

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**MINI TALLER DE DRAMATIZACIÓN BASADO EN EL JUEGO DE ROLES
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN
ORAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE PAILLARDELLE
42238- TACNA, 2022**

TESIS

Presentada por:

Bach. Karla Yaquely Mamani Suca

Bach. Marline Erika Cutipa Calisaya

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN LENGUA Y
LITERATURA**

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

TESIS

**MINI TALLER DE DRAMATIZACIÓN BASADO EN EL JUEGO DE ROLES
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN**

**ORAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE PAILLARDELLE**

42238- TACNA, 2022

Tesis sustentada y aprobada por UNANIMIDAD el día 17 de julio del 2024; estando el jurado calificador integrado por:

PRESIDENTE :
Dr. Pascual Senón Puma Estaca

SECRETARIO :
Dra. Gladys Pilar Limachi Arocutipa

VOCAL :
Mgr. Gilber Chura Quispe

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Gilber Chura Quispe en mi condición de ASESOR acreditada con la Resolución de Facultad N°5920-2022-FECH/UNJBG del 26 de octubre del 2022, del Trabajo de tesis titulado: "MINI TALLER DE DRAMATIZACIÓN BASADO EN EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE PAILLARDELLE 42238- TACNA, 2022".

Presentado por la Bach. Karla Yaquely Mamani Suca y la Bach. Marline Erika Cutipa Calisaya Para optar el título profesional de Licenciado en educación, Especialidad de Lengua y Literatura.

Habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual de la UNJBG, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN, cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 8%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** de la tesis enunciada líneas arriba, el cual está expedita para continuar con los trámites para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA, según corresponda para su publicación en el Repositorio Institucional.

Tacna, 03 de febrero del 2026.



FIRMA ASESOR
Nombres y apellidos: Gilber Chura Quispe
DNI: 70942270




FIRMA AUTOR
Nombres y apellidos: Karla Yaquely Mamani Suca
DNI: 70608012




FIRMA AUTOR
Nombres y apellidos: Marline Erika Cutipa Calisaya
DNI: 76613308



Dedicatoria

A nuestros padres, con mucha estima y gratitud por su dedicación y apoyo que nos permitieron mantenernos firmes a lo largo de nuestros estudios universitarios.

Agradecimientos

A Dios, por permitirnos estar aquí con vida, y avanzar nuestro camino hacia el éxito profesional.

Al subdirector de la I.E. Enrique Paillardelle, prof. Fredy Enriquez Chamber y a la profesora Norma Haro Maquera, quienes nos brindaron el apoyo y facilidades para la aplicación de la tesis.

A nuestro profesor Gilbert Chura Quispe, quien nos orientó y motivo a lo largo de nuestro trabajo.

Índice general

Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del problema	4
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Formulación del problema	6
1.2.1. Problema general	7
1.2.2. Problemas específicos	7
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo general	7
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. Hipótesis	8
1.4.1. Hipótesis general.....	8
1.4.2. Hipótesis específicas	8
1.5. Justificación de la investigación	8
1.6. Limitaciones de la investigación.....	10
Capítulo II: Marco teórico	12
2.1. Antecedentes	12
2.2. Bases teóricas.....	16
2.2.1. Juego de roles.....	16
2.2.2. La expresión oral.....	29
2.3. Definición de términos básicos	37
Capítulo III: Metodología	39
3.1. Descripción de tipo, diseño y nivel de investigación.....	39
3.1.1. Tipo de investigación	39
3.1.2. Diseño de investigación	39
3.1.3. Nivel de investigación.....	39
3.2. Operacionalización de las variables	40

3.2.1.	Unidad de análisis	41
3.2.2.	Población.....	41
3.2.3.	Muestra	41
3.4.	Técnicas de recolección de datos	42
3.4.1.	Técnica.....	42
3.4.2.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	42
Capítulo IV: Resultados		44
4.1.	Análisis estadístico descriptivo	44
4.1.1.	Análisis de resultados por ítems pre y post test	45
4.1.2.	Análisis de resultados por dimensiones pre y post test	64
4.1.3.	Análisis de resultados generales pre y post test	72
4.2.	Prueba de hipótesis.....	74
4.2.1.	Prueba de normalidad.....	74
4.2.2.	Hipótesis general.....	76
4.2.3.	Hipótesis específica.....	77
Discusión.....		82
Conclusiones		85
Recomendaciones		86
Referencias bibliográficas		87
Anexos		93

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Distribución de la población por secciones</i>	41
Tabla 2 <i>Sexo de la muestra del grupo control y experimental</i>	42
Tabla 3 <i>Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (pre test)</i>	45
Tabla 4 <i>Ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación. (pre test)</i>	46
Tabla 5 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (pre test)</i>	47
Tabla 6 <i>Domina la intensidad de su voz al hablar. (pre test)</i>	48
Tabla 7 <i>Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado. (pre test)</i> ...	49
Tabla 8 <i>Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno. (pre test)</i>	50
Tabla 9 <i>Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje. (pre test)</i>	51
Tabla 10 <i>Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público. (pre test)</i>	52
Tabla 11 <i>Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación. (pre test)</i>	53
Tabla 12 <i>Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (post test)</i>	54
Tabla 13 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)</i>	55
Tabla 14 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)</i>	56
Tabla 15 <i>Domina la intensidad de su voz al hablar en los recursos paraverbales (post test)</i> 58	58
Tabla 16 <i>Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado en los recursos paraverbales (post test)</i>	59
Tabla 17 <i>Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno en los recursos paraverbales (post test)</i>	60
Tabla 18 <i>Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje en los recursos no verbales (post test)</i>	61
Tabla 19 <i>Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público en los recursos no verbales (post test)</i>	62

Tabla 20 <i>Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación en los recursos no verbales (post test)</i>	63
Tabla 21 <i>Nivel de recursos verbales en la expresión oral (pretest)</i>	64
Tabla 22 <i>Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (Pre test)</i>	65
Tabla 23 <i>Niveles de recursos no verbales en la expresión oral (pre test)</i>	67
Tabla 24 <i>Nivele de recursos verbales en la expresión oral (post test)</i>	68
Tabla 25 <i>Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (post test)</i>	69
Tabla 26 <i>Nivel de recursos no verbales en la expresión oral (post test)</i>	70
Tabla 27 <i>Nivel total de expresión oral (pre test)</i>	72
Tabla 28 <i>Nivel total de expresión oral (post test)</i>	73
Tabla 29 <i>Prueba de normalidad de las dimensiones</i>	75
Tabla 30 <i>Prueba para muestras independientes no paramétricas de la expresión oral</i>	76
Tabla 31 <i>Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos Verbales</i>	78
Tabla 32 <i>Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos Paraverbales</i>	79
Tabla 33 <i>Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos no Verbales</i>	80

Índice de figuras

Figura 1 <i>Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (pre test)</i>	45
Figura 2 <i>Ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación. (pre test)</i>	46
Figura 3 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (pre test)</i>	47
Figura 4 <i>Domina la intensidad de su voz al hablar. (pre test)</i>	48
Figura 5 <i>Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado. (pre test)</i> ...	49
Figura 6 <i>Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno</i>	50
Figura 7 <i>Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje. (pre test)</i>	51
Figura 8 <i>Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público. (pre test)</i>	52
Figura 9 <i>Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación. (pre test)</i>	53
Figura 10 <i>Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (post test)</i>	54
Figura 11 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (Utilizando referente como sinónimo)</i>	55
Figura 12 <i>Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)</i>	57
Figura 13 <i>Domina la intensidad de su voz al hablar en los recursos paraverbales (post test)</i>	58
Figura 14 <i>Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado en los recursos paraverbales (post test)</i>	59
Figura 15 <i>Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno en los recursos paraverbales (post test)</i>	60
Figura 16 <i>Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje en los recursos no verbales (post test)</i>	61
Figura 17 <i>Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público en los recursos no verbales (post test)</i>	62
Figura 18 <i>Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación en los recursos no verbales (post test)</i>	63

Figura 19 <i>Nivel de recursos verbales en la expresión oral (pretest)</i>	64
Figura 20 <i>Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (Pre test)</i>	66
Figura 21 <i>Niveles de recursos no verbales en la expresión oral (pre test)</i>	67
Figura 22 <i>Nivel de recursos verbales en la expresión oral (post test)</i>	68
Figura 23 <i>Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (post test)</i>	69
Figura 24 <i>Nivel de recursos no verbales en la expresión oral (post test)</i>	71
Figura 25 <i>Nivel total de expresión oral (pre test)</i>	72
Figura 26 <i>Nivel total de expresión oral (post test)</i>	73

Resumen

La expresión oral es fundamental para el ser humano y se debe fortalecer durante el desarrollo de la etapa escolar, de allí la importancia de insertar la actividad de juego de roles en las sesiones de aprendizaje como estrategia pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y, siendo aplicada por los docentes, se convierte, en una influencia de mejora para el desenvolvimiento de la expresión con facilidad y en diferentes contextos. La presente investigación tiene como objetivo general determinar la influencia del juego de roles en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022. La metodología de esta investigación es de tipo cuantitativo con diseño explicativo - experimental, modelo cuasi-experimental, la población está constituida por un total de 156 estudiantes del segundo año de secundaria y una muestra no probabilística de 22 estudiantes del grupo experimental y 16 del grupo control, para la recolección de datos se empleó una lista de cotejo constituida por tres dimensiones: recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales; cada una con tres ítems, se aplicó un pre test y un post test, en donde se evidencia que el p – valor es igual a 0,000000 inferior al 0,05 establecido, por lo que se rechaza la hipótesis nula, llegando a la conclusión de que el mini taller de juego de roles influye positiva y significativamente en la expresión oral de los estudiantes de estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022. Por consiguiente, la aplicación del mini taller de juego de roles influye positiva y significativamente en la expresión oral de dichos estudiantes.

Palabras Clave: Juego de roles, expresión oral, educación, recursos verbales, recursos no verbales, recursos paraverbales.

Abstract

Oral expression is fundamental for human beings and must be strengthened during the development of the school stage, hence the importance of inserting role-playing activity in learning sessions as a relevant strategy in the teaching and learning process, and , being applied by teachers, becomes an improving influence for the development of expression with ease and in different contexts. The general objective of this research is to determine the influence of role-playing on the improvement of oral expression in students in the second year of secondary education at the Enrique Paillardelle Educational Institution 42238 - Tacna, 2022. The methodology of this research is type quantitative with explanatory-experimental design, quasi-experimental model, the population is made up of a total of 156 students from the second year of high school and a non-probabilistic sample of 22 students from the experimental group and 16 from the control group, for data collection used a checklist made up of three dimensions: verbal resources, paraverbal resources and non-verbal resources; each with three items, a pre-test and a post-test were applied, where it is evident that the p - value is equal to 0,000000 lower than the established 0,05, so the null hypothesis is rejected, reaching the conclusion of that the role-playing mini workshop positively and significantly influences the oral expression of the second-grade secondary school students of the Enrique Paillardelle Educational Institution 42238 - Tacna, 2022. Therefore, the application of the role-playing mini workshop positively and significantly influences the oral expression of these students.

Keywords: Role play, oral expression, education, verbal resources, non-verbal resources, paraverbal resources

Introducción

El ser humano ha desarrollado la habilidad de comunicarse desde tiempos remotos, lo que le ha permitido ser parte de una determinada cultura o sociedad, y así poder cubrir sus necesidades básicas como la alimentación y vivienda, esto, a través, del manejo de un código lingüístico único según el contexto. Sin embargo, al pasar el tiempo el desarrollo de esta comunicación se ha ido deteriorando y, hoy en día, se puede percibir que los jóvenes adolescentes tienen problemas al comunicarse, siendo perjudicial en su desarrollo académico y social. Por ello, surge la necesidad de realizar un estudio que permita comprender las razones y poder plantear alternativas para mejorar la expresión oral, a través, del uso de la estrategia didáctica del juego de roles. El uso de una estrategia permite, al estudiante, desarrollar capacidades que formen la competencia que lo ayuden a mejorar la expresión oral, y sea capaz de compartir experiencias, ideas, emociones, anécdotas con el receptor; de igual manera, hacer un buen uso de los recursos verbales, paraverbales y no verbales; usar la voz para expresar sus pensamientos, sentimientos, a través, de las palabras como código lingüístico; asimismo, utilizando su tono de voz y su registro vocálico para complementar el diálogo pertinente con el receptor; por último, complementar las palabras usadas con gestos, miradas que permitan un mejor entendimiento del mensaje. En ese sentido, el juego de roles es un factor importante que permite al estudiante desarrollar la expresión oral.

Por otro lado, lo antes mencionado, no solo es un hecho que ocurre dentro de la región y departamentode Tacna, sino también, en los departamentos del Perú y Países internacionales como en España, donde Villanueva (2021) sostiene, que hay una deficiencia en la expresión oral, asegurando que es a causa de la formación poco eficiente que brinda el sistema educativo del país en mención. Además, en Jaén-Perú, Cruz (2020) manifiesta, que los alumnos tienen dificultades en la expresión oral, como la articulación al hacer mención de una palabra,

así mismo, en la fluidez verbal generada por un escaso léxico y, por la poca rapidez del pensamiento de ideas estructuradas. En Tacna, Maquera (2013) plantea, que los alumnos tienen un nivel bajo en la expresión de sus ideas; les cuesta ordenarlas de forma adecuada, también son pocas las veces que el alumno interviene dentro del aula y, en las ocasiones que si se comunica, no es claro ni pertinente el comentario.

Entonces, de esta manera la presente investigación a partir de los hallazgos buscó como

estrategias el uso de juego de roles para la mejora de expresión oral, formulando el siguiente problema de investigación: ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022? ya que se identificó que los alumnos en su mayoría no expresaban sus ideas u emociones de manera pertinente, lo que perjudicaría su labor como estudiante dentro de la institución, porque la expresión oral es parte de la competencia que debe desarrollar el estudiante dentro del aula y, esta no es tomada con la importancia que merece, debido a que, los docentes en su mayoría se enfocan y trabajan más la competencia lee y escribe diversos textos en su lengua materna; así mismo, son pocas las estrategias que se desarrollan para la mejora de la expresión oral, ello motivó a plantearse el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022 y la formulación de los siguientes objetivos específicos: primero, determinar la influencia del juego de roles en los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la IE. Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022; segundo, determinar la influencia del juego de roles en los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022; por último, determinar la influencia del juego de roles en los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

En este sentido, el presente trabajo de investigación está compuesto por cuatro capítulos en relación al tema del juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral.

En el capítulo I, se evidencia el planteamiento del problema, donde se encuentran los apartados de la descripción y formulación del problema, justificación, las hipótesis, los objetivos y limitaciones.

En el capítulo II, se expone el marco teórico del estudio, en relación a las variables propuestas, los antecedentes y la definición de términos básicos presentes en la investigación.

En el capítulo III, se menciona la metodología de investigación empleada, se detalla el

tipo, diseño y nivel de investigación; así como también la unidad de análisis, población y muestra; de igual forma se especifica las técnicas e instrumentos de recolección de datos a aplicarse, las técnicas y análisis estadísticos empleados para la obtención de resultados.

En el capítulo IV, se brindan los resultados obtenidos de la investigación realizada, en este se describe e interpreta los datos obtenidos del análisis estadístico y se realiza las pruebas de normalidad y de hipótesis por cada variable, como también, de las dimensiones de la expresión oral.

Finalmente, al culminar los capítulos establecidos, se presentan la discusión, las conclusiones, las recomendaciones, las fuentes bibliográficas y los anexos para la complementación del trabajo de investigación.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

La expresión oral es la capacidad comunicativa y de interacción fundamental que posee el ser humano, esta capacidad está presente en todo momento, sin embargo, es importante fortalecerla dentro del periodo escolar, dicha capacidad se verá reflejada en la participación activa del estudiante dentro del salón de clases y fuera de este. Baralo (2012) nos dice que es a través del diálogo que los estudiantes desarrollan y fortalecen sus habilidades cognitivas, esto permite que puedan organizar sus ideas de forma coherente, también genera que los estudiantes adquieran criterios que les permitan dar opiniones frente a los demás, para poder opinar, argumentar, refutar, narrar, describir. Así también, a través del diálogo, los estudiantes generan habilidades en el aspecto lingüístico, debido a que este amerita la decodificación del mensaje posteriormente, pensar en una respuesta oportuna buscando los términos y/o palabras adecuadas para lograr una buena interacción con las personas que están en su entorno.

La coyuntura que vivimos estos dos últimos años, ha generado grandes cambios en diversos aspectos de nuestras vidas, específicamente en el aspecto educativo, tanto docentes como estudiantes tuvimos que adaptarnos a esta situación, este aspecto condujo la línea educativa hacia la virtualidad, ocasionando un gran declive en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, la falta de interacción docente - estudiante, el acceso limitado a dispositivos tecnológicos, la mala conexión y fallas de internet, son algunos de los factores que contribuyeron en este declive, todo esto se vio y se ve reflejado en el retorno a clases, presenciales o semipresenciales, el estudiante ha perdido parte de su capacidad comunicativa es decir la expresión oral.

En Colombia, Álvarez y Parra (2015) mencionan que el 33 % de los estudiantes del octavo grado, de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal, no se expresan correctamente, mientras que un 60 % se encuentran en los rangos de inadecuado y poco adecuado, mientras que en España, Villanueva (2021) indica que hay bastante deficiencia en cuanto se refiere a la expresión oral, asegura que esto es a causa de la formación deficiente que brinda el sistema educativo de dicho país y, hace una comparación con países como Reino Unido, Francia, Alemania y EEUU donde señala que se le brinda más importancia a las

evaluaciones orales, poniendo en tela de juicio la efectividad del sistema educativo de España.

A nivel nacional, Villanueva (2021) sostiene que los problemas de expresión oral en el ámbito educativo, no son únicamente culpa del sistema que rige este ámbito, sino que existen factores externos, que vendrían a ser la pobreza, la influencia de los canales basura en la televisión, y sobre todo, la situación socioeconómica ya que los padres deben trabajar para sobrevivir y descuidan la parte formativa de sus hijos; el autor señala que el estudiante forma su capacidad de expresión oral en el hogar.

En el ámbito local, Mayta (2018) manifiesta que más de la mitad de los estudiantes de cuarto año "C", de la I.E. Jorge Martorell Flores tienen un nivel malo la competencia de comunicación oral, esto quiere decir que los estudiantes no logran desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras y sociales. De igual manera, Isidro Maquera (2013), argumenta que un poco más de la mitad de los estudiantes de cuarto año de educación secundaria de la I.E. Santa Teresita del niño Jesús tienen un nivel bajo al momento de expresar sus ideas con orden, claridad, convencimiento, argumentos pertinentes, casi nunca intervienen al discutir un tema y el mientras que menos de la mitad de los alumnos restantes se encuentran en un nivel regular, esto causa preocupación en muchos docentes e investigadores.

Un estudio aplicado a estudiantes de la I.E. Jorge Martorell Flores - Tacna, según: Mayta (2018) las habilidades comunicativas de los estudiantes evaluados bajo los criterios de, muy malo, malo, regular, bueno y muy bueno, dan como resultado que más de la mitad de los estudiantes no reúnen las capacidades necesarias por lo que se encuentran en un nivel bajo, mientras que el resto de los estudiantes se ubica en el rango de regular, claramente estos índices muestran la deficiencia que existe en torno a la expresión oral. Asimismo, otro estudio aplicado a estudiantes de primer año de nivel secundario de la I.E. Gerardo Arias Copaja, Benito (2010) sostiene bajo la aplicación del pre test en el nivel de expresión oral, bajo los criterios de bajo, medio, alto, que, más de un cuarto de estudiantes se ubican en el rango de bajo, mientras que el resto de estudiantes oscilan entre los rangos medio y regular, como se puede inferir los resultados de ambos estudios demuestran que existe deficiencia en la capacidad de expresión oral de los estudiantes a nivel local.

Dentro de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238, se ha podido observar los estudiantes del segundo año de educación secundaria, presentan dificultades en su

capacidad para expresarse oralmente, estas se reflejan en la incoherencia de sus ideas al momento de expresarlas, el quiebre de voz al momento de exponer, el volumen de voz que utilizan, la entonación, las muletillas, la poca elocuencia y fluidez de palabras.

Si no se realiza una pronta intervención por parte del docente, el estudiante está propenso a arrastrar consigo este problema, lo que le generará dificultades para desenvolverse adecuadamente al momento de insertarse en la sociedad como ciudadano, esto trae consigo consecuencias perjudiciales tanto para el estudiante como para la sociedad, ya que no será capaz de hacer valer sus decisiones de manera autónoma, lo que generará que pueda ser manipulado con facilidad, por lo tanto, su capacidad crítica se verá afectada y esto lo puede conducir a ser víctima de violencia, tanto psicológica como física.

Lo expuesto con anterioridad, impulsa a buscar estrategias lúdicas y didácticas en las que el estudiante y el docente se sientan cómodos y puedan mejorar y fortalecer sus habilidades de expresión oral, de manera progresiva y eficaz; por tal motivo, esto es necesario e importante, pues el estudiante se vuelve consciente de la necesidad de tener una buena capacidad comunicativa, es decir, el estudiante mejorará su criterio y será capaz de cuestionar diversas situaciones en aspectos personales y sociales, mejorará su autoestima y seguridad lo que se convertirá en un impulso y ejemplo de otros individuos.

Con lo mencionado anteriormente, se podrá contrarrestar esta problemática, a través del desarrollo de un mini taller de dramatización, abarcando específicamente el juego de roles como estrategia didáctica, y que estará dirigido hacia los estudiantes del segundo año de educación secundaria, teniendo la finalidad de que el estudiante mejore su desempeño educativo, desarrolle su pensamiento crítico, y participe en clases de manera fluida y confiada, superando los niveles de aprendizaje y logro de competencias.

La realidad, antes expuesta, amerita que se realicen estudios que verifiquen el impacto del juego de roles dentro de la expresión oral de los estudiantes de educación básica, ya que dentro de clases se evidencian deficiencias al momento de expresarse, por ende, la presente investigación se orienta a identificar el impacto del juego de roles dentro de la expresión oral de los estudiantes de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?
- b) ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?
- c) ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego de roles en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar la influencia del juego de roles en los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la IE. Enrique Paillardelle 42238- Tacna, 2022.
- b) Determinar la influencia del juego de roles en los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.
- c) Determinar la influencia del juego de roles en los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución

Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

El juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

1.4.2. Hipótesis específicas

- a) El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.
- b) El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.
- c) El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

1.5. Justificación de la investigación

La expresión oral es una capacidad importante para el desarrollo del ser humano en su formación educacional, sin embargo, en las instituciones educativas la aplicación de esa capacidad se ve afectada por el insuficiente espacio, tiempo y estrategia desarrollada por el docente, asimismo, la falta de disposición en las intervenciones orales, por parte de los estudiantes, en forma voluntaria, genera la insuficiente participación en las experiencias de aprendizaje; la competencia se comunica se debe fortalecer y desarrollar, en gran medida, dentro de la etapa escolar, sin embargo, en las instituciones educativas esta capacidad es deficiente, debido al poco uso de estrategias, a la metodología del docente, cantidad de estudiantes por aula, el tiempo asignado, etc. todo esto se ve reflejado en las pocas intervenciones orales de los estudiantes y en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. En consecuencia, el presente trabajo de investigación se realiza por la existencia de dificultades en torno a la expresión oral y se pretende brindar una opción a la problemática planteada para el

mejor desenvolvimiento y mejor habilidad comunicativa con la aplicación de la estrategia propuesta. Por ello, se propone la aplicación de un mini taller de dramatización basado en el juego de roles como una alternativa para mejorar la realidad problemática; siendo, el ser humano, por su naturaleza un ser sociable, necesita estar en constante comunicación e interacción con su entorno, es por ello la importancia del desarrollo de sus habilidades comunicativas, a través, de la expresión oral.

A través, del juego de roles los estudiantes adquieren un papel protagónico, buscan adaptarse a las diversas situaciones que se les plantee, analizan y utilizan el criterio para adecuar los tonos, el volumen de voz, el tiempo, la postura, etc. Este método es muy didáctico, lo que resulta atrayente y placentero para el estudiante, pues se le ofrecerá un ambiente en el que se sienta cómodo y libre de expresar sus opiniones respecto a alguna situación planteada.

Desde el punto de vista teórico, la investigación pretende brindar información sobre la técnica del juego de roles y el impacto que tienen dentro del desarrollo de las habilidades comunicativas, específicamente de la expresión oral, conocimientos teóricos que permitirán a los futuros investigadores y docentes que pretenden buscar alternativas didácticas para mejorar y fortalecer la expresión oral, además de aclarar las dudas y facilitar su investigación para posteriormente contrastar los hallazgos encontrados.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación, desde el punto de vista práctico, propone un mini taller de dramatización basado en el juego de roles en los estudiantes de segundo de secundaria para mejorar la expresión oral. Para ello, se desarrolló 12 sesiones de aprendizaje con la finalidad de fortalecer las habilidades en la expresión oral, permitiendo que cada alumno participe activamente en el salón de clase y desarrolle criterios de acuerdo a situaciones que el docente proponga, mejore el volumen, entonación de su voz y, tenga coherencia y cohesión al argumentar sus ideas; asimismo, permitió que los alumnos se expresen con fluidez dejando de lado la timidez. El mini taller de dramatización basado en el juego de roles ayudó a desarrollar el aspecto socioemocional de los estudiantes permitiendo que sean capaces de opinar sobre temas coyunturales y mostraron su capacidad crítica y reflexiva. Por todo ello, el mini taller de juego de roles podrá ser aplicado en instituciones rurales, urbanas y periurbanas, ya que, con la voluntad del docente, se podrá llevar a cabo la estrategia, para desarrollar de manera didáctica sus sesiones de aprendizaje, no solo en el nivel secundario sino también, en el nivel inicial, primario o en la Educación Básica Alternativa fortaleciendo desde

los inicios la expresión oral.

Desde el punto de vista metodológico; la investigación contribuye con los docentes al ofrecer las 12 sesiones de aprendizaje para guiar y facilitar su aplicación en el aula o ser adaptadas de acuerdo a las necesidades y contexto que vive cada docente en el salón de clase. De igual manera, aporta en la recreación de un instrumento contextualizado a la realidad local, para la evaluación del estudiante en su desarrollo progresivo de expresión oral. Lo mencionado anteriormente no solo contribuye al docente encargado del Área de Comunicación, sino, también a los docentes de otras áreas que evalúen la expresión oral en las exposiciones que se desarrollan durante el año educativo.

1.6. Limitaciones de la investigación

Durante todo el proceso de la investigación se han experimentado ciertas circunstancias que han limitado el desarrollo de este trabajo, a continuación, se dará a conocer cuales fueron dichos aspectos:

- a. Limitaciones bibliográficas: En la región de Tacna se encontraron algunos estudios cuyas variables son juego de roles y expresión oral, sin embargo, la mayoría de estos estaban dirigidas a la enseñanza de una segunda lengua, en consecuencia, la cantidad de antecedentes locales que se tiene es reducida, otro factor que limitó esta investigación, en cuanto al punto bibliográfico, fue el no tener acceso a cierto tipo de información debido a investigaciones restringidas y no se pudieron conseguir en formato físico ni digital.
- b. Limitaciones de muestra: Dentro de la I.E. Enrique Paillardelle, se tenía planeado trabajar con los estudiantes del segundo grado de nivel secundario, contando con un grupo control y un grupo experimental, se había estimado la cantidad de estudiantes que participarían dentro de esta investigación, sin embargo, un pequeño porcentaje de la muestra no pudo participar por diversas razones, algunas de ellas fueron que los padres no quisieron firmar el consentimiento informado debido a que existía cierto temor en que este mini taller influyera de manera negativa en sus notas, en consecuencia, la muestra inicial se redujo.
- c. Limitaciones de tiempo: Debido a ciertos trámites necesarios para poder desarrollar la aplicación de esta tesis dentro de la institución educativa, el tiempo que se tenía

programado se redujo, sumándole a ello algunas actividades internas, como el día de la canción criolla o el feriado calendario, por lo que se tuvo que reorganizar la distribución del tiempo, tomando en cuenta que se aproximaban las vacaciones.

- d. Limitaciones sociales: La coyuntura del momento en el Perú era inestable debido a las crisis políticas que hasta ahora se siguen viviendo, el cierre del Congreso, la destitución del Presidente de nuestro país, la institución de una nueva mandataria ha generado que la población proteste, es por ello que las instituciones educativas con el fin de salvaguardar el bienestar de los estudiantes han optado por retomar las clases virtuales, en consecuencia la investigación se vio limitada. A pesar de las limitantes que se presentaron en el transcurso de la investigación, se han encontrado soluciones para poder culminar esta investigación de manera satisfactoria.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes

A continuación, se presentarán los antecedentes a nivel internacional en referencia a la temática principal: juego de roles y expresión oral.

En Colombia, Alvarez y Parra (2015) presentaron su tesis titulada “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa”. La finalidad del estudio fue fortalecer la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa, a través del desarrollo de Bio-clases. Se tomó como base la investigación acción y el método de investigación por el carácter de la medición, cualitativo, aplicándose en una muestra de 20 estudiantes en modalidad de pre y post test del grado octavo. Se concluyó que, en un contexto de interacción, fortalecer la expresión oral es una propuesta que responde a las necesidades que presentan los estudiantes. Así mismo, la prueba final para hallar la información de la aplicación de las bio-clases logró evidenciar una mejora en el aspecto kinestésico, paralingüístico, verbal y proxémico (antes el 63 % se encontraba en uso inadecuado, después de la aplicación se redujo a un 16 % incrementando el uso adecuado en 41 %). En ese sentido, la investigación expresa que con la interacción comunicativa en las bio-clases los estudiantes logran la mejora progresiva de fluidez, dominio de escenario, vocabulario, coherencia y discurso.

El anterior estudio, aporta, en el presente trabajo, a la presentación de la problemática a ser investigada, así mismo ofrece fuentes que aportan en la variable expresión oral. Por otro lado, en la investigación se pretende involucrar al docente en el proceso de logro en la expresión oral, mientras que el estudio a realizar no incluirá al docente en la aplicación de la estrategia, así mismo, no se hará uso del debate o del canto para fortalecer la oralidad ya que se trabajará con el juego de roles; por último, la aplicación será para estudiantes de nivel secundario en la localidad de Tacna.

En Ecuador, Yaguana (2017) realizaron la tesis titulada “Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general, unificado de la unidad educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, periodo 2016-2017”. El objetivo de la investigación fue analizar el uso de la técnica

didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés. El estudio se desarrolló bajo la modalidad de campo y bibliográfico de tipo descriptivo en 128 estudiantes de los primeros cursos “I” (40= 25 hombres y 15 mujeres), “J” (45= 23 hombres y 22 mujeres) y “K” (43= 20 hombres y 23 mujeres) del primer curso de bachillerato. Concluyendo que el juego de roles permite que la producción oral se desarrolle con mayor eficiencia y eficacia (Sí: 40 % y En parte: 35 %), también influye de manera significativa en la mejora de producción y comprensión oral en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Sí: 55 % y En partes: 5 %), por último, mejora la pronunciación y coherencia (Sí: 35 % y En partes: 50 %) de las frases en inglés. En consecuencia, se logra en mayor porcentaje que los estudiantes adquieran capacidades para la mejora de la expresión oral con la guía y retroalimentación del docente a cargo del área de inglés, esto es, se vincula al docente para promover el mejor resultado.

La investigación presentada constató que, al aplicarse el juego de roles en los estudiantes, se produce una mejora en la producción oral, así mismo ofrece un análisis en la literatura sobre las dos variables, juego de roles y expresión oral, y conceptos claves que aportan en la presente investigación. Por otro lado, el estudio de Yaguana y Vela difiere con el presente estudio porque no se realizará una entrevista adicional a los docentes para conocer si predispone y prepara al alumno para el juego de rol, ya que los encargados de aplicar directamente la estrategia serán los mismos que realizan el presente estudio, así mismo no se realizará la observación y descripción del juego de rol en la clase de inglés, por último, en la investigación no se trabajará con la población como muestra, por el contrario, se hará una selección a partir de un muestreo no probabilístico intencional con base a criterios de inclusión.

A continuación, se presentarán los siguientes antecedentes a nivel nacional cuyo estudio principal es la influencia del juego de roles en la expresión oral de los estudiantes.

En Puno, Campos y Quispe (2019) presentaron la tesis titulada “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 N°279 Villa Paxa” el cual tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral. En el estudio se empleó el método analítico y deductivo de tipo de investigación experimental aplicándose en una muestra conformada por 22 alumnos (8 niños y 14 niñas) de 5 años A en modalidad pre y post test. Las conclusiones muestran que hubo una mejora significativa de los

aspectos de la expresión oral en las niñas y niños al ejecutar la estrategia de los juegos de roles. También se acrecentó el aspecto lingüístico, ya que en el pre test (la mayoría se ubicaba en la escala de inicio con un 81,82 % luego de la aplicación de la estrategia el 81,82 % pasó a la escala de logró, esto es, mostraron desenvolverse y expresarse con fluidez y claridad) de igual forma hubo mejora en los aspectos no verbal, como el movimiento del cuerpo, el empleo de recursos gesticulares para expresarse sin miedo a sus emociones, el espacio y la voz, en el pre test (Inicio: 72,73 % Logro: 0 %) y en el post test incrementó (Inicio:0 % y Logro: 86,36 %), a su vez en aspectos sociolingüísticos en el pre test (Inicio:87,50 % y Logro 0 %) y post test (Inicio:0 % y Logro: 77,27 %) mostrando normas de cortesía como esperar su turno y respetar las opiniones de sus compañeros. En tal sentido, la investigación no solo mejoró en los alumnos en el aspecto de expresión oral, si no, también en el aspecto sociolingüístico enriqueciendo la formación de los niños, siendo capaces de comunicar sus ideas y respetarlas.

La investigación presentada contribuye en el aspecto teórico al ofrecer una literatura enriquecedora con respecto a la variable expresión oral y juego de roles, profundizando en ambos casos la expresión oral desde la infancia, así mismo, muestra un porcentaje extremo, pero no tan ajeno a la problemática de la localidad. Cabe resaltar que la tesis el juego de roles, como un recurso para la estimulación de la expresión oral, es aplicada en niños y niñas de 5 años de edad; sin embargo, a diferencia, el presente estudio no ejecutará las estrategias con estudiantes de 5 años del nivel inicial del mismo salón; por el contrario, en el estudio a realizar, se trabajará con un grupo control y experimental de nivel secundario, así mismo el tiempo para la aplicación de la estrategia no será de un año como el estudio presentado porque demandaría más tiempo para los alumnos. Por último, no se profundizará el aspecto sociolingüístico porque en el presente estudio se profundiza más la mejora de la expresión oral, teniendo en cuenta que los aspectos son verbales y no verbales.

En Amazonas, López y Morris (2016) presentaron la tesis titulada “Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre Neshuya- 2015”. El objetivo de la investigación fue determinar el efecto del juego de roles en la mejora de la expresión oral en estudiantes del quinto grado de la institución educativa N° 640443 Monte Alegre- Neshuya en el 2015. El estudio es de tipo aplicativo con nivel explicativo, método deductivo e inductivo con diseño cuasi experimental y se aplicó una muestra integrada por 46 estudiantes del 5to “A” (23 son experimental) y 5to “B” (23 control). Las conclusiones a las que llegó la investigación fueron que el juego de roles mejoró de manera

significativa la expresión oral. Además, se incrementó los recursos verbales en los estudiantes de los post tes del grupo experimental (Nivel alto: 78 %, nivel medio 22 %) a diferencia del pre test (Nivel alto: 31 %, nivel medio: 17 %). También se incrementó los recursos paraverbales en el post test (Nivel alto: 72 %, nivel medio: 22 %) y pre test (Nivel alto: 35 %, nivel medio: 13 %) y no verbales en post test (Nivel alto: 87 %, nivel medio: 13 %) distinto al pre test (Nivel alto 5 %, nivel medio: 4 %). En ese sentido, el trabajo de investigación expresa que el desenvolvimiento de la expresión oral en los estudiantes, mejoró gracias al empleo de juego de roles.

La investigación mencionada contribuye ampliamente a la literatura, porque aborda la variable Juego de roles y expresión oral, en profundidad presentando antecedentes valiosos para la investigación, de igual forma, evidencia en el pre test un gran porcentaje de estudiantes con deficiencia en la expresión oral, ello no es ajeno a la realidad que se presenta en la investigación. Por otro lado, a diferencia, el presente estudio no se aplicará en Amazonas, si no en Tacna, además, se ejecutará en estudiantes de 2do de secundaria más no se aplicará en estudiantes de 5to grado de primaria; así mismo, se presentará menos sesiones, pero con una duración mayor a 45min. para que el estudiante profundice y desarrolle con más tiempo el juego de roles para la mejora de la expresión oral.

En Piura, Garcia (2022) presentó la tesis titulada “El juego de roles para mejorarla expresión oral en los estudiantes de 2º grado de primaria de la institución educativa n° 20134, castilla - Piura, 2020”. El objetivo de la investigación fue determinar el nivel en que se encuentran los estudiantes al momento de expresarse oralmente.

Dentro de los antecedentes locales se encontraron estudios cuyas variables principales son el juego de roles y su influencia en la expresión oral de los estudiantes.

En Tacna, la tesis denominada “La técnica narración oral de anécdotas personales y el desarrollo de expresión oral” a cargo de Benito (2010) tuvo como objetivo general mejorar la expresión oral con la aplicación de la técnica narración oral de anécdotas personales. El estudio es de tipo aplicativo con diseño experimental en la modalidad de pre experimental aplicándose en una muestra conformada por 23 estudiantes del primer año de secundaria, sección “C”. Dicho estudio concluyó que la aplicación de la técnica de narración oral de anécdotas personales mejora el nivel de expresión oral. Así mismo, se notó el mejoramiento en el nivel de

pronunciación (Alto: 74 % y Medio: 22 %) a diferencia de antes (Alto: 22 % y Medio: 61 %) de igual manera hubo mejora en la entonación (el 65,22 % siempre emplea la entonación de las frases enunciativas, imperativas, interrogativas y exclamativas) mientras que (antes de la aplicación el 82,61 % se encontraba en nivel medio y bajo porque nunca o a veces realizaban la entonación). Por otro lado, el vocabulario (se incrementó en un nivel alto en 43 % a diferencia de antes con 17,4 % mientras que en el nivel bajo en el pre test hubo 39,1 % y posttest 13,0 %) Además, en la coherencia (el 52,2 % narra en orden los hechos de la anécdota y relacionados entre sí, mientras que antes solo el 8,7 % lo narraba de manera ordenada y relacionada, también el nivel bajo disminuyó en un 4,3 % a diferencia de antes 34,8 %). Esta es la aplicación de la técnica narración oral de anécdotas personales fue positiva para los estudiantes involucrados en la investigación.

La mencionada investigación realizada contribuye en el aspecto teórico con respecto a la variable expresión oral, porque presenta autores que enriquecen esa información, además, la problemática no es ajena a la que se observa en el presente estudio. Por otro lado, difiere con la investigación porque se aplicará al primer año de secundaria de la sección "C" y el estudio a realizar se ejecutará en alumnos de 2do año de secundaria, así mismo, no se aplicará la técnica narración oral de anécdotas personales, que consiste en narrar de forma oral las anécdotas, novelas o cuentos, si no se aplicará el juego de roles para que el estudiante se desenvuelva de manera corporal y oral; por último, en el presente estudio, no solo se tomará en cuenta la mejora de pronunciación, entonación, volumen de voz, ritmo, vocabulario y coherencia; también se abordará los recursos no verbales como gestos, mirada y desplazamiento.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *Juego de roles*

2.2.1.1. Definición

El juego de rol es una caracterización espontánea en la que los participantes asumen diversos papeles que deben interpretar de acuerdo a una situación previamente planteada. Respecto a ello Peñarrieta y Fayse (2006) afirman lo siguiente:

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 actores acerca de su misma realidad. (p. 4).

El juego es una capacidad innata del ser humano, esta manifestación se observa desde la infancia, pues en el infante despierta la necesidad de conocer e interactuar con su entorno, y el juego se convierte en el medio de aprendizaje y relación para con su entorno, Díaz y Martínez (1992) sostiene que dentro de esta actividad no existe ninguna convicción de por medio, simplemente se manifiesta de manera espontánea y natural, esta acción genera placer en el niño.

En cuanto a lo que refiere a la etapa escolar Cobo y Valdivia (2017) plantean que el juego de roles es un mecanismo que genera que los estudiantes adquieran la responsabilidad de asumir y representar roles en diferentes contextos y situaciones cotidianas o propias de su entorno educativo y/o profesional, manifiestan que es una estrategia didáctica que permite llevar la realidad al aula.

Los juegos de roles pueden formar cualquier conexión, se abordan diversos temas y la cantidad de participantes es ilimitada, es decir no existe una regla que especifique la cantidad de participantes en este. Cassany et al. (1994) afirman que es un proceso que involucra a dos o más personas representando una situación cotidiana.

2.2.1.2. Origen y evolución

Fernández et al. (2019) En una investigación denominada "*La gamificación en el ámbito educativo gestión medioambiental y TIC*" nos dicen que, a fines de la década de 1960, se desarrolló un nuevo concepto de juego en los Estados Unidos. En particular, William A. Gamson, quien ese entonces era profesor de sociología en Boston College, creó SimSoc (Sociedad Simulada) en 1966, un juego de simulación que fue aplicado en universidades y otros grupos con fines didácticos cuya finalidad era dar a conocer y/o enseñar las diferentes vertientes de la sociología, así como también ciencias políticas y ciencias sociales.

Posteriormente, en el año 1974, se lanzó Dungeons & Dragons, que se basaba en la estrategia de los juegos de guerra en donde se incorporaron elementos fantásticos. En este juego, las reglas no estaban establecidas de manera concreta; se basó únicamente en la interpretación, el diálogo, la imaginación y la emoción que transmiten las aventuras heroicas. A pesar de ello, sus autores, Gary Gygax y Dave Arneson, tuvieron que autoeditarse y autofinanciarse, esto

debido a que ninguna editorial creía que su producto tendría pegue comercial. Esta nueva y curiosa actividad se denominó "juego de roles", de la palabra francesa *rolle*, que significa "papel" en el sentido del personaje que será interpretado por un actor o participe de esta actividad.

En una sociedad constantemente evolutiva y cambiante la comunicación audiovisual ha ido ganando terreno, este nuevo tipo de juego está llegando a la cúspide del éxito, especialmente entre la población de jóvenes. Hoy en día, hay miles de juegos de rol diferentes en el mundo, escritos y traducidos en más de una docena de idiomas, la globalización y el avance constante de la tecnología ha permitido que muchos de estos se encuentren disponibles y de manera gratuita en la web o conocido popularmente como Internet.

2.2.1.3. Fundamentación pedagógica

Entre las teorías que sostienen la educación y las diferentes formas de aprendizaje, se ha podido identificar teorías que refuerzan al juego de roles como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de aprendizaje, en primera instancia tenemos al estudio de Vygotsky sobre la historia y el juego de los niños, esta se reconoce como un fenómeno psicológico y una función del desarrollo. En los juegos, los niños adquieren un sentido abstracto (significado) separado del mundo material, que es la característica más importante del desarrollo de las funciones mentales.

Uno de los ejemplos más famosos y atinados que plantea Vygotsky fue el del niño que quería montar a caballo, pero no podía. Si el niño aún no ha alcanzado la edad de los tres años es probable que tienda a llorar y frustrarse, sin embargo, la perspectiva y relación del niño con el mundo cambia cuando tiene alrededor de tres años; entonces, el juego es tal que la explicación es siempre la misma. Bajo la ilusión o imaginación, de esta manera, el niño puede satisfacer aquel deseo que en su momento no se dio por los diversos motivos. La imaginación es una forma nueva que no se encuentra en la mente del niño inmaduro, es decir a medida que el niño va creciendo, este va desbloqueando niveles y capacidades cognitivas nuevas, que le permitirán tener un mayor panorama en su formación y desarrollo, esta capacidad imaginativa está completamente ausente en los animales y representa la única forma de acción consciente en el hombre.

El niño anhela cabalgar sin embargo su condición se lo impide, así que agarró el palo y simuló balancearse y cabalgar: este es un cinturón "giratorio". "Las acciones según las reglas están determinadas por ideas, mas no por objetos. Es muy difícil para un niño sacar una idea (es decir, el significado de una palabra) de algo no establecido". El juego de una manera revolucionaria, logra que el niño tenga la capacidad de imaginar y darle un significado a algo tan simple como un palo, donde el palo, es decir, el objeto se convierte en el instrumento (un caballo) para satisfacer el deseo de este niño. Un proceso similar ocurre dentro del juego de roles, cuando el individuo debe interpretar un papel y para ello piensa en las características que este tiene y si en caso existe algún objeto que lo caracterice, por ejemplo si se quiere interpretar a un soldado, el individuo rápidamente piensa en aquello que es propio de un soldado, desde las conductas hasta los implementos que este usa, el individuo caerá en cuenta que un soldado siempre carga consigo un arma, al no poseer este objeto el individuo reemplazará al objeto real (un arma) por uno imaginario.

Otro aspecto, del juego discutido por Vigotsky, es el papel de las normas sociales que surgen, por ejemplo, cuando un niño juega a "la familia" y asume los papeles de varios miembros por los que está compuesta la familia. Vigotski propone el ejemplo de dos hermanas que juegan a ser hermanas. Jugando, descubrimos reglas de comportamiento preestablecidas que no se respetan en la vida cotidiana, sin embargo, es a través del juego de roles que asumen y van tomando conciencia de ello, se le podría llamar aprendizaje significativo.

Así es como los niños aprenden las normas sociales y lo que ahora llamamos autorregulación, autocontrol. Por ejemplo, cuando un niño o niña está al inicio de una carrera, puede que quiera adelantarse y partir antes para llegar a la meta, pero el conocimiento de las normas o reglas sociales del deporte y la voluntad de divertirse deberían disipar su entusiasmo inicial y, por lo que este solo saldrá cuando se dé la señal, a través de este ejemplo se observa como las reglas o normas del entorno influyen dentro del comportamiento del individuo.

En segunda instancia tenemos a la teoría del aprendizaje de Jean Piaget uno de los más conocidos psicólogos pertenecientes al enfoque constructivista, Piaget sostiene que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción que las personas desarrollan utilizando patrones que ya tienen preestablecidos y se construyen constantemente a base de las interacciones diarias que tienen en su entorno.

Por lo antes mencionado, Piaget plantea que el aprendizaje se da ante situaciones de cambio, esto quiere decir, que para poder aprender el individuo debe poder y saber adaptarse a las diversas situaciones que se les presente, para explicar esta dinámica de adaptación Piaget parte de dos puntos convergentes, como primer punto habla de la asimilación, a posteriori habla de la acomodación.

La influencia de Piaget en la psicología del aprendizaje se basa en la idea de que el pensamiento, el lenguaje, el juego y la cognición ocurren durante el proceso de desarrollo, por lo tanto, la primera tarea del docente es crear interés como una herramienta que comprenderá e influirá en el estudiante. Para definir la organización cognitiva preexistente del sujeto, Piaget introdujo el término esquema, que indica cómo se organizan ciertas ideas y se conectan con otras. Para este autor, el esquema es el proceso de pensar para interpretar la realidad; por lo tanto, es una importante fuente de conocimiento.

Una de las ideas fundamentales de la filosofía del aprendizaje de Piaget es la comprensión de la mente humana como un proceso del ciclo de vida. Piaget explica que una persona es un organismo vivo que se produce en un entorno que ya está dotado de una herencia biológica y genética que influye en el procesamiento de la información de otras personas. Las estructuras biológicas controlan lo que percibimos o podemos percibir, pero también nos ayudan a aprender y comprender.

La asimilación es la comprensión y el manejo de estímulos externos por parte del individuo en concordancia con los principios organizacionales modernos. De acuerdo con el principio de armonía, en este trabajo, los estímulos, ideas u objetos externos siempre se toman de un esquema mental ya existente del individuo, es decir este ya tiene un concepto preconcebido a esto dentro del campo pedagógico se le denomina como saberes previos.

En otras palabras, la asimilación proyecta experiencias a la luz de una "imagen mental" prefabricada. Por ejemplo, una persona con baja autoestima puede ser felicitada por un trabajo desarrollado, sin embargo, la percepción que este tenga de dicha acción será interpretada como un acto de lastima, se evidencia que la percepción del individuo está influenciada por factores como su autoestima.

Por otro lado, la adaptación significa cambiar la organización existente de acuerdo con

las demandas del entorno. Cuando nuevos estímulos interrumpen la cohesión interna del sistema, surgen compensaciones, estas son acciones que el individuo realiza en respuesta a los nuevos estímulos recibidos.

Los teóricos que refuerzan al juego de roles como estrategia de aprendizaje son desde el enfoque constructivista, tanto Vigotsky como Piaget coinciden en que el aprendizaje se da a través de experiencias vivenciales (Schunk, 2012). Es decir, el aprendizaje es una construcción basada en experiencias del entorno en el que se encuentra el individuo, el juego de roles busca que los estudiantes analicen y comprendan diversas situaciones y a través de la interpretación puedan generar su propio aprendizaje.

2.2.1.4. El juego de roles en la educación

El ser humano está en constante aprendizaje, es por ello que la educación es fundamental dentro de su formación, el hablar de educación no solo hace referencia a los conocimientos teóricos, sino también a las habilidades blandas, a los valores y especialmente en el caso de esta investigación a las habilidades comunicativas, durante años se han realizado propuestas que buscan mejorar la educación, es por ello que las nuevas formas de aprendizaje incluyen el juego como una herramienta de aprendizaje eficaz. Se trata de utilizar el entretenimiento para que los niños adquieran y retengan nuevos conocimientos (aprendizaje significativo).

Además, la idea existe desde hace muchos años y pretende acabar con los viejos métodos tradicionales, lo que significa centrarse solo en las memorias de diseño, la lectura y la copia. De hecho, es por eso que organizaciones como la ONU y UNICEF consideran que el trabajo en el aula es la mejor práctica para los docentes.

El juego de rol es un proceso de aprendizaje activo en el que se simula situaciones de la vida real. Los estudiantes pueden aprender conceptos críticos aplicándolos a situaciones en las que aplicarán esos conceptos.

El docente le da a cada estudiante información sobre las características de los personajes que se encuentran dentro de una determinada situación. En la obra, los estudiantes interactúan entre sí y comprenden las razones y pensamientos de los personajes para comprender sus objetivos, necesidades y roles.

2.2.1.4.1. Aportes del juego de roles en la educación

Según, Espeso (2016) la estrategia del juego de roles en la pedagogía ha sido, ampliamente, estudiado tanto en el aspecto científico así también como herramienta terapéutica, llegando a la conclusión de que el juego de roles ha tenido aportes significativos dentro del ámbito educativo, promoviendo el desarrollo de ciertas aptitudes, entre estas tenemos a:

- Promueven la creatividad y la imaginación:

La novela nos sumerge en un mundo comunicado únicamente por el texto, un juego de rol no contiene representaciones estrictamente establecidas, sino que depende de la capacidad imaginativa del participante, este puede hacer uso de imágenes y/o recursos que encuentre a su alrededor, sin embargo, tendrá más valor la imaginación del estudiante al momento de realizarla interpretación.

- Desarrolla la habilidad para tomar decisiones

En el desarrollo de esta actividad, cada participante debe tener una tarea diferente para elegir sus habilidades. No siempre se presentan estas opciones en la cotidianidad, sin embargo, ayudarán al participante a ser autónomo de cada una de sus decisiones y elecciones.

Con las opciones elegidas, se deben identificar los desafíos en la realización del trabajo. Puede parecer pequeño, pero puede ayudar a los estudiantes a pensar con claridad o reflexionar antes de actuar en la vida real.

- Responsabilidad

Esta actividad anima a los participantes a ser responsables y ser capaces de tomar decisiones positivas para ellos y para el grupo en su conjunto, fomentando así el aprendizaje colaborativo.

Los jugadores deben ser conscientes de que todo lo que suceda en una sesión de juego de roles dependerá de las decisiones que tomen durante la misma y tendrán que ver las consecuencias, positivas o negativas.

- Trabajo en equipo

El juego de roles ha sido estudiado extensamente por investigadores en diversos campos sociales. Esto enriqueció la colaboración y el trabajo en equipo entre los participantes que trabajaban en estos eventos y simplificó la planificación y programación.

El trabajo en equipo no solo tiene la finalidad de que los personajes trabajen en equipo, si no que los mismos participantes tengan la capacidad de organizarse.

2.2.1.5. El juego de roles en la comunicación oral

La comunicación oral es importante para el desarrollo del ser humano, más aún cuando este se encuentra atravesando la etapa escolar, es en este periodo en el que el estudiante desarrolla sus capacidades comunicativas junto a estas también se presentan dificultades, la timidez, el tono de voz, la gestualización, el uso excesivo de muletillas al hablar, el orden de

las ideas a expresar, son las principales deficiencias que se identifican en los estudiantes, es por ello que a través del juego de roles, los estudiantes asumen el reto de interpretar papeles o roles ajenos a los suyos, de esta manera el estudiante no solo desarrolla habilidades comunicativas sino que también fortalece valores como la empatía y la tolerancia, además de desarrollar su imaginación, mejorar su atención y fluidez al momento de argumentar, para que la actividad tenga éxito, el docente debe encargarse de crear un ambiente propicio en el que el estudiante se sienta cómodo.

Ariñez (2014) afirma que la comunicación oral utilizando esta técnica mejora significativamente muchos aspectos relacionados con el lenguaje como la claridad, la fluidez, la coherencia y la persuasividad.

2.2.1.6. Fases del juego de roles

Una fase es un período específico de tiempo, aunque este término es el más utilizado en nuestro idioma y en diferentes contextos, y en general, para explicar procesos de enorme complejidad y escala, es decir los cambios que se van produciendo en tiempos determinados.

Toda actividad consta de una estructura que permite que se desarrolle de manera

paulatina y secuencial, para el desarrollo del juego de roles, Xus (1992) considera las siguientes cuatro fases:

2.2.1.6.1. Motivación

Esta primera fase es una de las más importantes debido a que consiste en crear un ambiente cálido y seguro, en donde los estudiantes se sientan en confianza y dispuestos a participar activamente, es decir, de acuerdo a como se realice la motivación dependerá si la respuesta de los estudiantes es asertiva.

2.2.1.6.2. Preparación para la dramatización

En esta segunda fase el docente brindará los datos necesarios, indicará la escena, situación o contexto, en la que se desarrollará la representación, también indicará los personajes que participarán y algunas características de estos, posteriormente en docente animando a sus estudiantes pedirá voluntarios evitando así que el clima de confianza que ha creado en un principio se desmorone.

2.2.1.6.3. Dramatización

Durante la fase de dramatización el estudiante se verá obligado a emplear su criterio para representar el rol del personaje que se le designó, en su intento por acercarse lo más posible a la realidad se esforzará en encontrar argumentos que den credibilidad al personaje que está interpretando, basado en los conocimientos que este tiene acerca del rol que cumple el personaje designado, esto porque no hay un previo diálogo o un guion, el docente dará fin a la interpretación, cuando el estudiante haya demostrado características suficientes del personaje que se le pidió interpretar.

2.2.1.6.4. Debate

En esta cuarta y última fase, el docente junto con los estudiantes, realizarán un análisis, una valoración y reflexión sobre los diferentes elementos que se han apreciado al momento de la representación, las dificultades que se presentaron y cómo las solucionaron, también es importante que se realicen críticas constructivas que ayuden a mejorar la interpretación de los participantes.

Esta fase es importante, ya que a partir de ella el participante podrá notar aquellas falencias que tuvo al momento de ejecutar la representación, las críticas constructivas y/o recomendaciones servirán como punto de partida para que dicho participante pueda mejorar, por otro lado, el docente podrá notar los puntos débiles y buscará estrategias que le permitan trabajar en ello.

2.2.1.7. Elementos que integran el juego de roles.

Sevillano (2010) sostiene que al observar minuciosa y detenidamente el desarrollo de un juego de roles se pueden identificar cuatro elementos en mayor y menor medida de acuerdo al nivel que hayan alcanzado los participantes de dicho juego, estos elementos son los siguientes:

- a. **Los roles que asumen los niños:** Cuando a un niño le dan la responsabilidad de asumir un rol, este se comporta como si fuese otra persona, por lo general como si fuese un adulto, pero también puede actuar como un animal o como otro niño, cuyo nombre y funciones se atribuyen a lo que conoce de este, estas acciones las manifiesta verbal y gestualmente, es decir que el niño asume un rol y se comporta de acuerdo al conocimiento empírico que este tiene de lo que va a representar a continuación. por ejemplo:

A Pepito le piden interpretar el papel de un doctor, este inmediatamente recordará aquellos elementos característicos de un médico, ya sea la bata, el estetoscopio y cualquier otro elemento que a su criterio sea propio de un doctor, Pepito no solo manifiesta verbalmente que es un doctor, sino que también empieza a actuar como uno, le habla al enfermo, pregunta por sus síntomas, saca un diagnóstico, inyecta y da recetas a sus pacientes, todo esto en base al conocimiento que este tiene del doctor, el desempeño de Pepito en esta interpretación también depende de las experiencias que este haya tenido con los doctores ya sean positivas como negativas.

- b. **Las acciones mediante las cuales desempeñan roles:** De acuerdo a lo señalado por Villanueva (2021) para que el niño se desempeñe bien en el juego de roles, de acuerdo al personaje que vaya a interpretar, este debe seguir un constructo de normas establecidas por la sociedad, es decir el niño debe tener un conocimiento previo y de

acuerdo a lo que conoce y sabe interpretará el rol que se asigne.

El constructo social es determinante dentro de la interpretación, dentro de nuestra sociedad cada individuo cumple un rol diferente, de acuerdo a su formación moral y académica, debido a ciertas normas de conducta establecidas, el niño no puede sobrepasar límites en cuanto al comportamiento, el lenguaje y los gestos del personaje que interpreta.

- c. **Los objetos que utilizan sus acciones:** Los objetos que utilizan para representar el rol que han asumido, no necesariamente son los objetos reales, es decir estos pueden ser reemplazados por juguetes u objetos que estén al alcance con características similares, pero en menor escala, al momento de la interpretación estos objetos pasan a tener un significado de acuerdo a la situación que está representando el participante, por ejemplo:

Cuando a un participante se le pide interpretar el rol chef, lo primero que hace el participante es reconocer cuales son las características del personaje que interpreta, como la vestimenta el entorno y los materiales que usa, evidentemente no tiene ollas ni una cocina a su disposición, es por ello que se valdrá de todo lo que encuentre a su alrededor y les dará un valor significativo, en donde una carpeta puede convertirse en una cocina y una cartuchera en ollas, etc., eso dependerá únicamente del participante, además esta acción también ayuda a mejorar la capacidad de resolución de conflictos.

- d. **Las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego:** Hay situaciones en las que el objeto, que debe utilizar para la representación, no están presentes, en este caso el participante utilizará su imaginación y lo representará de manera simbólica, estos se proyectan en los gestos que hace o en los sonidos onomatopéyicos que emplea, en otras ocasiones el participante no necesita objetos de apoyo pues se puede valer de alguna parte del cuerpo, por ejemplo si le piden ser cocodrilo el participante tiende a utilizar los brazos para representar el hocico de este, según Villanueva (2021) de esta manera podemos percibir que:

El o los participantes han comprendido la esencia y el sentido de la actividad cuando estos se vuelven conscientes de que al momento de efectuar o realizar alguna acción dentro del juego de roles pueden reemplazar o asumir elementos reales y/o elementos imaginarios,

esto con el fin de mejorar y hacer que la representación sea más convincente.

2.2.1.8. Dimensiones del juego de roles

López y Morris (2016) plantean dos dimensiones para clasificar el juego de roles, estas son denominadas como: Planeado y espontáneo:

- a. **Planeado:** En esta dimensión el coordinador o encargado tiene los objetivos específicos previos, los roles definidos y la situación o contexto esquematizada y planeada, se espera que la actividad siga un curso consecutivo y continuo, es por ello que se estructuran los tiempos y se definen con precisión las actividades a realizar, si se realizaran grupos o no, de ser el caso, cuál será el número de integrantes, la estrategia que se utilizara, como se distribuyen los roles, dentro de esta dimensión todo está completamente planeado y estructurado.
- b. **Espontáneo:** A pesar de que esta dimensión sea menos estructurada, no quiere decir que la actividad está siendo completamente improvisada, es por tal motivo que el encargado o coordinador debe tener los objetivos claros para orientar a los participantes y de tal forma garantizar que estos puedan desempeñarse de la mejor manera posible, cumpliendo siempre con los objetivos de la actividad, según la convicción que se busca.

López y Morris (2021) señalan que las situaciones que se planteen en el juego de roles deben ser realistas para que los participantes puedan utilizar como herramienta a los sentimientos y emociones que estos conocen, de esta manera el participante estará metido en su rol y la actividad resultará más fructífera y efectiva, cumpliéndose así el objetivo planteado.

Las emociones y los sentimientos son fundamentales dentro de la interpretación, el participante no solo debe sentir, sino que también debe transmitir sentimientos, por ejemplo:

Si a un participante se le da el rol de una persona triste, lo que se espera de este es que pueda transmitir y causar un sentimiento de tristeza, el participante al conocer este sentimiento se familiarizará con mayor facilidad y le será más sencillo entender el rol que interpretará, en consecuencia, podrá transmitir el sentimiento, es por ello que como sugerencia los autores indican que las situaciones a interpretar deben tratar de ser realistas.

2.2.1.9. Ventajas de la aplicación del juego de roles

La finalidad de esta actividad es mejorar las diversas capacidades comunicativas de los participantes, es por ello que las ventajas que podemos encontrar en la aplicación del juego de roles según Parra (2003) son las siguientes:

- Examina y analiza diversas situaciones que representan conflictos en la vida cotidiana.
- Explora y desarrolla la capacidad de solución de conflictos, ya que se le presentaron varios inconvenientes que pondrán a prueba dicha capacidad.
- Aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes y comportamientos.
- Logra la identificación, al momento de interpretar el participante se mantendrá al margen de las normas de conducta de acuerdo al personaje que se le asignó.
- Desarrolla habilidades en la comunicación, ya que no solo se expresará, a través de palabras, sino que hará uso, también, de los recursos paraverbales.
- Puede brindar posibles soluciones a un problema sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores graves en la vida real.
- Puede ser utilizado para complementar el aprendizaje de teorías y conceptos, a esto se le conoce como aprendizaje significativo.
- Es una vía efectiva para el cambio de actitudes que pueden ser perjudiciales, promueve la empatía, el análisis y el criterio.
- En general, el juego es una parte importante del proceso de aprendizaje: cuando se trata de aprender, el hecho de que un individuo sepa algo bien pone ese conocimiento en práctica. El juego brinda acceso al conocimiento de manera significativa, ya que proporciona información importante que de otro modo se pasaría por alto.
- Cálculo mental, conocimiento de temas y nombres regionales, conocimiento de razonamiento y capacidad de observación.
- La importante contribución de estos juegos, al desarrollo del conocimiento, es el fenómeno de la lectura como una actividad divertida y de larga duración que promueve la formación de hábitos, que ayudan a superar muchos problemas como la mala comprensión lectora y la falta de motivación en la universidad.
- Otro aspecto que ayuda en el diseño de juegos es encontrar una variedad de expresiones: estos juegos producen grandes y nuevas palabras.
- Los juegos de acción también fomentan la naturaleza humana y la creatividad y piensan

lógica y lógicamente en aventuras, encontrando nuevos escenarios, problemas y conflictos y tratando de resolverlos.

2.2.2. *La expresión oral*

2.2.2.1. Definición

Cassany et al. (1994) aportan que la expresión oral es desarrollada en la educación infantil y va evolucionando de acuerdo a los conocimientos que adquieran en el colegio, así mismo, los docentes son los que dan el modelo normativo de la lengua, sin embargo, no lo hacen de forma adecuada porque muestran y enseñan un léxico alejado de la realidad del estudiante, siendo rígidos y alejados de un lenguaje coloquial. Es decir, el colegio debe ser elástico en relación a la expresión oral de los alumnos, para que los estudiantes sean capaces de expresarse de forma extensa dependiendo de la persona con la que realiza el acto comunicativo como los padres, docentes, amigos, familiares, desconocidos o al tocar temas de estudios, todo ello de forma coloquial o formal según sea necesario. Por su lado, Ramírez Martínez (2002) plantea que la expresión oral es el acto de escuchar al emisor e interpretar el código del mensaje, esto es comprender el ritmo de voz, los silencios después de expresar una frase nominal o verbal, la intensidad de voz, la velocidad con la que se comunica, la sonrisa, risa u otros signos acústicos con la finalidad de entender y expresar el mismo código comunicativo. Esto es, el lenguaje oral es usado por varios emisores y receptores, porque es una herramienta necesaria para socializar dentro o fuera de un determinado País. Por otro lado, en el transcurso del día se utiliza el lenguaje con la finalidad de expresar hechos reales, ideas, necesidades, problemas, deseos o sentimientos comunes entre dos o más personas, ello es acompañado de recursos complementarios como los gestos, la mirada, el tono de voz o la postura que aclaran más el mensaje. Además, es menester que el mensaje brindado por el emisor sea utilizado con el mismo código comunicativo del receptor, de esa forma ambos comprenderán su comunicación. De igual manera, Mostacero (2011) sostiene que el primer sistema comunicativo de las personas es la oralidad, ya que desde que uno ser humano nace utiliza un sistema comunicativo que lo diferencia de los animales. Este sistema, está integrado por tres planos, en primer lugar, el plano lingüístico o verbal, en segundo lugar, el plano paralingüístico y por último el plano semiótico-cultural. Así mismo, dentro de ellos se encuentran varios componentes como la decodificación semántica, los elementos paraverbales, la emisión sonora, la combinación sintagmática, entre otros. Lo mencionado, origina que las personas tengan una forma particular de hablar, esto es, la comunicación varía en dos a más

sujetos, porque utilizan diferentes recursos o elementos comunicativos que los identifica y diferencia. Por otro lado, Reyzábal (2012) sostiene que la expresión oral es el conjunto de acciones o comunicación que tiene el emisor y receptor al transmitir información. Así mismo, la información solo es comprendida si el codificador y encondificador interactúan con el mismo sistema de código, signos o señales por el contrario la eficiencia de la comunicación puede ser obstruida. En otro sentido, MINEDU (2016) sostiene que la expresión oral es la interacción que realizan uno o más interlocutores con la finalidad de tener una mejor comprensión y expresión de emociones e ideas. Así mismo, el proceso que realiza es de manera activa, porque construye el significado de diferentes textos orales, estos pueden ser de dos maneras, la primera presencial y la segunda virtual, donde los educandos participan de manera alterna como hablantes u oyentes. Por su parte, Álvarez (2017) plantea que la oralidad, constituye las funciones del lenguaje comunicativo, estas son: productiva y reproductiva. Así mismo, sostiene que el sujeto intercambia el diálogo, comprende enunciados y la emisión con el receptor. Estas se desarrollan de forma creativa en los niños a través de sus experiencias, su desarrollo eficaz facilita la expresión de forma escrita y lectora. Así mismo, Chuchuca (2018) postula que la comunicación oral es el acto de expresar fonológicamente, las ideas, pensamientos y sentimientos al receptor, por medio de palabras o elementos sonoros del habla matizando con sonidos que se pronuncian con unas distintas intensidades, lo mencionado es de acuerdo al mensaje del emisor que quiera codificar o transmitir en el acto comunicativo. Además, lo anterior es la comunicación más usada por parte de los seres humanos, porque se puede realizar en diversos contextos como el lugar, hogar, escuela, universidad, trabajo, la calle, etc. presentándose desde la infancia hasta la vejez. Santillán (2022) postula que la oralidad surge de acuerdo a las necesidades de las personas, por ello lo reflejan en los medios de comunicación, en un ambiente familiar, colegios y en diferentes canales que ayudan a la comunicación del emisor y receptor.

De acuerdo a los conceptos brindados por distintos autores, la definición que planteamos es que la expresión oral es la acción de expresar una idea con un mismo código, teniendo en cuenta el uso adecuado del léxico, coherencia, cohesión, fluidez, volumen y la intensidad de voz al expresar una frase y, acompañado de recursos no verbales como los gestos, ademanes, postura y visualización.

2.2.2.2. Expresión oral en el currículo Nacional de Educación Básica

El MINEDU (2016) sostiene que la expresión oral es la interacción que realizan uno o más interlocutores con la finalidad de tener una mejor comprensión y expresión de emociones e ideas. Así mismo, el proceso que realiza es de manera activa, porque construye el significado de diferentes textos orales, estos pueden ser de dos maneras, la primera presencial y la segunda virtual, donde los educandos participan de manera alterna como hablantes u oyentes.

2.2.2.2.1. Competencia

Existen diferentes conceptos en relación al término “Competencia”, por ello, es necesario establecer y reconocer definiciones conocidas hasta el momento.

MINEDU (2016) plantean que son un conjunto de capacidades que el ser humano por su facultad puede combinar, lo mencionado con el objetivo de lograr un determinado propósito en un contexto que se requiera, teniendo el comportamiento adecuado, pertinente y ético. Por otro lado, al lograr la competencia, el estudiante es capaz de tomar decisiones comprendiendo las dificultades que tiene que afrontar. Así mismo, Zuluaga (2008) manifiesta que las competencias desarrollan la inteligencia en los sujetos, ya que, abordan aspectos de empoderamiento al estudiante, como conductas participativas, explorativas y propositivas formando un camino hacia la humanización del salón de clase; estableciendo nuevas relaciones que son importantes para los procesos mentales. Por otro lado, Villa y Poblete (2004) manifiesta que las competencias se podrían relacionar con el conductismo, es decir, se enfoca en los comportamientos de las personas como una construcción observable para el ser humano. En la misma línea Maite (2005) manifiestan que las competencias son la forma de responder a una problemática, es decir, es el resultado de aptitudes como: prácticas y cognitivas; que al trabajarse de manera conjunta ayudan al funcionamiento de elementos comportamentales, sociales, conocimiento, actitudes, motivaciones y emociones. De igual forma, Perrenoud (2001) sostiene que las competencias son aptitudes que ayudan al individuo a enfrentarse y adaptarse a una realidad cambiante de manera más rápida, eficaz y creativa con ayuda de distintos saberes, valores, actitudes, recursos y razonamiento, todo ello, con la finalidad de encontrar soluciones exitosas en eventos problemáticos.

2.2.2.3. La importancia de la expresión oral

Ander y Aguilar (1985) plantean que la comunicación oral es importante, porque apoya al individuo a sobresalir cuando se dirige a un público o persona. Así mismo, genera que los individuos puedan procesar e intercambiar información, y ello es fundamental en la sociedad humana para vivir. Por su parte, Benito (2010) sostiene que el ser humano se comunica a partir de una necesidad y esa comunicación es llamada expresión oral, por ello, desde la antigüedad hasta la actualidad la comunicación oral ocupa un lugar importante en la sociedad siendo indispensable para comunicar ideas y emociones, interactuando en distintos campos de la vida que impulsan el crecimiento personal. Por ello, el desarrollo de la expresión oral y el fortalecimiento de este, es muy importante. Además, es una herramienta importante para que los alumnos se desenvuelvan con facilidad al integrarse en la sociedad. Así mismo, Huallpa (2017) plantea que es necesario que los docentes enseñen la comunicación oral en contextos informales y formales, desarrollar las propuestas de capacidades que ayuden en la mejora de una conversación, relato, debate, diálogo y demás formas para mejorar la expresión oral. Lo mencionado, ayudará a los estudiantes a tener las suficientes herramientas que los ayuden a interactuar en distintos campos, como los estudios superiores, ambiente laboral y la sociedad que requiere de jóvenes y adultos con una capacidad comunicativa óptima.

2.2.2.4. Dimensiones de la expresión oral

Muchas son las dimensiones que se utilizan para analizar la expresión oral. Por ello, idónea establecer las distintas características de las dimensiones.

Por ello, Campos y Quispe (2019) sostienen que las dimensiones para trabajar la expresión oral son el aspecto lingüístico, lenguaje no verbal y aspectos sociolingüísticos. Sin embargo, López y Morris (2015) manifiestan que las dimensiones que se deben de analizar son los recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales. Ambos tienen en común el análisis de los recursos no verbales. Sin embargo, el análisis establecido por López y Morris cuenta con mayor información.

Por ese motivo, la presente investigación tomará en cuenta las dimensiones de recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales.

2.2.2.4.1. Recursos verbales

Según el MINEDU (2016) menciona que es una práctica social donde un sujeto puede hacer uso de un lenguaje creativo y adecuado. Así mismo, puede instaurar una posición crítica que formará en el individuo su desarrollo personal e identidad. De igual manera, MINEDU (2015) sostiene que, los estudiantes tienen que expresarse oralmente de manera eficaz, esto es, alcanzar el efecto que el emisor espera comunicar al receptor (mensaje), para eso, es fundamental que el sujeto transmita con claridad sus ideas y sea fiel a sus pensamientos. Además, se tiene que acoplar el registro al auditorio o interlocutor utilizando los recursos apropiados en el contexto o situación que sea necesario.

a. Corrección del idioma

- **Expresión:** Según Fonseca et al. (2011) es la manifestación que realiza un sujeto acerca de algo relacionado a él, sin la necesidad de compartir intencionalmente el mensaje para provocar una respuesta del receptor. Por su parte, Chuchuca (2018) sostiene que es la acción de expresar un mensaje, pensamientos y sentimiento fonológicamente, mediante elementos sonoros del hablar, a los que reciben el mensaje. De igual manera, está compuesto de sonidos que son pronunciados por el sujeto con una diversa intensidad, esto es, de acuerdo al mensaje que pretende transmitir. Este tiempo comunicativo es utilizado de forma excesiva por las personas, porque se utiliza en varios contextos como en el trabajo, universidad, hogar o calles, así mismo, se hace uso de ellas desde la infancia hasta que el sujeto pasa a la vejez.
- **Dicción:** Álvarez y Parra (2015) plantea que es la correcta pronunciación que el emisor transmite a los oyentes, es decir, saber pronunciar de forma conveniente los sonidos que integran una frase, palabra u oración. Por otro lado, si no se cumple una adecuada dicción, se suprimen palabras, consonantes y se percibe muletillas, el emisor puede verse perjudicado, porque refleja inseguridad del tema e incrementa la falta de interés por lo que se pretendía comunicar.
- **Coherencia y Cohesión:** Según el MINEDU (2016), en el Currículo Nacional, sostiene que es la expresión de ideas que realizan los estudiantes tomando en cuenta el propósito y a quién va dirigido el mensaje, también, tomando en cuenta las reglas y modos de ser cortés, al igual que el contexto sociocultural en donde se ejecuta la comunicación. Además, manifiesta las ideas en correspondencia a un tema de forma lógica, hilando con recursos cohesivos, todo ello, para que lograr el sentido de lo expuesto.

- **Vocabulario:** Según el MINEDU (2013), en las Rutas del Aprendizaje, sostiene que el vocabulario es el empleo apropiado de las palabras que utiliza un sujeto, estas palabras varían de acuerdo a las exigencias o el lugar exacto en el que se encuentre un sujeto. Así mismo, los alumnos al incorporar a su vocabulario más palabras de diferentes áreas del conocimiento y hablar sobre temas nuevos genera que expresen textos orales de manera clara y con mensajes más elaborados.
 - **Fluidez:** Según Horche y Marco (2006) señalan que la fluidez es la capacidad que tiene el individuo de pronunciar un discurso teniendo en cuenta el ritmo y la ausencia de las interrupciones y, siendo capaz de utilizar estrategias que ayuden al mantenimiento del discurso cuando presente obstáculos que le impidan una correcta fluidez.
- b. **Sintáctico:** Guerrero (2013) menciona que son las alteraciones que se dan en una oración con respecto al orden natural, es decir, las palabras se pueden adherir, descartar o reemplazar en las oraciones, pero estas tienen que ser construidas de manera lógica y ordenadas sintácticamente, porque de esa manera será fácil su comprensión. Asimismo, una idea puede tener y expresarse con varios significados dependiendo del interés comunicativo que se pretende informar.
 - c. **Semántico:** Gómez (2021), sustenta que las lenguas tienen una organización conformada por unidades lingüísticas, es decir, existen reglas de combinación en las palabras, algunas, muchas veces, pueden integrarse a la oración y otras se pueden descomponer. En ese sentido, la oración está conformada por los sintagmas, y estos últimos conformados por palabras, que luego se transforman en morfemas.

2.2.2.4.2. Recursos paraverbales

MINEDU (2020), en aprendo a casa, sostiene que son aquellas que acompañan a la expresión lingüísticas, esto es, la variación de la voz al dar énfasis a algunas palabras y el ritmo o volumen que se utiliza al hablar, permitiendo al receptor u oyente comprender mejor la intención del emisor. Así mismo, Calsamiglia y Tusón (2001) plantean que en la frontera entre la palabra y el gesto aparecen dos elementos, el primero, la condición de voz y el segundo la vocalización, estos se originan con los mismos órganos del aparato fonador.

Jiménez (2018) plantea los siguientes recursos paraverbales.

- a. **Volumen:** Es la intensidad de la voz que utiliza una persona al momento de hablar.

A menudo, su empleo sirve para regular, colocar énfasis en una frase o conversación y por otro lado, para turbar el proceso comunicativo.

- b. **Tono:** Varía de acuerdo a la relación de las emociones o sentimientos y lo que se verbaliza, así mismo, su pronunciación se da a través de la tensión de las cuerdas vocales con un tono agudo o grave de acuerdo al mensaje que el emisor brinde.
- c. **Silencio y pausas:** El silencio son pequeños intervalos que se realizan en la comunicación verbal. En ocasiones para poder expresar un mensaje distinto es necesario no decir cosas. Así mismo, el silencio se puede interpretar positivamente o negativamente. Por el contrario, las pausas son paradas que se efectúan en la comunicación.

2.2.2.4.3. Recursos no verbales

Según el MINEDU (2020), sostiene que los recursos verbales están relacionados con la expresión corporal, esto es, movimientos de cabeza, gestos faciales, muecas, gestos corporales entre otros. Así mismo, (Kuhnke, 2007). menciona que en la comunicación no verbal se puede detectar sentimientos, pensamientos e intenciones que no se alcanzan a verbalizar. Esto es, identificar en el receptor la expresión facial, cómo se siente y los movimientos de su cuerpo indicando señales. Por su parte, Hernández (2014) sostiene que son todas las señales o señas que tienen relación con una situación comunicativa, como los gestos, movimientos corporales, la mirada, proximidad o cercanía, postura etc. que complementan la comunicación verbal. Además, está compuesto es una convención social estable. De igual manera, Muñoz y Pérez (2011) mencionan que es un proceso en donde se transmite una información con significados en torno a lo actitudinal, como los gestos, los movimientos, las señales, silencios, entre otros, de la misma manera, el individuo puede transmitir inconscientemente sus emociones, facilitando acercarse más a sus pensamientos.

Por último, Jimenez A. (2007) sostiene los siguientes recursos no verbales:

- a. **Gestos:** Los gestos son transmisores de información sobre un estado anímico o evalúan sobre algo o alguien, por ejemplo, analizan los movimientos del rostro, las piernas, los

brazos, ojos, manos, cabeza y el resto del cuerpo en conjunto. Además, la mayoría de las personas pueden reflejar información a través de las cejas, puesto que, ese gesto expresa distintas emociones.

Por otro lado, el gesto se adquiere por un aprendizaje influido por la sociedad, pero, el significado que se le otorgue varía de acuerdo al contexto en el que se encuentre el emisor y receptor.

- b. **Mirada:** La mirada es una señal, que indica, cuando una persona escucha atentamente a su receptor comunicativo, sin distraerse observando a otra persona, a menudo es complicado una conversación fluida sin el contacto visual.

De igual manera, si el emisor observa al receptor fijamente en un tiempo determinado, el que recibe el mensaje tomará esa señal como algo hostil, sobre todo cuando no se conoce a la persona con quien se realiza la comunicación. Empero, si la mirada es dirigida hacia abajo, esta puede verse como una señal de sumisión o inseguridad.

Existen tres tipos de miradas que se pueden distinguir:

- Mirada íntima: El cuerpo del interlocutor es observado por el emisor en dirección a arriba y abajo.
- Mirada social: El interlocutor es observado, por el emisor, por debajo de los ojos.
- Mirada laboral: Esto se da en un contexto laboral. El interlocutor es observado por el emisor a la misma altura del nivel de sus ojos.

a. **Desplazamiento**

- **Postura del cuerpo:** La postura son conductas que en la mayoría de veces son más estables, llegan a durar minutos o varias horas. Así mismo, al momento de realizar un estudio, se analiza, la manera de estar parados, cómo se sienta y la forma de caminar comunica el estado afectivo en un espacio determinado e intensidades emocionales. Por ejemplo, cuando el que envía el mensaje cruza los brazos, indica poca predisposición a hacer algo o indica que tiene frío. Así mismo, Según Padilla García (2007) Las posturas son actitudes estáticas que envían un mensaje activo o pasivo. Esto es, colocarse en jarras, indica que la persona tiene una tensión emocional provocadora o

indagadora. La postura rígida y hermética, señala a una persona incómoda o algo tensa. La postura en donde el hombro, brazos y tronco se encuentran relajado, indica una falta de preocupación o la comodidad.

- **Proxémica:** Es una disciplina encargada del estudio espacial y la distancia que guarda el codificador del mensaje y el decodificador del mensaje. Esta expresión, fue propuesta por un antropólogo de nombre Edward T. Hall, con la finalidad de analizar el espacio personal y el que nos rodea.

La distancia de dos personas depende de varios factores entre ellos, se hallan cuatro:

- El nivel de intimidad será próximo cuando la relación que tiene el codificador del mensaje con el decodificador del mensaje sea más íntima.
- El motivo del encuentro cuándo es más formal y está en contexto laboral, hace que la distancia del emisor y receptor se incremente a diferencia de una reunión entre amigos.
- La personalidad dependerá de la distancia que tenga el emisor hacia el receptor, esto es si es una persona introvertida o extrovertida la distancia varía.
- La edad dependerá de la distancia que tenga un joven, esto es, si el joven se encuentra entre sus pares la distancia será menor, pero si se encuentra conversando con personas mayores la distancia aumentará.

2.3. Definición de términos básicos

Juego de roles: El juego es una capacidad innata del ser humano, esta manifestación se observa desde la infancia, pues en el infante despierta la necesidad de conocer e interactuar con su entorno, y el juego se convierte en el medio de aprendizaje y relación para con su entorno. Diaz (1993) sostiene que dentro de esta actividad no existe ninguna convicción de por medio, simplemente se manifiesta de manera espontánea y natural, esta acción genera placer en el niño.

Planeado: Según Lopez y Morris (2016) en esta dimensión coordinador o encargado tiene los objetivos específicos previos, los roles definidos y la situación o contexto esquematizada y planeada

Espontáneo: Según Lopez y Morris (2016) esta dimensión no está sujeta a una

estructura, sin embargo, el encargado debe tener los objetivos claros.

Expresión oral: Baralo (2004) menciona que es una destreza que guarda sentido con tres elementos, primero el procesamiento, segundo la comprensión y por último la interpretación del mensaje que emite el emisor. Esto es, tanto el emisor como el receptor interactúan negociando los significados del mensaje.

Recursos verbales: Según Hernández (2014) los recursos verbales son la capacidad que tiene una persona en utilizar su voz para expresar sus sentimientos o pensamientos a través de palabras.

Recursos paraverbales: Calsamiglia y Tusón (2001) plantean que en la frontera entre la palabra y el gesto aparecen diversos elementos vocálicos, pero no lingüísticos, estos son la calidad de la voz y las vocalizaciones que se originan con los mismos órganos del aparato fonador.

Recursos no verbales: Jiménez (2018) sostiene que los recursos no verbales son un complemento de las palabras formado por la postura, los gestos y miradas que se utilizan las personas de manera consciente o inconsciente para expresar sus sentimientos y, en algunos casos, estados de ánimo.

Capítulo III

Metodología

3.1. Descripción de tipo, diseño y nivel de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación del presente trabajo es básica, Valderrama (2022) explica que este tipo de investigaciones también se le denominan, investigación pura o teórica, cuyo objetivo es enriquecer y obtener nuevos conocimientos, este tipo de investigación busca recolectar información con el fin de formular y posteriormente contrastar hipótesis.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño del presente proyecto es de índole experimental y modelo cuasiexperimental, debido a que se cuenta con un grupo control y un grupo experimental, se tomarán muestras separadas de pretest y posttest. Carrasco (2006) sostiene que este diseño de investigaciones tiene como peculiaridad la elección no aleatoria de los sujetos de muestra, tanto del grupo control como experimental, cabe resaltar que ambos grupos ya existen antes de llevar a cabo la investigación, es decir que tampoco hace falta formarlos o dividirlos, también sostiene que los diseños cuasiexperimentales son similares a los diseños experimentales, estos difieren porque tanto el grupo experimental como el grupo control, no son formados aleatoriamente.

En el siguiente esquema planteado por carrasco se muestra el diseño de esta investigación, en donde G1 y G2 representan al grupo 1 y 2 respectivamente.

G1 O1 X O2

G2 O3 – O4

3.1.3. Nivel de investigación

El nivel de esta investigación es explicativo experimental, Hernández y Baptista (2014) sostiene que la intención de este nivel es ir más allá de la descripción, esto se refiere a que busca explicar y establecer los acontecimientos o fenómenos sobre los cuales se están estudiando.

3.2. Operacionalización de las variables

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición y rangos
Variable independiente: Juego de roles	<p>a) Conceptual El juego de roles es una estrategia didáctica que permite que los estudiantes adquieran la responsabilidad de asumir y representar roles en diferentes contextos y situaciones cotidianas o propias del entorno académico o profesional, manifiestan que es una forma de llevar la realidad al aula. (Cobo & Valdivia, 2017b)</p> <p>b) Operacional Para evaluar el juego de roles, se trabajará con dos dimensiones: Planeado y espontáneo, estas dimensiones serán evaluadas con una lista de cotejo que consta de ocho ítems o indicadores</p>	<p>Planeado</p> <p>Espontáneo</p>	<p>Expresión de ideas El tono de voz Empleo de gestos y ademanes Respetar las participaciones Realización de la presentación de un producto Muestra empatía con sus compañeros del salón Uso de una correcta dicción</p>		no aplica
Variable dependiente: expresión oral	<p>a) Conceptual La Expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con persuasión, fluidez, claridad y coherencia, empleando los recursos verbales y no verbales de forma pertinente. (Flores, 2004)</p> <p>b) Operacional Para evaluar la expresión oral utilizará 3 dimensiones: recursos verbales, nivel de expresión, sintáctico y semántico; recursos paraverbales, el nivel de volumen de voz, silencios y pausas; recursos no verbales, gesto, mirada y desplazamiento. Estas dimensiones se medirán con la aplicación de una lista de cotejo que consta de 9 ítems</p>	<p>Recursos verbales</p> <p>Recursos paraverbales</p> <p>Recursos no verbales</p>	<p>Demuestra y transmite sus emociones dentro de una representación Expresión Sintáctico Semántico Volumen y tono de voz Silencio y pausas Gesto Mirada Desplazamiento</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>	<p>Escala Si: 1 No:0</p> <p>Rango Alto: 7-9 Medio: 4-6 Bajo: 0-3</p>

3.2.1. Unidad de análisis

Hernández y Baptista (2014) sostiene que la unidad de análisis es aquella que indica quienes serán los sujetos o la muestra de la investigación, tomando en cuenta ello, la unidad de análisis de la presente investigación son los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la I.E. Enrique Paillardelle

3.2.2. Población

Siendo el conjunto total de individuos en que se basa la presente investigación, la población, de carácter finito, está constituida por 156 estudiantes segundo grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle de Tacna matriculados en el año 2022, que están repartidos en dos secciones: “A, B, C, D, E, F”, como se muestra a continuación.

Tabla 1

Distribución de la población por secciones

Sección	Estudiantes
A	26
B	26
C	27
D	27
E	26
F	24
Total	156

Nota. Elaboración propia.

3.2.3. Muestra

Hernández y Baptista (2014) afirma que la muestra es un subconjunto de la población, es decir es un grupo determinado de la población con el cual se trabajara la investigación, tomando en cuenta ello, para aplicar el juego de roles se seleccionó a un grupo de 38 alumnos del segundo año de secundaria de los cuales 22 estudiantes pertenecen a la sección “C” (Experimental) mientras que 16 estudiantes son de la sección “E” (Control).

Tabla 2*Sexo de la muestra del grupo control y experimental*

Estudiantes	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
Control	8	8	16
Experimental	8	14	22
Total	16	22	38

Nota. Elaboración propia.**Criterios de inclusión**

La selección de muestra se realizó a partir de un muestreo no probabilístico intencional, utilizando un muestreo intencional, esto es, basado en criterios de inclusión. Dichos criterios, para los alumnos son:

- Estudiantes del Sector Público ubicados en el Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa.
- Estudiantes matriculados en la I.E. Enrique Paillardelle.
- Alumnos de ciclo VI ciclo de E.B.R.
- Estudiantes que pertenecen al 2do grado de nivel secundario.
- Estudiantes del segundo año de secundaria con cantidad mayor a 25 alumnos
- Las primeras secciones de alumnos con cantidades similares.

3.4. Técnicas de recolección de datos**3.4.1. Técnica**

Para medir la mejora de la expresión oral, después de la intervención del juego de roles, se hará uso de la **técnica de observación**, porque la presente investigación observará el desenvolvimiento escénico de los estudiantes al realizar las sesiones, de igual manera se visualizará su participación antes (pre test) y después (post test) de aplicar la técnica del juego de roles, para ello, Hernández y Baptista (2014) nos dice que esta técnica es recomendable para las evaluaciones simples.

3.4.2. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis del presente proyecto, se utilizaron diversos

programas, debido a que implica el ordenamiento, procesamiento, presentación e interpretación de los resultados; para procesar la información se utilizará el programa Excel (2016), y se utilizaron tablas y gráficos de barras y el spss versión 26 para la muestra de datos.

En cuanto a la interpretación se emplearon técnicas descriptivas como los porcentajes y frecuencias, así también se utilizó la estadística inferencial, para ello se aplicará la U de Mann Whitney, con el objetivo de comprobar el impacto que tiene la variable independiente sobre la variable dependiente, una vez realizadas los correspondientes contrastes de los resultados del pre test - pos test, se compararán las medias y las varianzas tanto del grupo experimental, como del grupo control en los diferentes momentos.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis estadístico descriptivo

El análisis descriptivo se presenta luego de haber realizado la recolección de datos de la variable dependiente expresión oral, se analizaron los ítems, las tres dimensiones: recursos verbales, recursos para verbales y recursos no verbales, posterior a ello se muestran los resultados generales tanto del pre y post test.

El análisis descriptivo se organizó de la siguiente manera:

Ítems:

- Ítems 1, expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral en recursos verbales (pre test).
- Ítems 2, ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos, en la escenificación, en los recursos verbales (pre test).
- Ítems 3, adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo) en los recursos verbales (pre test).
- Ítems 4, domina la intensidad de su voz al hablar en los recursos paraverbales (pre test).
- Ítems 5, expresa sus palabras con firmeza, utilizando un tono de voz adecuado, en los recursos paraverbales (pre test),
- Ítems 6, respeta la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno en los recursos paraverbales (pre test).
- Ítems 7, demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje en los recursos no verbales (pre test).Ítems 8, mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público en los recursos no verbales (pre test).
- Ítems 9, utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación en los recursos no verbales (pre test).

Dimensiones

- Nivel de recursos verbales en la expresión oral (pretest).

- Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (Pre test).
- Niveles de recursos no verbales en la expresión oral (pre test).
- Nivele de recursos verbales en la expresión oral (post test).
- Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (post test).
- Nivel de recursos no verbales en la expresión oral (post test).
- Nivel total de expresión oral (pre test).
- Nivel total de expresión oral (post test).

4.1.1. Análisis de resultados por ítems pre y post test

Tabla 3

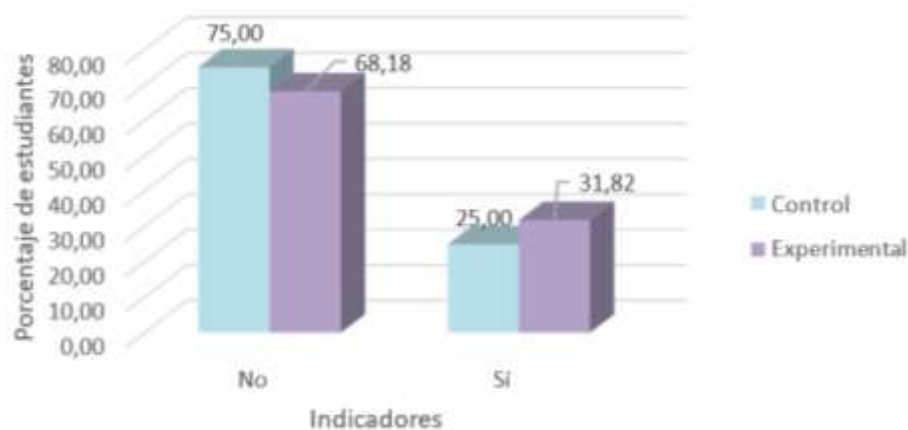
Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (pre test)

Indicador 1	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	12	75,00	15	68,18
Sí	4	25,00	7	31,82
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y figura 1, se evidencia que tres cuartos (75 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador, mientras que un cuarto (25 %), del mismo grupo, sí logró alcanzar los estándares. Por otro lado, en el grupo experimental más de la mitad (68,18 %) no lograron cumplir con el indicador, sin embargo, más de un cuarto (31,82 %) de estudiantes de dicho grupo sí logró cumplir con lo estandarizado.

A partir del análisis presentado, se puede asegurar que los sujetos de la muestra del grupo control, en su mayoría no expresan sus ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las conversaciones del lenguaje oral, de igual manera ocurre con los sujetos de la muestra del grupo experimental.

Tabla 4

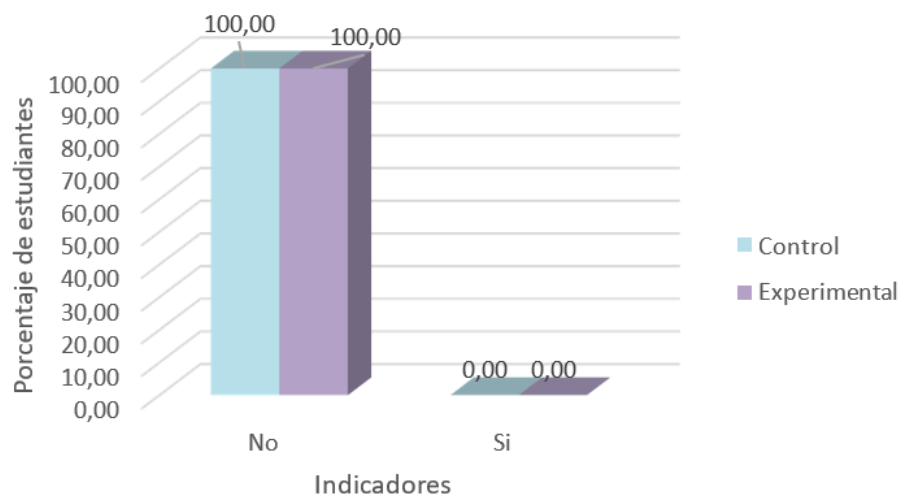
Ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación. (pre test)

Indicador 2	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	16	100,00	22	100,00
Si	0	0,00	0	0,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 4 y figura 2 se evidencia que la totalidad (100 %) de sujetos de la muestra, tanto del grupo control como el grupo experimental, no se desempeñaron de la forma adecuada y estandarizada.

A partir del análisis realizado, se puede asegurar el siguiente diagnóstico, tanto los sujetos de la muestra del grupo control como del grupo experimental, no logran ordenar sus ideas y expresarlas con facilidad haciendo uso de nuevos términos.

Tabla 5

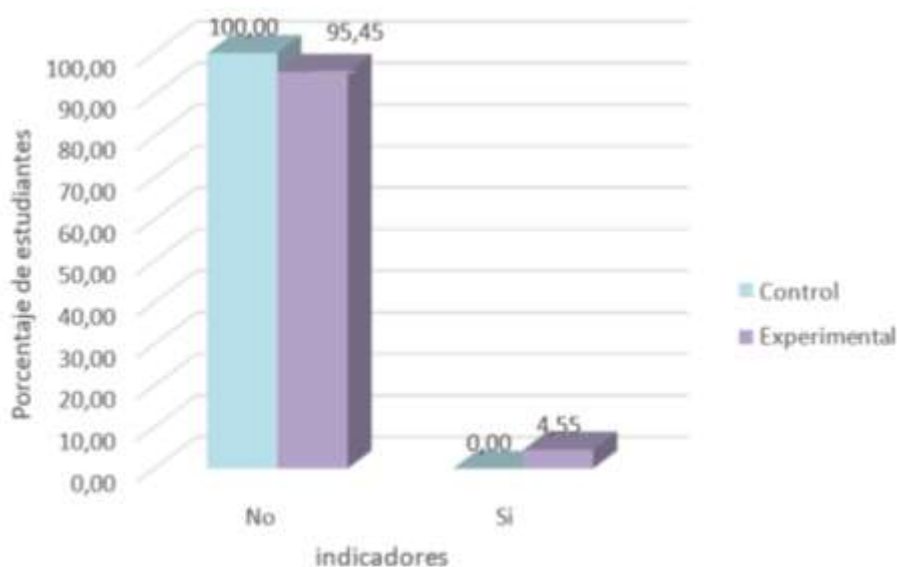
Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (pre test)

Indicador 3	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	16	100,00	21	95,45
Si	0	0,00	1	4,55
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y figura 3, se evidencia que la totalidad (100 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador. Por otro lado, en el grupo experimental casi en su totalidad (95,45 %), mientras que el (4,55 %) de estudiantes de dicho grupo sí logro cumplir con lo estandarizado.

A partir del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de lamuestra del grupo control, en su totalidad, no logran adecuar de manera eficaz los textos orales a situaciones comunicativas; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, unamínima cantidad logro lo establecido, sin embargo, la mayoría de dichos sujetos no logró cumplir con lo establecido.

Tabla 6

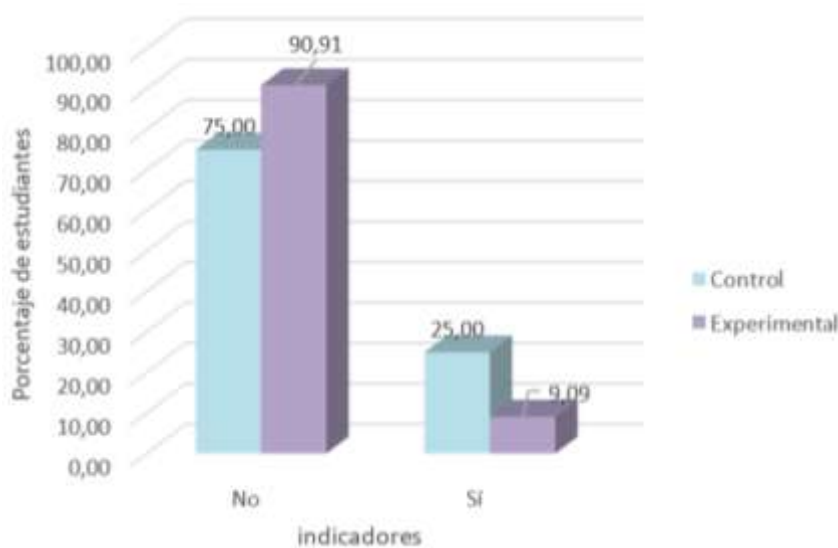
Domina la intensidad de su voz al hablar. (pre test)

Indicador 4	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	12	75,00	20	90,91
Sí	4	25,00	2	9,09
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Domina la intensidad de su voz al hablar. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y figura 4, se evidencia que tres cuartos (75,00 %), de la muestra del grupocontrol, no lograron cumplir lo establecido por el indicador y la cuarta parte (25,00 %), de dichogrup, sí logro alcanzar lo establecido; en cuanto al grupo experimental, casi en su totalidad (90,91 %) no lograron alcanzar el estándar establecido, mientras que menos de la cuarta parte (9,09 %) de estudiantes de dicho grupo, sí logro cumplir con lo estandarizado.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre testlos sujetos de la muestra del grupo control, en su totalidad, no logran adecuar, de manera eficaz, los textos orales a situaciones comunicativas; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, una mínima cantidad logró lo establecido, sin embargo, la mayoría de dichos sujetos no logró cumplir con lo establecido.

Tabla 7

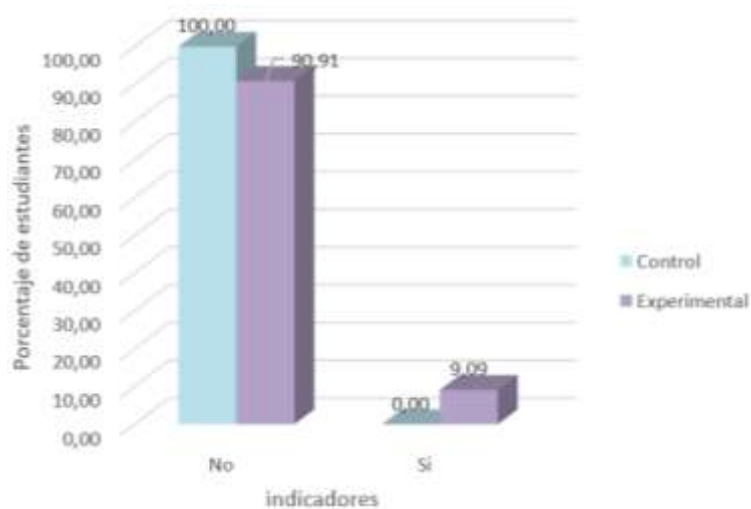
Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado. (pre test)

Indicador 5	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	16	100,00	20	90,91
Si	0	0,00	2	9,09
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y figura 5, se evidencia que la totalidad (100 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador; en cuanto al grupo experimental casi en su totalidad (90,91 %), no lograron alcanzar el estándar establecido mientras que menosde la cuarta parte (9,09 %) de estudiantes, de dicho grupo, sí logró cumplir con lo estandarizado.

A partir del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de la muestra del grupo control, en su totalidad, no logran expresar sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, una mínima cantidad logró lo establecido, sin embargo, la mayoría de dichos sujetos no logró cumplir con lo establecido.

Tabla 8

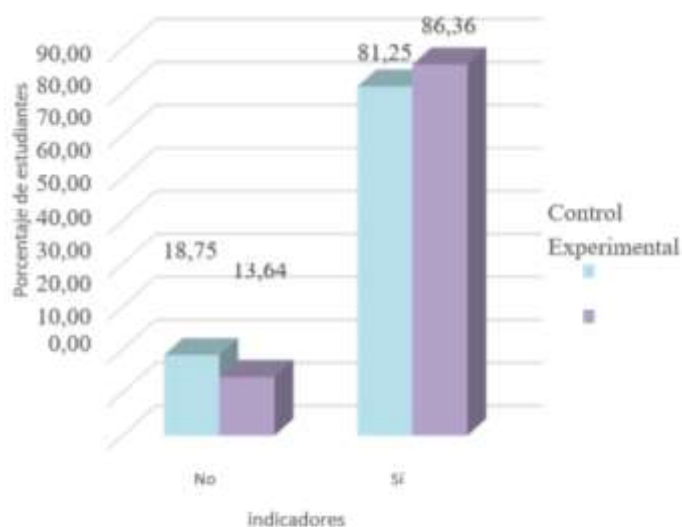
Respeta la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno. (pre test)

Indicador 6	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	3	18,75	3	13,64
Sí	13	81,25	19	86,36
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 6

Respeta la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 8 y figura 6, se evidencia que menos de un cuarto (18,75 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador, mientras que más de tres cuartos (81,25 %), de dicha muestra, sí logró alcanzar el estándar establecido; en cuanto al grupo experimental, de igual modo, menos de un cuarto (18,64 %), no lograron alcanzar el estándar establecido, mientras que más de las tres cuartas partes (86,36 %), de estudiantes de dicho grupo, sí logró cumplir con lo estandarizado.

A partir del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de la muestra del grupo control, en su mayoría lograron respetar la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno, en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental una mínima cantidad no logró lo establecido, sin embargo, la mayoría de dichos sujetos logró cumplir con lo establecido.

Tabla 9

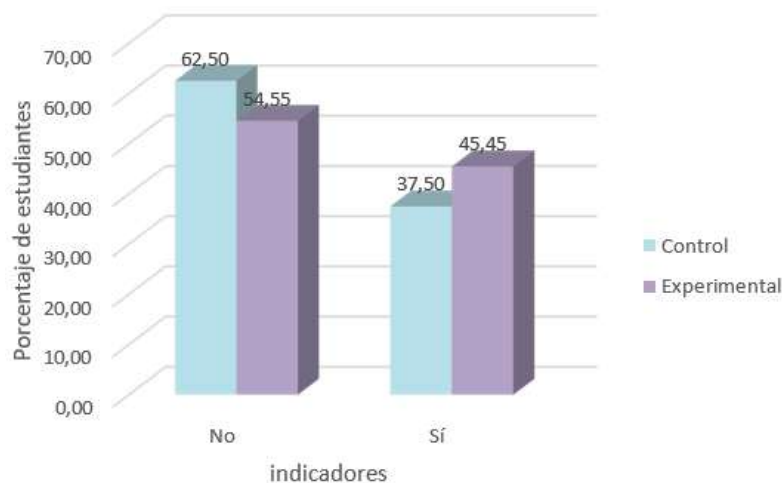
Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje. (pre test)

Indicador 7	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	10	62,50	12	54,55
Sí	6	37,50	10	45,45
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 9 y figura 7, se evidencia que más de la mitad (65,50 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador y, más de la cuarta parte (37,50 %) , de dicho grupo, sí logró alcanzar lo establecido; en cuanto al grupo experimental, poco más de la mitad (54,55 %), no lograron alcanzar el estándar establecido, mientras que menos de la mitad (45,45 %) de estudiantes, de dicho grupo, sí logró cumplir con lo estandarizado.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de la muestra del grupo control, más de la mitad no logran demostrar expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, poco menos de la mitad, logró alcanzar lo establecido, sin embargo, más de la mitad de dichos sujetos no logró cumplir con lo establecido.

Tabla 10

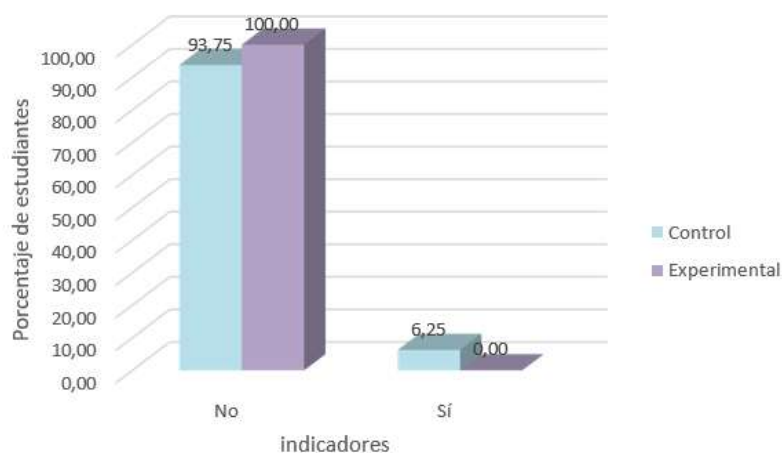
Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público. (pre test)

Indicador 8	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	15	93,75	22	100,00
Sí	1	6,25	0	0,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 10 y figura 8, se evidencia que casi en la totalidad (93,75 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador, mientras que menos de la cuarta parte (9,09 %) de estudiantes de dicho grupo, sí logró cumplir con lo estandarizado; en cuanto a la muestra del grupo experimental, la totalidad (100 %) de estudiantes no lograron alcanzar el estándar establecido.

A partir del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de la muestra del grupo control, en su mayoría, no logra mantener una mirada firme que transmita confianza y seguridad con el público; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, la totalidad de estudiantes, no logró alcanzar el estándar establecido.

Tabla 11

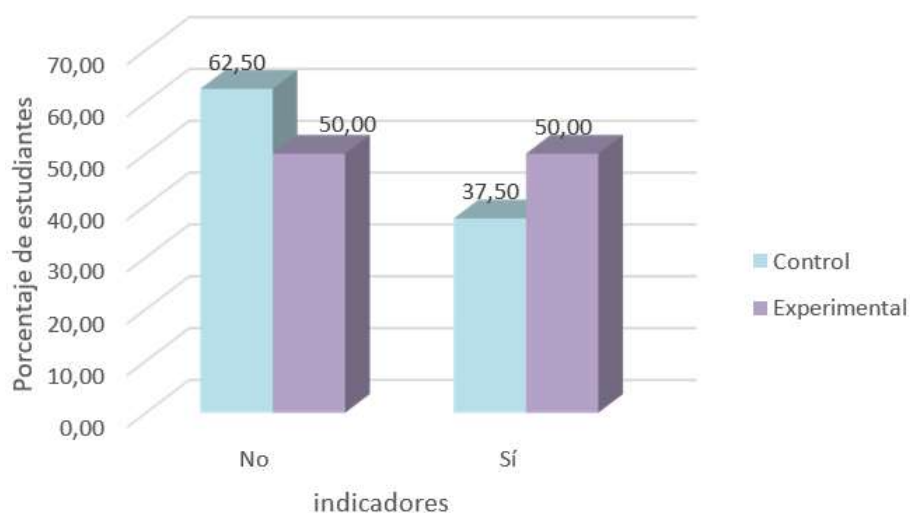
Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación. (pre test)

Indicador 9	Control		Experimental	
	N	%	n	%
No	10	62,50	11	50,00
Sí	6	37,50	11	50,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación. (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 11 y figura 9, se evidencia que más de la mitad (65,50 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador y, más de la cuarta parte (37,50 %) de dicho grupo, sí logró alcanzar lo establecido; en cuanto al grupo experimental, poco más de la mitad (54,55 %) no lograron alcanzar el estándar establecido, mientras que menos de la mitad (45,45 %), de estudiantes de dicho grupo, sí logró cumplir con lo estandarizado.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el pre test los sujetos de la muestra del grupo control, más de la mitad no utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación, en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental poco menos de la mitad logró alcanzar lo establecido, sin embargo, más de la mitad de dichos sujetos no logro cumplir con lo establecido.

Tabla 12

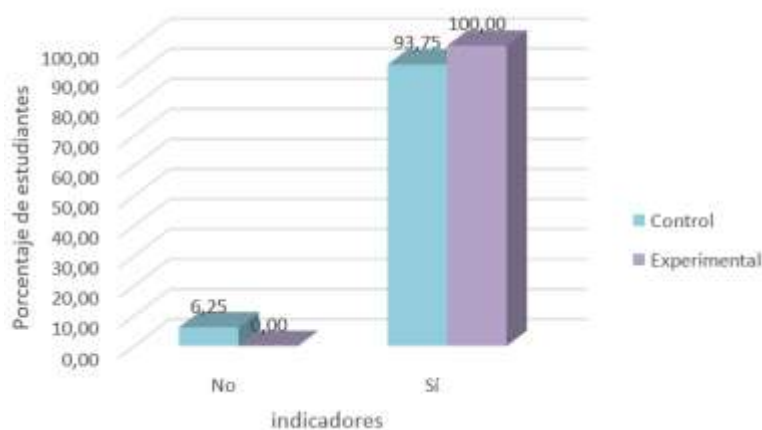
Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (post test)

Indicador 1	Control		Experimental	
	N	%	n	%
No	1	6,25	0	0,00
Sí	15	93,75	22	100,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral. (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 12 y figura 10, se evidencia que menos de un cuarto (6,25 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador y casi la totalidad (93,75 %) de dicho grupo, sí logró alcanzar lo establecido; en cuanto al grupo experimental, la totalidad (100 %) de estudiantes logró alcanzar el estándar establecido.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el post test los sujetos de la muestra del grupo control, casi en su totalidad, logran expresar ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral, en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, en totalidad lograron alcanzar y cumplir el estándar establecido, evidenciando que si hubo un avance significativo en cuento a este ítem.

Tabla 13

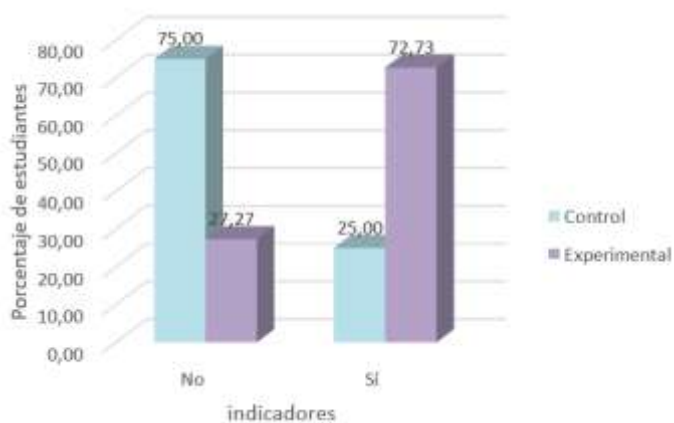
Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)

Indicador 2	Control		Experimental	
	N	%	n	%
No	12	75,00	6	27,27
Sí	4	25,00	16	72,73
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 11

Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (Utilizando referente como sinónimo)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 13 y figura 11, se evidencia que tres cuartos (75,00 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador y un cuarto (25,00 %) de dicho grupo, sí logró alcanzar lo establecido; en cuanto al grupo experimental, poco más de un cuarto (27,27 %) de estudiantes no logró alcanzar el estándar establecido, mientras que poco menos de tres cuartos (72,73 %) de estudiantes, del ya mencionado grupo, sí lograron alcanzar el estándar establecido.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el post test los sujetos de la muestra del grupo control, en gran mayoría, no logran en su totalidad expresar ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral; en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, en totalidad, lograron alcanzar y cumplir el estándar establecido, evidenciando que si hubo un avance significativo en cuanto a este ítem.

Tabla 14

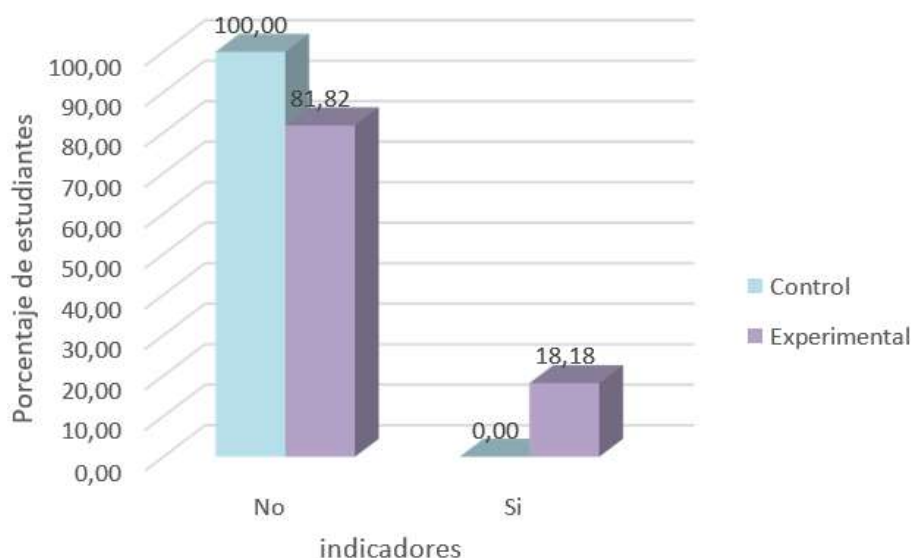
Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)

Indicador 3	Control		Experimental	
	N	%	n	%
No	16	100,00	18	81,82
Sí	0	0,00	4	18,18
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 12

Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). (post test)



Nota. Elaboración propia.

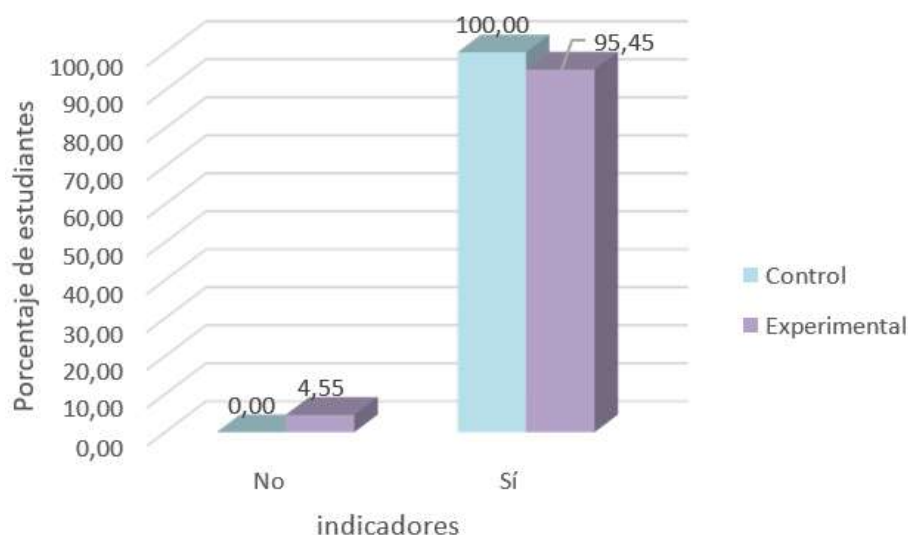
Análisis e interpretación

En la tabla 14 y figura 12, se evidencia que la totalidad (100 %) de la muestra del grupo control, no lograron cumplir lo establecido por el indicador; en cuanto al grupo experimental, poco más tres cuartos (81,82 %) de estudiantes no logró alcanzar el estándar establecido, mientras que poco menos de un cuarto (18,18 %) de estudiantes, del ya mencionado grupo, sí lograron alcanzar el estándar establecido.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el post test los sujetos de la muestra del grupo control, en su totalidad, no logran adecuar eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo), en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, a comparación del pre test, se evidencia que hubo una mejora ya que el porcentaje aumento.

Tabla 15*Domina la intensidad de su voz al hablar en los recursos paraverbales (post test)*

Indicador 4	Control		Experimental	
	N	%	n	%
No	0	0,00	1	4,55
Sí	16	100,00	21	95,45
Total	0	0,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.**Figura 13***Domina la intensidad de su voz al hablar en los recursos paraverbales (post test)**Nota.* Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 15 y figura 13, se evidencia que la totalidad (100 %) de la muestra del grupocontrol lograron cumplir lo establecido por el indicador; en cuanto al grupo experimental menosde un quinto (4,55 %) de estudiantes, no logró alcanzar el estándar establecido, mientras que casi la totalidad (95,45 %) de estudiantes, del ya mencionado grupo, sí lograron alcanzar el estándar establecido.

A continuación, partiendo del análisis presentado, se puede interpretar que en el post test los sujetos de la muestra del grupo control, en su totalidad, lograron el dominio de la intensidad de su voz al hablar, en cuanto a los sujetos de la muestra del grupo experimental, a comparación del pre test, se evidencia que hubo una gran mejora ya que casi todos los

estudiantes cumplieron que el ya mencionado ítem.

Tabla 16

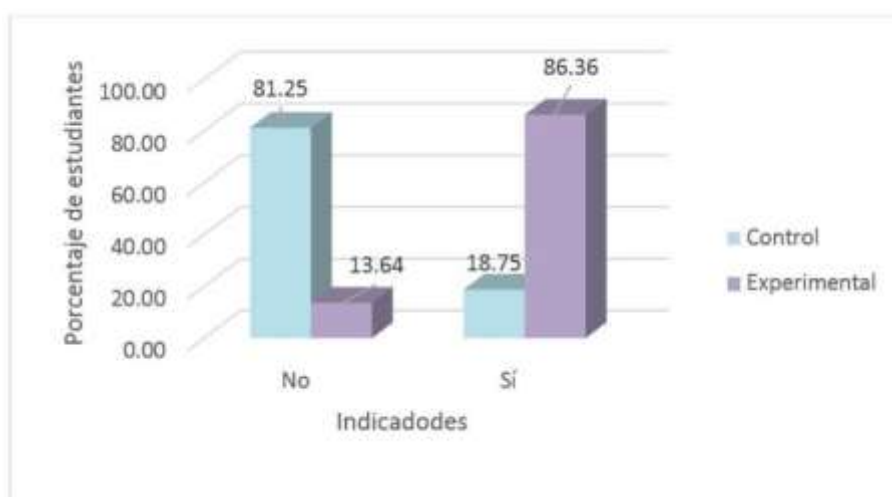
Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado en los recursos paraverbales (post test)

Indicador 5	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	13	81,25	3	13,64
Sí	3	18,75	19	86,36
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 14

Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado en los recursos paraverbales (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 16 y figura 14 se evidencia que más de la mitad (81,25 %) de la muestra del grupo control, no se desarrolló de forma esperada y después un poco menos de la quinta parte (18,75 %), sí logró desarrollarse de forma eficiente. Por otro lado, en el grupo experimental, menos de la sexta parte (13,64 %) no lograron tener un desarrollo óptimo, sin embargo, después de aplicar la estrategia juego de roles un poco más del 80 %, sí logró desarrollarse según lo esperado (86,36 %).

A partir del análisis, hay certeza que los sujetos de la muestra del grupo control, en su mayoría, no expresan sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado, a diferencia de la muestra del grupo experimental, quienes en su mayoría sí expresan sus palabras con firmeza.

Tabla 17

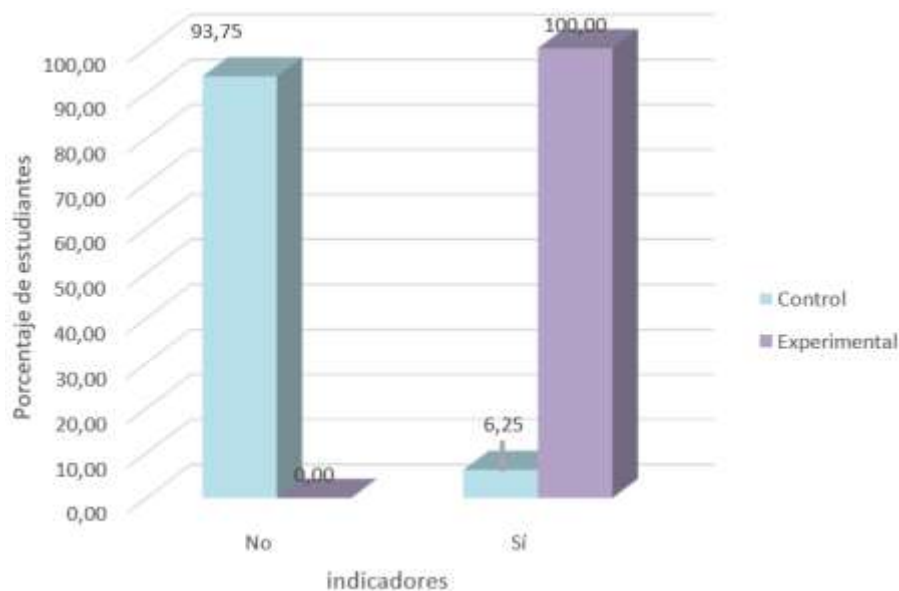
Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno en los recursos paraverbales (post test)

Indicador 6	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	15	93,75	0	0,00
Sí	1	6,25	22	100,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 15

Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno en los recursos paraverbales (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 17 y figura 15 se evidencia que más de la mitad (93,75 %) de la muestra del grupo control, no se desarrolló de forma esperada y, menos de la quinta parte (6,25 %) sí logró

desarrollarse de forma eficiente. En relación al grupo experimental todos los estudiantes sí lograron tener un desarrollo óptimo (100 %).

A partir del análisis, hay certeza que todos los sujetos de la muestra del grupo experimental respetan la participación de su compañero sin interrupciones y esperan su turno, a diferencia de la muestra del grupo control, quien, en su mayoría, no realizan lo mencionado anteriormente.

Tabla 18

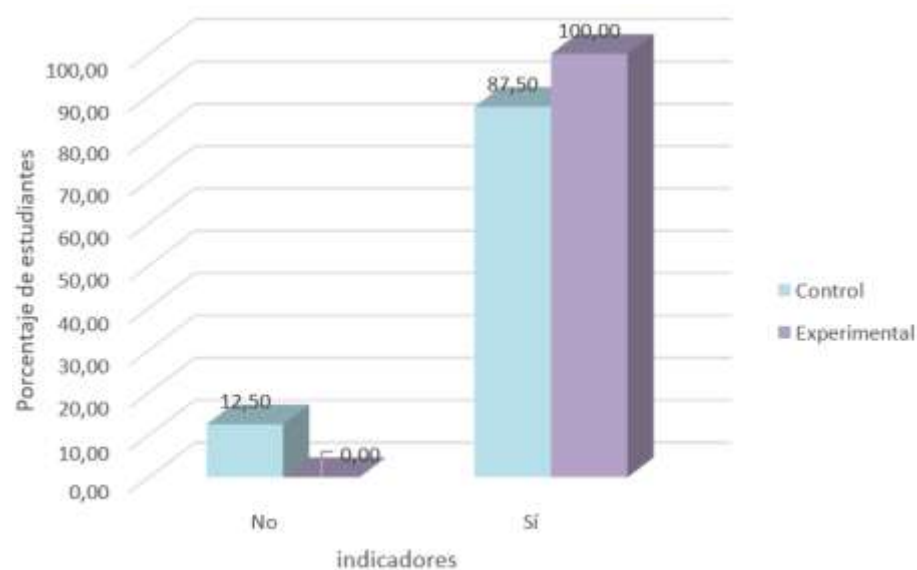
Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje en los recursos no verbales (post test)

Indicador 7	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	2	12,50	0	0,00
Sí	14	87,50	22	100,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 16

Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje en los recursos no verbales (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 18 y figura 16 se evidencia que solo el 12,50 % de la muestra del grupo control, no se desarrolló de forma esperada; y un poco más del 80 %, sí logró desarrollarse de forma eficiente (87,50 %). Por otro lado, todos los sujetos del grupo experimental sí lograron un desarrollo óptimo (100 %).

A partir del análisis, se pudo interpretar que la mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control, demuestran expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje y, todos los sujetos de la muestra del grupo experimental, sí se expresan en su rostro y cuerpo de la forma mencionada anteriormente.

Tabla 19

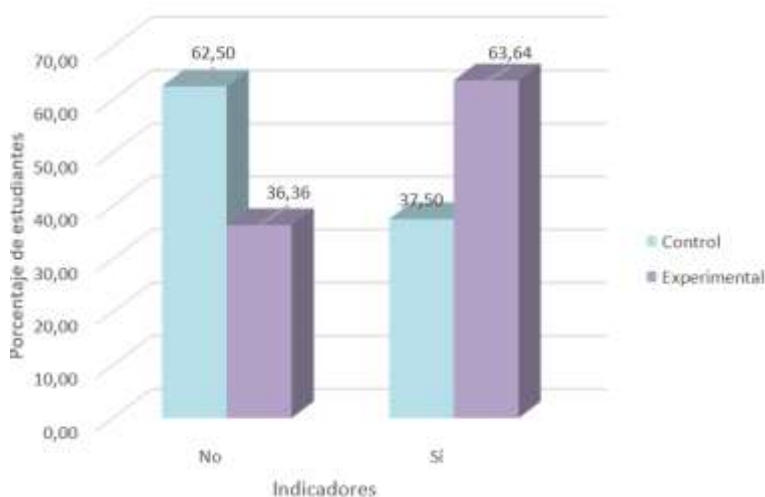
Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público en los recursos no verbales (post test)

Indicador 8	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	10	62,50	8	36,36
Sí	6	37,50	14	63,64
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 17

Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público en los recursos no verbales (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 19 y figura 17 se evidencia que un poco más la mitad (62,50 %) de la muestra del grupo control no se desarrolló de forma esperada y, un poco más de la tercera parte (36,36 %) sí logró desarrollarse de manera adecuada. Además, en relación a la muestra, más de la mitad de los sujetos del grupo experimental sí lograron desarrollarse de forma esperada (63,64 %) a diferencia del grupo control.

Por ello, se puede interpretar que la mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control no mantienen una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público, a diferencia de los sujetos de la muestra del grupo experimental que después de aplicar la estrategia de juego de roles sí lograron la mejora en la habilidad ya mencionada.

Tabla 20

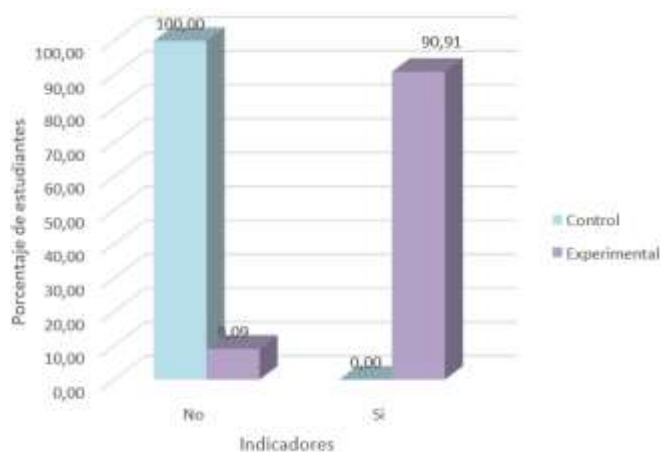
Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación en los recursos no verbales (post test)

Indicador 9	Control		Experimental	
	n	%	n	%
No	16	100,00	2	9,09
Si	0	0,00	20	90,91
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 18

Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación en los recursos no verbales (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 20 y figura 18 se evidencia que ningún sujeto de la muestra del grupo control se desarrolló de forma esperada (100 %). Por otro lado, en relación a la muestra de sujetos del grupo experimental, la mayoría de los sujetos sí lograron desarrollarse de forma esperada (90,91 %) y menos de la sexta parte no lo logró (9,09 %).

A partir del análisis, se puede interpretar que todos los sujetos de la muestra del grupo control no utilizan con facilidad y seguridad el escenario, dentro de una representación, a diferencia de los sujetos de la muestra del grupo experimental que, después de aplicar la estrategia de juego de roles, la mayoría logró mejorar desenvolvimiento en el escenario dentro de una representación con facilidad y seguridad.

4.1.2. Análisis de resultados por dimensiones pre y post test

Tabla 21

Nivel de recursos verbales en la expresión oral (pretest)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	12	75,00	14	63,64
Medio	4	25,00	8	36,36
Alto	0	0,00	0	0,00
Total	16	100,00	22	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 19

Nivel de recursos verbales en la expresión oral (pretest)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 21 y figura 19 se evidencia que más de la mitad (75,00 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel bajo y ninguno (0,00 %) en el nivel alto, esto es, son pocos (25,00 %) los que se encuentran en el nivel medio. Por otro lado, en relación a la muestra de sujetos del grupo experimental un poco más de la mitad (63,64 %) se encuentra en el nivel bajo y ninguno (0,00 %) se encuentra ubicado en el nivel alto, es decir, un poco más de la tercera parte (36,36 %) se encuentra en el nivel medio.

La mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el nivel bajo, esto es, no expresan ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral; no ordenan sus ideas y las expresan con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación; y no adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo). De igual manera, los sujetos de la muestra del grupo experimental la mayoría tienen un bajo nivel en los recursos verbales.

Tabla 22

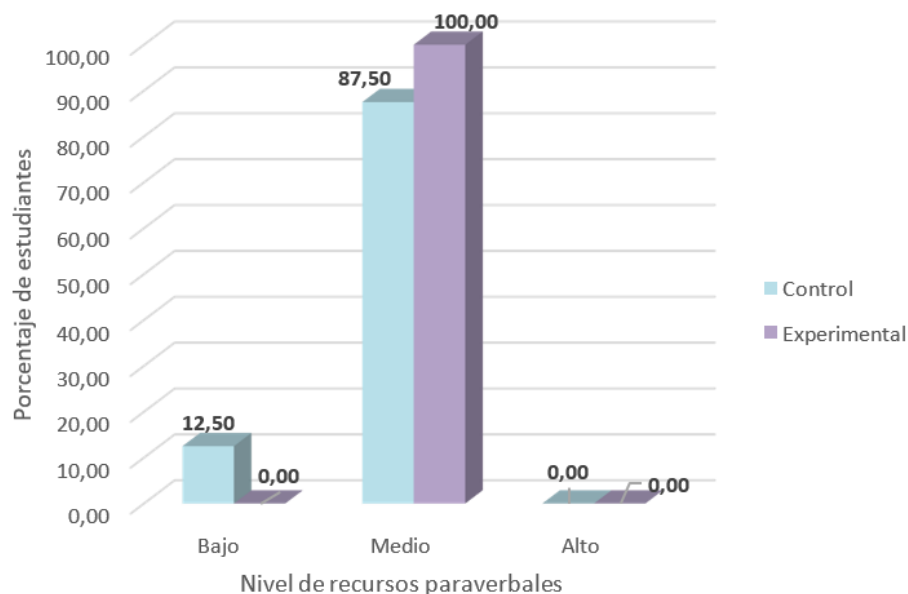
Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (Pre test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	2	12,50	0	0,00
Medio	14	87,50	22	100,00
Alto	0	0,00	0	0,00
Total	16	100,00	22	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 20

Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (Pre test)



Nota. Elaboración propia.

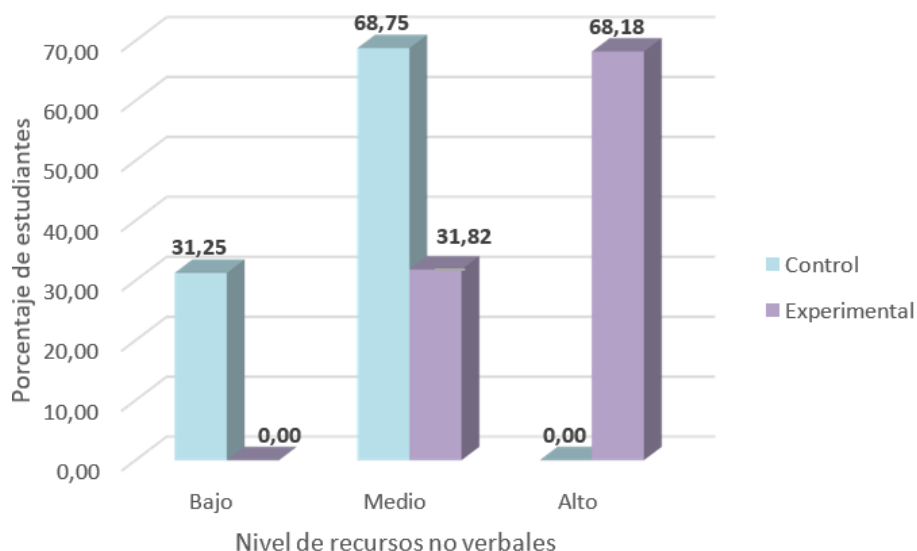
Análisis e interpretación

En la Tabla 22 y figura 20 se evidencia que menos de la sexta parte (12,50 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel bajo y ninguno (0,00 %) en el nivel alto, es decir, más de la mitad de los estudiantes (87,50 %) se encuentran en el nivel medio. En relación a la muestra de sujetos del grupo experimental ninguno se encuentra en nivel bajo y alto (0,00 %), esto es, todos los estudiantes se encuentran en nivel medio (100,00 %).

A partir del análisis, se puede interpretar que la mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el nivel medio, es decir, dominan la intensidad de su voz al hablar; expresan sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado y respetan la participación de su compañero sin interrupciones, respetando su turno sin llegar en gran medida a un nivel alto y bajo. Así mismo, los sujetos de la muestra del grupo experimental ninguno logró tener un nivel alto ni bajo, esto es, todos se encuentran en un nivel medio en relación al cumplimiento de los recursos paraverbales ya mencionados.

Tabla 23*Niveles de recursos no verbales en la expresión oral (pre test)*

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	5	31,25	0	0,00
Medio	11	68,75	7	31,82
Alto	0	0,00	15	68,18
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.**Figura 21***Niveles de recursos no verbales en la expresión oral (pre test)**Nota.* Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 23 y figura 21 se evidencia que más de la mitad (68,75 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel medio y poco menos de la sexta parte (31,25 %) en el nivel bajo, esto es, ningún alumno obtuvo el nivel alto (0,00 %). Por otra parte, en la muestra de sujetos del grupo experimental, más de la mitad (68,18 %) se encuentra en nivel alto y un poco menos de la tercera parte (31,82 %) se encuentra en el nivel medio, es decir, ninguno (0,00 %) de los sujetos del grupo experimental se encuentra en el nivel bajo.

La mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el nivel medio

cumpliendo con demostrar expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje; así mismo, manteniendo una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público; y utilizando con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación. Por otro lado, los sujetos de la muestra del grupo experimental la mayoría logró un nivel alto al desarrollar las habilidades de recursos no verbales antes mencionados y otros alumnos alcanzaron un nivel medio.

Tabla 24

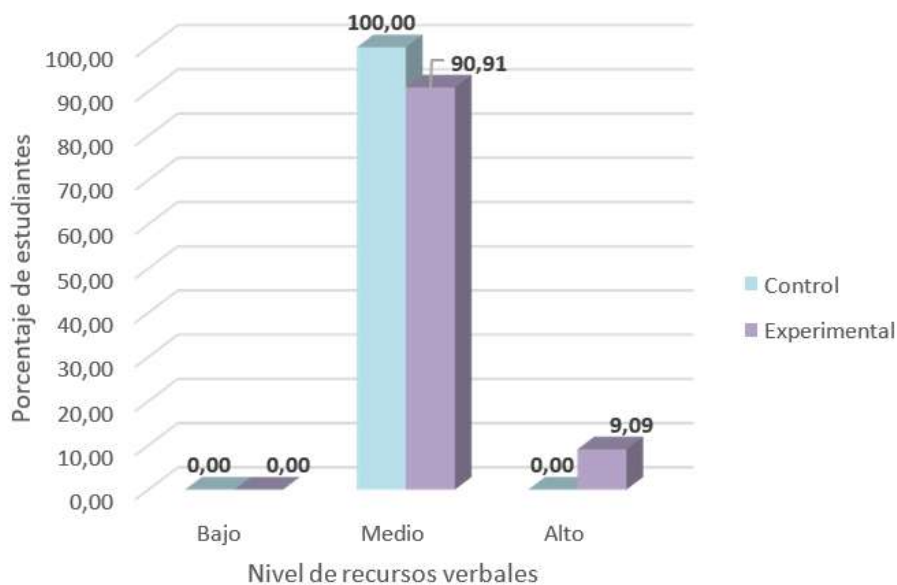
Nivele de recursos verbales en la expresión oral (post test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	0	0,00	0	0,00
Medio	16	100,00	20	90,91
Alto	0	0,00	2	9,09
Total	0	0,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 22

Nivel de recursos verbales en la expresión oral (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 24 y figura 22 se evidencia que todos (100,00 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel medio y ninguno en los niveles bajo y alto (0,00 %). Además,

en relación a la muestra de sujetos del grupo experimental casi el total (90,91 %) de alumnos se encuentra en el nivel medio, esto es, ninguno se encuentra en el nivel bajo y son pocos (9,09 %) los que se encuentran ubicado en el nivel alto.

Todos los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el medio, esto es, expresan ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral; ordenan sus ideas y las expresan con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación; y adecúan eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo) de manera regular. Asimismo, los sujetos de la muestra del grupo experimental después de aplicar la estrategia la mayoría tienen un nivel medio al desarrollar las habilidades de los recursos verbales antes mencionados.

Tabla 25

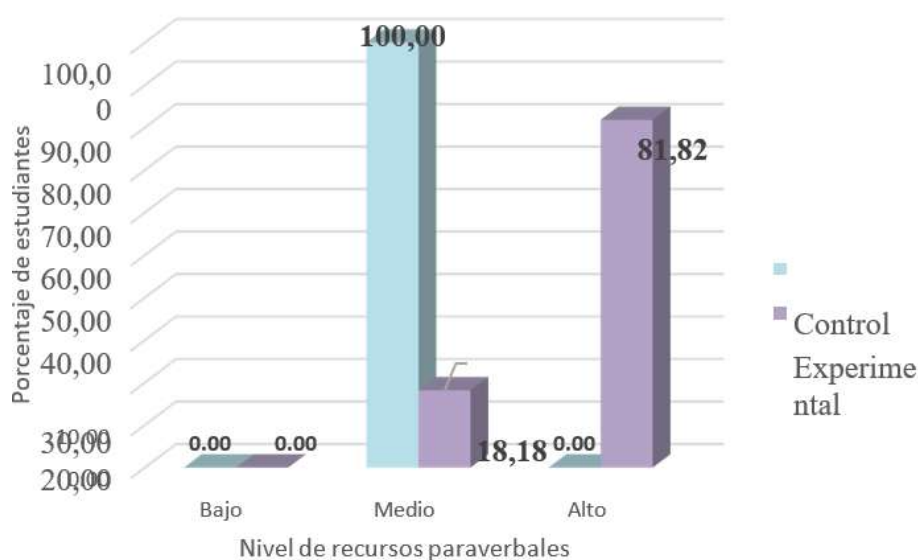
Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (post test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	0	0,00	0	0,00
Medio	16	100,00	4	18,18
Alto	0	0,00	18	81,82
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 23

Nivel de recursos paraverbales en la expresión oral (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 25 y figura 23 se evidencia que todos (100,00 %) de la muestra del grupo control se encuentra en nivel medio (100,00 %), es decir, ninguno de los estudiantes (0,00 %) se encuentran en el nivel bajo y alto. En relación a la muestra de sujetos del grupo experimental más de la mitad (81,82 %) se encuentra en el nivel alto, esto es, ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo (0,00 %) y un poco más de la sexta parte (18,18 %) se encuentra en el nivel medio.

Los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el nivel medio, es decir, dominan la intensidad de su voz al hablar; expresan sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado y respetan la participación de su compañero sin interrupciones, espetando su turno. Por otro lado, los sujetos de la muestra del grupo experimental después de aplicar la estrategia la mayoría logró obtener un nivel alto en relación al cumplimiento de los recursos paraverbales ya mencionados, así mismo ninguno obtuvo un nivel bajo.

Tabla 26

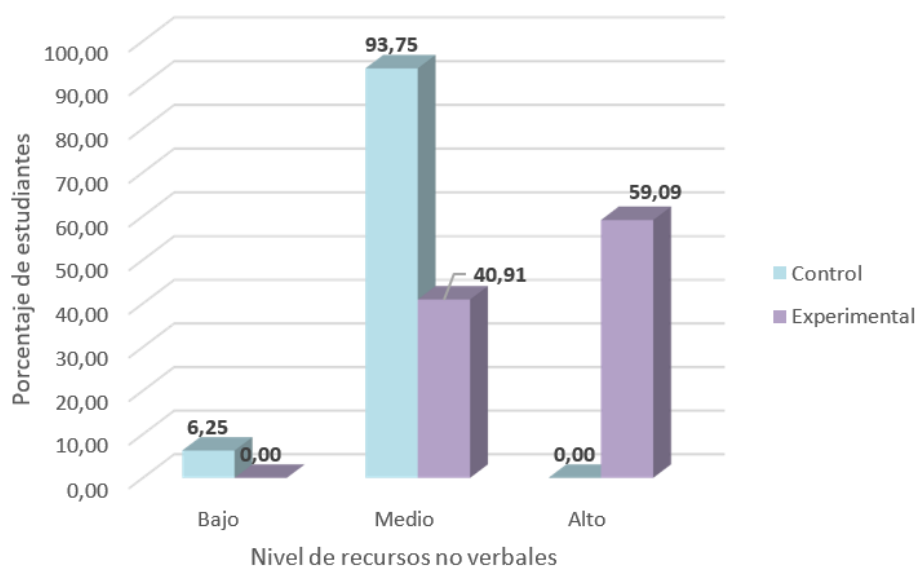
Nivel de recursos no verbales en la expresión oral (post test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	1	6,25	0	0,00
Medio	15	93,75	9	40,91
Alto	0	0,00	13	59,09
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 24

Nivel de recursos no verbales en la expresión oral (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 26 y figura 24 se evidencia que la mayoría (93,75 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel medio y ninguno (0,00 %) se ubica en el nivel alto, esto es, menos de la sexta parte (6,25 %) se encuentra en el nivel bajo. Por otra parte, en la muestra de sujetos del grupo experimental, después de aplicar la estrategia, más de la tercera parte (40,91 %) obtuvo un nivel medio y un poco más de la mitad de los alumnos (59,09 %) logró un nivel alto, es decir, ninguno (0,00 %) de los sujetos del grupo experimental se encuentra en el nivel bajo.

A partir del análisis, se puede interpretar que la mayoría de los sujetos de la muestra del grupo control se encuentran en el nivel medio, esto es, demuestran expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje; así mismo, mantienen una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público; utilizan con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación de manera regular. Por otro lado, los sujetos de la muestra del grupo experimental después de aplicar la estrategia, un poco más de la mitad de los sujetos de la muestra lograron obtener un nivel alto al desarrollar las habilidades de recursos no verbales antes mencionados y otros alumnos alcanzaron un nivel medio, esto es, ninguno obtuvo un nivel bajo.

4.1.3. Análisis de resultados generales pre y post test

Tabla 27

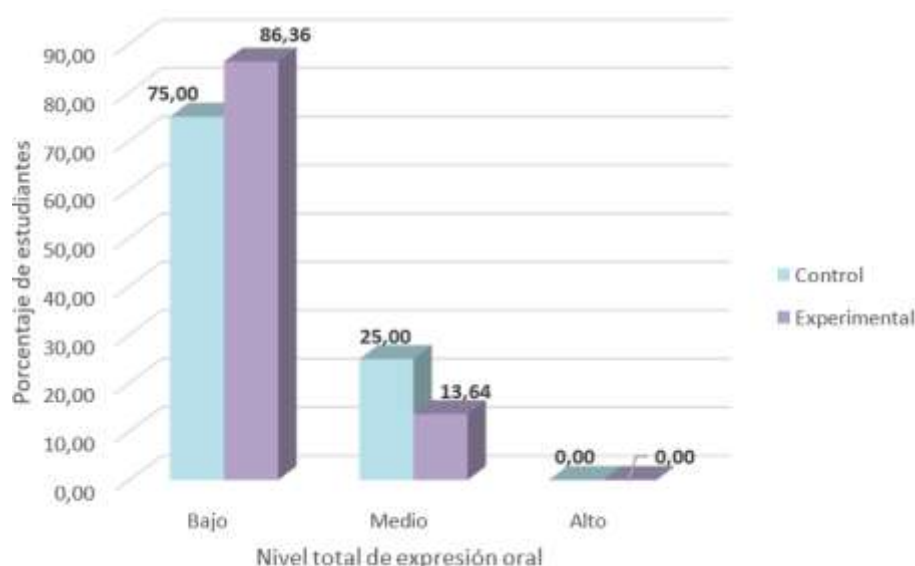
Nivel total de expresión oral (pre test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	12	75,00	19	86,36
Medio	4	25,00	3	13,64
Alto	0	0,00	0	0,00
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 25

Nivel total de expresión oral (pre test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 27 y figura 25 se evidencia que más de la mitad (75,00 %) de la muestra del grupo control se encuentra en un nivel bajo y ninguno (0,00 %) en el nivel alto, esto es, son pocos (25,00 %) los que se encuentran en el nivel medio. Así mismo, en relación a la muestra de sujetos del grupo experimental más de la mitad (86,36 %) se encuentra en el nivelbajo y ninguno (0,00 %) se encuentra ubicado en el nivel alto, es decir, un poco un poco menos de la sexta parte (13,64 %) se encuentra en el nivel medio.

A partir del análisis, se puede interpretar que más de la mitad de los sujetos de la muestra del grupo control no desarrollaron las habilidades de los recursos verbales, paraverbales y no verbales. De igual manera, los sujetos de la muestra del grupo experimental la mayoría no logró desarrollar las habilidades antes mencionadas, además, ninguno obtuvo un nivel alto en el desarrollo de la expresión oral.

Tabla 28

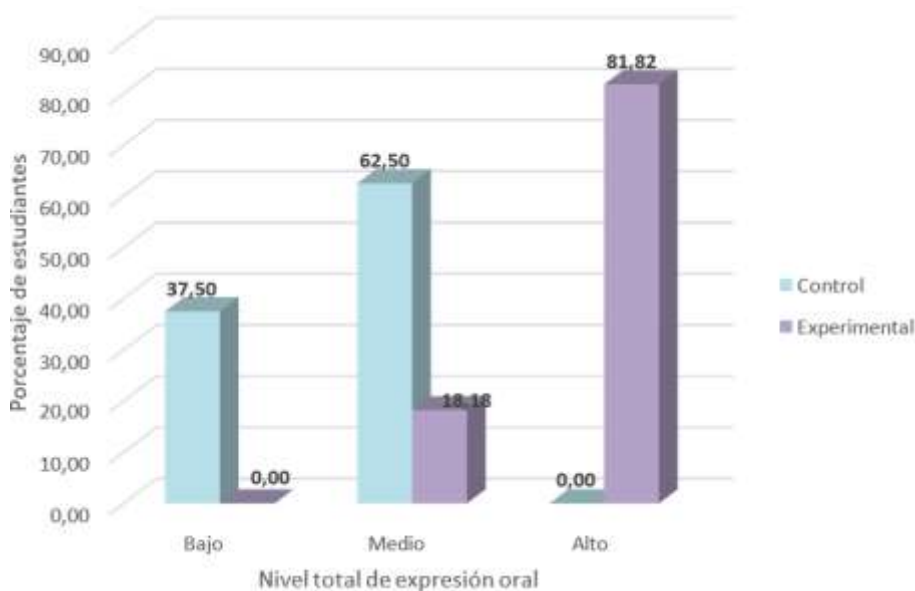
Nivel total de expresión oral (post test)

Niveles	Control		Experimental	
	n	%	n	%
Bajo	6	37,50	0	0,00
Medio	10	62,50	4	18,18
Alto	0	0,00	18	81,82
Total	16	100,00	22	100,00

Nota. Elaboración propia.

Figura 26

Nivel total de expresión oral (post test)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la Tabla 28 y figura 26 se evidencia que más de la mitad (62,50 %) de la muestra del

grupo control se encuentra en un nivel medio, esto es, ninguno de los sujetos se encuentra en el nivel alto (0,00 %) y un poco más de la tercera parte (37,50 %) obtuvo en el nivel bajo. Por otro lado, en relación a la muestra de sujetos del grupo experimental, después de aplicar la estrategia, un poco más de la mitad (81,82 %) se encuentran en el nivel alto y ninguno (0,00 %) se encuentra ubicado en el nivel bajo, es decir, un poco menos de la quinta parte (18,18 %) se encuentra en el nivel medio.

A partir del análisis, se puede interpretar que un poco más de la mitad de los sujetos de la muestra del grupo control lograron desarrollar los recursos verbales, paraverbales y no verbales de la expresión oral, así mismo, un poco más de la tercera parte obtuvo un bajo nivel en el desarrollo de las habilidades mencionadas. Por otro lado, los sujetos de la muestra del grupo experimental más de la mitad de los alumnos después de aplicar la estrategia lograron desarrollar un nivel alto y ninguno obtuvo un nivel bajo, esto es, son pocos más de la sexta parte (18,18 %) obtuvo un nivel medio.

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Prueba de normalidad

H_0 : La distribución de la variable expresión oral y sus dimensiones (recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales) en el grupo control (GC) y grupo experimental (GE) siguen una distribución normal.

H_1 : La distribución de la variable expresión oral y sus dimensiones (recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales) en el grupo control (GC) y grupo experimental (GE) no siguen una distribución normal.

A. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5 \% (0,05)$

B. Seleccionar estadístico de prueba

Shapiro-Wilk ($n \leq 50$)

C. Valor de P:

Tabla 29

Prueba de normalidad de las dimensiones

Dimensiones/ Variable	Shapiro-Wilk					
	Grupo control			Grupo experimental		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Recursos verbales	0,748	16	0,001	0,702	22	0,000
Recursos paraverbales	0,794	16	0,002	0,496	22	0,000
Recursos no verbales	0,750	16	0,001	0,859	22	0,005
Expresión oral	0,888	16	0,051	0,869	22	0,008

Lectura del p-valor

P valor $\geq \alpha$: Se acepta H_0

P valor $< \alpha$: Se rechaza H_0

Con una probabilidad de error del 0,051332 (GC) y 0,007562 (GE) inferior al 5 % (0,05) establecido, la distribución de la variable expresión oral no sigue una la distribución normal. Así mismo con una probabilidad de error 0,000598, 0,002241, 0,000639 (GC) y 0,000021, 0,000000, 0,004891 (GE) inferior al 0,05, las dimensiones de *recursos verbales*, *recursos paraverbales* y *recursos no verbales* no siguen una distribución normal.

D. Toma de decisiones

Se concluye que la distribución de la variable expresión oral y sus dimensiones, recursos verbales, recursos paraverbales y recursos no verbales son diferentes a la distribución normal, por lo tanto, se trabajará con la prueba estadística no paramétrica de U de Mann-Whitney.

4.2.2. Hipótesis general

4.2.2.1. Hipótesis de la expresión oral

H_0 : El juego de roles no influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

H_1 : El juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

A. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

B. Seleccionar estadístico de prueba

U de Mann-Whitney

C. Valor de P:

Tabla 30

Prueba para muestras independientes no paramétricas de la expresión oral

Estadísticos de contraste ^a	
	Total (Post test)
U de Mann-Whitney	1,000
W de Ulcoxon	137,000
Z	-5,287
Sig. asintót. (bilateral)	0,000
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	0,000 ^b

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregidos para los empates.

Lectura del p-valor

P valor $\geq \alpha$: Se acepta H_0

P valor $< \alpha$: Se rechaza H_0

Con una probabilidad de error del 0,000000 inferior al 0,05 establecido, se rechaza la hipótesis nula.

E. Toma de decisiones

Se concluye que el mini taller de juego de roles influye positiva y significativamente en la expresión oral de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

4.2.3. Hipótesis específica

4.2.3.1. Hipótesis de recursos verbales

A. Plantear Hipótesis

H_0 : El juego de roles no influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

H_1 : El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

B. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

C. Seleccionar estadístico de prueba

U de Mann-Whitney

D. Valor de P

Tabla 31*Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos Verbales*

Estadísticos de contraste^a	
Recursos Verbales (Postest)	
U de Mann-Whitney	62,000
W de Wilcoxon	198,000
Z	-3,802
Sig. asintót. (bilateral)	0,000
Sig. exacta [2*(Sig.unilateral)]	0,000 ^b

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregidos para los empates.

Lectura del p-valor

P valor $\geq \alpha$: Se acepta H_0

P valor $< \alpha$: Se rechaza H_0

Con una probabilidad de error del 0,000144 inferior al 0,05 establecido, se rechaza la hipótesis nula.

E. Toma de decisiones

Se concluye que el juego de roles influye, significativamente, en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 -Tacna, 2022

4.2.3.2. Hipótesis de recursos paraverbales**A. Plantear Hipótesis**

H_0 : El juego de roles no influye significativamente en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, 2022

H_1 : El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos

paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, 2022

B. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

C. Seleccionar estadístico de prueba

U de Mann-Whitney

D. Valor de P:

Tabla 32

Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos Paraverbales

Estadísticos de contraste ^a	
Recursos (P)	Paraverbales (test)
U de Mann-Whitney	8,000
W de Wilcoxon	144,000
Z	-5,376
Sig. asintót. (bilateral)	0,000
Sig. exacta [2*(Sig.unilateral)]	0,000 ^b

a. Variable de agrupación: GRUPO
b. No corregidos para los empates.

Lectura del p-valor

P valor $\geq \alpha$: Se acepta H_0

P valor $< \alpha$: Se rechaza H_0

Con una probabilidad de error del 0,000000 inferior al 0,05 establecido, se rechaza la hipótesis nula.

E. Toma de decisiones

Se concluye que el juego de roles influye, significativamente, en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

4.2.3.3. Hipótesis de recursos no verbales

A. Plantear Hipótesis

H_0 : El juego de roles no influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

H_1 : El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022

B. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

C. Seleccionar estadístico de prueba

U de Mann-Whitney

D. Valor de P:

Tabla 33

Prueba para muestras independientes no paramétricas de la dimensión Recursos no Verbales

Estadísticos de contraste^a	
Recursos	No verbales(Postest)
U de Mann-Whitney	30,000
W de Wilcoxon	166,000
Z	-4,560
Sig. asintót. (bilateral)	0,000
Sig. exacta [2*(Sig.unilateral)]	0,000 ^b

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregidos para los empates.

Lectura del p-valor

P valor $\geq \alpha$: Se acepta H_0

P valor $< \alpha$: Se rechaza H_0

Con una probabilidad de error del 0,000005 inferior al 0,05 establecido, se rechaza la hipótesis nula.

E. Toma de decisiones

Se concluye que el juego de roles influye, significativamente, en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.

Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos del trabajo de investigación, se concluye que el juego de roles influye, significativamente, en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del secundogrado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022. Esta decisión se tomó al utilizar la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde el p -valor = 0,000000, cantidad que es inferior al nivel de significancia (0,05); en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto es, el mini taller de juego de roles influye positiva y significativamente en la expresión oral, donde el 81,82 % de los alumnos alcanzó un nivel alto.

Así mismo, el resultado obtenido coincide con la investigación de Regalado y Bula (2022), quienes al hacer uso de la prueba T de Student obtuvieron como resultado al p -valor = 0,000, cantidad inferior a 0,05. Es decir, existe una mejora al aplicar la estrategia juego de roles donde el 71,4 % de alumnos de tercero de secundaria se posicionaron en la categoría excelente, ello a diferencia del pre tes donde un poco más de la mitad 57,1 % se encontraba en la categoría inicio. En la misma línea, Campos y Quispe (2019) por medio de la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia menor al esperado ($p < 0,05$), rechaza la hipótesis nula y concluye que el crecimiento porcentual es favorable en los alumnos, esto es, el 81,82 % logró mejorar la expresión oral después de aplicar la estrategia juego de roles. Por su parte, Lui y Paredes (2023) al utilizar la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia menor al esperado ($p < 0,05$), aceptan la hipótesis alterna y concluyen que los alumnos mejoraron su expresión oral en un 80 % después de aplicar la estrategia de juego de roles. De igual manera Aponte (2023) sostiene que el juego de roles ayuda significativamente a la expresión oral esto

es solo el 4 % se encuentra en el nivel de inicio. Lo mencionado, mejora la claridad, cuando el estudiante realiza un diálogo; la coherencia, al relacionar palabras; fluidez, persuasión y elocuencia.

En relación a la primera hipótesis específica, conforme a la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde el p -valor = 0,000144, cantidad que es inferior al nivel de significancia (0,05); se concluye que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, esto es, el mini taller de juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado "A" de educación

secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle. Es decir, expresan ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral; ordenan sus ideas y las expresan con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación; y adecúan eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas de manera regular.

El resultado mencionado es similar al obtenido por, López y Morris (2016) quienes sostienen que, al aplicar la estrategia juego de roles, existe una influencia en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes de quinto de la Institución Educativa Monte Alegre Neshuya, es decir, los estudiantes crean diversos espacios de aprendizaje como mejorar su dicción al pronunciar bien las palabras; coherencia, porque el mensaje se comprende mejor; el vocabulario, al usar el léxico adecuado para el receptor y fluidez. Así mismo, Llanco (2023) aplicando una prueba no paramétrica de wilcoxon con un nivel de significancia menor al esperado ($p < 0,05$), aceptan la hipótesis alterna y concluyen que los estudiantes de primer grado mejoraron los recursos verbales, esto es, su fluidez verbal, claridad y coherencia aplicado la estrategia de juego de roles; durante el post test la proporción de estudiantes aumentó al nivel de logro con en un 45 %. Es decir, organizan sus ideas, utilizan un repertorio de palabras y conectores al momento de comunicarse.

Acerca de la segunda hipótesis específica, conforme a la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde el p-valor= 0,000000 cantidad que es inferior al nivel de significancia (0,05); se concluye que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, el juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria. Así mismo, la presenta investigación arroja que el 81,82 % de estudiantes se encuentra en el nivel alto después de haber realizado la estrategia, es decir, dominan la intensidad de su voz al hablar; expresan sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado y respetan la participación de su compañero sin interrupciones, respetando su turno.

En la misma línea, López y Morris (2016) sostienen que la mejora de los recursos paraverbales se debe al aplicar la estrategia juego de roles. Es decir, los alumnos mejoraron el volumen de su voz, pasando de un nivel bajo a un nivel alto; el tono, mejorar en el tono y timbre de voz; así mismo mejorar las pausas en el momento de dar a conocer una idea. De igual manera, Cabrera y Garay (2022) plantean que el juego de roles mejora los recursos paraverbales en estudiantes de segundo grado de primaria, es decir, más de la mitad de los estudiantes

mejoraron en la entonación, volumen y ritmo de voz al expresarse.

Por su parte, Lui y Paredes (2023) al utilizar la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia menor al esperado ($p < 0,05$), aceptan la hipótesis alterna y concluyen que los alumnos mejoraron los recursos paraverbales en un 70 % después de aplicar la estrategia de juego de roles, esto es, demostraron una mejor fluidez, volumen y entonación al expresarse. De la misma forma Crispín (2022) plantea que la mayoría de los estudiantes de 4to de primaria mejoraron su fluidez, volumen y entonación, esto es, hubo mejoras en un 65 % de los recursos paraverbales.

En cuanto a la tercera hipótesis específica, conforme a la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde el p -valor= 0,000005 cantidad que es inferior al nivel de significancia (0,05); se concluye que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por tal razón, el juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022. Lo mencionado se constata en los datos obtenidos después de aplicar la estrategia, donde el 59,09 % de los estudiantes logró un nivel alto, es decir, demuestran expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje; mantienen una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público; utilizan con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación de manera regular.

De igual manera, Regalado y Bula (2022) con la prueba T de Student concluye que la aplicación de la estrategia juego de roles mejora los recursos no verbales de la expresión oral de manera significativa en alumnos de nivel secundaria, dicho de otra forma, el (p -valor= 0,003) es inferior al nivel de significancia (0,05). De igual manera, Campos y Quispe (2019) sostiene que el 86,36 % de los alumnos mejoraron en el lenguaje no verbales de la expresión oral, lo que indica que los alumnos emplearon estrategias como el uso de señales, gestos y muecas a fin de que los interlocutores se interesen por el mensaje. En la misma línea, Estacio, (2022) sostiene, que el p -valor= 0,000, es una cantidad inferior al nivel de significancia (0,05); en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto es, que el juego de roles influye de forma significativa en los recursos no verbales, en consecuencia, los alumnos del colegio “Niño Jesús de Praga” incrementaron a un 63 % los gestos, expresiones faciales y postura. Sin, manifiesta que al utilizar la estrategia juego de roles, los estudiantes mejoraron en un 64 %.

Conclusiones

1. Se concluye que la aplicación del mini taller de juego de roles influye positiva y significativamente en la expresión oral de los estudiantes de estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022, dado que el p-valor es igual a 0,000000 inferior al 0,05 establecido, por lo que se rechaza la hipótesis nula.
2. Se concluye que el juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022 esto porque el p-valor es de 0,000144 inferior al 0,05 establecido, por lo que se rechaza la hipótesis nula.
3. Se concluye que el juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022, dado que el p-valor es de 0,000000 inferior al 0,05 establecido, es por ello que se rechaza la hipótesis nula.
4. Se concluye que el juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022, debido a que el p-valor es de 0,000005 inferior al 0,05 establecido, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula.

Recomendaciones

1. Se recomienda al director de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, al momento de presentar la propuesta pedagógica del Proyecto Educativo Institucional, tenga en cuenta la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral.

2. Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, elaborar estrategias didácticas tomando en cuenta el juego de roles, este no solo ayudará a los estudiantes a mejorar su expresión oral, si no que fortalecerá la capacidad imaginativa de los estudiantes además fomentará valores como la empatía, el trabajo colaborativo, el respeto y la tolerancia.

3. Se recomienda a los docentes del área de comunicación de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, profundizar más la competencia de comunicación oralmente en su lengua materna a través de estrategias didácticas lúdicas, garantizando así el logro de esta competencia.

4. Se recomienda a los docentes del área de comunicación de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 – Tacna, fomentar concursos didácticos para mejorar la expresión oral de los estudiantes, para ello, se sugiere las dinámicas de improvisación, narración de historias, grabación y autoevaluación, teatro o debate.

Referencias bibliográficas

- Alvárez, J. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física*. Alianza Editorial.
- Álvarez, S. (2017). *La expresión oral*. Editorial Libresa.
- Alvarez, Y., & Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica]. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/1513>
- Ander, E., & Aguilar, M. (1985). *Cómo aprender a hablar en público*. Lumen.
- Aponte, P. (2024). *Desarrollo de la expresión oral y juegos de roles en una institución educativa de querecotillo, sullana 2022*. [Tesis de grado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4585>
- Baralo, M. (2012). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*, 6(1).
<https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/182>
- Benito, J. (2010). *La técnica narración oral de anécdotas personales y el desarrollo de expresión oral*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann].
<https://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/20,500,12510/1144>
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universitat de Barcelona.
<http://hdl.handle.net/2445/30783>
- Calsamiglia, B., & Tusón, V. (2001). *Las cosas del decir*. Editorial Ariel.
- Campbell, D. (1988). *Methodology and epistemology for social science: selected papers*. University of Chicago Press.
- Campos, R., & Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa*

- Paxa de la ciudad de Puno - 2019*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. GRAÓ.
- Chuchuca, F. (2018). *Expresión oral y escrita*. Compas.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170374>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Instituto de Docencia Universitaria. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- Crispin, H. (2022). *Juego de roles para mejorar la expresión oral en 4° grado de primaria de la I.E. N° 36299, Occo – Anchonga*. [Tesis de grado, Universidad para el Desarrollo Andino]. <http://repositorio.udea.edu.pe/handle/UDEA/213>
- Díaz, M., & Martínez, R. (1992). *Educación y desarrollo de la tolerancia. Programas para favorecer la interacción educativa en contextos étnicamente heterogéneos*. Ministerio de Educación y Ciencia.
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: Una opinión didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11-28. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Estacio, J. (2022). *Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20,500,13080/7457>
- Fernández, C., Lino, M., Martín, M., & Pino, M. (2019). *La gamificación en el ámbito educativo Gestión mediambiental y TIC*. Fundamentos tecnológicos del e-learning Máster en Educación y TIC, UOC.
- Flores, P. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*.

- Fonseca, M., Correa, A., Pineda, M., & Lemus, F. (2011). *Fonseca, M., Correa, A., Pineda, M., y Lemus, F. (Eds.). (). Comunicación oral y escrita*. Pearson.
- Garay, M. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio "Star"*. [Trabajo de suficiencia, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <https://hdl.handle.net/20,500,14095/1508>
- García, R. (2022). *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*, [Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20,500,13032/26471>
- Gómez, P. (2021). *Gómez Manzano () La comunicación. Lenguaje verbal y lengua. El estudio de la lengua española*.
- Grande, M., & Abella, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>
- Guerrero, J. (2013). *Expresión oral y escrita*. Ediloja.
- Hernández, A. (2014). *Unidad Temática I comunicación verbal y no verbal. Expresión Oral y Escrita II*.
- Hernández, R., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). México: MCGRAW-HILL.
- Horche, R., & Marco, M. (2006). *El concepto de fluidez en la expresión oral*.
- Jiménez, A. (2018). *La comunicación no verbal*.
- Kuhnke, E. (2007). *Lenguaje no verbal para dummies*. Dummies.
- Llanco, 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. [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20,500,13032/32371>
- Lomas, C. (2003). Aprender a comunicar(se) en las aulas. *Agora digital*(5).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=763552>
- 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 de grado, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía].
<http://repositorio.unia.edu.pe/handle/unia/99>
- Lui, M., & Paredes, E. (2023). *Juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de III ciclo de una institución educativa - Comas - 2022*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20,500,12692/116162>
- Maite, J. (2005). *Les titulacions UAB en l'Espai Europeu d'Educació Superior*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- MINEDU. (2013). *Rutas del aprendizaje : comunicarse oralmente y por escrito con distintos interlocutores y en distintos escenarios*. Corporación Gráfica Navarrete S.A.
<https://hdl.handle.net/20,500,12799/3737>
- MINEDU. (2013). *Rutas del aprendizaje. Comprensión y expresión de textos orales VII ciclo*. Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
<https://hdl.handle.net/20,500,12799/4551>
- MINEDU. (2020). *Elementos del monólogo para una buena presentación*.
- Muñoz, M., & Pérez, J. (2011). Aportes de la comunicación no verbal a la conciliación en derecho. *Diálogos De Derecho Y Política*(5), 114–130,
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/derypol/article/view/7893>
- Ortiz, M., Medina, S., & De La Calle, C. (2010). Herramientas para el aprendizaje

colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 277-301.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093013>

Padilla, X. (2007). *Comunicación no verbal*. Madrid. Editorial Liceus.

Parra, D. (2003). *Manual de estrategia de enseñanza/aprendizaje*. Marfil.

Peñarrieta, R., & Fayse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Editorial Etreus.

Peñarrieta, R., & Fayse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Editorial Etreus.

Perrenoud, P. (2001). La formación de los docentes en el siglo XXI. In *Revista de Tecnología Educativa*, 14(3), 503-523.

https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2001/2001_36.html

Regalado, H., & Bula, M. (2022). *El juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020*, [Tesis de grado, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo].

<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5036>

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson Educación.

Sevillano, H. (2010). Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 439-440,
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093025>

Vallamil, K. (2018). *La técnica juegos de roles aplicada al emprendimiento*. [Trabajo de grado, Universidad Agustiniiana O.A.R.].

<http://repositorio.uniagustiniana.edu.co/handle/123456789/309>

- Villa, A., & Poblete, M. (2004). Practicum and assessment of competences. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 8(2).
<https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/42123>
- Villanueva, 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*. [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de Cajamarca].
<http://hdl.handle.net/20,500,14074/4518>
- Xus, M. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *CL & E: Comunicación, lenguaje y educación*, 15(63-68).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=126264>
- Yaguana, J. (2017). *Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general, unificado de la unidad educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, periodo 2016-2017*. [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12501>
- Yaguana, J. (2017). *Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general, unificado de la unidad educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, periodo 2016-2017*. [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador].
- Zuluaga, M. (2008). *El concepto de competencias visto desde las tesis de grado de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de los años 1997 a 1er semestre de 2006 en la línea de desarrollo cognitivo y emotivo*. [Trabajo de Maestría, Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano].
<http://hdl.handle.net/20,500,11907/394>

Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variab les	Dimension es	Indicadores	Metodología	
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			Expresión de ideas	Tipo: Cuantitativo	
¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?	Determinar la influencia del juego de roles en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022	El juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022	Variabl e: Juego deroles	Planeado	Tono de voz	Nivel: Explicativo- experimental. Diseño: Cuasiexperimen tal con un grupo control y experimental. G1 O1 X O2G2 O3 X O4 Población: 159 alumnos del segundo grado de secundaria. Muestra: 38 alumnos de 2do C con 16	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			Espontáne o		Empleo de gestos y ademanes
							Respetar las participaciones
				Realización de la presentación de un producto			
a. ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?	a. Determinar la influencia del juego de roles en los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.	El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.			Muestra de empatía		
					Uso de una correcta dicción		
					Demuestra y transmite sus emociones dentro de una representación		
					Expresión		

<p>b. ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?</p>	<p>b. Determinar la influencia del juego de roles en los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.</p>	<p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos paraverbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.</p>	<p>Variabl e: expresi ón oral</p>	<p>Recursos verbales</p>	<p>Sintáctico Semántico</p>	<p>estudiantes y 2do E con 22 estudiantes. Técnicas: Observación directa participante Instrumentos: Lista de cotejo elaborada por Sánchez y Morris. Si (1) y No (0) Rango - Bajo (0-3) - Medio (4-6) - Alto (7-9)</p>
<p>c. ¿En qué medida el juego de roles influye en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022?</p>	<p>c. Determinar la influencia del juego de roles en los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna, 2022.</p>	<p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de los recursos no verbales de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238 - Tacna.</p>		<p>Recursos paraverbal es</p>	<p>Volumen y tono de voz Silencio y pausas</p>	
<p>Recursos no Verbales</p>	<p>Gesto Mirada Desplazamient o</p>					

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo, según Sánchez y Morris (2016)

LISTA DE COTEJO

Nombre del estudiante:	Grado	
	Sección	
	Fecha	

N°	INDICADORES A EVALUAR	SÍ (1)	NO (0)	OBSERVACIONES
	Recursos verbales			
1	Expresa ideas, emociones o experiencias con claridad empleando las convenciones del lenguaje oral.	1		
2	Ordena sus ideas y las expresa con facilidad insertando nuevos términos en la escenificación.	1		
3	Adecúa eficazmente sus textos orales a situaciones comunicativas (utilizando referente como sinónimo).	1		
	Total	3		
	Recursos paraverbales			
4	Domina la intensidad de su voz al hablar.			
5	Expresa sus palabras con firmeza utilizando un tono de voz adecuado.			
6	Respeto la participación de su compañero sin interrupciones y espera su turno.			
	Total			
	Recursos no Verbales			
7	Demuestra expresividad en el rostro y cuerpo según su personaje.			
8	Mantiene una mirada firme que transmite confianza y seguridad con el público.			
9	Utiliza con facilidad y seguridad el escenario dentro de una representación.			
	Total			

Rango	Nivel de desempeño
0-3	Bajo
4-6	Medio
7-9	Alto

Anexo 03: Hoja de validación de instrumento

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: GAMEZ QUINTANILLA, ESMILA SILVIA
- 1.2. Profesión : LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA
- 1.3. Grado académico : MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
- 1.4. Institución donde labora : UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
- 1.5. Cargo que ocupa : DOCENTE
- 1.6. ORCID : 0000-0002-8401-5669
- 1.7. Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo
-
- 1.8. Autor (es) del instrumento : Sánchez y Morris

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Mal	Regular	Bueno	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición.					X
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.					X

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot _) + (2 \cdot _) + (3 \cdot _) + (4 \cdot _) + (5 \cdot _)}{40}$					CVC = 1

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 - 0.60	No favorable	
0.61 - 0.70	Requiere mejorar	
0.71 - 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: 23 DE SEPTIEMBRE


Firma del juez experto



Facultad de Educación Comunicación y Humanidades
Departamento de Lengua y Literatura

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Rica Gómez, Américo
 1.2. Profesión : Licenciado en Educación con especialidad en Lengua y Literatura
 1.3. Grado académico : Magister en Educación
 1.4. Institución donde labora : Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que ocupa : Docente de Lengua y Literatura
 1.6. ORCID : 0000-0001-6397-1814
 1.7. Nombre del instrumento evaluado : Lista de Cotejo
 1.8. Autor (es) del instrumento : Sánchez y Morris

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Buena	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al estado de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.				X	
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición				X	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \times A) + (2 \times B) + (3 \times C) + (4 \times D) + (5 \times E)}{50}$	$CVC = \frac{(1 \times \underline{\quad}) + (2 \times \underline{\quad}) + (3 \times \underline{\quad}) + (4 \times \underline{\quad}) + (5 \times \underline{\quad})}{50}$					CVC = 0,882

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: 22 de septiembre

Firma del juez experto
DNI: 00794499

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del juez experto:	<u>Benito Santos, Jilberth Alain</u>
1.2. Profesión	: <u>Lic. en Educación, especialidad en Lengua, Literatura y Gestión Educativa</u>
1.3. Grado académico	: <u>Magister Scientiae en Lingüística Andina y Educación</u>
1.4. Institución donde labora	: <u>Docente</u>
1.5. Cargo que ocupa	: <u>Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann</u>
1.6. ORCID	: <u>ORCID: 0000-0003-2535-6518</u>
1.7. Nombre del instrumento evaluado	: <u>Lista de cotejo</u>
1.8. Autor (es) del instrumento	: <u>Sánchez y Morris</u>

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Buena	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición					X
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos técnicos				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC) $CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	Aplicación del CVC $CVC = \frac{(1 \cdot _) + (2 \cdot _) + (3 \cdot _) + (4 \cdot _) + (5 \cdot _)}{40}$					Puntaje final CVC = <u>0.875</u>

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: Tacna, 25 de setiembre del 2022


 Firma del juez experto
 DNI: 44058295

Anexo 04: Formulario de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Nosotras, Marlina Erika Cuzco Calavea y Karla Yaquly Mamari Izoa, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Mi taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Pachanillo 42238". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo/a, desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.

Le pido que marque con un aspa (x) en el siguiente empaquetado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.

¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	SI	NO
--	---------------	----

Nombre del apoderado: Rooney Quispe Ilaos

DNI: 77621937

Fecha: _____

Nombre de su hijo(a): Saír Robinson Chino Quispe

AK

FIRMA

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Nosotras, Marlene Erika Cúpa Calisaya y Karla Yajuelly Mamani Soca, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Mini taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo(a), desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.

Le pido que marque con un aspa (x) en el siguiente enunciado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.

¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	SI	NO
--	---------------	----

Nombre del apoderado:

Diego Flores Clavitea

DNI

47824439

Fecha

12-12-22

Nombre de su hijo(a)

Yajael Flores Clavitea



FIRMA

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Nosotros, **Martine Erika Cutipa Calinay** y **Karla Ysacely Mamani Saca**, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Mini taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Pichardelle 42238". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo/a, desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.

Le pide que marque con un aspa (X) en el siguiente enunciado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.

¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
--	--	-----------------------------

Nombre del apoderado:

Concepción Mamani batla

DNI:

048 60536

Fecha:

6 de 2022

Nombre de su hijo(a):

Adrian Leo Cachi Mamani


FIRMA

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Nosotras, Marlina Erika Cutipa Calzaya y Karla Yaque y Mami Saca, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Nimi taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillancolle 42238". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo/a, desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.

Le pido que marque con un aspa (x) en el siguiente enunciado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.

¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	SI	NO
--	---------------	----

Nombre del apoderado

Maria Lourdes Gloripe Mamani

DNI

41236510

Fecha

05/12/2022

Nombre de su hijo(a)

Katherine Mara Limachi Gloripe


FIRMA

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Nosotras, Marlene Fírka Cumpa Calisayu y Karli Yaqely Munimi Sica, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grobmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Mini taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillanlelle 42338". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo/a, desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.

Le pido que marque con un aspa (X) en el siguiente enunciado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.

¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	SI	<input checked="" type="checkbox"/>
--	----	-------------------------------------

Nombre del apoderado

Nilda Solís Soria

DNI

08417698

Fecha

29/11/22

Nombre de su hijo(a)

JUAN F. TUROZ SOLA




Estimado padre de familia

Nosotras, Marlino Erika Cuipe Calisaya y Karla Yaquely Mamani Sosa, estudiantes de la Escuela de Educación en la especialidad de Lengua y Literatura de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, actualmente nos encontramos realizando la tesis titulada "Mini taller de dramatización basado en el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle 42238". Dicha investigación contribuirá en la mejora de la expresión oral de su hijo/a, desarrollando habilidades como mejorar el volumen y tono de voz, así mismo, el desenvolvimiento escénico en el área de comunicación.


Le pido que marque con un aspa (X) en el siguiente enunciado según su interés para que su hijo(a) participe en la investigación. Para ello, deberá colocar también su nombre, DNI y respectiva firma.


¿Desea que su hijo(a) participe en la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
--	-------------------------------------	----

Nombre del apoderado Yesenia Karina Sosa Ariaga
DNI 42564240
Fecha 22-11-22
Nombre de su hijo(a) Camila Milagros Mamani Sosa


FIRMA

Anexi 05: Constancia de la ejecución de tesis


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL TACNA
 "CAMINANDO JUNTOS HACIA UNA VISIÓN DE LIDERAZGO CON TRABAJO COMPARTIDO E INNOVADOR"
 "Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
 "Año del FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA FAMILIAR"



CONSTANCIA

LA DIRECCIÓN DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ENRIQUE PAILLARDELLE", DEL DISTRITO GREGORIO ALBARRACÍN LANCHIPA, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE TACNA.

HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes CUTIPA CALISAYA, MARLINE ERIKA, con código N° 2018-114031, identificada con DNI N° 76613308 y MAMANI SUCA, KARLA YAQUELY con código N° 2018-114015, identificada con DNI N° 70608012 del 5to. Año X ciclo, Especialidad de Lengua y Literatura, Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann – UNJBG de Tacna, han aplicado satisfactoriamente su proyecto de tesis denominada "MINI TALLER DE DRAMATIZACIÓN BASADO EN EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE PAILLARDELLE 42238-TACNA, 2022" ejecutando un total de 10 sesiones de aprendizaje equivalentes a 20 horas cronológicas en el 2do "C" más un pre y post test en las secciones del 2do "C" y 2do "E".

EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS, CON LA DOCENTE: NORMA HARO MAQUERA

2do "C"
 Inicia: pre test, 26 de septiembre 2022
 Proceso: Sesiones del 27 de septiembre hasta el 16 de diciembre 2022
 Termina: Post test, 19 de diciembre del 2022


2do "E"
 Inicia: pre test, 18 de octubre 2022
 Termina: post tes, 16 de diciembre 2022.


Apreciación:

Durante su permanencia se desempeñó con responsabilidad, puntualidad, creatividad, disposición, presentación personal y eficiencia en la ejecución de sus actividades propias de su Práctica Pre profesional VI, logrando una calificación de MUY BUENO.

Se expide la presente CONSTANCIA a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente

Tacna, 21 de Diciembre del 2022.


 Prof. Fredy Anibal Enriquez Chamber
 Vo Bo SUBDIRECCIÓN


 José Antonio Clares Perca
 Vo Bo DIRECCIÓN

Anexo 06: Evidencia del proceso de recolección de información















