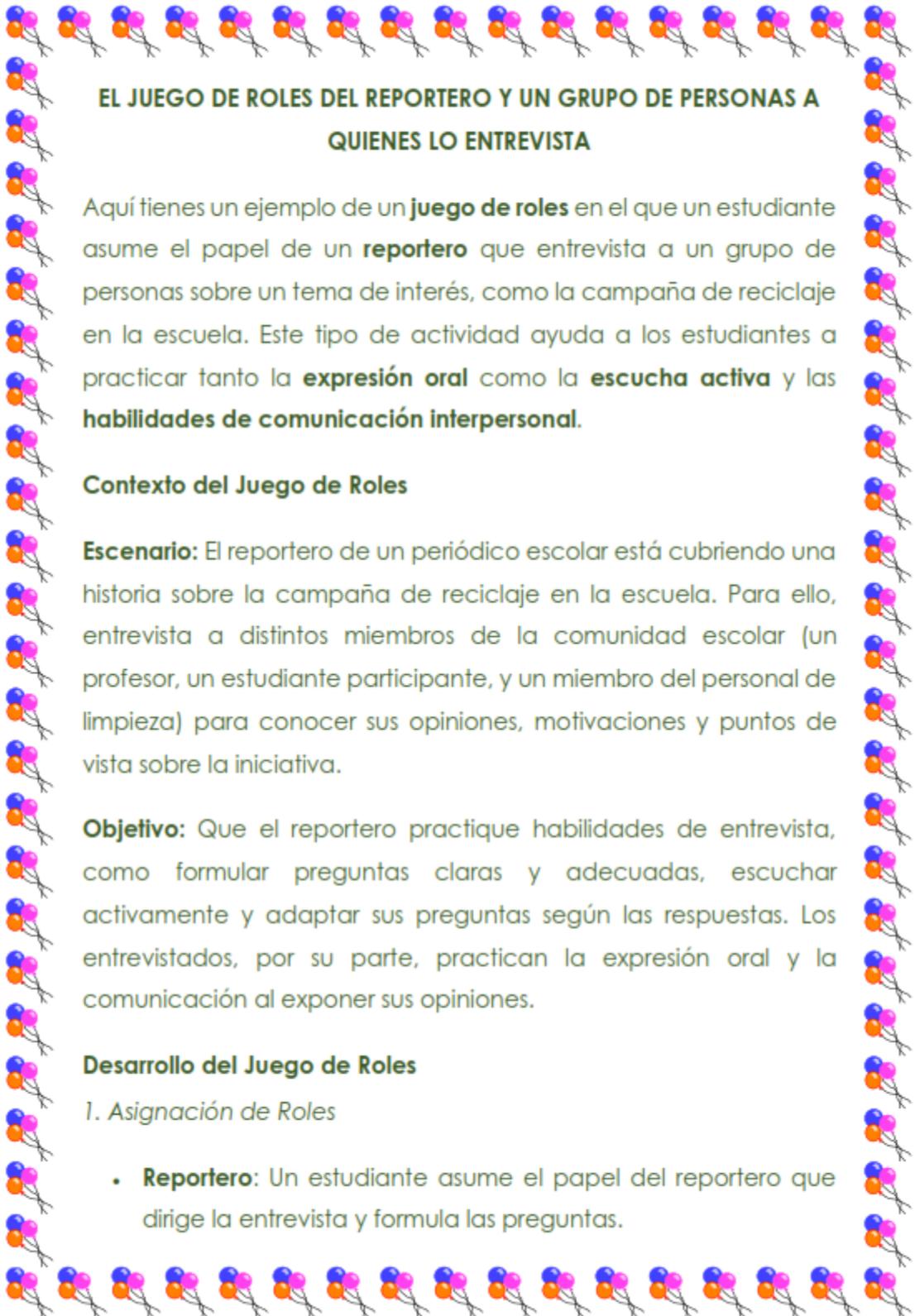
N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses	Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar	Realiza descripciones claras y precisas sobre el tema tratado o texto leído	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							

14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 17 de abril de 2024



EL JUEGO DE ROLES DEL REPORTERO Y UN GRUPO DE PERSONAS A QUIENES LO ENTREVISTA

Aquí tienes un ejemplo de un **juego de roles** en el que un estudiante asume el papel de un **reportero** que entrevista a un grupo de personas sobre un tema de interés, como la campaña de reciclaje en la escuela. Este tipo de actividad ayuda a los estudiantes a practicar tanto la **expresión oral** como la **escucha activa** y las **habilidades de comunicación interpersonal**.

Contexto del Juego de Roles

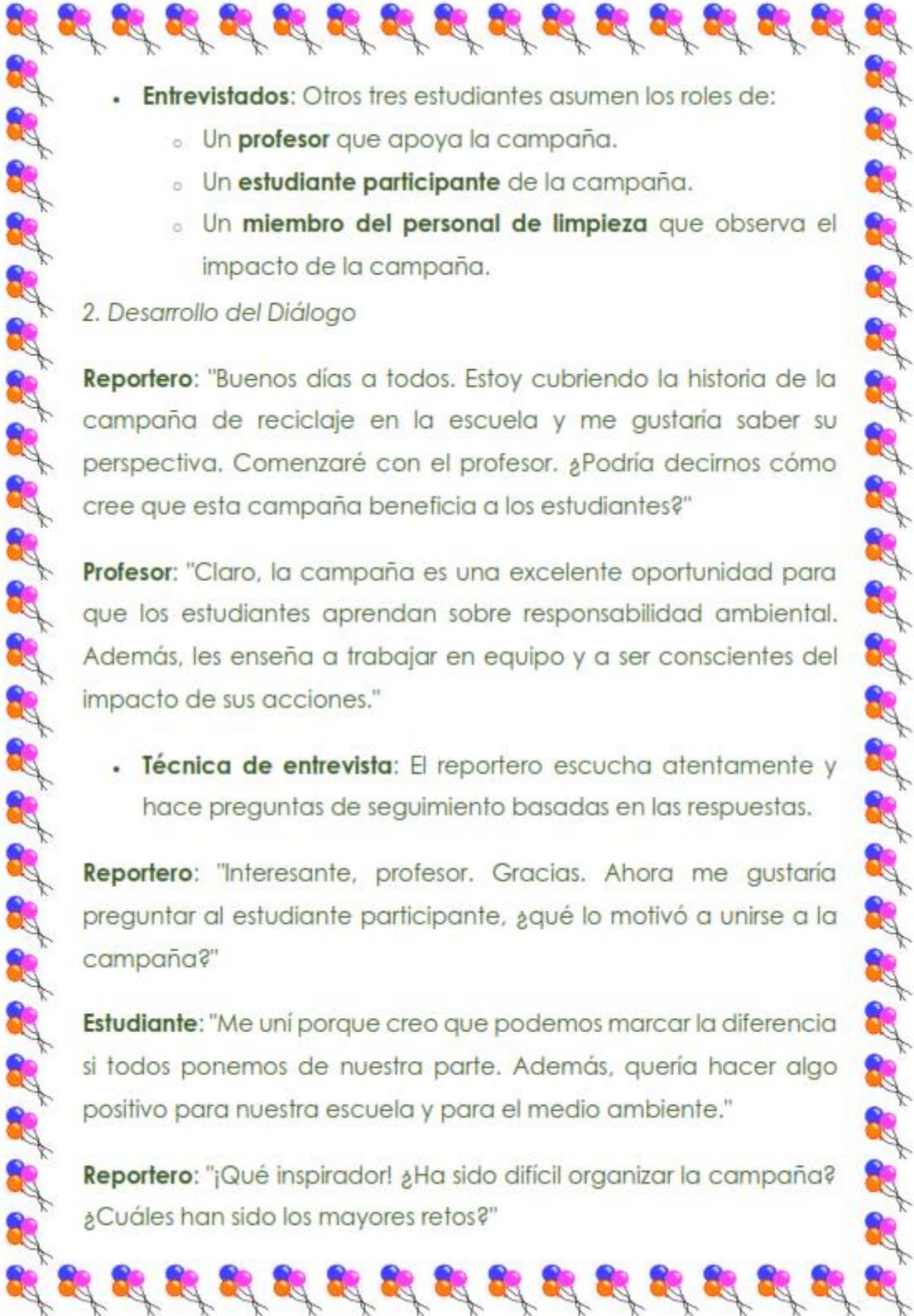
Escenario: El reportero de un periódico escolar está cubriendo una historia sobre la campaña de reciclaje en la escuela. Para ello, entrevista a distintos miembros de la comunidad escolar (un profesor, un estudiante participante, y un miembro del personal de limpieza) para conocer sus opiniones, motivaciones y puntos de vista sobre la iniciativa.

Objetivo: Que el reportero practique habilidades de entrevista, como formular preguntas claras y adecuadas, escuchar activamente y adaptar sus preguntas según las respuestas. Los entrevistados, por su parte, practican la expresión oral y la comunicación al exponer sus opiniones.

Desarrollo del Juego de Roles

1. Asignación de Roles

- **Reportero:** Un estudiante asume el papel del reportero que dirige la entrevista y formula las preguntas.

- 
- **Entrevistados:** Otros tres estudiantes asumen los roles de:
 - Un **profesor** que apoya la campaña.
 - Un **estudiante participante** de la campaña.
 - Un **miembro del personal de limpieza** que observa el impacto de la campaña.

2. Desarrollo del Diálogo

Reportero: "Buenos días a todos. Estoy cubriendo la historia de la campaña de reciclaje en la escuela y me gustaría saber su perspectiva. Comenzaré con el profesor. ¿Podría decirnos cómo cree que esta campaña beneficia a los estudiantes?"

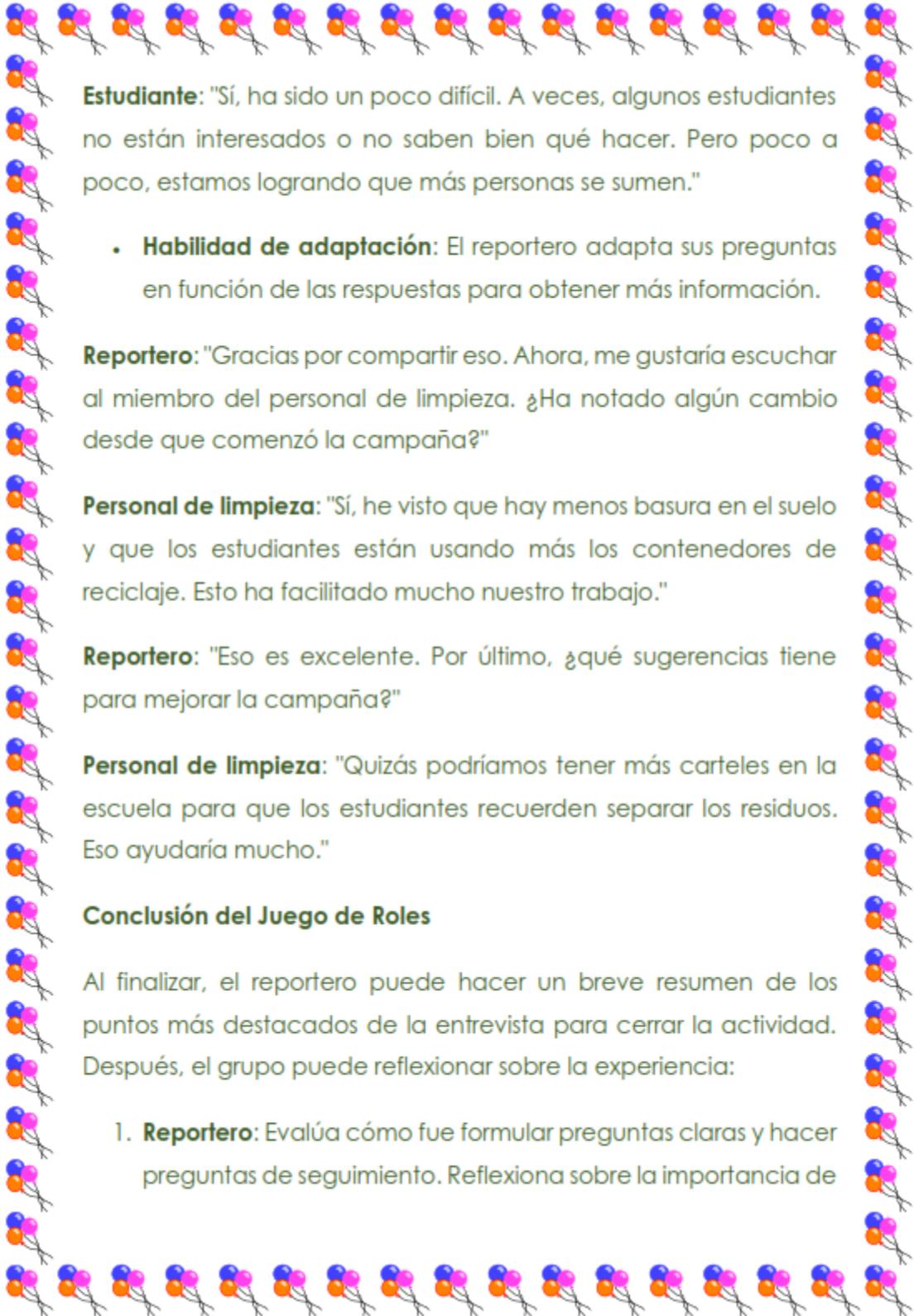
Profesor: "Claro, la campaña es una excelente oportunidad para que los estudiantes aprendan sobre responsabilidad ambiental. Además, les enseña a trabajar en equipo y a ser conscientes del impacto de sus acciones."

- **Técnica de entrevista:** El reportero escucha atentamente y hace preguntas de seguimiento basadas en las respuestas.

Reportero: "Interesante, profesor. Gracias. Ahora me gustaría preguntar al estudiante participante, ¿qué lo motivó a unirse a la campaña?"

Estudiante: "Me uní porque creo que podemos marcar la diferencia si todos ponemos de nuestra parte. Además, quería hacer algo positivo para nuestra escuela y para el medio ambiente."

Reportero: "¡Qué inspirador! ¿Ha sido difícil organizar la campaña? ¿Cuáles han sido los mayores retos?"



Estudiante: "Sí, ha sido un poco difícil. A veces, algunos estudiantes no están interesados o no saben bien qué hacer. Pero poco a poco, estamos logrando que más personas se sumen."

- **Habilidad de adaptación:** El reportero adapta sus preguntas en función de las respuestas para obtener más información.

Reportero: "Gracias por compartir eso. Ahora, me gustaría escuchar al miembro del personal de limpieza. ¿Ha notado algún cambio desde que comenzó la campaña?"

Personal de limpieza: "Sí, he visto que hay menos basura en el suelo y que los estudiantes están usando más los contenedores de reciclaje. Esto ha facilitado mucho nuestro trabajo."

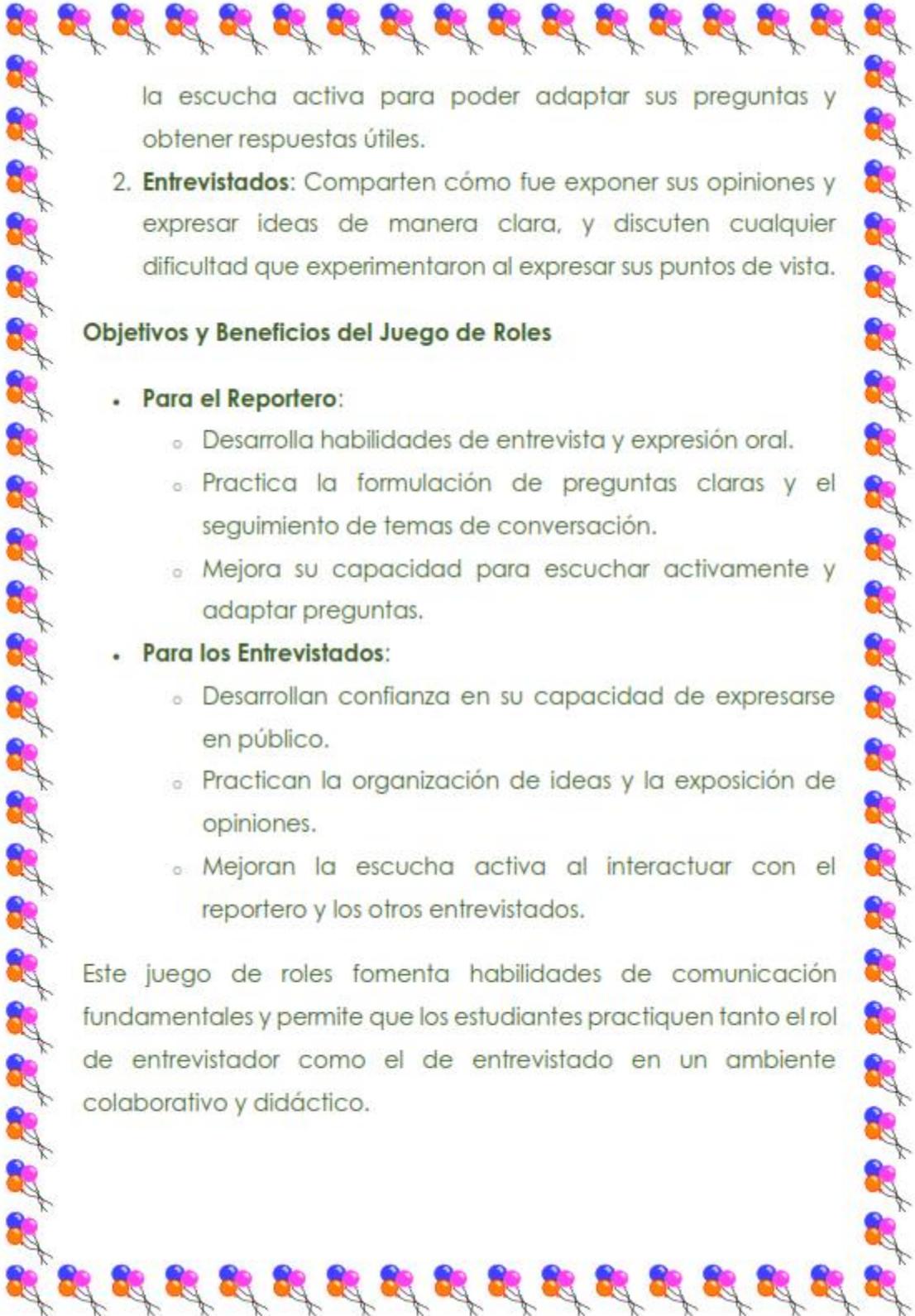
Reportero: "Eso es excelente. Por último, ¿qué sugerencias tiene para mejorar la campaña?"

Personal de limpieza: "Quizás podríamos tener más carteles en la escuela para que los estudiantes recuerden separar los residuos. Eso ayudaría mucho."

Conclusión del Juego de Roles

Al finalizar, el reportero puede hacer un breve resumen de los puntos más destacados de la entrevista para cerrar la actividad. Después, el grupo puede reflexionar sobre la experiencia:

1. **Reportero:** Evalúa cómo fue formular preguntas claras y hacer preguntas de seguimiento. Reflexiona sobre la importancia de



la escucha activa para poder adaptar sus preguntas y obtener respuestas útiles.

2. **Entrevistados:** Comparten cómo fue exponer sus opiniones y expresar ideas de manera clara, y discuten cualquier dificultad que experimentaron al expresar sus puntos de vista.

Objetivos y Beneficios del Juego de Roles

- **Para el Reportero:**

- Desarrolla habilidades de entrevista y expresión oral.
- Practica la formulación de preguntas claras y el seguimiento de temas de conversación.
- Mejora su capacidad para escuchar activamente y adaptar preguntas.

- **Para los Entrevistados:**

- Desarrollan confianza en su capacidad de expresarse en público.
- Practican la organización de ideas y la exposición de opiniones.
- Mejoran la escucha activa al interactuar con el reportero y los otros entrevistados.

Este juego de roles fomenta habilidades de comunicación fundamentales y permite que los estudiantes practiquen tanto el rol de entrevistador como el de entrevistado en un ambiente colaborativo y didáctico.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 24 de abril de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumimos el rol del profesor

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes, utilizando un vocabulario pertinente. - Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares. - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales.	- Recupera información explícita de un texto oral. - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico - Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	Observación / Ficha de observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. - Se muestra unas imágenes en la pizarra	Anexo 01 Imágenes Plumones Pizarra	15 min

	 <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿A qué hace referencia las imágenes? ¿De que tratará la sesión el día de hoy? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Cuál es el rol fundamental del profesor? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Utilizamos diversos volúmenes de voz al asumir el rol del profesor.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establece los acuerdos de convivencia pertinentes para el desarrollo de esta clase - Junto con los estudiantes se reflexiona sobre las actitudes y conductas que tienen los mismos en el salón de clases. - También se reflexiona sobre las situaciones que hacen que los estudiantes actúen mal y si estas situaciones son éticas. - Se forman grupos de cinco estudiantes y a uno se le designa el rol de profesor para realizar una clase <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una ficha informativa (Anexo 2). - La docente escribe en la pizarra un listado de situaciones en las que los estudiantes se justifican para llegar tarde, no cumplir con sus tareas, etc. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	<p>60 min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo lee la ficha y se prepara para hacer la representación. - Todo está listo para la representación. Es momento de actuar y cumplir con tu desafío <p style="text-align: center;">DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frente al caso presentado, ¿de qué manera reaccionamos cada uno de nosotros?, ¿de qué manera reacciona la sociedad? - ¿Nos agradan nuestras reacciones en cada caso? ¿Las reacciones de la sociedad nos gustan? - ¿Este tipo de actitudes contribuye al desarrollo de las personas? ¿Por qué? - Los estudiantes explican su participación 		
CIERRE	<p>Se sistematiza las conclusiones del trabajo realizado durante la sesión en conjunto con los estudiantes.</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué fue lo que hice mejor? ¿Qué capacidades he desarrollado? ¿En qué aspectos he fallado? ¿Por qué es importante declamar? ¿Te parece que así un poema es entendido mejor? ¿Por qué? - ANEXO 01 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Gonzales. C. (2024) Juego de roles: <https://es.scribd.com/document/735915053/SESION-DE-PERSONAL-SOCIAL-juego-de-roles-docx>



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Recupera información explícita de un texto oral	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico	Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración	Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 24 de abril de 2024

Anexo 2: Ficha informativa

EL JUEGO DE ROLES DEL PROFESOR

Aquí tienes un ejemplo de un juego de roles en el que un profesor organiza una actividad con cinco grupos de estudiantes. Cada grupo tiene un tema o problema asignado y el profesor usa su papel para guiar, hacer preguntas y ayudar a cada grupo a resolver sus problemas de manera creativa. Esta actividad permite que los estudiantes practiquen **la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas**, mientras que el profesor facilita el proceso.

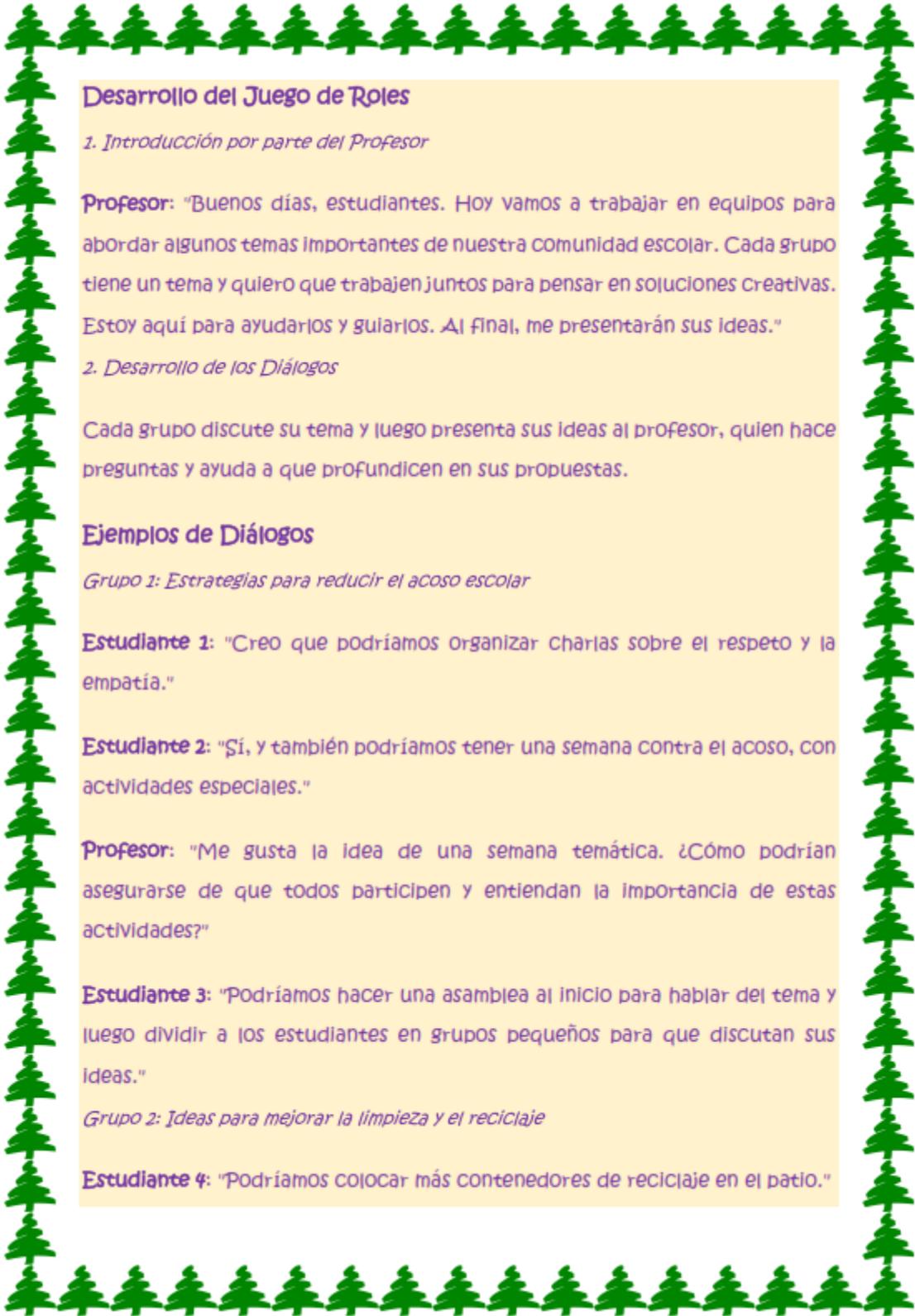
Contexto del Juego de Roles

Escenario: El profesor asigna a cada uno de los cinco grupos de estudiantes un tema diferente relacionado con la convivencia y participación democrática en la escuela. Cada grupo deberá discutir su tema, proponer soluciones y presentar sus ideas al profesor. El profesor, en su rol, fomenta la participación y ayuda a los grupos a pensar en enfoques creativos para sus temas.

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, la comunicación y la capacidad para dialogar y construir soluciones de manera democrática.

Temas Asignados a Cada Grupo

1. **Grupo 1:** Estrategias para reducir el acoso escolar en la escuela.
2. **Grupo 2:** Ideas para mejorar la limpieza y el reciclaje en las instalaciones.
3. **Grupo 3:** Actividades para fomentar el respeto y la inclusión entre los estudiantes.
4. **Grupo 4:** Estrategias para involucrar a los padres en las actividades escolares.
5. **Grupo 5:** Propuestas para aumentar la participación estudiantil en las decisiones de la escuela.



Desarrollo del Juego de Roles

1. Introducción por parte del Profesor

Profesor: "Buenos días, estudiantes. Hoy vamos a trabajar en equipos para abordar algunos temas importantes de nuestra comunidad escolar. Cada grupo tiene un tema y quiero que trabajen juntos para pensar en soluciones creativas. Estoy aquí para ayudarlos y guiarlos. Al final, me presentarán sus ideas."

2. Desarrollo de los Diálogos

Cada grupo discute su tema y luego presenta sus ideas al profesor, quien hace preguntas y ayuda a que profundicen en sus propuestas.

Ejemplos de Diálogos

Grupo 1: Estrategias para reducir el acoso escolar

Estudiante 1: "Creo que podríamos organizar charlas sobre el respeto y la empatía."

Estudiante 2: "Sí, y también podríamos tener una semana contra el acoso, con actividades especiales."

Profesor: "Me gusta la idea de una semana temática. ¿Cómo podrían asegurarse de que todos participen y entiendan la importancia de estas actividades?"

Estudiante 3: "Podríamos hacer una asamblea al inicio para hablar del tema y luego dividir a los estudiantes en grupos pequeños para que discutan sus ideas."

Grupo 2: Ideas para mejorar la limpieza y el reciclaje

Estudiante 4: "Podríamos colocar más contenedores de reciclaje en el patio."



Estudiante 5: "Y podríamos hacer un cartel para enseñar qué se puede reciclar."

Profesor: "Excelente. ¿Qué harían para motivar a los estudiantes a usar los contenedores correctamente?"

Estudiante 6: "Podríamos hacer una competencia mensual entre clases y la clase que recicle más gana un premio."

Grupo 3: Actividades para fomentar el respeto y la inclusión

Estudiante 7: "Pienso que sería bueno tener una actividad donde todos podamos hablar de nuestras culturas y tradiciones."

Estudiante 8: "Eso suena bien! Podríamos organizar una feria de culturas."

Profesor: "Muy interesante. ¿Cómo se asegurarían de que todos se sientan bienvenidos y representados en esta feria?"

Estudiante 9: "Podríamos pedir que cada estudiante comparta algo especial de su cultura, como música, comida o costumbres."

Grupo 4: Estrategias para involucrar a los padres en las actividades escolares

Estudiante 10: "Podríamos organizar un día de puertas abiertas para que los padres vean lo que hacemos en clase."

Estudiante 11: "O invitar a los padres a participar en proyectos específicos, como el huerto escolar."

Profesor: "Buena idea. ¿Qué actividades creen que atraerían a los padres y los motivarían a involucrarse más?"



Estudiante 12: "Quizás podríamos hacer una encuesta para saber qué les interesa. Así, podemos invitarlos a actividades que sean significativas para ellos."

Grupo 5: Propuestas para aumentar la participación estudiantil en decisiones escolares

Estudiante 13: "Podríamos crear un consejo estudiantil donde todos puedan compartir sus ideas."

Estudiante 14: "Sí, y podríamos hacer reuniones regulares para escuchar las opiniones de los estudiantes sobre temas importantes."

Profesor: "Es una gran propuesta. ¿Cómo se asegurarían de que el consejo escuche a todos los estudiantes, no solo a unos pocos?"

Estudiante 15: "Podríamos hacer una encuesta cada mes y así saber qué piensan todos."

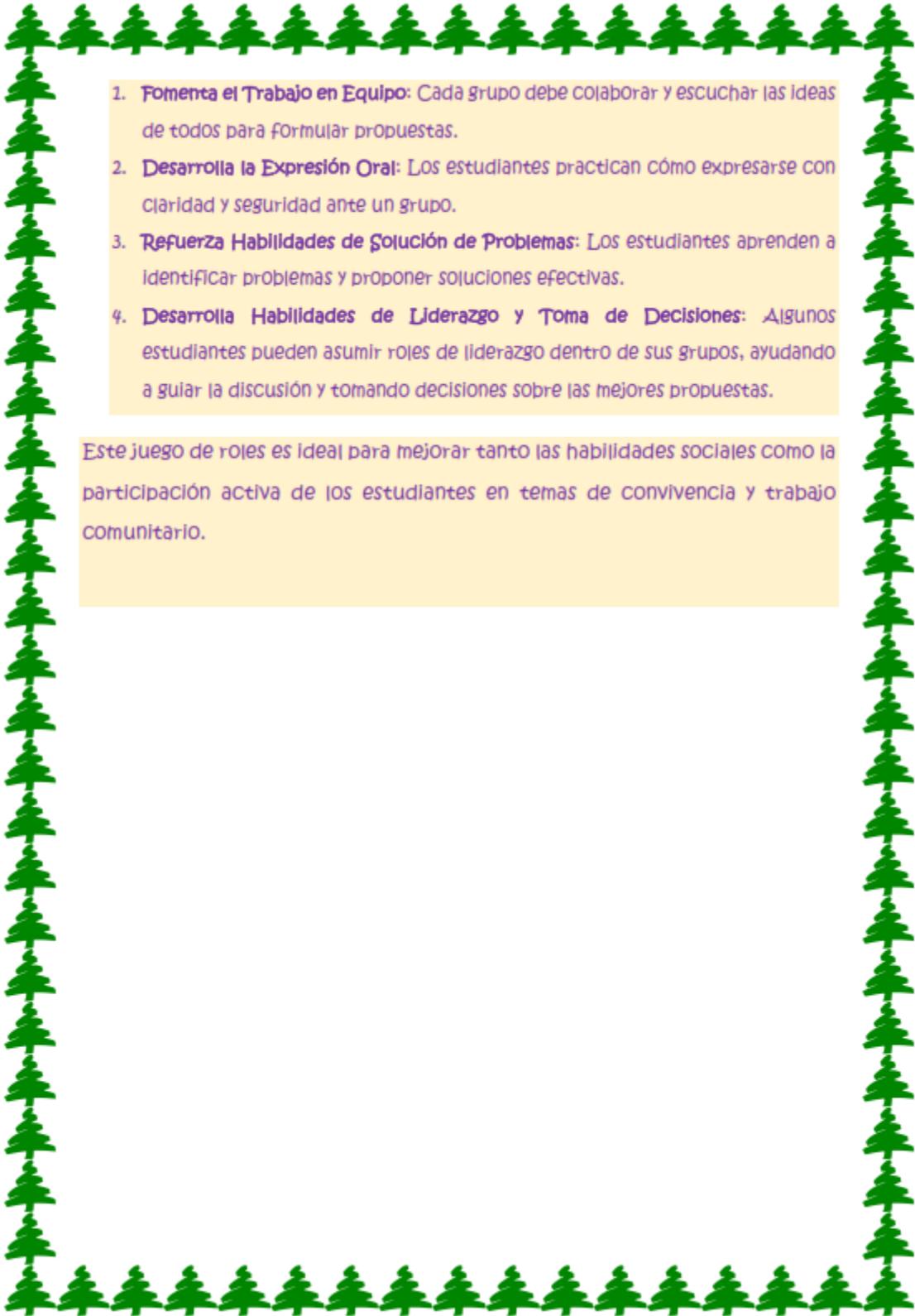
3. Conclusión y Reflexión

Al final de la actividad, el profesor felicita a todos los grupos y abre una breve discusión sobre lo aprendido:

Profesor: "Muy bien, todos hicieron un excelente trabajo. Han propuesto ideas muy valiosas para mejorar nuestra escuela. Quisiera que piensen en cómo podríamos poner en práctica algunas de estas ideas. ¿Qué creen que sería necesario para que estas propuestas se vuelvan realidad?"

Los estudiantes pueden compartir sus ideas y reflexionar sobre los pasos prácticos y las habilidades necesarias para implementar sus propuestas.

Objetivos y Beneficios del Juego de Roles

- 
1. **Fomenta el Trabajo en Equipo:** Cada grupo debe colaborar y escuchar las ideas de todos para formular propuestas.
 2. **Desarrolla la Expresión Oral:** Los estudiantes practican cómo expresarse con claridad y seguridad ante un grupo.
 3. **Refuerza Habilidades de Solución de Problemas:** Los estudiantes aprenden a identificar problemas y proponer soluciones efectivas.
 4. **Desarrolla Habilidades de Liderazgo y Toma de Decisiones:** Algunos estudiantes pueden asumir roles de liderazgo dentro de sus grupos, ayudando a guiar la discusión y tomando decisiones sobre las mejores propuestas.

Este juego de roles es ideal para mejorar tanto las habilidades sociales como la participación activa de los estudiantes en temas de convivencia y trabajo comunitario.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 08 de mayo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Reproducimos diversos sonidos leyendo en voz alta

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	- Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Desarrolla ideas en torno a un tema, ampliando información de forma pertinente. - Obtiene información explícita, relevante y complementaria, en textos orales	- Participa en conversaciones o diálogos - Narra cuentos, leyendas y adivinanzas - Reproduce sonidos onomatopéyicos - Formula preguntas sobre lo que le interesa saber - Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase	Observación / Ficha de observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. - La docente presenta la siguiente lectura: <p style="text-align: center;">Thesa La bella Gentil princesa Es una blanca estrella Es una estrella japonesa Thesa es la más divina flor de Kioto</p>	Anexo 01 Imágenes Plumones Pizarra	15 min

	<p>Y cuando pasa triunfante es un palanquín Parece un tierno lirio, parece un pálido loto Arrancando una tarde de estilo del imperial jardín. Todos la adoran como una diosa, todos hasta el Mikado Pero ella cruza por entre todos indiferente De nadie se sabe que haya su amor malogrado Y siempre está risueña, está sonriente Es una Ofelia japonesa Que a las flores amante Loca y traviesa Triunfante Besa</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿De qué trata la lectura? ¿Has escuchado una lectura similar? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante leer en voz alta? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Hoy reproduciremos diversos sonidos leyendo en voz alta.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establece los acuerdos de convivencia pertinentes para el desarrollo de esta clase - Se realiza una lectura breve en voz alta (Anexo 2), pronunciando y articulando correctamente las palabras. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una copia de la lectura - Se relaciona la idea de los estudiantes con el tema a tratar “lectura en voz alta” que consta en el dominio del idioma (utiliza una dicción correcta al hablar ej. No digas “vamo a ver”, ni “amos a ver”, sino “vamos a ver”) y del vocabulario, hablar con fluidez (no leer de manera entrecortada), habla con ritmo adecuado (la velocidad con la que pronuncias las palabras, la cual no debe ser ni muy lenta ni muy rápida) respetar los signos de puntuación, hablar con un volumen adecuado (intensidad del sonido de la voz, la cual debe adaptarse a la situación y al ambiente en que estás hablando), la entonación adecuada de la voz 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Lectura</p>	<p>60 min.</p>

	<p>(con el tono de la voz se refleja la alegría o la tristeza; el tono que utilices debe ser adecuado al mensaje que estas transmitiendo), la postura, timbre de voz, la mirada.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después dan paso al ejercicio de lectura. Refuerza el tema y a su vez se corrige las dificultades presentadas. - Se realiza otra ronda de la lectura con la participación de dos o tres estudiantes. 		
CIERRE	<p>Los niños participan del ejercicio aprendido en la clase.</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

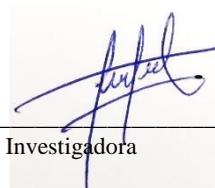
- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-eb.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
- <https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
-



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Participa en conversaciones o diálogos	Narra cuentos, leyendas y adivinanzas	Reproduce sonidos onomatopéyicos	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber	Formula preguntas de lo que no ha comprendido de su clase	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 08 de mayo de 2024



Alienacion

COMPRESION LECTORA

CUARTO DE PRIMARIA

*"Nadie ama a su patria
porque sea grande,
sino porque es la suya".
- Séneca*

Roberto era un zambo lindo, pero qué le vamos a hacer: quería parecerse más a un rubio de Estados Unidos que a un jugador del Alianza Lima.

-Quiero ser como los gringos- decía, echado en su cama.

Lo primero fue deszambarse. Bien fácil: se echó agua oxigenada en el pelo y luego se lo hizo planchar. Se puso almidón, polvo de arroz y talco

en la cara y, juas: su piel se volvió de color claro. Casi, casi, como la de un gringo. "Pero me falta todavía", pensaba ...

Y era verdad. Por el momento, Roberto seguía siendo un zambo, aunque con el pelo teñido y la cara empolvada: y lo que él quería era convertirse en un ciudadano de los Estados Unidos de Norteamérica.

Así que en sus horas libres, empezó a merodear todos los lugares que eran visitados por extranjeros. Él los veía desde lejos con la boca abierta. Poco a poco copió su modo de vestir, sus polos y sus zapatillas ... Roberto estaba a punto de convertirse en Bobby.

Lo que él quería era entrar a trabajar en la casa de un gringo, como mayordomo, jardinero, chofer, cualquier cosa. Pero nadie le daba trabajo... "¿Por qué?" se preguntaba hasta que un día se dio cuenta de algo: ¡no sabía inglés! Como no tenía dinero para entrar a una academia se consiguió un diccionario, que empezó a copiar en un cuaderno. Cuando llegó a la letra C, ¡uf!, tiró la toalla.

- Nosotros te daremos trabajo- le dijeron un día, por fin, los dueños de un club muy frecuentado por los extranjeros. Así, Roberto se convirtió en mayordomo ... A los cholos los atendía de manera impecable, pero apenas veía a un gringo se le caía la baba. Iba corriendo a tomar su pedido y, fum, a los dos segundos el cliente tenía delante su hot-dog con su coca-cola. Como "Roberto" era un nombre muy difícil de pronunciar, los gringos empezaron a llamarlo "Bobby".

De este modo Roberto, perdón, Bobby, ahorró lo suficiente para entrar a una academia de idiomas. Nunca perdió una clase ni dejó de hacer una tarea. Se hizo amigo de José María, otro zambo que tenía la misma admiración que él por los gringos, y ambos pasaron el curso con 20.

Bobby y José María iban juntos a todas partes, hablando entre ellos en inglés. Alquilaban un cuartito y se fueron a vivir allí ... ¡Qué gringos se sentían echados en sus camas, fumando sus Marlboro y escuchando a Eminem!

-Tenemos que irnos del Perú como sea- decían.

Bobby y José María se sacaron la mugre todo un año para comprar los pasajes. Un día hicieron sus maletas y, fum, se fueron de Perú. "Nunca regresaremos" pensaban...

Todo lo que viene después es bien fácil de adivinar, y no hace falta mucha imaginación para completar esta parábola.

Bobby y José María viajaron a los Estados Unidos y se gastaron en un mes lo que pensaban les iba a durar medio año.

Además ¿sabes qué? Se dieron cuenta de que a ese país habían llegado todos los Bobbys y José Marías de mundo: los había asiáticos, árabes, aztecas, africanos, ibéricos, sicilianos, caribeños, musulmanes, esquimales ... Y lo único que todos tenían en común era, claro, su deseo de ser gringos.

Los dos amigos buscaban un trabajo para quedarse, pero nada. La ropa se les gastó y se les acabó el dinero para comer. Empezaron a dormir en las bancas del parque, cubiertos por periódicos (todos escritos en inglés, eso sí).

-Solo tenemos una solución... - dijeron al mismo tiempo, cierto día. ¿Sabes cuál es? El gobierno de Estados Unidos les estaba dando la nacionalidad a todos aquellos que entraran al ejército por un año. Es que había una guerra ...

Bobby y José María se inscribieron, y luego de tres meses de entrenamiento, partieron rumbo a la guerra dentro de un avión enorme.

Y ¿sabes cómo terminó esta historia? Bobby y José María, pam, pam, pam, fueron sorprendidos por una patrulla enemiga. El pobre Bobby (perdón, Roberto) se murió. José María se salvó de milagro y, meses después, al regresar a Lima, enseñaba con orgullo el muñón de su brazo derecho. Estaba vivo, contando sus aventuras, y más zambo que nunca.

¡Lástima que no se diera cuenta de que, con algo de patriotismo, ni a él ni a Roberto les habría pasado nada!

-Versión libre de un cuento de Julio Ramón Ribeyro-

Anexo 3: Ficha informativa

LECTURA PARA SER LEÍDA EN VOZ ALTA

Aquí tienes una lectura breve para ser leída en voz alta y un ejemplo del rol de un ponente que presenta la lectura ante un grupo. Esta actividad ayuda a los estudiantes a practicar la expresión oral, el tono de voz y el lenguaje corporal, además de aumentar su confianza al hablar en público.

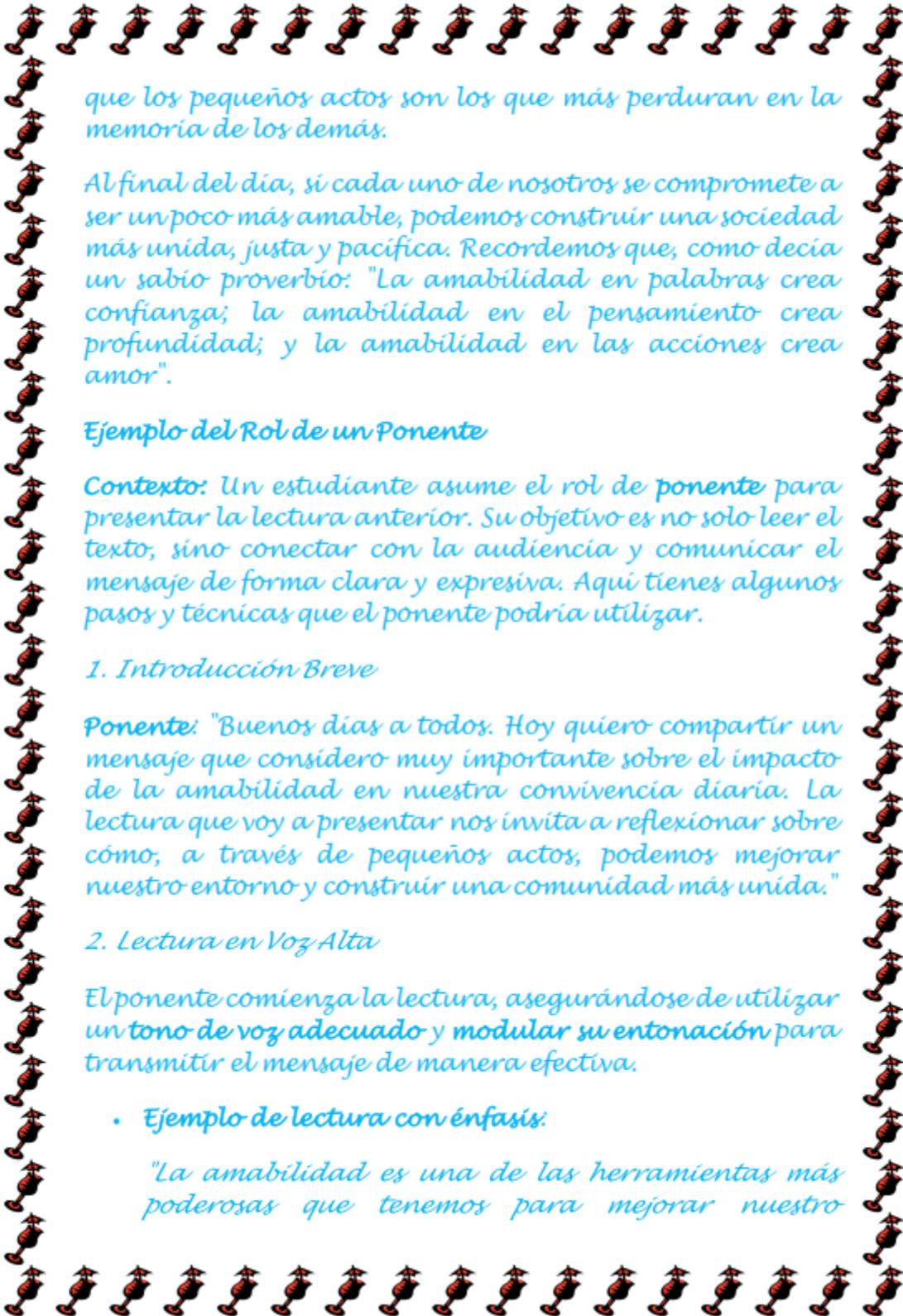
Lectura para ser Leída en Voz Alta

Título: El Poder de la Amabilidad en la Convivencia

La amabilidad es una de las herramientas más poderosas que tenemos para mejorar nuestro entorno. A veces, subestimamos el impacto que puede tener una simple sonrisa, un saludo o una palabra de aliento en la vida de alguien. La amabilidad puede transformar un mal día en uno mejor, puede unir a personas de diferentes culturas y antecedentes, y puede romper barreras.

En nuestras comunidades, escuelas y hogares, el acto de ser amables crea una atmósfera de respeto y paz. Al ser amables, mostramos a los demás que los valoramos, que los aceptamos, y que estamos dispuestos a colaborar por el bien común. Esta actitud, además, tiene un efecto en cadena. Una persona que recibe amabilidad es más propensa a replicarla, creando una red de interacciones positivas.

Ser amable no significa ser perfecto. Significa ser consciente de nuestras acciones y tratar de hacer que cada interacción cuente. La amabilidad puede ser tan simple como escuchar a alguien cuando necesita hablar, ayudar a un compañero en apuros, o evitar palabras que puedan herir. No es necesario hacer grandes gestos, ya



que los pequeños actos son los que más perduran en la memoria de los demás.

Al final del día, si cada uno de nosotros se compromete a ser un poco más amable, podemos construir una sociedad más unida, justa y pacífica. Recordemos que, como decía un sabio proverbio: "La amabilidad en palabras crea confianza; la amabilidad en el pensamiento crea profundidad; y la amabilidad en las acciones crea amor".

Ejemplo del Rol de un Ponente

Contexto: Un estudiante asume el rol de ponente para presentar la lectura anterior. Su objetivo es no solo leer el texto, sino conectar con la audiencia y comunicar el mensaje de forma clara y expresiva. Aquí tienes algunos pasos y técnicas que el ponente podría utilizar.

1. Introducción Breve

Ponente: "Buenos días a todos. Hoy quiero compartir un mensaje que considero muy importante sobre el impacto de la amabilidad en nuestra convivencia diaria. La lectura que voy a presentar nos invita a reflexionar sobre cómo, a través de pequeños actos, podemos mejorar nuestro entorno y construir una comunidad más unida."

2. Lectura en Voz Alta

El ponente comienza la lectura, asegurándose de utilizar un tono de voz adecuado y modular su entonación para transmitir el mensaje de manera efectiva.

- *Ejemplo de lectura con énfasis:*

"La amabilidad es una de las herramientas más poderosas que tenemos para mejorar nuestro



entorno."

Aquí, el ponente enfatiza las palabras "amabilidad" y "mejorar", pausando brevemente para dar peso al mensaje.

"Ser amable no significa ser perfecto. Significa ser consciente de nuestras acciones y tratar de hacer que cada interacción cuente." En esta frase, el ponente usa un tono reflexivo y hace una breve pausa antes de "cada interacción cuenta" para resaltar la importancia de cada acción.

3. Interacción con la Audiencia

Durante la lectura, el ponente puede hacer pausas naturales en puntos clave para mirar a la audiencia y asegurarse de que están comprendiendo el mensaje. Esto ayuda a mantener la atención de todos.

- Por ejemplo, después de la frase "Una persona que recibe amabilidad es más propensa a replicarla, creando una red de interacciones positivas.", el ponente puede mirar a la audiencia y hacer una breve pausa, como invitando a la reflexión.

4. Conclusión del Ponente

Después de leer la última parte, el ponente termina con una breve conclusión, relacionando el mensaje de la lectura con el contexto de la audiencia.

Ponente: "Como hemos visto, la amabilidad tiene el poder de cambiar nuestro entorno de maneras profundas. Si todos hiciéramos un pequeño esfuerzo para ser amables en nuestras interacciones, podríamos construir una comunidad escolar y una sociedad más pacíficas y respetuosas. Espero que esta reflexión nos inspire a todos a practicar más la amabilidad en nuestro día a día."



Objetivos y Beneficios del Rol de Ponente

- 1. Fortalece la Expresión Oral: Practica la articulación, la entonación y el uso de pausas efectivas.*
- 2. Desarrolla la Confianza: Leer en voz alta y mirar al público ayuda al ponente a desarrollar seguridad en sus habilidades de comunicación.*
- 3. Fomenta la Conexión con la Audiencia: El ponente aprende a captar y mantener la atención, esencial para conectar el mensaje con los oyentes.*
- 4. Incentiva la Reflexión: La lectura, junto con la introducción y conclusión, invita a los oyentes a reflexionar sobre su papel en construir una convivencia basada en la amabilidad.*

Este tipo de juego de roles es ideal para trabajar en habilidades de comunicación pública y expresión de ideas en un entorno colaborativo y de aprendizaje.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 15 de mayo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumimos el rol de narrador de cuentos

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes, utilizando un vocabulario pertinente. - Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares. - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales.	- Recupera información explícita de un texto oral. - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico - Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	Observación / Ficha de observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día.	Anexo 01 Plumones Pizarra	15 min

	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza ejercicios de respiración (inspiración profunda) y luego seguir con respiración lenta. - Hacer una larga inspiración, y durante la espiración emitir el siguiente verso de doce sílabas: - “Me arrullo como madre cariñosa...” si es fácil hacerlo, aumentar sílabas, progresivamente. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Qué les pareció el ejercicio? ¿Es fácil pronunciar varias palabras en un corto tiempo? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Crees que es necesario realizar ejercicios de respiración para leer o narrar cuentos? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Nos expresamos con naturalidad asumiendo el rol de un narrador de cuentos.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes para mejorar su expresión oral realizan el juego de roles “resume con tus propias palabras un cuento”. - Para ello deben tener en cuenta el uso correcto de las palabras (existen muchas ocasiones en las que empleamos mal las palabras, o en las que abusamos de éstas). <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una copia del cuento (Anexo 2) y resalta las palabras desconocidas. - Se hace repetición de palabras (a veces, cuando hablamos o escribimos, podemos repetir la misma palabra dos, tres o más veces). - Este problema se puede evitar utilizando un sinónimo de la palabra que estemos repitiendo. - Dos palabras son sinónimas cuando, siendo diferentes, tienen más o menos el mismo significado. - Por ejemplo, los sinónimos de burro son asno, pollino, jumento y borrico. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tiene en cuenta que un abuso que se comete en este sentido es el que algunos autores denominan cosismo (esta 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	<p>60 min.</p>

	<p>palabra no es aceptada por la real academia española), el cual consiste en usar la palabra cosa para designar todo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejemplos: dame esa cosa, ¿qué cosa traes?, esas cosas están complicadas, no entiendo esa cosa, etc. 														
CIERRE	<p>Los niños investigan en casa el significado de las siguientes palabras.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Palabra</th> <th>Sinónimo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Frugal</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verosímil</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mancomunado</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tiritar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Acrisolar</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	Palabra	Sinónimo	Frugal		Verosímil		Mancomunado		Tiritar		Acrisolar		<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuento Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.
Palabra	Sinónimo														
Frugal															
Verosímil															
Mancomunado															
Tiritar															
Acrisolar															

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

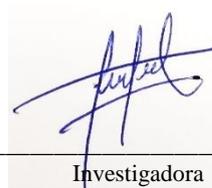
- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-eb.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
- <https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Machaca. E. (2024) El juego de roles:
<https://es.scribd.com/document/729858678/SESION-DE-APRENDIZAJE-EL-JUEGO-DE-ROLES>



Docente de I.E. “Virgen de la Natividad”



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Recupera información explícita de un texto oral	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico	Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración	Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 15 de mayo de 2024



Habia una vez un Rey

COMPRESION LECTORA

CUARTO DE PRIMARIA

Hubo una vez un rey de un país que vivía en tinieblas. No había estrellas. Ni Luna. Ni Sol. Ni siquiera esa amorosa lumbre que consiguen los hombres con sus manos.

La causa de aquella oscuridad era la eterna pesadumbre del rey.

Porque era un rey triste y descontento de todo.

Muy cerca al reino discurría un claro y límpido arroyuelo. Las aguas eran como el cristal : dejaban ver el fondo de sí mismas. Habian piedrecillas azules y helechos multicolores. Y allí iban los hombres en busca de transparencia.

Muchas cosas poseía el rey triste.

No castillo, residencias. No vasallos, seguidores. No extensiones de tierra, sí edificios gigantes. No rebaños, sí comercios. Porque era un monarca coronado de bienes.

Sin embargo el rey no era feliz. Le faltaba lo esencial. La ilusión y la alegría.

Tan grande era su tristeza que había sumido al reino en la más negra oscuridad.

Ni los sabios, ni los magos lograban desterrar la niebla de aquel lúgubre país.

Muy cerca del arroyo habitaba un pastor. No poseía bienes, no riquezas pero amigo del tiempo y de las cosas. Era un pequeño monarca de la felicidad.

Un día inesperado el rey salió de su palacio. Con séquito imperial, con antorchas de luz y fuegos fatuos.

Se llegaron muy cerca al arroyuelo y el rey logró verse en el agua. Pudo observar el fondo transparente del río. Vio helechos, piedrecillas azules, pececitos brillantes. Descubrió de repente el valor de la luz. Vio su rostro sombrío y taciturno. Percibió al final el contraste entre la oscuridad y la luz y comprendió, de pronto, la razón de sus penas y la causa de la noche sobre la población.

El egoísmo, dijo, tiene formas oscuras.

Pablo, el pastor feliz, acertó a pasar por aquel sitio. Al ver al rey entendió a la niebla y se puso a cantar:

"Quien quiera luz
que entregue el corazón a sus hermanos.
Quien busque el día
que le dé siempre forma a la esperanza.
Quien quiera ser feliz
se asome al arroyuelo de la vida.
Y se ubique en el fondo
compartiéndolo todo con los hombres".

El rey ya no es más rey. La ciudad ha retornado a la luz. Y los días y las noches se suceden y hay muchos hombres cantándole a la vida.

CARLOTA FLORES DE NAVEDA

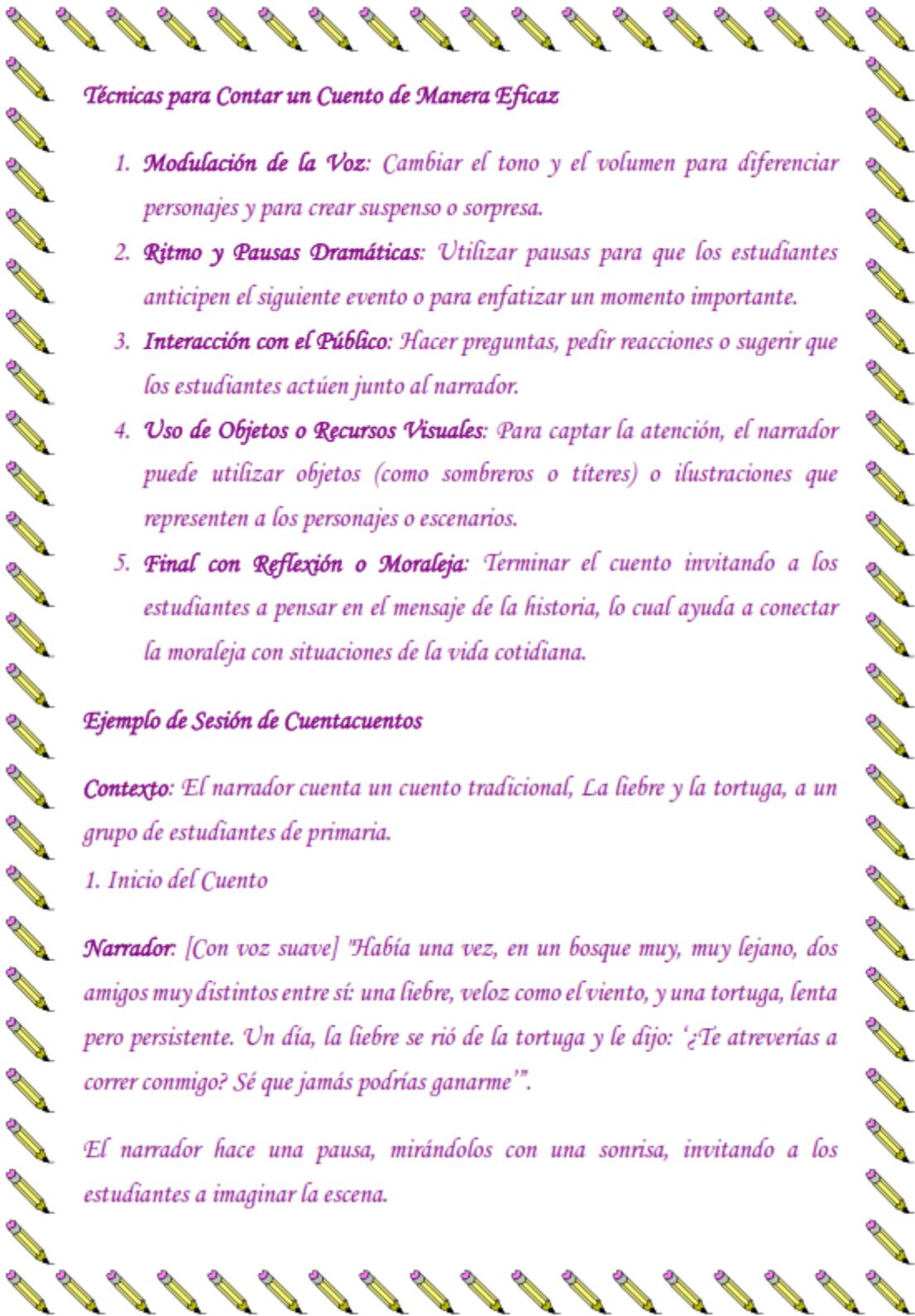


EL ROL DEL NARRADOR DE CUENTOS

El rol del narrador de cuentos es clave para captar la atención, inspirar la imaginación y estimular el aprendizaje de un grupo de estudiantes. Aquí te detallo el papel del narrador en un ambiente educativo, sus técnicas para contar cuentos de manera eficaz y un ejemplo de cómo podría desempeñar su rol en una sesión de cuentacuentos.

Características del Rol del Narrador de Cuentos

- 1. **Transmitir Emoción y Entusiasmo:** Un narrador debe contar la historia con pasión, usando cambios en el tono de voz, pausas dramáticas y énfasis en momentos clave para hacer la historia emocionante.*
- 2. **Usar el Lenguaje Corporal:** Las expresiones faciales y los gestos ayudan a dar vida a los personajes y a expresar emociones, haciendo que la historia sea más visual y dinámica para los estudiantes.*
- 3. **Fomentar la Imaginación y la Curiosidad:** Al presentar una historia, el narrador introduce elementos misteriosos o preguntas intrigantes para que los estudiantes se sientan parte de la aventura, como si fueran exploradores de ese mundo imaginario.*
- 4. **Involucrar a los Oyentes:** Un narrador hábil incluye a los estudiantes en el cuento, haciéndoles preguntas, pidiéndoles que imiten sonidos o que ayuden a resolver un dilema del personaje. Esto hace que los estudiantes sientan que son co-creadores de la historia.*
- 5. **Hacer Pausas para Reflexionar:** En ciertos momentos, el narrador puede hacer una pausa para que los estudiantes piensen en la historia, reflexionen sobre el comportamiento de los personajes o prevean lo que sucederá después.*



Técnicas para Contar un Cuento de Manera Eficaz

- 1. Modulación de la Voz: Cambiar el tono y el volumen para diferenciar personajes y para crear suspenso o sorpresa.*
- 2. Ritmo y Pausas Dramáticas: Utilizar pausas para que los estudiantes anticipen el siguiente evento o para enfatizar un momento importante.*
- 3. Interacción con el Público: Hacer preguntas, pedir reacciones o sugerir que los estudiantes actúen junto al narrador.*
- 4. Uso de Objetos o Recursos Visuales: Para captar la atención, el narrador puede utilizar objetos (como sombreros o títeres) o ilustraciones que representen a los personajes o escenarios.*
- 5. Final con Reflexión o Moraleja: Terminar el cuento invitando a los estudiantes a pensar en el mensaje de la historia, lo cual ayuda a conectar la moraleja con situaciones de la vida cotidiana.*

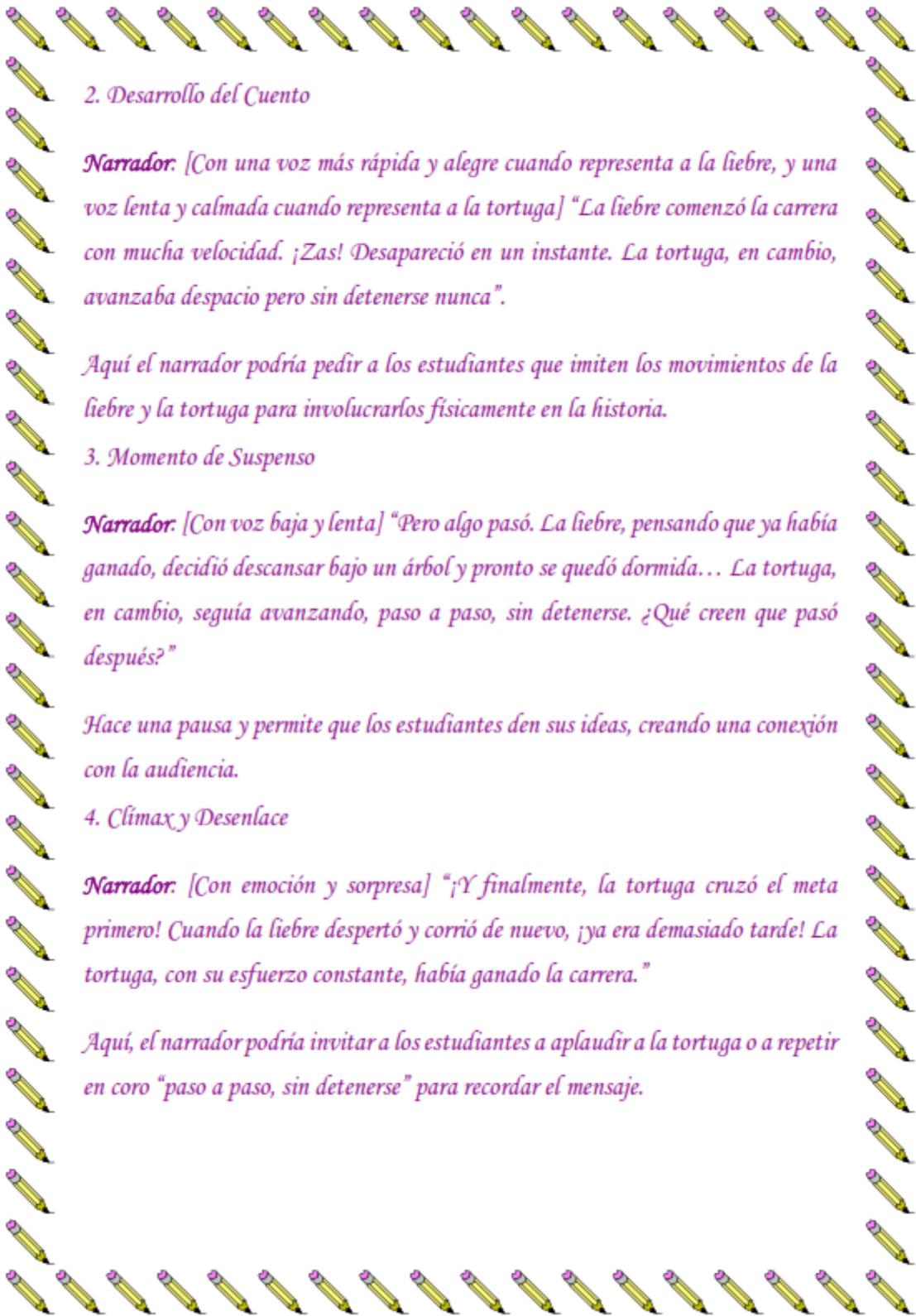
Ejemplo de Sesión de Cuentacuentos

Contexto: El narrador cuenta un cuento tradicional, La liebre y la tortuga, a un grupo de estudiantes de primaria.

1. Inicio del Cuento

Narrador: [Con voz suave] "Había una vez, en un bosque muy, muy lejano, dos amigos muy distintos entre sí: una liebre, veloz como el viento, y una tortuga, lenta pero persistente. Un día, la liebre se rió de la tortuga y le dijo: '¿Te atreverías a correr conmigo? Sé que jamás podrías ganarme'".

El narrador hace una pausa, mirándolos con una sonrisa, invitando a los estudiantes a imaginar la escena.



2. Desarrollo del Cuento

Narrador: [Con una voz más rápida y alegre cuando representa a la liebre, y una voz lenta y calmada cuando representa a la tortuga] “La liebre comenzó la carrera con mucha velocidad. ¡Zas! Desapareció en un instante. La tortuga, en cambio, avanzaba despacio pero sin detenerse nunca”.

Aquí el narrador podría pedir a los estudiantes que imiten los movimientos de la liebre y la tortuga para involucrarlos físicamente en la historia.

3. Momento de Suspense

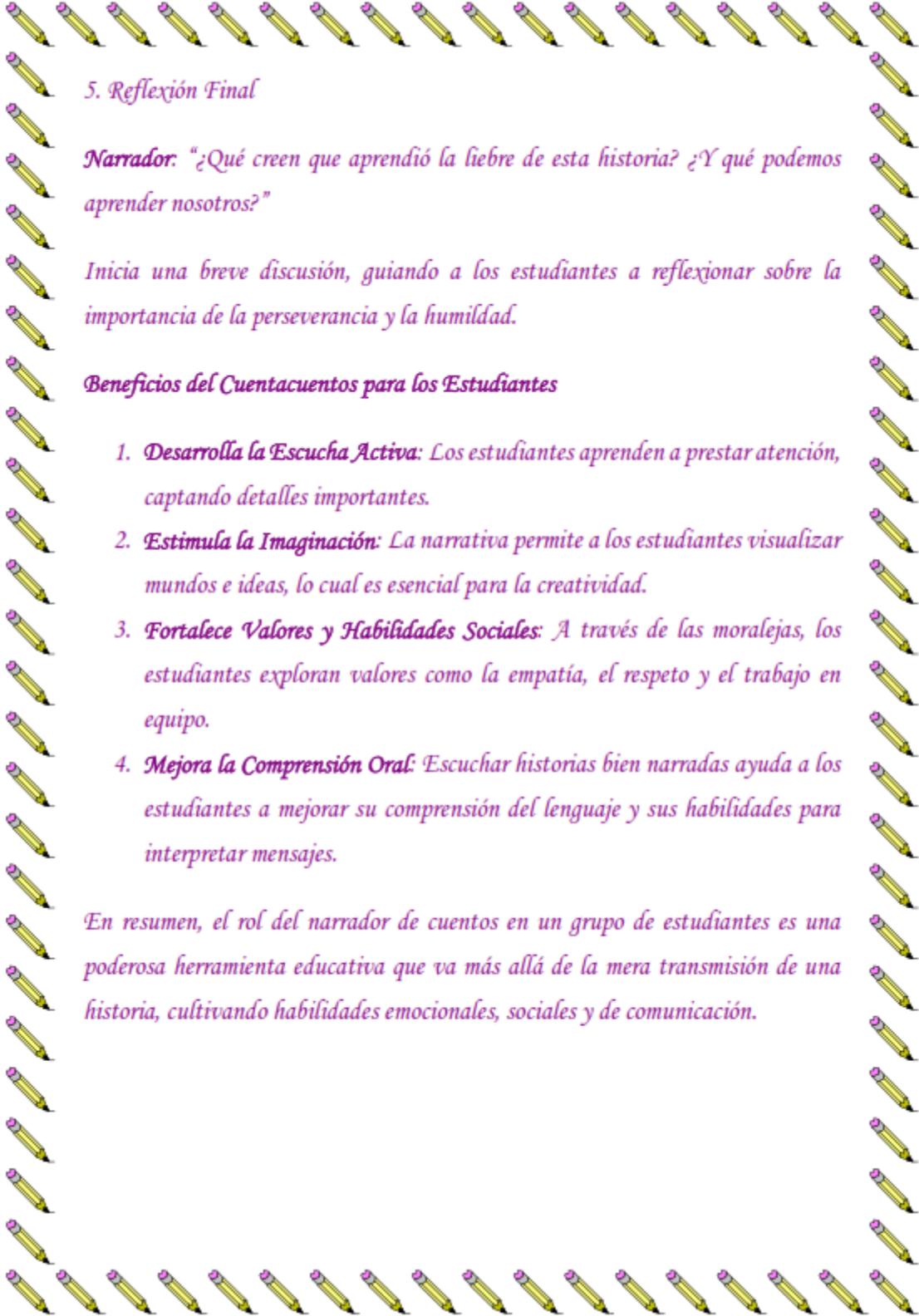
Narrador: [Con voz baja y lenta] “Pero algo pasó. La liebre, pensando que ya había ganado, decidió descansar bajo un árbol y pronto se quedó dormida... La tortuga, en cambio, seguía avanzando, paso a paso, sin detenerse. ¿Qué creen que pasó después?”

Hace una pausa y permite que los estudiantes den sus ideas, creando una conexión con la audiencia.

4. Clímax y Desenlace

Narrador: [Con emoción y sorpresa] “¡Y finalmente, la tortuga cruzó el meta primero! Cuando la liebre despertó y corrió de nuevo, ¡ya era demasiado tarde! La tortuga, con su esfuerzo constante, había ganado la carrera.”

Aquí, el narrador podría invitar a los estudiantes a aplaudir a la tortuga o a repetir en coro “paso a paso, sin detenerse” para recordar el mensaje.



5. Reflexión Final

Narrador: "¿Qué creen que aprendió la liebre de esta historia? ¿Y qué podemos aprender nosotros?"

Inicia una breve discusión, guiando a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de la perseverancia y la humildad.

Beneficios del Cuentacuentos para los Estudiantes

- 1. Desarrolla la Escucha Activa: Los estudiantes aprenden a prestar atención, captando detalles importantes.*
- 2. Estimula la Imaginación: La narrativa permite a los estudiantes visualizar mundos e ideas, lo cual es esencial para la creatividad.*
- 3. Fortalece Valores y Habilidades Sociales: A través de las moralejas, los estudiantes exploran valores como la empatía, el respeto y el trabajo en equipo.*
- 4. Mejora la Comprensión Oral: Escuchar historias bien narradas ayuda a los estudiantes a mejorar su comprensión del lenguaje y sus habilidades para interpretar mensajes.*

En resumen, el rol del narrador de cuentos en un grupo de estudiantes es una poderosa herramienta educativa que va más allá de la mera transmisión de una historia, cultivando habilidades emocionales, sociales y de comunicación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 22 de mayo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Expresamos nuestras ideas asumiendo el rol de los animales

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes, utilizando un vocabulario pertinente. - Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares. - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales.	- Recupera información explícita de un texto oral. - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico - Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	Observación / Ficha de observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. - Para motivar a los estudiantes se observa un video sobre “El león y el ratón” https://www.youtube.com/watch?v=Wxu_Ugec4Ac	Anexo 01 Video Plumones Pizarra	15 min

	<p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Conocen el video? ¿lo han visto antes? ¿en dónde ven los videos ustedes? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿En casa necesitamos de algún familiar? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Hoy expresaremos nuestras ideas asumiendo el rol de los animalitos.</p>		
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula se hace un semicírculo en donde la docente pregunta a los estudiantes ¿Les gustan los cuentos? ¿Les gustaría escuchar el cuento del león y el ratón? <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se lee el texto “El león y el ratón” (Anexo 2) - Después la docente pregunta si les gustaría dramatizar el cuento del león y el ratón según lo escuchado anteriormente. - Los niños y niñas eligen libremente el personaje que quieren representar. - Se les hace llegar algunos disfraces e indumentaria que ellos podrían utilizar y se visten libremente de acuerdo al personaje elegido y realizan el juego. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez terminando de realizar el juego la docente pregunta ¿Como se sintieron dramatizando el cuento? ¿Qué personaje les gusto más? 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuento</p>	60 min.
CIERRE	<p>Se solicita a los estudiantes que recuerden lo que se ha realizado en la sesión.</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pregunta a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gustó más? - Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuento Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Fabelas de Esopo: <https://arbolabc.com/fabelas-para-ni%C3%B1os/el-leon-y-el-raton>



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

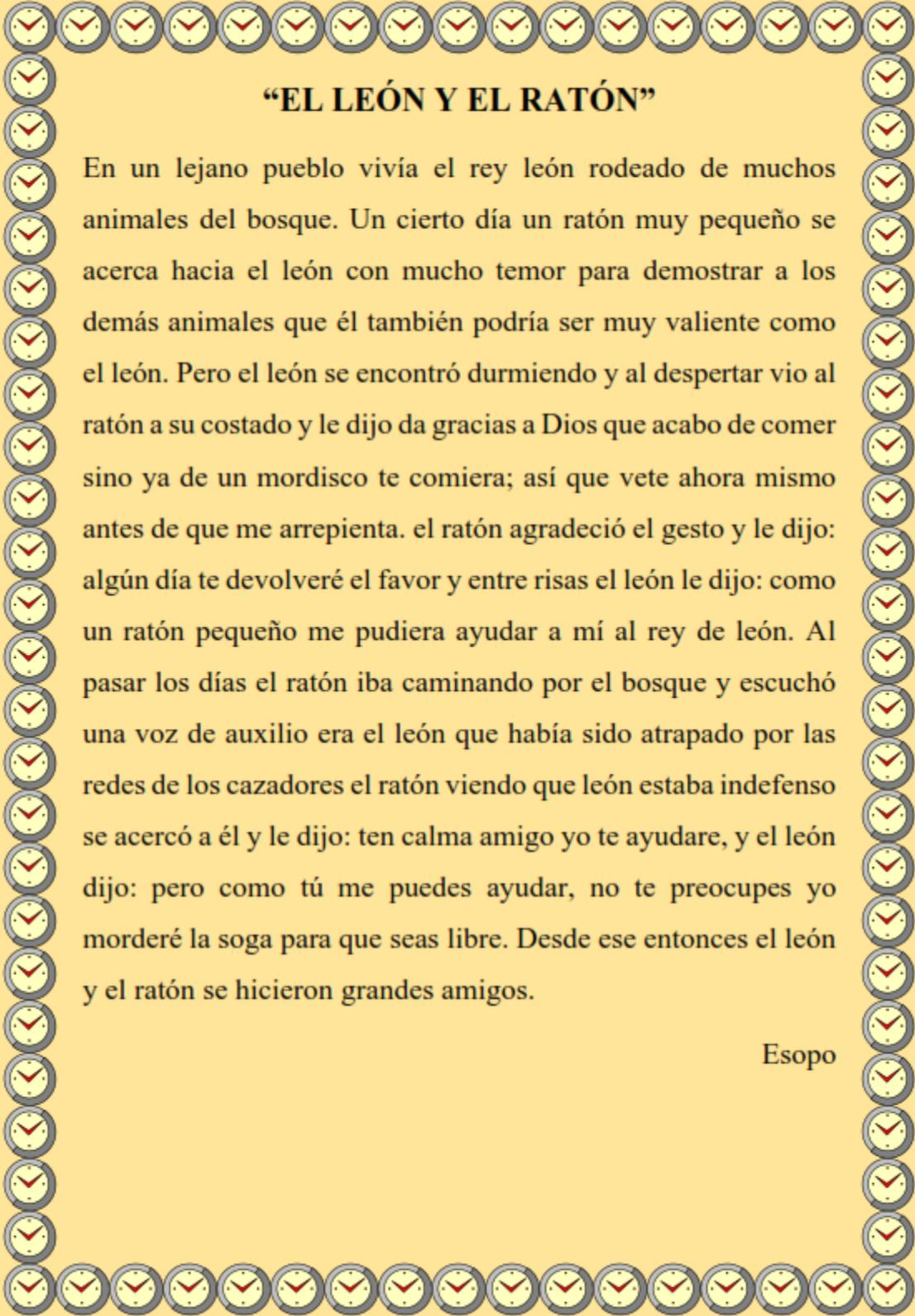
N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Recupera información explícita de un texto oral	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico	Vuelve a contar con sus propias palabras los hechos que más le gustaron de la narración	Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 22 de mayo de 2024



“EL LEÓN Y EL RATÓN”

En un lejano pueblo vivía el rey león rodeado de muchos animales del bosque. Un cierto día un ratón muy pequeño se acerca hacia el león con mucho temor para demostrar a los demás animales que él también podría ser muy valiente como el león. Pero el león se encontró durmiendo y al despertar vio al ratón a su costado y le dijo da gracias a Dios que acabo de comer sino ya de un mordisco te comiera; así que vete ahora mismo antes de que me arrepienta. el ratón agradeció el gesto y le dijo: algún día te devolveré el favor y entre risas el león le dijo: como un ratón pequeño me pudiera ayudar a mí al rey de león. Al pasar los días el ratón iba caminando por el bosque y escuchó una voz de auxilio era el león que había sido atrapado por las redes de los cazadores el ratón viendo que león estaba indefenso se acercó a él y le dijo: ten calma amigo yo te ayudare, y el león dijo: pero como tú me puedes ayudar, no te preocupes yo morderé la soga para que seas libre. Desde ese entonces el león y el ratón se hicieron grandes amigos.

Esopo



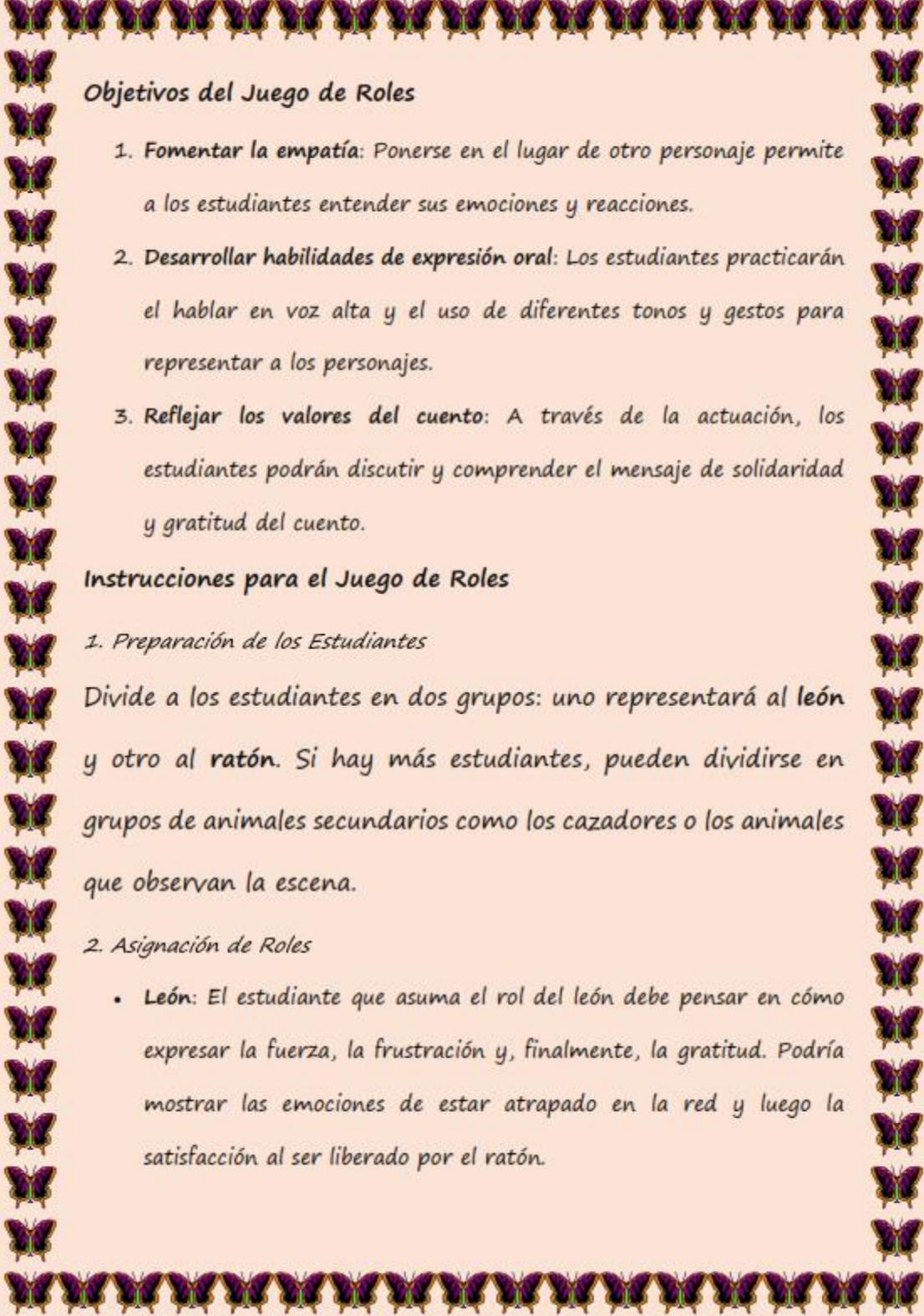
ASUMIMOS EL ROL DE ANIMALES EN EL CUENTO EL LEÓN
Y EL RATÓN

El juego de roles basado en el cuento "El león y el ratón" es una excelente manera de trabajar en habilidades de expresión oral, empatía y colaboración entre los estudiantes. A través de esta actividad, los estudiantes pueden asumir los roles de los personajes del cuento y explorar la historia desde diferentes perspectivas, lo que les ayudará a comprender mejor los valores del relato.

Aquí tienes cómo podrías organizar y llevar a cabo este juego de roles:

Cuento: El León y el Ratón

Resumen: Un león queda atrapado en una red de cazadores, y un pequeño ratón pasa cerca. El ratón, a pesar de ser pequeño, decide ayudar al león roiendo la cuerda de la red. El león queda libre y, más tarde, cuando el ratón necesita ayuda, el león lo salva. La moraleja del cuento es que incluso los más pequeños pueden ser de gran ayuda, y que la gratitud y la solidaridad son importantes.



Objetivos del Juego de Roles

- 1. Fomentar la empatía: Ponerse en el lugar de otro personaje permite a los estudiantes entender sus emociones y reacciones.*
- 2. Desarrollar habilidades de expresión oral: Los estudiantes practicarán el hablar en voz alta y el uso de diferentes tonos y gestos para representar a los personajes.*
- 3. Reflejar los valores del cuento: A través de la actuación, los estudiantes podrán discutir y comprender el mensaje de solidaridad y gratitud del cuento.*

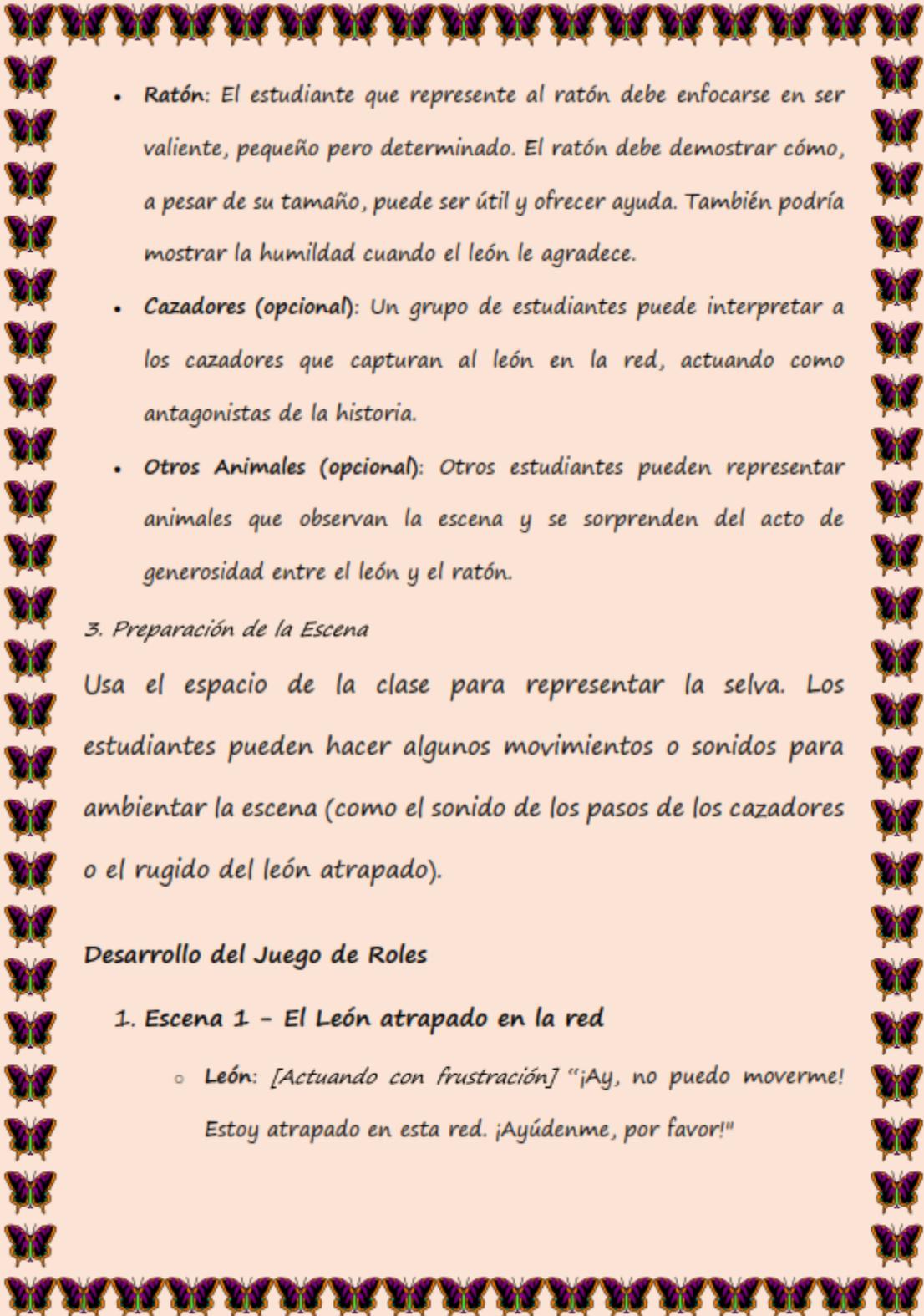
Instrucciones para el Juego de Roles

1. Preparación de los Estudiantes

Divide a los estudiantes en dos grupos: uno representará al león y otro al ratón. Si hay más estudiantes, pueden dividirse en grupos de animales secundarios como los cazadores o los animales que observan la escena.

2. Asignación de Roles

- León: El estudiante que asuma el rol del león debe pensar en cómo expresar la fuerza, la frustración y, finalmente, la gratitud. Podría mostrar las emociones de estar atrapado en la red y luego la satisfacción al ser liberado por el ratón.*

- 
- **Ratón:** El estudiante que represente al ratón debe enfocarse en ser valiente, pequeño pero determinado. El ratón debe demostrar cómo, a pesar de su tamaño, puede ser útil y ofrecer ayuda. También podría mostrar la humildad cuando el león le agradece.
 - **Cazadores (opcional):** Un grupo de estudiantes puede interpretar a los cazadores que capturan al león en la red, actuando como antagonistas de la historia.
 - **Otros Animales (opcional):** Otros estudiantes pueden representar animales que observan la escena y se sorprenden del acto de generosidad entre el león y el ratón.

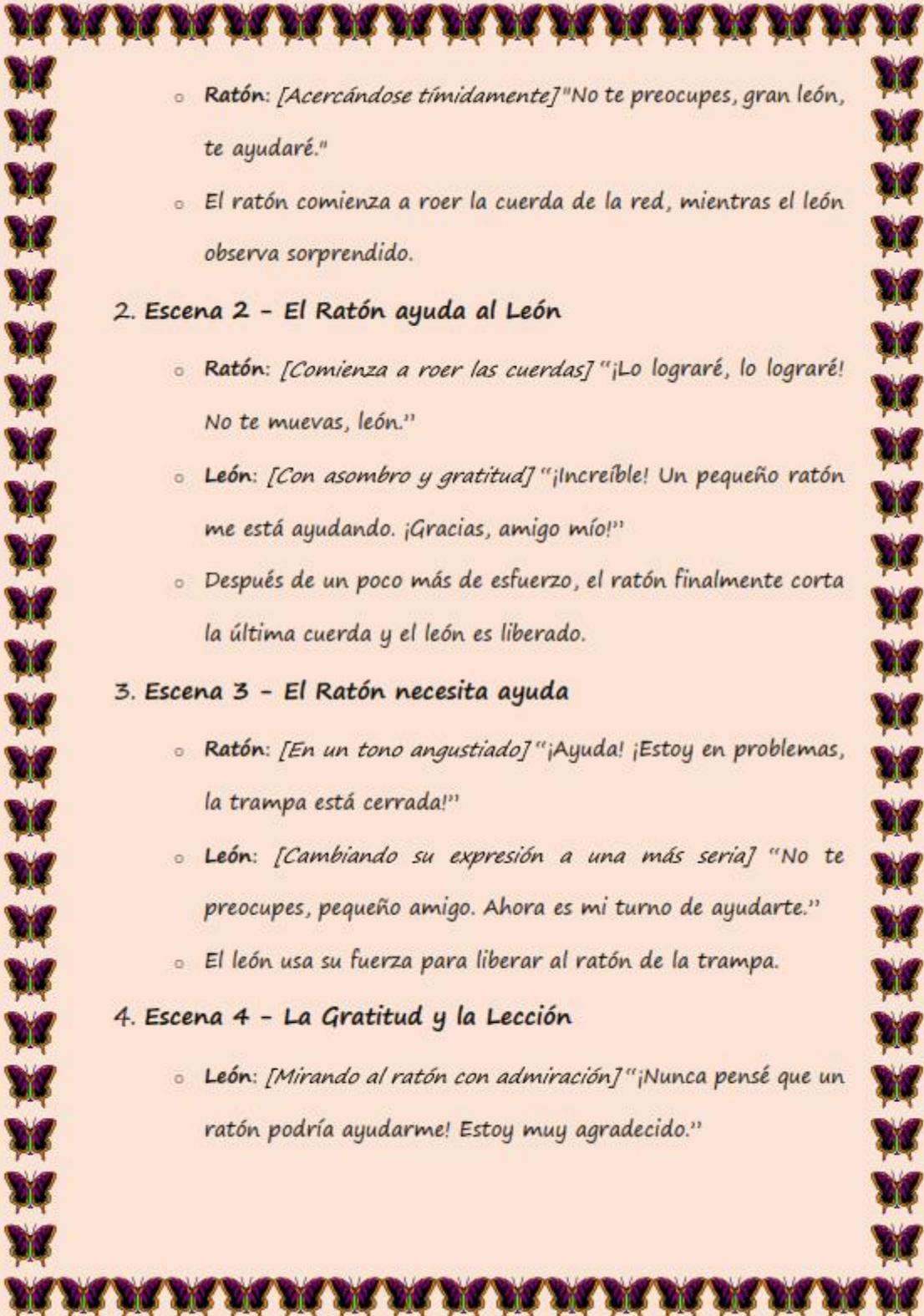
3. Preparación de la Escena

Usa el espacio de la clase para representar la selva. Los estudiantes pueden hacer algunos movimientos o sonidos para ambientar la escena (como el sonido de los pasos de los cazadores o el rugido del león atrapado).

Desarrollo del Juego de Roles

1. Escena 1 - El León atrapado en la red

- **León:** *[Actuando con frustración]* "¡Ay, no puedo moverme! Estoy atrapado en esta red. ¡Ayúdenme, por favor!"

- 
- **Ratón:** *[Acercándose tímidamente]* "No te preocupes, gran león, te ayudaré."
 - El ratón comienza a roer la cuerda de la red, mientras el león observa sorprendido.

2. Escena 2 - El Ratón ayuda al León

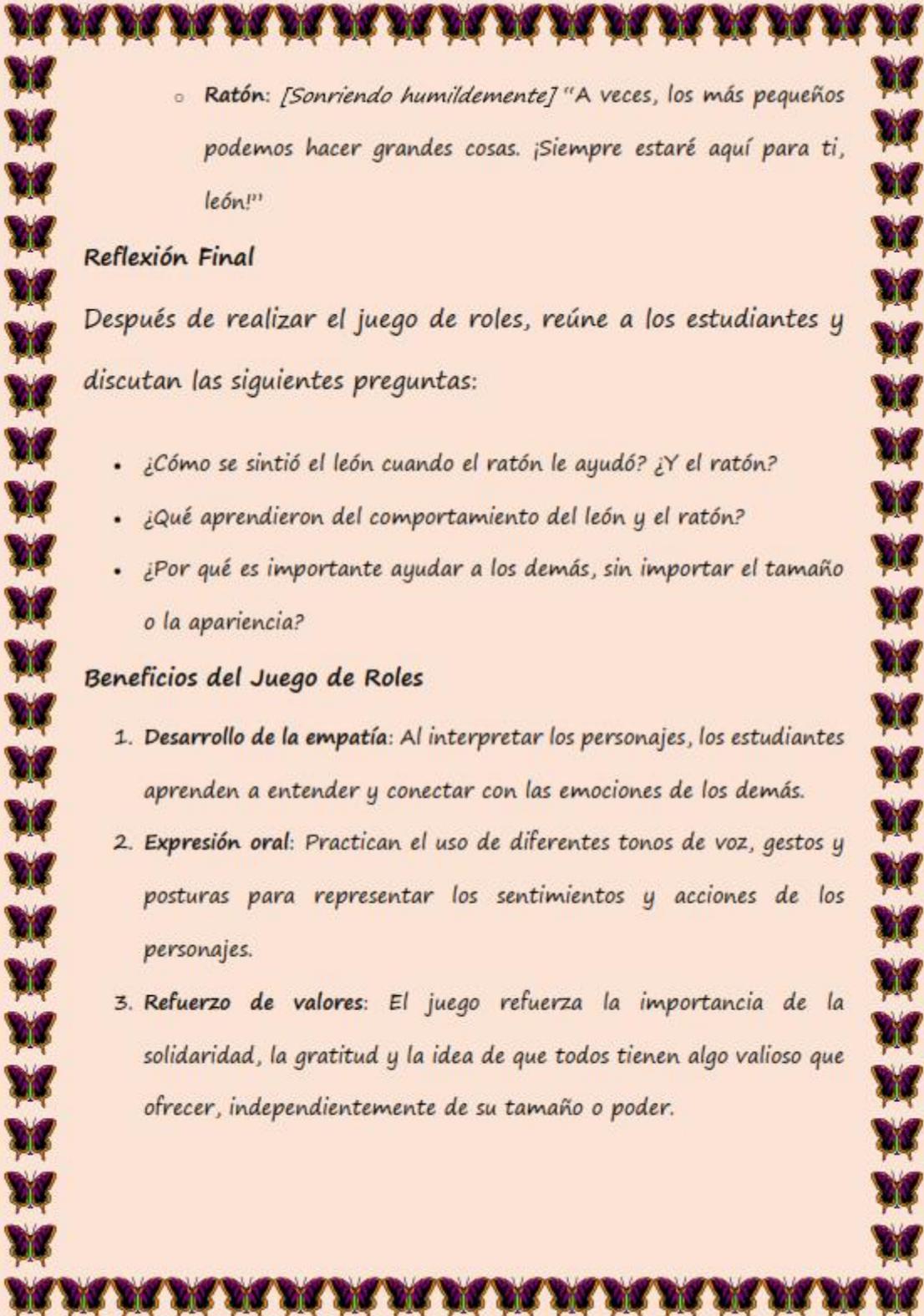
- **Ratón:** *[Comienza a roer las cuerdas]* "¡Lo lograré, lo lograré! No te muevas, león."
- **León:** *[Con asombro y gratitud]* "¡Increíble! Un pequeño ratón me está ayudando. ¡Gracias, amigo mío!"
- Después de un poco más de esfuerzo, el ratón finalmente corta la última cuerda y el león es liberado.

3. Escena 3 - El Ratón necesita ayuda

- **Ratón:** *[En un tono angustiado]* "¡Ayuda! ¡Estoy en problemas, la trampa está cerrada!"
- **León:** *[Cambiando su expresión a una más seria]* "No te preocupes, pequeño amigo. Ahora es mi turno de ayudarte."
- El león usa su fuerza para liberar al ratón de la trampa.

4. Escena 4 - La Gratitud y la Lección

- **León:** *[Mirando al ratón con admiración]* "¡Nunca pensé que un ratón podría ayudarme! Estoy muy agradecido."

- 
- **Ratón:** *[Sonriendo humildemente]* "A veces, los más pequeños podemos hacer grandes cosas. ¡Siempre estaré aquí para ti, león!"

Reflexión Final

Después de realizar el juego de roles, reúne a los estudiantes y discutan las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintió el león cuando el ratón le ayudó? ¿Y el ratón?
- ¿Qué aprendieron del comportamiento del león y el ratón?
- ¿Por qué es importante ayudar a los demás, sin importar el tamaño o la apariencia?

Beneficios del Juego de Roles

1. **Desarrollo de la empatía:** Al interpretar los personajes, los estudiantes aprenden a entender y conectar con las emociones de los demás.
2. **Expresión oral:** Practican el uso de diferentes tonos de voz, gestos y posturas para representar los sentimientos y acciones de los personajes.
3. **Refuerzo de valores:** El juego refuerza la importancia de la solidaridad, la gratitud y la idea de que todos tienen algo valioso que ofrecer, independientemente de su tamaño o poder.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 29 de mayo de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Asumimos el rol de agricultores para trabajar en la chacra

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales. - Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones y diálogos - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico. - Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses - Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar 	<p>Observación / Ficha de observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. 	<p>Anexo 01 Imágenes Plumones</p>	<p>15 min</p>

	<p>- Se muestran unas imágenes:</p>   <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Han participado en alguna siembra antes? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Qué función cumplen los agricultores? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Hoy participaremos en diálogos asumiendo el rol de agricultores.</p>	Pizarra	
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente comunica a los estudiantes que esta vez van a cumplir el rol de agricultores y que ellos pueden entablar sus diálogos y conversaciones, que podrían recordar las ocasiones que han acompañado a sus padres a la chacra o el campo. - Se solicita que cada estudiante cuente que hacen cada vez que acompañan a sus padres al campo. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega una ficha a cada estudiante para realizar la representación (Anexo 2) - Cada estudiante por turnos imita a los agricultores, expresándose entablando un diálogo referido al tema para esto, además se brinda una herramienta que se trajo y que los agricultores utilizan. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	60 min.

	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan las vestimentas para entrar en el rol de los agricultores. - Se realiza las preguntas a los estudiantes: ¿Qué tal les pareció la información? ¿Crees que es importante la función que emplean los agricultores? <p style="text-align: center;">DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes y docente recuerdan los criterios a evaluar en la representación, - La docente propone a sus estudiantes que en casa realicen en un espacio de su huerta un pequeño sembrío de una planta para ver el proceso y convertirse en agricultores. 		
CIERRE	<p>Se solicita a los estudiantes que recuerden lo que se hizo en la sesión del día.</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se pregunta: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gustó más? Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

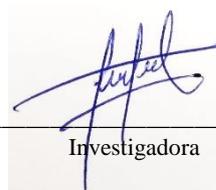
- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Nisbel. M. (2015) Rol del agricultor: <https://es.slideshare.net/slideshow/importancia-de-agricultura/50887942>



Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

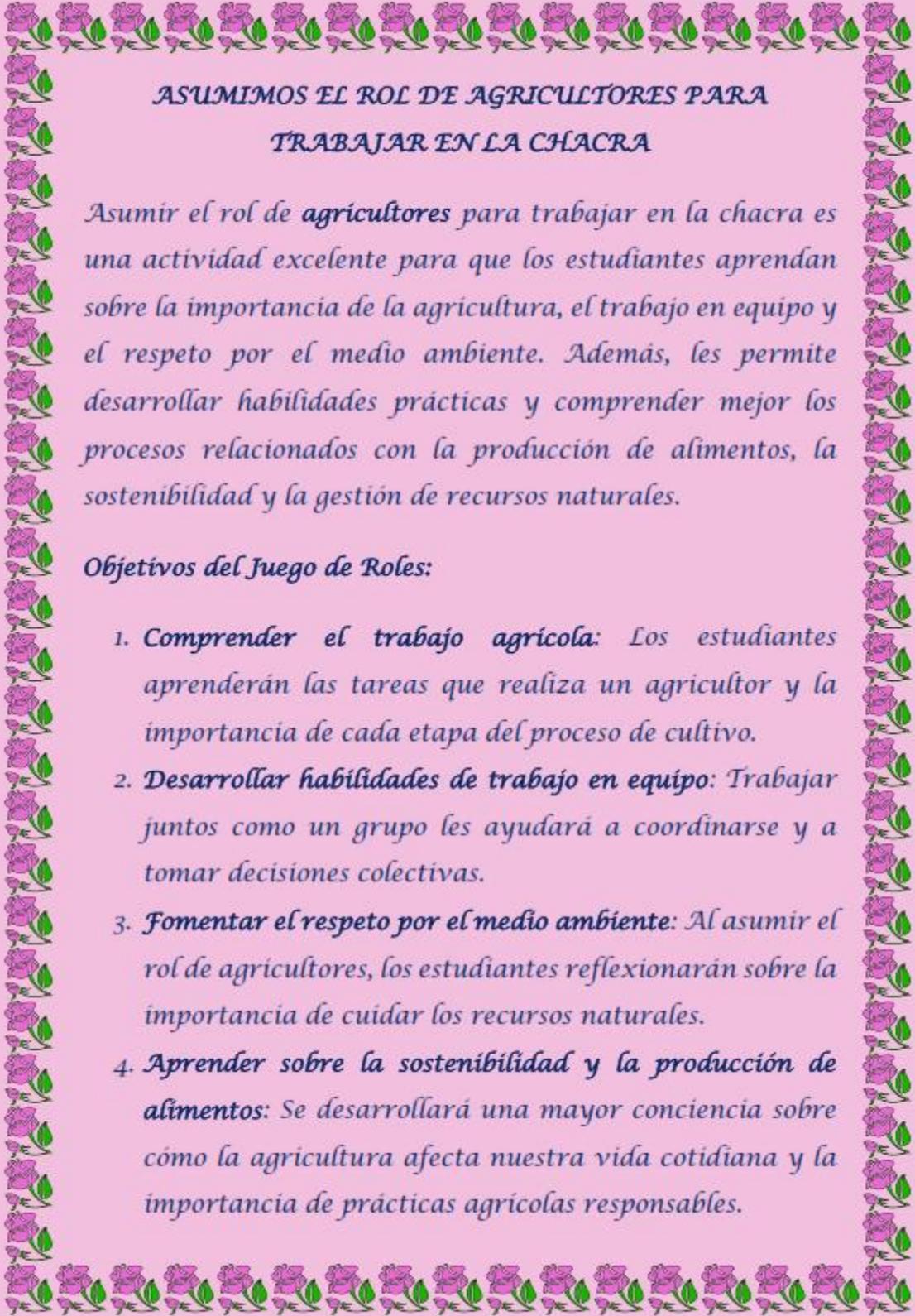
N°	Apellidos y nombres	Ítems					observaciones
		Participa en conversaciones y diálogos	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.	Expresa sus ideas y sentimientos en un orden lógico.	Expresa claramente sus necesidades, emociones e intereses	Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 29 de mayo de 2024

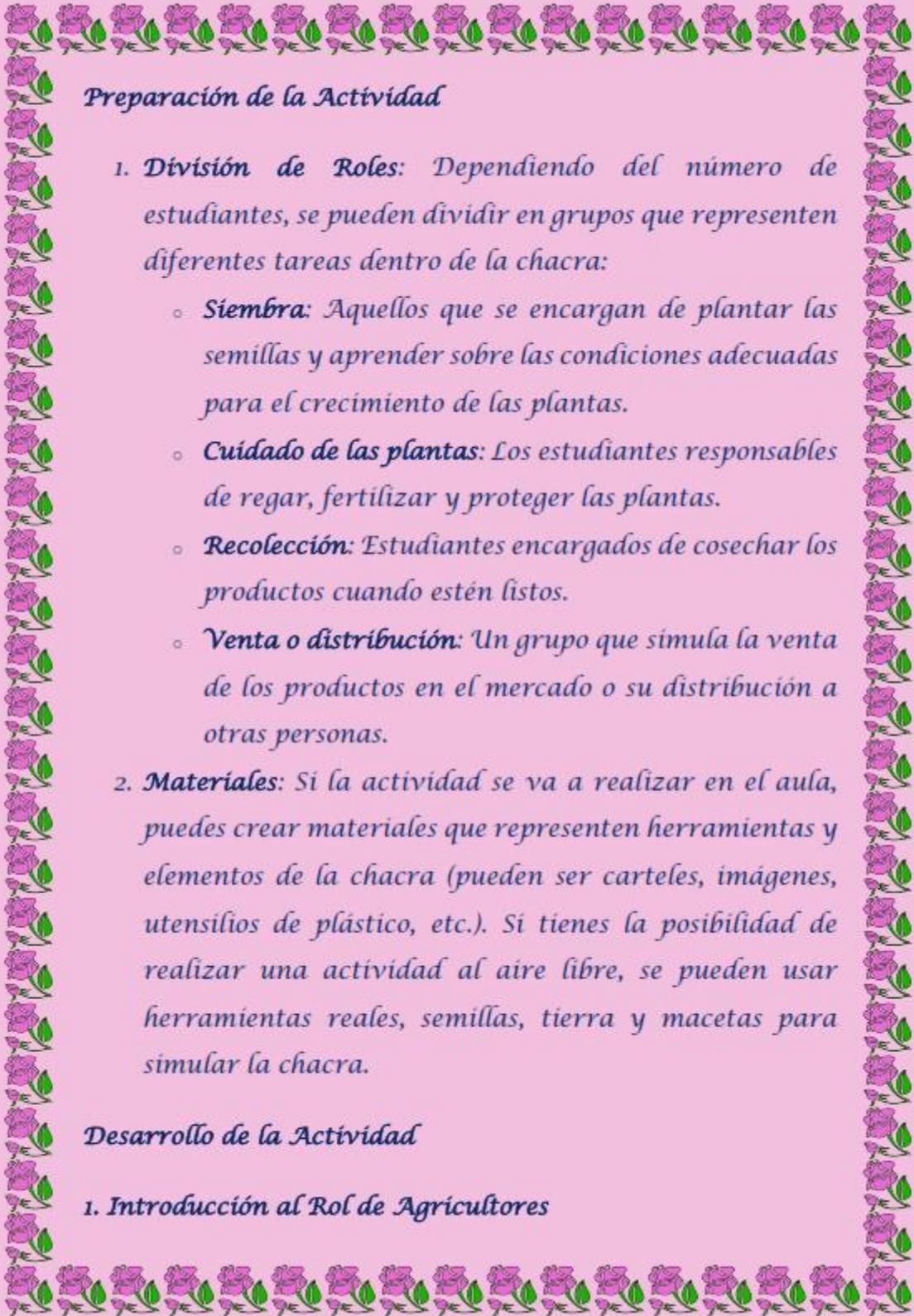


ASUMIMOS EL ROL DE AGRICULTORES PARA TRABAJAR EN LA CHACRA

*Asumir el rol de **agricultores** para trabajar en la chacra es una actividad excelente para que los estudiantes aprendan sobre la importancia de la agricultura, el trabajo en equipo y el respeto por el medio ambiente. Además, les permite desarrollar habilidades prácticas y comprender mejor los procesos relacionados con la producción de alimentos, la sostenibilidad y la gestión de recursos naturales.*

Objetivos del Juego de Roles:

- 1. **Comprender el trabajo agrícola:** Los estudiantes aprenderán las tareas que realiza un agricultor y la importancia de cada etapa del proceso de cultivo.*
- 2. **Desarrollar habilidades de trabajo en equipo:** Trabajar juntos como un grupo les ayudará a coordinarse y a tomar decisiones colectivas.*
- 3. **Fomentar el respeto por el medio ambiente:** Al asumir el rol de agricultores, los estudiantes reflexionarán sobre la importancia de cuidar los recursos naturales.*
- 4. **Aprender sobre la sostenibilidad y la producción de alimentos:** Se desarrollará una mayor conciencia sobre cómo la agricultura afecta nuestra vida cotidiana y la importancia de prácticas agrícolas responsables.*

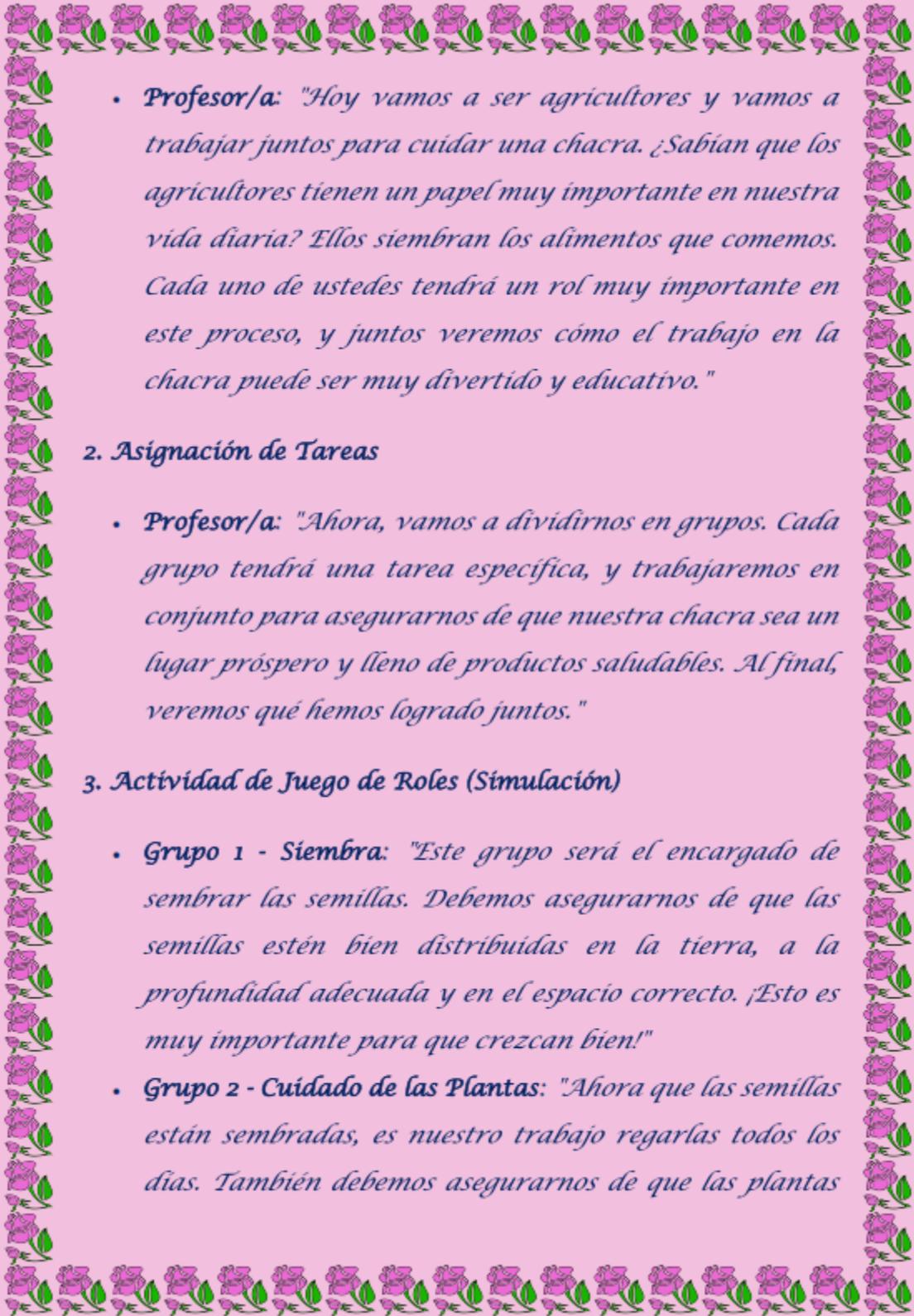


Preparación de la Actividad

- 1. División de Roles:* Dependiendo del número de estudiantes, se pueden dividir en grupos que representen diferentes tareas dentro de la chacra:
 - *Siembra:* Aquellos que se encargan de plantar las semillas y aprender sobre las condiciones adecuadas para el crecimiento de las plantas.
 - *Cuidado de las plantas:* Los estudiantes responsables de regar, fertilizar y proteger las plantas.
 - *Recolección:* Estudiantes encargados de cosechar los productos cuando estén listos.
 - *Venta o distribución:* Un grupo que simula la venta de los productos en el mercado o su distribución a otras personas.
- 2. Materiales:* Si la actividad se va a realizar en el aula, puedes crear materiales que representen herramientas y elementos de la chacra (pueden ser carteles, imágenes, utensilios de plástico, etc.). Si tienes la posibilidad de realizar una actividad al aire libre, se pueden usar herramientas reales, semillas, tierra y macetas para simular la chacra.

Desarrollo de la Actividad

- 1. Introducción al Rol de Agricultores*

- 
- **Profesor/a:** *"Hoy vamos a ser agricultores y vamos a trabajar juntos para cuidar una chacra. ¿Sabían que los agricultores tienen un papel muy importante en nuestra vida diaria? Ellos siembran los alimentos que comemos. Cada uno de ustedes tendrá un rol muy importante en este proceso, y juntos veremos cómo el trabajo en la chacra puede ser muy divertido y educativo."*

2. Asignación de Tareas

- **Profesor/a:** *"Ahora, vamos a dividirnos en grupos. Cada grupo tendrá una tarea específica, y trabajaremos en conjunto para asegurarnos de que nuestra chacra sea un lugar próspero y lleno de productos saludables. Al final, veremos qué hemos logrado juntos."*

3. Actividad de Juego de Roles (Simulación)

- **Grupo 1 - Siembra:** *"Este grupo será el encargado de sembrar las semillas. Debemos asegurarnos de que las semillas estén bien distribuidas en la tierra, a la profundidad adecuada y en el espacio correcto. ¡Esto es muy importante para que crezcan bien!"*
- **Grupo 2 - Cuidado de las Plantas:** *"Ahora que las semillas están sembradas, es nuestro trabajo regarlas todos los días. También debemos asegurarnos de que las plantas*

estén saludables, sin plagas, y que tengan suficiente sol. Si vemos algo que las pueda dañar, debemos protegerlas."

- **Grupo 3 - Recolección:** *"Cuando las plantas crezcan y den frutos, será nuestra tarea cosechar los productos. Cosechar a tiempo es importante para que los frutos estén frescos y listos para el consumo."*
- **Grupo 4 - Venta o Distribución:** *"Una vez que tengamos nuestros productos listos, este grupo será responsable de cómo los vamos a vender o distribuir. ¿Cómo podemos asegurarnos de que nuestros productos lleguen a las personas que los necesitan?"*

4. Ejecución del Juego de Roles

- **Actividad Simulada:** *Los estudiantes realizan las tareas correspondientes según su rol, en colaboración con los otros grupos. A medida que avanzan en la simulación, pueden enfrentarse a diferentes desafíos que los ayudarán a reflexionar sobre el proceso agrícola, como:*
 - *Problemas con el clima (simular lluvia, calor, sequía).*
 - *Plagas o problemas de crecimiento.*
 - *Necesidad de tomar decisiones sobre qué hacer con el excedente de productos.*

- *Negociar con otros grupos o resolver un conflicto sobre el uso de los recursos.*

5. Reflexión Final

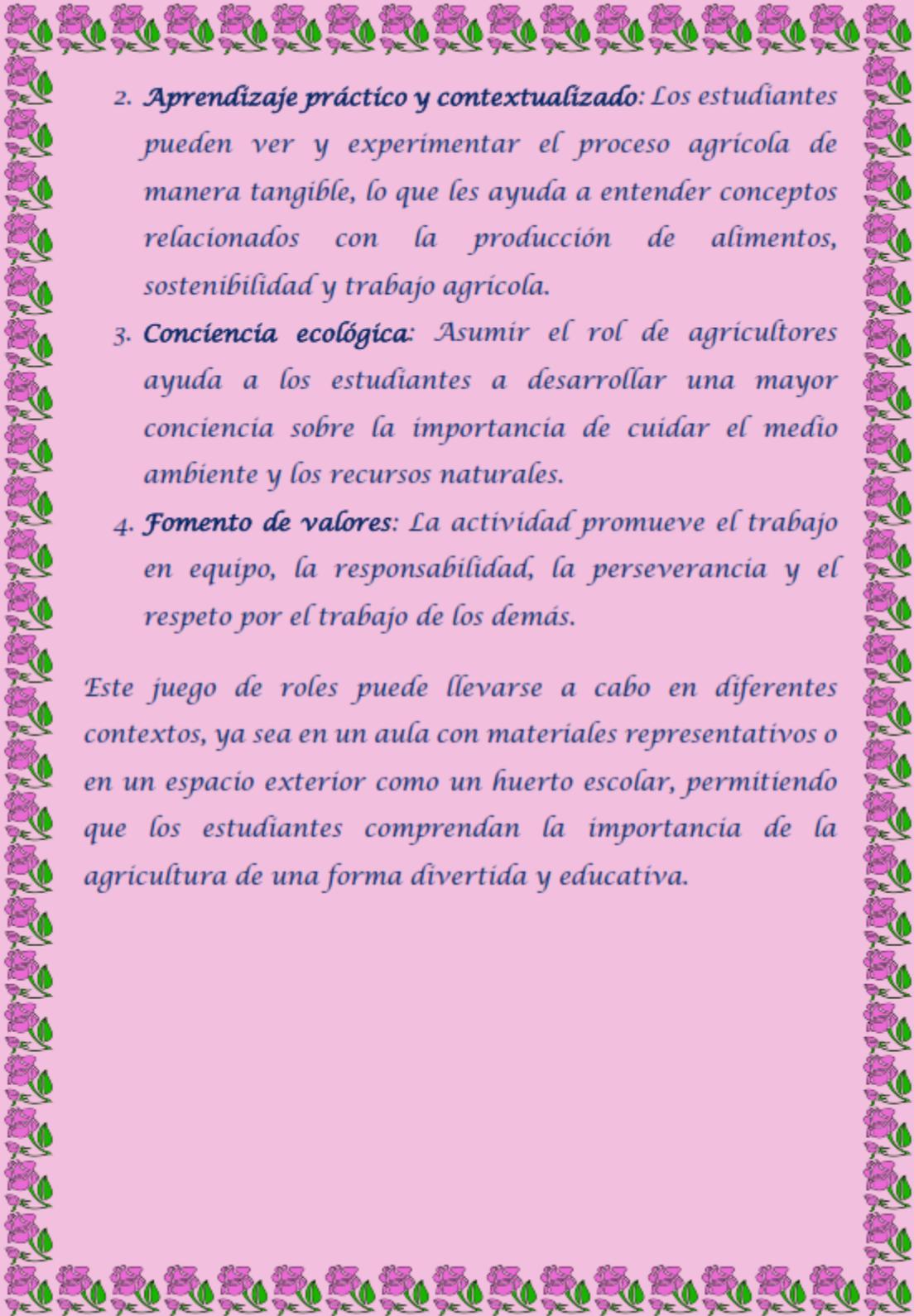
- **Profesor/a:** *"Ahora que hemos terminado de trabajar en la chacra, vamos a reflexionar sobre lo que aprendimos. ¿Qué desafíos enfrentamos al ser agricultores? ¿Cómo decidimos trabajar juntos para resolver problemas? ¿Qué aprendimos sobre la importancia de cuidar nuestras plantas y el medio ambiente?"*

6. Discusión sobre la Importancia de la Agricultura

- *Los estudiantes pueden compartir lo que aprendieron y cómo pueden aplicar estos conceptos en su vida diaria. Además, se puede hablar sobre la sostenibilidad y la forma en que las prácticas agrícolas responsables ayudan a proteger el medio ambiente y a producir alimentos saludables.*

Beneficios de Asumir el Rol de Agricultores

1. **Desarrollo de habilidades sociales:** *El trabajo en equipo permite a los estudiantes aprender a colaborar, compartir responsabilidades y resolver problemas juntos.*

- 
2. **Aprendizaje práctico y contextualizado:** Los estudiantes pueden ver y experimentar el proceso agrícola de manera tangible, lo que les ayuda a entender conceptos relacionados con la producción de alimentos, sostenibilidad y trabajo agrícola.
 3. **Conciencia ecológica:** Asumir el rol de agricultores ayuda a los estudiantes a desarrollar una mayor conciencia sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y los recursos naturales.
 4. **Fomento de valores:** La actividad promueve el trabajo en equipo, la responsabilidad, la perseverancia y el respeto por el trabajo de los demás.

Este juego de roles puede llevarse a cabo en diferentes contextos, ya sea en un aula con materiales representativos o en un espacio exterior como un huerto escolar, permitiendo que los estudiantes comprendan la importancia de la agricultura de una forma divertida y educativa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Virgen de la Natividad” – Baños del Inca
 1.2. Nivel : Primaria
 1.3. Grado y sección : Cuarto “A”
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Investigadora : Bach. Luz Clarita Ramírez Chávez
 1.6. Fecha : 05 de junio de 2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Representamos el cuento de Pedro y el zorro

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo. - Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes - Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones y diálogos - Narra cuentos, leyendas y adivinanzas. - Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes. - Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve. - Cuenta con claridad sus experiencias interactuando con personas de su entorno escolar 	<p>Observación / Ficha de observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA SESIÓN	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se saluda a los estudiantes y se le da la bienvenida al desarrollo de una nueva sesión. Se pasa lista y un estudiante realiza la oración del día. 	<p>Anexo 01 Imágenes Plumones Pizarra</p>	<p>15 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se canta una canción y todos los estudiantes participan: https://www.youtube.com/watch?v=Ay3cjfZB9VE - Se presenta unas imágenes relacionadas al tema a tratar  <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos a través de preguntas: ¿Qué se observa en las imágenes? ¿Has visto alguna vez un zorro? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas y se va anotando cada idea en la pizarra. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea del conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante conocer el cuento de Pedro y el zorro? <p>Se comunica el propósito de la sesión: Hoy realizaremos representaciones del cuento Pedro y el zorro.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establece los acuerdos de convivencia pertinentes para el desarrollo de esta clase - Cada estudiante escoge qué personaje desea representar. - La docente lee el pequeño cuento para que los estudiantes escuchen y sepan lo que van a decir. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante recibe una copia del cuento (Anexo 2). - Leen en voz alta una vez y vuelven a repetir la lectura en voz baja. - Los estudiantes eligen libremente al personaje que más les gusta. 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias</p>	<p>60 min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se guían de un pequeño libreto para que hagan bien su papel, tienen en cuenta los personajes que han elegido <p style="text-align: center;">DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes y docente recuerdan los criterios de evaluación mencionado anteriormente - Se refuerza la práctica y se brinda retroalimentación. 		
CIERRE	<p>Después que realizan el juego de roles la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué personajes representaron? ¿Les gusto?</p> <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? 	<p>Anexo 01 Papelotes Plumones Pizarra Cinta masking tape Copias Cuaderno Lapiceros</p>	15 min.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Logré el propósito de aprendizaje con mis estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VI. REFERENCIAS

- Currículo Nacional de Educación Básica
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Programa Curricular de Educación Primaria
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Texto escolar 4to grado de educación primaria
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/7854>
- Medina. V. (2022) Pedro y el lobo; <https://www.guiainfantil.com/1358/cuento-infantil-pedro-y-el-lobo.html>



 Docente de I.E. "Virgen de la Natividad"



 Investigadora

VII. ANEXOS

Anexo 01: Ficha de observación DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:

Grado: Sección:

Estudiante responsable - investigadora:

N°	Apellidos y nombres	Ítems				observaciones
		Participa en conversaciones y diálogos	Narra cuentos, leyendas y adivinanzas.	Menciona algunos hechos, nombre de personas y personajes.	Comenta lo que le gusta de los personajes partir de sus experiencias y contexto en que se desenvuelve.	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

Leyenda:

Escala	Valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Cajamarca, 05 de junio de 2024

Anexo 2: Ficha informativa

REPRESENTAMOS EN EL JUEGO DE ROLES EL CUENTO DE PEDRO Y EL ZORRO

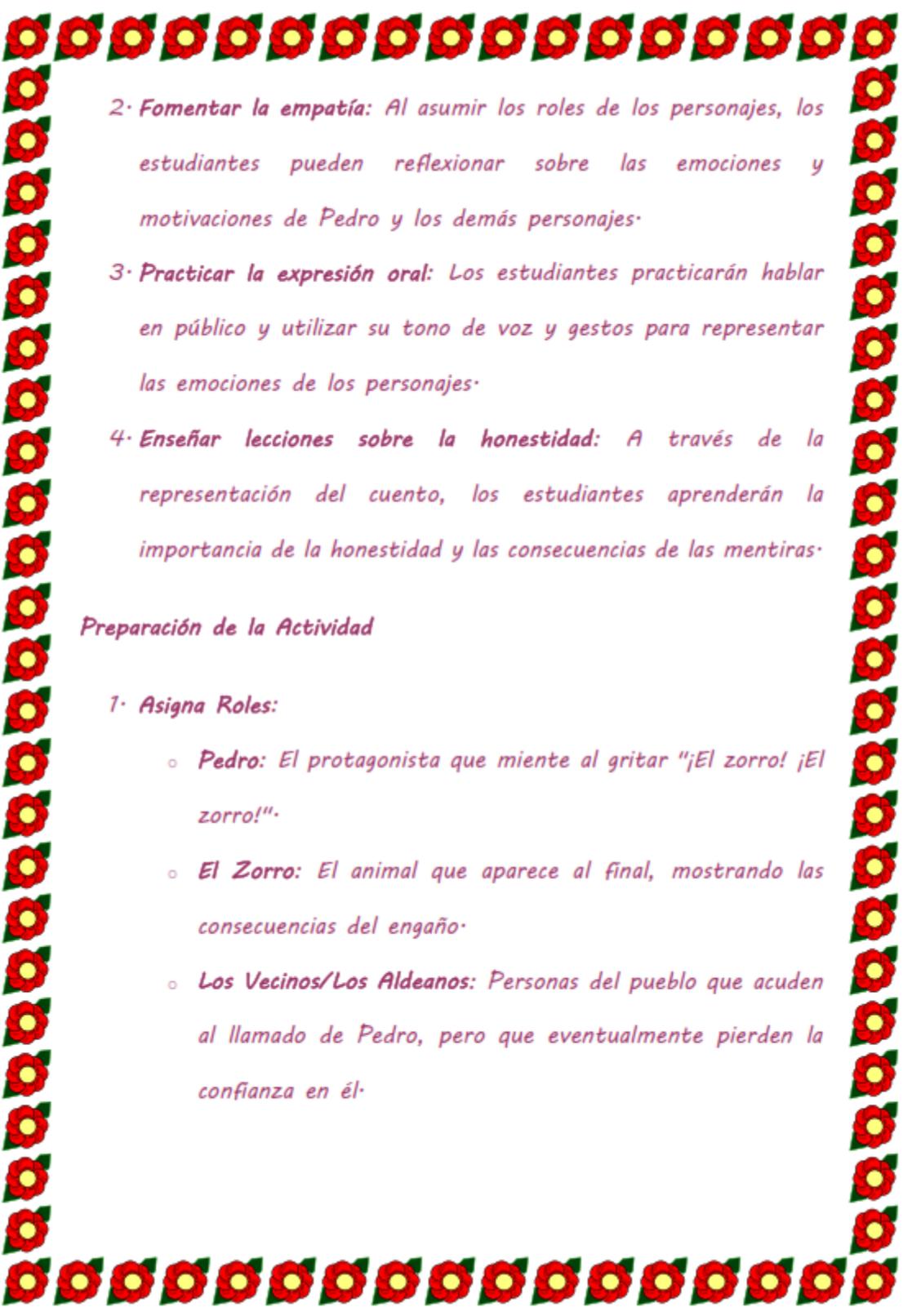
Representar el cuento de "Pedro y el zorro" en un juego de roles es una excelente manera de trabajar la comprensión lectora, las habilidades de expresión oral, y el trabajo en equipo. Este cuento, popularizado por el escritor James Thurber, transmite lecciones sobre la responsabilidad, la honestidad y las consecuencias de nuestras acciones. A través del juego de roles, los estudiantes no solo pueden vivir la historia, sino también explorar los valores detrás de ella.

Resumen del Cuento:

Pedro es un niño travieso que se aburre de estar cuidando ovejas y decide gritar "¡El zorro! ¡El zorro!" para que la gente lo ayude, aunque no hay ningún zorro. Cuando finalmente aparece un zorro real, nadie le cree, y Pedro enfrenta las consecuencias de su engaño.

Objetivos del Juego de Roles:

- 1. Desarrollar la comprensión lectora: Los estudiantes podrán interiorizar el mensaje del cuento mientras representan los personajes.*



2. *Fomentar la empatía:* Al asumir los roles de los personajes, los estudiantes pueden reflexionar sobre las emociones y motivaciones de Pedro y los demás personajes.

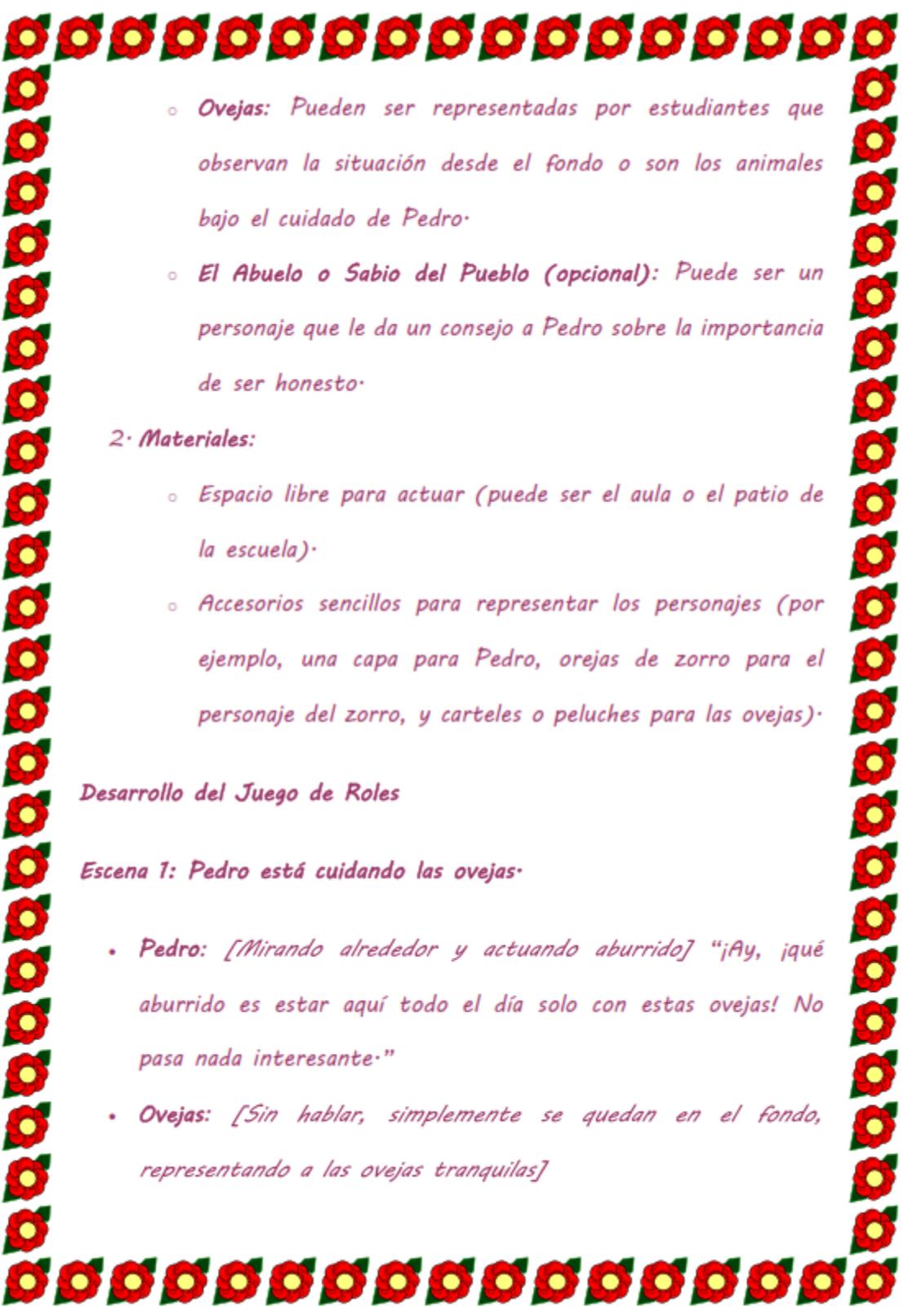
3. *Practicar la expresión oral:* Los estudiantes practicarán hablar en público y utilizar su tono de voz y gestos para representar las emociones de los personajes.

4. *Enseñar lecciones sobre la honestidad:* A través de la representación del cuento, los estudiantes aprenderán la importancia de la honestidad y las consecuencias de las mentiras.

Preparación de la Actividad

1. Asigna Roles:

- *Pedro:* El protagonista que miente al gritar "¡El zorro! ¡El zorro!".
- *El Zorro:* El animal que aparece al final, mostrando las consecuencias del engaño.
- *Los Vecinos/Los Aldeanos:* Personas del pueblo que acuden al llamado de Pedro, pero que eventualmente pierden la confianza en él.

- 
- *Ovejas:* Pueden ser representadas por estudiantes que observan la situación desde el fondo o son los animales bajo el cuidado de Pedro.
 - *El Abuelo o Sabio del Pueblo (opcional):* Puede ser un personaje que le da un consejo a Pedro sobre la importancia de ser honesto.

2. Materiales:

- *Espacio libre para actuar (puede ser el aula o el patio de la escuela).*
- *Accesorios sencillos para representar los personajes (por ejemplo, una capa para Pedro, orejas de zorro para el personaje del zorro, y carteles o peluches para las ovejas).*

Desarrollo del Juego de Roles

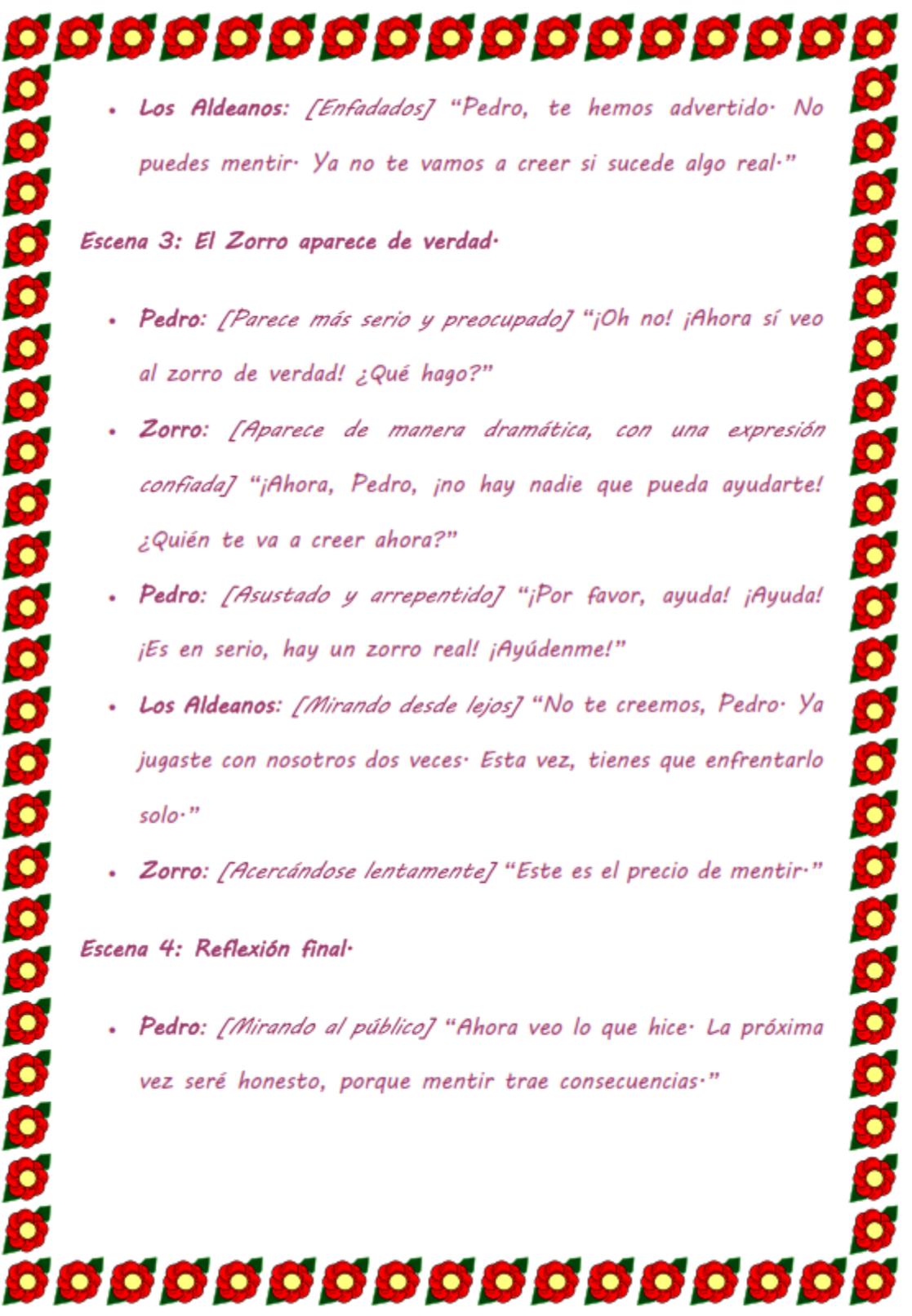
Escena 1: Pedro está cuidando las ovejas.

- *Pedro: [Mirando alrededor y actuando aburrido] "¡Ay, qué aburrido es estar aquí todo el día solo con estas ovejas! No pasa nada interesante."*
- *Ovejas: [Sin hablar, simplemente se quedan en el fondo, representando a las ovejas tranquilas]*

- *Pedro: [Pensando] "Tengo una idea para divertirme. Voy a gritar '¡El zorro! ¡El zorro!' y ver si alguien viene a ayudarme."*
- *Pedro: [Gritando con fuerza] "¡El zorro! ¡El zorro! ¡Ayúdenme, hay un zorro!"*
- *Los Aldeanos: [Corriendo al escenario] "¿Dónde está el zorro, Pedro?"*
- *Pedro: [Riéndose] "¡Ja, ja! ¡No había ningún zorro! Solo quería ver si venían corriendo."*
- *Los Aldeanos: [Molestos] "¡Eso no está bien, Pedro! No deberías jugar con cosas tan serias. Podríamos haber estado en peligro."*

Escena 2: Pedro repite el engaño.

- *Pedro: [Aburrido nuevamente, ve que no hay nada que hacer y decide repetir el truco] "Voy a gritar otra vez. ¡Será divertido!"*
- *Pedro: [Gritando] "¡El zorro! ¡El zorro! ¡Ayúdenme, está viniendo el zorro!"*
- *Los Aldeanos: [Corriendo hacia el lugar] "¡Otra vez, Pedro! ¿Dónde está el zorro?"*
- *Pedro: [Riéndose de nuevo] "¡Ja, ja! ¡No había zorro! ¡Solo quería que vinieran a ayudarme otra vez!"*

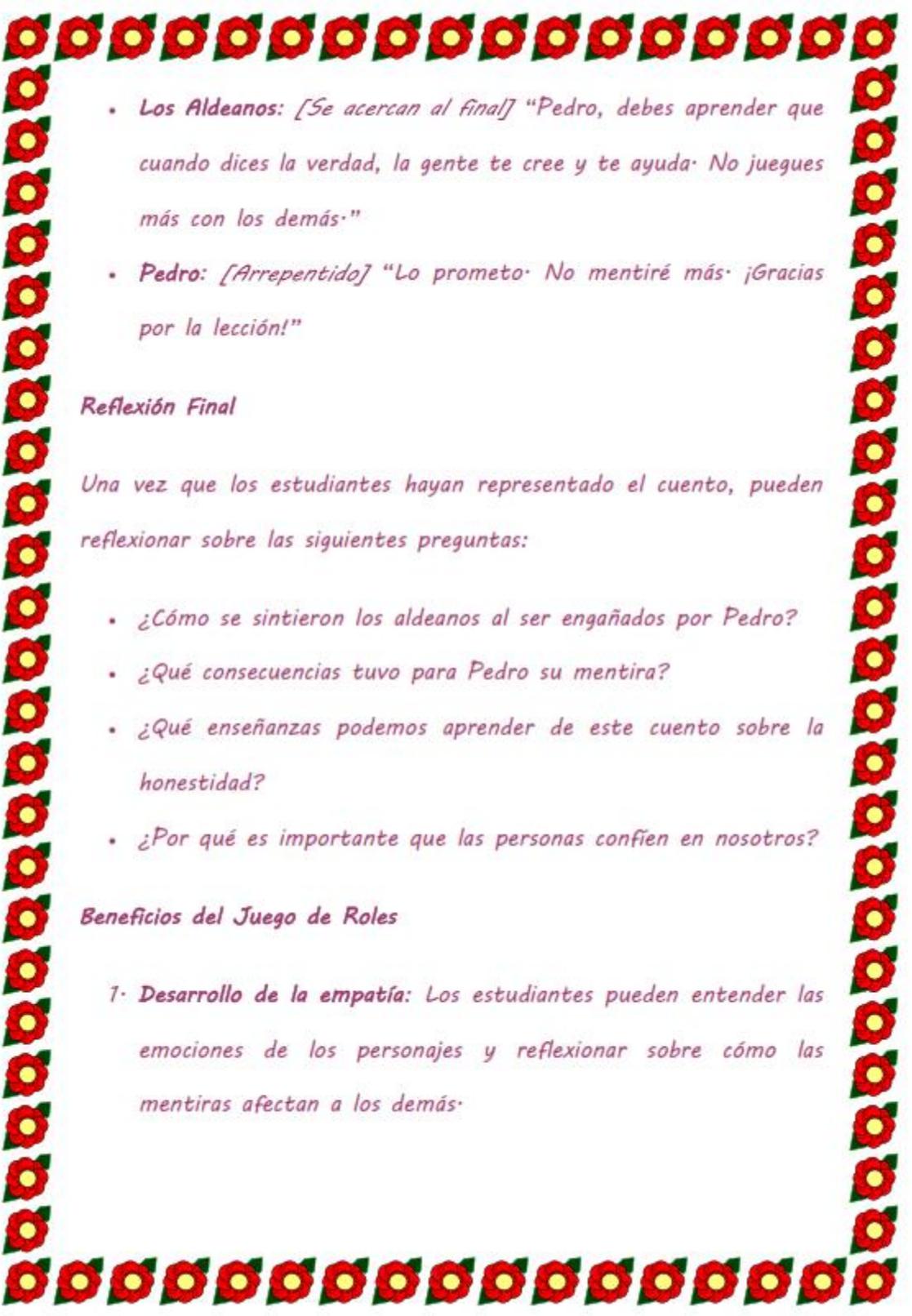
- 
- *Los Aldeanos: [Enfadados]* “Pedro, te hemos advertido. No puedes mentir. Ya no te vamos a creer si sucede algo real.”

Escena 3: El Zorro aparece de verdad.

- *Pedro: [Parece más serio y preocupado]* “¡Oh no! ¡Ahora sí veo al zorro de verdad! ¿Qué hago?”
- *Zorro: [Aparece de manera dramática, con una expresión confiada]* “¡Ahora, Pedro, ¡no hay nadie que pueda ayudarte! ¿Quién te va a creer ahora?”
- *Pedro: [Asustado y arrepentido]* “¡Por favor, ayuda! ¡Ayuda! ¡Es en serio, hay un zorro real! ¡Ayúdenme!”
- *Los Aldeanos: [Mirando desde lejos]* “No te creemos, Pedro. Ya jugaste con nosotros dos veces. Esta vez, tienes que enfrentarlo solo.”
- *Zorro: [Acercándose lentamente]* “Este es el precio de mentir.”

Escena 4: Reflexión final.

- *Pedro: [Mirando al público]* “Ahora veo lo que hice. La próxima vez seré honesto, porque mentir trae consecuencias.”

- 
- *Los Aldeanos: [Se acercan al final] "Pedro, debes aprender que cuando dices la verdad, la gente te cree y te ayuda. No juegues más con los demás."*
 - *Pedro: [Arrepentido] "Lo prometo. No mentiré más. ¡Gracias por la lección!"*

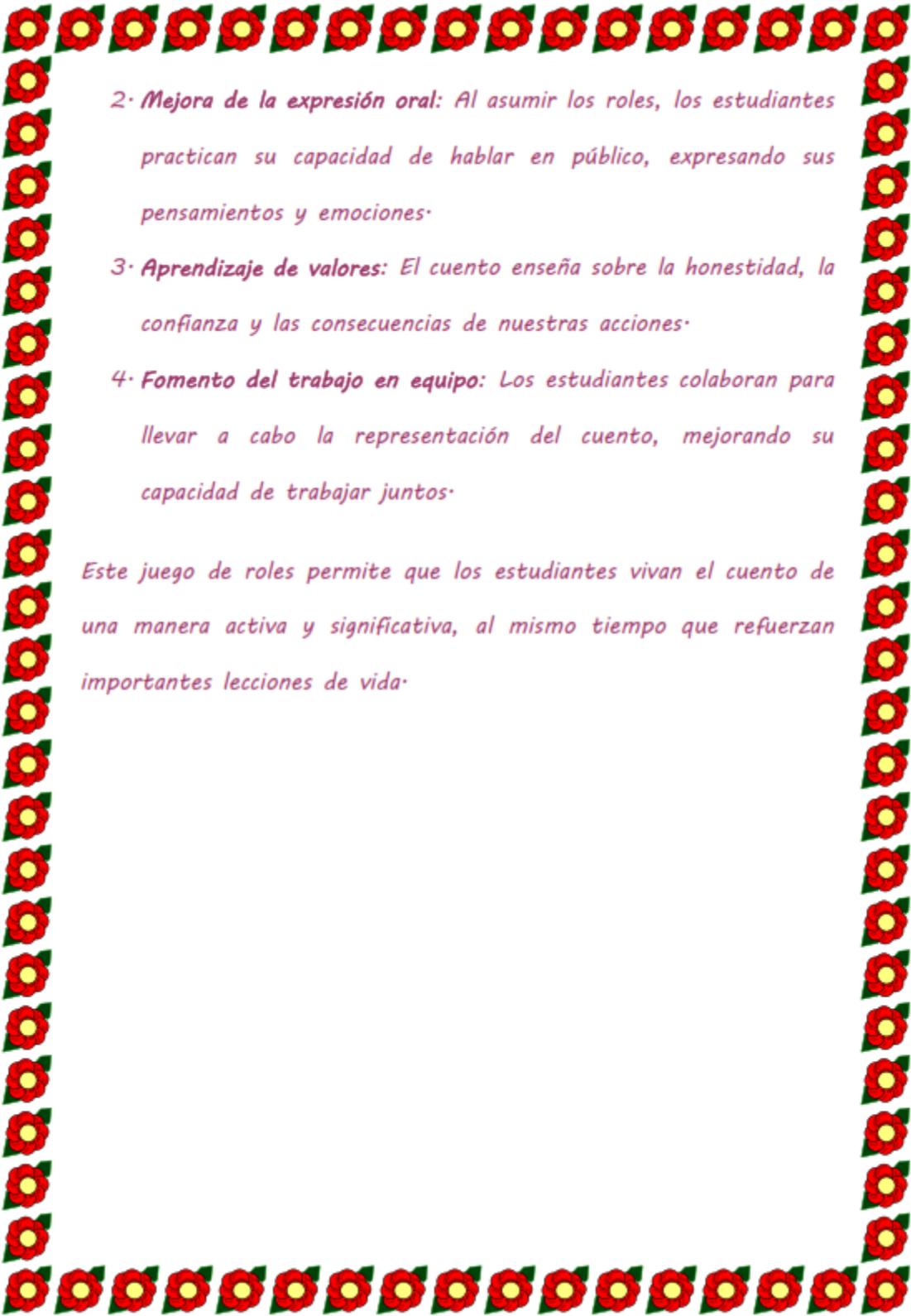
Reflexión Final

Una vez que los estudiantes hayan representado el cuento, pueden reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- *¿Cómo se sintieron los aldeanos al ser engañados por Pedro?*
- *¿Qué consecuencias tuvo para Pedro su mentira?*
- *¿Qué enseñanzas podemos aprender de este cuento sobre la honestidad?*
- *¿Por qué es importante que las personas confíen en nosotros?*

Beneficios del Juego de Roles

1. *Desarrollo de la empatía: Los estudiantes pueden entender las emociones de los personajes y reflexionar sobre cómo las mentiras afectan a los demás.*



2. *Mejora de la expresión oral:* Al asumir los roles, los estudiantes practican su capacidad de hablar en público, expresando sus pensamientos y emociones.

3. *Aprendizaje de valores:* El cuento enseña sobre la honestidad, la confianza y las consecuencias de nuestras acciones.

4. *Fomento del trabajo en equipo:* Los estudiantes colaboran para llevar a cabo la representación del cuento, mejorando su capacidad de trabajar juntos.

Este juego de roles permite que los estudiantes vivan el cuento de una manera activa y significativa, al mismo tiempo que refuerzan importantes lecciones de vida.

Constancia de ejecución del proyecto

 **PERÚ** Ministerio de Educación

MINISTERIO DE EDUCACION
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
UGEL CAJAMARCA
I. E. N° 82040 "VIRGEN DE LA NATIVIDAD"
BAÑOS DEL INCA



AÑO DE LA BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

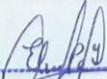
Baños del Inca, 31 de julio del 2024

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°82040 "VIRGEN DE LA NATIVIDAD" Código Modular 0438655 DE BAÑOS DEL INCA, PROVINCIA Y REGIÓN CAJAMARCA; expide la presente:

HACE CONSTAR

Que la bachiller de la especialidad de Educación Primaria de la facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, señorita LUZ CLARITA RAMÍREZ CHÁVEZ, ha realizado su trabajo de investigación en la Institución que me honro en dirigir, Tesis cuyo título es: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°82040 "VIRGEN DE LA NATIVIDAD" BAÑOS DEL INCA CAJAMARCA 2023, desde marzo del 2023 hasta de julio del presente año. Demostrando responsabilidad y buen desempeño.

Se expide la presente a solicitud verbal de la parte interesada, para los fines que crea conveniente.



Elda Rosa Pérez Iglesias
DIRECTORA

Fotografías de la ejecución del proyecto







1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Luz Clarita Ramírez Chávez

DNI/Otros N°: 75805222

Correo electrónico: L.ramirezc16-1@unc.edu.pe

Teléfono: 901 193 990

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de Cuarto Grado de Educación Primaria de la I.B. N° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca - Cajamarca, 2023.

Asesor: Dr. Alcides Tineo Tiquillahuanca

Jurados: Dr. Antero Francisco Alva León
Dr. Juana Daliza Huaccha Álvarez
Prof. Demóstenes Marín Chávez

Fecha de publicación: 02 / 01 / 25

Escuela profesional/Unidad:

Eswela Académico Profesional de Educación.

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Repositorio Digital Institucional
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo

[Firma]
Firma

____/____/____
02 / 01 / 25
Fecha