



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA
DE LA COMPETENCIA: CONSTRUYE SU IDENTIDAD DEL
ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA,
EN LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA APLICACIÓN UNA PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. HENRY DUEÑAS RUELAS

Bach. ANGELICA INES SILVA CONDORI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
CIENCIAS SOCIALES**

PUNO – PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA: CONSTRUYE SU IDENTIDAD DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL CIUDADANA Y CÍVICA, EN LOS ESTUDIANTES DE L 3° GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

AUTOR

DUEÑAS RUELAS HENRY SILVA CONDONI ANGELICA INES

RECuento DE PALABRAS

19114 Words

RECuento DE CARACTERES

104924 Characters

RECuento DE PÁGINAS

103 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.2MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 26, 2023 11:37 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 26, 2023 11:39 AM GMT-5

● 12% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)


Dr. JORGE A. ORTIZ DEL CAMPO
DOCENTE FCEDUC
ESP. CIENCIAS SOCIALES


Dr. David Ruelas Vargas
DOCENTE - UNA
FCEDUC

Resumen



DEDICATORIA

A Dios por su infinita bondad, a mis padres por su apoyo incondicional y su eterna paciencia que lograron encaminar, a mis hermanos y sobrinos por sus palabras y compañía a mi sobrino Adbadel que desde su llegada me sirvió de motivación, a mis compañeros de la universidad quienes me volvieron una persona más competitiva académicamente a mis docentes universitarios que me formaron con valores, gracias.

HENRY DUEÑAS RUELAS



Esta tesis la dedico con todo mi amor y cariño a Dios y a mi madre Rosa Maria, por creer siempre en mí y por brindarme su comprensión y apoyarme en lograr concluir mi carrera, a mis hermanas quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante, a mis docentes universitarios, compañeros y amigos presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio impartieron su conocimiento, alegrías y tristezas y a todas aquellas personas que estuvieron a mi lado apoyándome. Gracias a todos.

ANGELICA INES SILVA CONDORI



AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, por habernos permitido formarnos como profesionales en sus aulas y a través de sus docentes.

A la Escuela Profesional de Educación Secundaria, por permitirnos concluir con esta etapa de nuestras vidas, por la orientación y las mejores experiencias.

A los miembros del Jurado calificador, por el apoyo que nos brindaron en la culminación de esta investigación.

A nuestro asesor de tesis, por su guía y apoyo en la elaboración y culminación de esta investigación.

Al personal directivo y administrativo de la Institución Educativa Aplicación UNA - Puno, por su apoyo y valiosa colaboración en la obtención de datos para esta investigación.

A los estudiantes del 3er grado de Institución Educativa Aplicación UNA - Puno, por su amable colaboración en la ejecución de este trabajo de investigación.

Dueñas Ruelas Henry

Silva Condori Angelica Ines



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 12

ABSTRACT..... 13

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 17

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 20

1.2.1. Problema general 20

1.2.2. Problema específico 20

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 21

1.3.1. Hipótesis general..... 21

1.3.2. Hipótesis específicas 21

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 21

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 22

1.5.1. Objetivo general..... 22

1.5.2. Objetivos específicos 23

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 24

2.1.1. A Nivel Internacional: 24



2.1.1. A Nivel Nacional:	26
2.1.3. A Nivel Local:	28
2.2. MARCO TEÓRICO	29
2.2.1. Juego de Roles como estrategia	29
2.2.2. Competencia: “Construye su identidad”	37
2.2. MARCO CONCEPTUAL	40
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	44
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	44
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	44
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	45
3.4.1. Población	45
3.4.2. Muestra	46
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	46
3.5.1. Estadística descriptiva.....	46
3.6. PROCEDIMIENTO	47
3.6.1. Tipo de investigación.....	47
3.6.2. Enfoque de investigación.....	48
3.6.3. Instrumento de recolección de datos.....	48
3.6.4. Diseño de investigación	49
3.7. VARIABLES	49
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	49



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	52
4.1.1. Resultados de la prueba de entrada	52
4.1.2. Resultados de la prueba de proceso	56
4.1.3. Resultados de la prueba de salida	60
4.1.4. Contrastación de hipótesis	64
4.2. DISCUSIÓN	66
V. CONCLUSIONES.....	74
VI. RECOMENDACIONES.....	75
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	82

Área: Interdisciplinaridad de la dinámica educativa: Ciencias Sociales.

Tema: Juego de roles como estrategia de aprendizaje.

Fecha de sustentación: 06/julio/2023



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de notas de la prueba de entrada en el grupo experimental y control.	52
Tabla 2. Estadística descriptiva de la prueba de entrada en los grupos experimental y control.	52
Tabla 3. Prueba T de Student para la prueba de entrada.	55
Tabla 4. Distribución de notas de la prueba de proceso en el grupo experimental y control.	56
Tabla 5. Estadística descriptiva de la prueba de proceso en los grupos experimental y control.	56
Tabla 6. Prueba T de Student para la prueba de proceso.	59
Tabla 7. Distribución de notas de la prueba de salida en el grupo experimental y control.	60
Tabla 8. Estadística descriptiva de la prueba de salida en los grupos experimental y control.	61
Tabla 9. Prueba T de Student para la prueba de salida.	64
Tabla 10. Prueba T de Student para muestras dependientes.	65



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de la distribución de notas de la prueba de entrada en el grupo experimental y control	53
Figura 2. Resultados de la distribución de notas de la prueba de proceso en el grupo experimental y control	57
Figura 3. Resultados de la distribución de notas de la prueba de salida en el grupo experimental y control	61



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- JR** : Juego de Roles
- DPCC** : Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.
- MINEDU** : Ministerio de Educación.
- IES** : Institución Educativa Secundaria.
- UNA** : Universidad Nacional del Altiplano.



RESUMEN

Actualmente existen varios tipos de estrategias de enseñanza y aprendizaje, pero no todos son adecuados para todas las materias, por lo que solo se utilizan algunas estrategias tradicionales mas no innovadoras, ni tampoco involucran a los estudiantes activamente. La investigación denominada: El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye su identidad del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, en los estudiantes del 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación Una Puno, donde el objetivo general fue “determinar la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje para la mejora de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 299 estudiantes y la muestra por 41 estudiantes, que fue seleccionada de forma no aleatoria por conveniencia. Se aplicó la técnica del cuestionario para la recaudación de datos. La prueba para contrastar la hipótesis con un 95 % de nivel de confianza y $p < 0.05$ permiten determinar que los juegos de roles generan una influencia significativa en la competencia “construye su identidad”. Con el análisis de los resultados se concluye que el juego de roles tiene eficacia positiva y estadísticamente significativa ($p < 0.05$) como estrategia para la eficacia de la competencia “construye su identidad” del área y de la institución señalada.

Palabras Clave: Aprendizaje, Estrategia, Expresión oral, Identidad, Juego de roles



ABSTRACT

Currently there are several types of teaching and learning strategies, but not all are suitable for all subjects, so only some traditional strategies are used but not innovative, nor do they actively involve students. The investigation called: The role play as a strategy for the improvement of the competence: builds its identity of the area of Personal Development Citizenship and Civics, in the students of the 3rd grade of the Secondary Educational Institution Aplicación UNA Puno, where the general objective was "Determining the effectiveness of role-playing as a learning strategy to improve competence builds its identity in third grade students. The research corresponds to the quantitative approach, quasi-experimental design. The population consisted of 299 students and the sample by 41 students, which was selected non-randomly for convenience. The questionnaire technique was applied for data collection. The test to contrast the hypothesis with a 95% confidence level and $p < 0.05$ allow us to determine that role-playing games generate a significant influence on the competence "build your identity". With the analysis of the results, it is concluded that the role play has a positive and statistically significant effectiveness ($p < 0.05$) as a strategy for the effectiveness of the "build your identity" competition of the area and of the indicated institution.

Keywords: Learning, Strategy, Oral expression, Identity, Role play.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, se discute constantemente sobre el proceso de aprendizaje y la experiencia. El aprendizaje se define como un proceso de reciprocidad e interacción entre los docentes y estudiantes, y también con otros componentes de apoyo que intervienen en dicho proceso. El proceso de aprendizaje se lleva a cabo durante la fase en la que se desarrollan las actividades de aprendizaje en el aula. Para que el aprendizaje sea efectivo, es necesario que los docentes utilicen métodos adecuados al enseñar a sus estudiantes (Saptono et al., 2020). El método de enseñanza es un medio para transmitir una lección que está organizada de manera sistemática y tiene objetivos particulares que deben cumplirse. Por consiguiente, con el uso adecuado del método de enseñanza, los estudiantes pueden interpretar y comprender la información presentada, lo que les permitirá resolver problemas relevantes al material que se les ha enseñado (Mansir et al., 2020).

Actualmente existen varios tipos de métodos de juego de roles, pero no todos son adecuados para todas las materias, por lo que solo se utilizan algunos métodos apropiados. Además, los profesores deben ser inteligentes para encontrar y elegir los métodos de aprendizaje adecuados para enseñar el material a entregar, y deben ser creativos al presentar el material para que los estudiantes no se aburran y puedan comprender lo presentado (Tusysyahidah et al., 2023). Uno de los métodos de aprendizaje que utilizan los profesores es el juego de roles. Este método utiliza un sistema de roles que retrata el comportamiento diario en el material presentado. Este método puede ayudar a los estudiantes a comprender un evento para que puedan responder a él, fomentar su auto



creatividad y comprender las actitudes de los demás al interpretar los eventos (Udjaja et al., 2019).

La regulación del juego de roles por lo general es sencilla, a veces incluso no necesita más que personas en una sala. Si se necesitan equipos para el juego de roles, se puede realizar previamente una capacitación en simulación. Mientras tanto, si el juego de roles está dirigido a crear cualquier concepto creativo, entonces se necesita aplicar métodos de tormenta de ideas previamente. El juego de roles se organiza en un escenario para representar la situación general para futuras acciones, tareas incompletas o metas a lograr. Los jugadores actuarán según sus roles, al igual que los usuarios y las partes interesadas que apoyan para crear las situaciones. Algunas investigaciones muestran que la implementación del modelo de aprendizaje de juego de roles hace que los estudiantes estén más contentos trabajando en equipo para resolver problemas juntos, mejora la actividad de los estudiantes y los resultados medibles del aprendizaje (Huda et al., 2022).

La efectividad del aprendizaje en las instituciones educativas tiene algunos determinantes. Los determinantes de la efectividad del aprendizaje son, respectivamente: el ambiente de aprendizaje en las sesiones de clase, la atención del estudiante, la preparación y organización, la importancia del ambiente práctico, la pasión y compromiso con la enseñanza (como profesión) y el diseño del ambiente de aprendizaje del curso. Este hallazgo de investigación muestra que el rol de los docentes en el proceso de aprendizaje es considerado altamente importante. Los educadores o profesores son facilitadores de aprendizaje que guían a los estudiantes hacia las metas de aprendizaje (Saptono et al., 2020). Como facilitadores de aprendizaje, los profesores deben tener la disposición de aprender de por vida, desarrollar actitudes innovadoras y tener alta ética de trabajo, ya que se ha demostrado que estos tres aspectos tienen efectos positivos en la profesionalidad



de los profesores. Por otro lado, el hallazgo también muestra que se necesita eliminar la enseñanza poco creativa e innovadora en las clases y cambiarla por un aprendizaje más efectivo (Udjaja et al., 2019).

El *role-play* es importante como estrategia de enseñanza-aprendizaje por varias razones. Primero, permite que los alumnos experimenten diferentes situaciones y roles, lo que puede mejorar su comprensión de los conceptos y habilidades que están aprendiendo. En segundo lugar, puede favorecer la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los estudiantes necesitan interactuar y trabajar juntos para completar el juego de roles. Además, puede incrementar la motivación y el *engagement* de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al brindarles una experiencia más práctica y atractiva en lugar de simplemente escuchar una lección o leer un libro de texto. En general, el *role-play* puede ser una técnica poderosa para fomentar el aprendizaje activo y significativo de los alumnos (Mitsea y Drigas, 2019).

Por las razones anteriores, se consideró necesario estudiar ambas variables para que los cambios en una de ellas (*role-play* como estrategia) pudieran provocar cambios en el otro (mejora de las competencias). Además, este estudio brinda un apoyo importante para el conocimiento porque opera en el campo de trabajo de docentes, donde pocas personas emplean el juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación tiene como finalidad examinar la efectividad del modelo de juego de roles para mejorar las competencias: “construye su identidad, área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica” en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA - Puno. El modelo de aprendizaje de juego de roles está diseñado para presentar un proceso de aprendizaje más contextual, innovador e interesante para los estudiantes, lo que les ayuda a comprender las competencias



mencionadas de manera más concreta y completa. Para identificar la efectividad del modelo de juego de roles, se comparó los resultados de los estudiantes en la clase de control y la clase de tratamiento antes y después de la implementación del modelo de juego de roles en el aprendizaje.

El informe de investigación presenta la siguiente estructura: en el primer capítulo de este estudio se detallan las preguntas de investigación, los objetivos y las razones por las que se llevó a cabo el mismo. En el segundo capítulo se realiza una exhaustiva revisión teórica y literaria, en la que se profundiza en el marco teórico utilizado. El tercer capítulo describe los métodos empleados en el estudio y explica el modelo utilizado. En el cuarto capítulo se presentan y analizan los resultados obtenidos.

Por último, se aborda la discusión, las conclusiones finales, recomendaciones y se incluye las referencias bibliográficas empleadas en la redacción del estudio.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación es un medio fundamental en el cual las personas transmiten sus conocimientos y experiencias. Numerosos estudios internacionales respaldan esta afirmación, demostrando que la educación resulta indispensable en el crecimiento de las personas y la sociedad en su conjunto. Por ejemplo, un estudio realizado por la UNESCO en 2018 señala que la educación es un factor clave en la disminución de la pobreza, la tolerancia de género, la prevención de conflictos y la promoción de la ciudadanía activa y los derechos humanos. Además, “la educación también está relacionada con la mejora de la salud, el aumento de la productividad y el crecimiento económico”. Por otro lado, “la educación no solo transmite conocimientos y habilidades, sino que también cumple una función social al inculcar valores y perspectivas básicas sobre la vida en la generación más joven”. Un ejemplo destacado es la educación cívica, que enseña a los estudiantes



sobre la responsabilidad social y la importancia de la participación activa en la vida política y social. (Tusysyahidah et al., 2023).

La implementación de la educación en las escuelas es un proceso complejo que involucra a educadores y estudiantes. Según diversos estudios, “el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental para el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes, así como también para la transmisión de conocimientos”. Para implementar este proceso, los educadores planifican conscientemente sus actividades de enseñanza de manera sistemática, siguiendo un conjunto de reglas y planes con respecto a la educación que se presentan en forma de currículum. La implementación del currículum es, por lo tanto, un aspecto fundamental en el proceso educativo y es el medio para alcanzar los objetivos nacionales de la educación. Además, en la educación, el aprendizaje no solo implica la capacidad para adquirir nuevo conocimiento, sino también las habilidades y competencias cognitivas, emocionales y sociales (Imam et al., 2022).

Basándonos en las observaciones de campo realizadas, los promedios de las competencias en el área de “Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica” siguen siendo preocupantemente bajos. Los estudiantes experimentan dificultades en estas materias debido a la falta de creatividad en los métodos de aprendizaje, la limitada disponibilidad de libros y recursos educativos, y la falta de medios tecnológicos de aprendizaje. Además, el acto de enseñar y aprender sigue utilizando modelos convencionales que consisten en tomar notas, escuchar y prestar atención a la explicación del educador, lo que no genera que el estudiante se involucre en su propio aprendizaje. Como resultado, los estudiantes pierden interés y motivación rápidamente. Para mejorar la eficacia del proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario incorporar métodos educativos innovadores y tecnologías de aprendizaje. Por ejemplo, las herramientas digitales y la educación en línea



pueden personalizar la experiencia de aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes. Por otro lado, los educadores pueden utilizar técnicas pedagógicas que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico en el aula, lo que puede mejorar la retención de conocimientos y la aplicación práctica de los mismos (Novi et al., 2022).

A través de la experiencia personal y vivencial, asimismo siendo egresado en el año 2009 de la I.E.S. Aplicación, puedo relatar que los docentes del área de Persona Familia Relaciones Humanas, en ese entonces no aplicaban estrategias tan dinámicas y solo se iban por lo más habitual y mas no existía el interés de innovar con nuevas estrategias para que pongan al estudiante más activo durante las sesiones de clase. En el año 2022 mediante un diagnóstico realizado en la institución mencionada, se pudo identificar que en la planificación curricular anual y en las unidades didácticas existía carencia sobre la aplicación de la estrategia del juego de roles en el área de desarrollo personal ciudadanía y cívica.

La forma de enseñar o conocido como “método de enseñanza” es un factor que genera gran impacto en el aprendizaje de las personas. El método de enseñanza es una forma que, en su función, es una herramienta para alcanzar objetivos. Mientras que la enseñanza en sí misma consiste en presentar material de aprendizaje de una persona a otra para que la otra persona pueda aceptarlo, dominarlo y considerarlo. Los educadores que usualmente enseñan solo con el método de la lectura tendrán que los estudiantes se aburran, se duerman, sean pasivos y solo tomen notas. Para que los estudiantes puedan aprender bien, los métodos de enseñanza utilizados por los educadores deben ser precisos, efectivos y eficientes (Imam et al., 2022).

El aprendizaje a través de *role-play* es útil para interactuar entre alumnos en un salón de clase, de modo que les resulta más fácil discutir e identificar los problemas que



están experimentando (Sulastri y Fahmi, 2019). Los juegos de rol tienen ventajas, entre ellas, los estudiantes pueden actuar y expresar sentimientos y opiniones sin sanciones. Los juegos de rol permiten a los estudiantes identificar situaciones del mundo real y otras ideas. Debido a la dimensión social del modelo de juegos de rol, permite a los individuos trabajar juntos en el análisis de situaciones sociales.

Por último, se consideró que este problema de investigación se basa en la teoría de que el aprendizaje mediante el juego de roles puede ayudar a los estudiantes a expresar opiniones, ideas o pensamientos como una manifestación de su creatividad, de manera que esto tendrá un impacto positivo en el aumento del rendimiento académico, ya sea directa o indirectamente. Con la estrategia de aprendizaje mediante el juego de roles, se puede introducir a los estudiantes a problemas que son conscientes de que todo el mundo necesita aprender y dominar, describiendo el problema de manera clara y acompañado de ejemplos para que los estudiantes puedan identificarlos fácilmente (Tusysyahidah et al., 2023).

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje para la competencia “construye su identidad” del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA- Puno?

1.2.2. Problema específico

- ¿Cómo es el nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles por los grupos de estudio en la prueba de entrada?



- ¿Se puede emplear la estrategia del juego de roles en el grupo experimental y evaluar mediante una prueba de proceso?
- ¿Cuál es la influencia del juego de roles como estrategia de aprendizaje en el grupo experimental y el grupo de control y su evaluación a través de una prueba de salida?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

La estrategia del juego de roles coopera significativamente con el progreso de aprendizaje de la competencia “construye su identidad” del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA Puno.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles es baja antes de la intervención en los grupos de estudio.
- El juego de roles se puede emplear satisfactoriamente en el grupo experimental y ser evaluado durante el proceso.
- El juego de roles como estrategia de aprendizaje tiene influencia estadísticamente significativa en el grupo experimental y el grupo de control que se refleja en la prueba de salida.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Este estudio es de suma importancia ya que en la ciudad de Puno, la mayoría de los docentes utilizan técnicas y estrategias que no necesitan de la alta actividad de los estudiantes, esto conduce a una baja participación, falta de expresión verbal y falta de



interés en esta área. En el campo académico y especialmente en la educación básica regular es fundamental la formación activa de los estudiantes por considerarse a este el centro del aprendizaje. Debido a ello es que se genera esta idea de investigación, que sirve para colaborar con el adolescente y apoyarlo para desenvolverse y sean ellos los protagonistas del aprendizaje, asimismo el docente tiene la labor de estudiar, investigar y aplicar nuevos métodos y técnicas que sirvan para promover y mejorar la forma en que los estudiantes aprenden.

La investigación responde a la necesidad de conocer cuán beneficiosa es la estrategia juego de roles en los de del tercer grado de la “IES José Carlos Mariátegui aplicación UNA PUNO”. En el área de “desarrollo personal Ciudadanía y Cívica, la competencia de construye su identidad”. Por ello en esta investigación se aplicó el juego de roles como estrategia ya que consideramos que es motivador y muy útil para elevar el aprendizaje de los estudiantes y contribuye a su desarrollo cognoscitivo y emotivo. Asimismo, este estudio brinda la posibilidad de interactuar con los profesores de los centros educativos para que ellos apliquen la estrategia del juego de roles y otras nuevas estrategias dinámicas para así optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje para la mejora de la competencia “construye su identidad” del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA Puno.



1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles por los grupos de estudio por medio de una prueba de entrada.
- Emplear la estrategia del juego de roles en el grupo experimental de acuerdo a una prueba de proceso.
- Comparar el nivel de aprendizaje del grupo experimental y el grupo de control según la prueba de salida.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A Nivel Internacional:

Jaramillo (2018) en su proyecto "Fortalecimiento de las competencias ciudadanas-integradoras para la convivencia a través del juego de roles en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales, en el 10mo grado de la Institución Educativa Rosa Zarate De Peña", concluyó que el juego de roles mejoró las relaciones interpersonales de los estudiantes, fortaleció su empatía y tolerancia en su vida diaria y proporcionó herramientas para llegar a un consenso a través de la escucha activa y el respeto por las opiniones contrarias. Además, los estudiantes pudieron comprender de manera más vivencial los sentimientos y emociones de los demás en situaciones de conflicto o irrespeto, gracias a la identificación de roles que les permitieron empatizar.

Carrillo et al., (2019) en su artículo científico: "Juego de roles, estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia", se realizó un estudio cualitativo basado en el modelo de investigación-acción, utilizando una muestra de cien alumnos del "Centro Educativo Caño de Aguas". Los hallazgos del estudio destacan la relevancia del juego de roles como herramienta pedagógica efectiva para mejorar la convivencia en el aula. Esta práctica permite a los individuos adquirir conocimientos en múltiples dimensiones, centrándose principalmente en la generación de hábitos y en el logro de actividades motivantes.



Coronel y Cordero (2021) en su estudio: “Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes”. Esta investigación es un proyecto educativo para implementar estrategias de motivación como el juego de roles para mejorar y fomentar las técnicas de lectura para desarrollar mejor el conocimiento de los estudiantes en las diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como explicación del diseño no experimental, se utilizaron pruebas T de muestras independientes para generar puntuaciones medias para comparar cambios significativos en grupos relacionados. Se concluyó que un método de enseñanza activo no solo es más significativo que los métodos tradicionales, sino también un mejor método de aprendizaje porque los estudiantes son libres de participar, es decir, el juego de roles se vuelve propio. sus propias lecciones.

Crespo et al. (2020) en su investigación: “Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora”, se basa en el uso de una prueba de entrada y otra de salida, recolectando los datos en un expediente que consta de fluidez oral, comprensión de las actividades, uso de diccionarios, comprensión y respuesta directa, derivada e interrogantes. se establece el nivel de importancia. Se logró un cambio significativo en la comprensión lectora, el uso de role-play, además de la comprensión lectora en los estudiantes, aumento de las actitudes de interés, imaginación y responsabilidad. Por lo tanto, los docentes deben estar preparados para innovar y conocer una serie de métodos que apoyen el desarrollo de este campo.

Barceló et al. (2016) en el artículo “El juego de roles, una forma especial de educar a los niños”, se concluye que las educadoras en formación del tercer ciclo necesitan una adecuada preparación teórico-metodológica para dirigir correctamente los componentes estructurales del juego de roles. Este juego es indispensable para el crecimiento intelectual de los infantes en edades tempranas, ya que les permite enriquecer y regular



sus experiencias y asimilar formas específicas de percepción y pensamiento. El diagnóstico realizado en las instituciones infantiles del municipio de Jatibonico revela las carencias que aún persisten en la preparación de las educadoras en formación en cuanto a la metodología para dirigir el juego de roles. Los talleres metodológicos aplicados responden a las necesidades de las educadoras en formación y les proporcionan conocimientos teórico-metodológicos que les permiten trabajar adecuadamente en la dirección pedagógica de los componentes estructurales del juego de roles. Estos talleres son factibles debido a que cuentan con elementos teórico-metodológicos que guían su aplicación y permiten que las educadoras en formación se apropien de los conocimientos necesarios para su puesta en práctica, lo que se refleja en las transformaciones producidas en los sujetos muestreados.

Martínez (2019) en el proyecto de investigación “El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del Colegio Marco Tulio Fernández”, se concluyó que la implementación del juego de rol en el proceso de enseñanza puede incrementar el logro de objetivos en la competencia de desarrollo de lenguaje. Se observó que los estudiantes incorporaron fragmentos enunciados simulando ser otras personas durante el desarrollo de la actividad, ello incrementó el logro del aprendizaje del idioma inglés y enriqueció el discurso con gestos, mímicas, variaciones en el tono y ritmo del enunciado, lo que generó una impresión de naturalidad y realismo en las sesiones.

2.1.1. A Nivel Nacional:

Flores y Pinedo (2020) en su investigación: “Juego de roles y desarrollo de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente



Manuel Clavero Muga, Punchana 2018”, se afirma que los juegos de roles tienen un efecto importante en la formación de la competencia de convivencia respetuosa en sí mismo en el curso de formación ciudadana y cívica en alumnos del cuarto grado de secundaria pertenecientes a la “Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga en Punchana” durante el año 2018.

Villena (2020) en su tesis: “Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la IE Mercedes Indacochea lozano, Huacho, 2019”, los resultados obtenidos mostraron que existe una asociación significativa entre el role-play y las competencias del área social en estudiantes de primer grado de secundaria, ya que el desarrollo de estas habilidades puede influir en la formación de la personalidad del alumno. Además, la correlación de Spearman arrojó un valor de 0.567, lo que indica una moderada asociación entre ambos factores.

Garay (2022) en su proyecto: “La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio Star” se implementó la estrategia de juego de roles para fomentar el desarrollo de lenguaje en niños de 2do grado en el colegio "Star". A través de esta estrategia, se logró promover el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de manera lúdica, lo que generó un mayor interés y compromiso en la mejora de su expresión y comunicación con su entorno social. Esto se alinea con la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna".

Mendoza (2018) en su proyecto: “El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la IEI Fundación por los Niños del Perú, Piura, 2018” se concluyó que el uso del role-play en el aula permite integrar dos ámbitos importantes: el elemento lúdico y el aspecto de actuación, los mismos son asumidos por los niños de manera entusiasta y jolgórica. Esto permite al profesor orientar



la atención de los alumnos, así como fomentar su participación libre y significativa, habilidades que mejoran el crecimiento del estudiante en el plano de la comprensión de textos.

2.1.3. A Nivel Local:

Campos (2019) en su tesis: “El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno”, se concluyó que la estrategia de role-play tiene un impacto significativo en el aspecto lingüístico de la expresión oral en niños y niñas. Antes de las actividades, la gran mayoría de los alumnos se encontraba en la escala de inicio con un 81,82% en el pre-test. Después de la implementación de las actividades, se observó un incremento significativo del 81,83%, ya que los alumnos lograron expresarse con mayor claridad y fluidez, y se mostraron sólidos en sus decisiones.

Campos (2018) en su proyecto: “El juego de roles en el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 192 de la ciudad de Puno, 2018” concluyó que la estrategia del role-play influye moderadamente en el desarrollo del liderazgo en los alumnos evaluados. Los resultados obtenidos de la investigación muestran que, en el pre test, el 36% de los estudiantes se encontraban en la escala de inicio y el 39% en la escala de proceso. Después de desarrollar las actividades de role-play en la dimensión oral, social y personal, se ubicaron predominantemente en la escala de logro previsto con un 57%. Por lo tanto, el juego de roles contribuye al desarrollo del liderazgo en los estudiantes preescolares de manera moderadamente positiva.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego de Roles como estrategia

- **Definición**

El juego de roles es una estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes participar en una experiencia real de aprendizaje o trabajo. Este proceso facilita el aprendizaje y la interacción social entre los estudiantes al permitirles expresar sus creencias, actitudes y valores. A diferencia de otras simulaciones, el juego de roles crea eventos y reglas, pero no hay un guion previo. Los maestros pueden usar esta estrategia para involucrar a los estudiantes y facilitar la discusión y comunicación entre ellos a través de una mejor forma de aprender. Además, la valiosa información proporcionada a través del teatro puede mejorar las relaciones de los estudiantes y las relaciones con sus compañeros de clase (Lorite et al., 2020).

El juego de roles es una herramienta que utiliza un modelo central para representar la realidad de una manera divertida y sin estrés, lo que permite a los participantes preguntarse acerca de su propia realidad. Consisten en elementos tanto físicos como humanos con los que los jugadores interactúan después de aceptar sus tareas asignadas y de acuerdo con reglas predeterminadas, bajo la guía de un facilitador. En el juego de roles, los estudiantes asumen roles (como vendedores o policías), situaciones (como comprar comida o planear una fiesta), o ambos, y la actividad se improvisa mientras los estudiantes deciden exactamente qué decir y hacer.

De acuerdo con Morales y Villa (2019) el juego de roles es “la simulación de personajes dentro de un argumento, situación o un caso específico de la vida real”. Desde la comparación se fomenta la cooperación mutua y la igualdad de los participantes. Los



juegos no son competitivos, es decir, requieren la ayuda de otros miembros del equipo para completar tareas que se realizan mejor juntos. De esta forma, se le enseña al niño a relacionarse con los demás, lo que le imposibilita ser productivo mientras trabaja solo.

El juego de roles es una estrategia de instrucción comúnmente empleada con el objetivo de fomentar la participación y el desarrollo integral de los estudiantes, permitiéndoles interpretar diferentes roles en situaciones típicas de los campos académicos o profesionales. Esta práctica permite a los estudiantes enfrentar de manera activa situaciones y realidades que comúnmente se viven en el aula diariamente. Aunque los participantes deben seguir ciertas reglas, tienen la libertad de analizar, pensar y tomar decisiones basadas en sus propias interpretaciones de los valores, actitudes y creencias de los personajes que interpretan. A diferencia de otras formas de simulación y dramatización, las reglas y condiciones del juego de roles están definidas, aunque no existe un escenario preestablecido para la práctica, ya que las experiencias y habilidades tanto de los estudiantes como del profesorado juegan un papel importante en su desarrollo (Vivanco 2018).

En su libro Blasco (2013) explica que el role-play es una estrategia muy empleada en actividades educativas basadas en los principios del aprendizaje experiencial. En resumen, un juego de rol es la representación de personajes está pensada en algunos casos disfruta de la esencia de estos personajes. significa que alguien es el sujeto debe ser aceptado. es una versión enfocada y consciente juegos de fantasía para los estudiantes. Además, amplía su idea de la siguiente forma:

“Así pues, una partida de rol no va a seguir un guion prefijado, sino que la historia se irá creando durante el transcurso de la partida. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a vaqueros uno le dice al otro -ahora yo te disparo- y el otro le



contesta -y yo te lo esquivaba-. Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras que, en una obra de teatro, en un libro o en una película la historia ya está escrita y el público va descubriendo poco a poco su desarrollo final, en una partida de rol son los jugadores los que van creando el relato según van ocurriendo las cosas” (pág. 93)

Los beneficios del juego de roles incluyen permitir el desarrollo del proceso de ponerse en los zapatos del otro y la tolerancia “las personas aprenden a ponerse en el lugar de los demás y comienzan a pensar sentimientos ajenos” (Coronel y Cordero, 2021).

Esta estrategia de enseñanza nació de la socialización, y conduce al apoyo mutuo y a las relaciones en forma de paralelismo. Y esto es importante para facilitar la comunicación, asimismo sugieren aprovechar las habilidades de equipo y acción, ya que son de gran importancia en la sociedad; así que no solo es bueno para los niños en la infancia y adolescencia, sino también en los años de su propio desarrollo (Lorite et al., 2020).

En general, el juego de roles es una actividad que ayuda a los estudiantes a interactuar junto con sus compañeros de clase, fomentan la participación activa en el aula y más allá. Animar al niño a despertar su imaginación y espontaneidad en el proceso de aprendizaje. El juego es una actividad grupal o individual que crea comportarse de acuerdo con las pautas de cada cultura. así es la gente (especialmente para niños y jóvenes) para aprender, interactuar, compartir (Clerici et al., 2021).

- **Tipos de juego de roles**

En relación a lo descrito por Kuśnierek (2015), actualmente contamos con dos tipos de *role-play*.



- **Juego de roles controlados**

Calero (1999) establece que existe el juego de roles asentado en un diálogo del libro. Después de practicar el diálogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al igual tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pide al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas.

En los diferentes estudios del juego de roles, este ha sido identificado como juego simbólico, juego con argumentos, porque en él los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario, donde pueden ser "maestros", "educadoras", "constructores", "dependientes de tiendas", "médicos", "agricultores", en fin, pueden realizar de una manera simbólica cualquier actividad de los adultos. Además, utilizan los objetos como si fueran otros, como ya se ha señalado: palitos por cucharas, semillas por frijoles, papeles por caramelos (Franco, 2012).

- **Juego de roles libre**

Cañeque (1993) afirma que los juegos de roles competentes en la clase: discuta con toda la clase lo que los colaboradores podrían decir y escriba guías en el pizarrón. Haga que todos los alumnos ejerzan el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que simbolicen el juego de roles frente a la clase, preparados encasa: divida la clase en grupos. Dé a cada grupo una situación diferente y los roles respectivos. Cada grupo practica sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días.



Existe el juego de roles basado en un dialogo del libre. Después de practicar el dialogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida a la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al mismo tiempo (Calero, 1999).

- **Procedimiento del juego de roles para la aplicación de la competencia**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias: El docente empieza a desarrollar el tema, tomando en cuenta la participación activa de los estudiantes. La estrategia de juego de roles comprende en los siguientes pasos:

- **Motivación**

El juego es la vida del niño, por lo tanto, no es difícil motivarlos para realizar una actividad de este tipo; es imitador por naturaleza. pueden imitar a ciertos personajes como: autoridades de su comunidad, de la televisión o personajes de la historia. Solo depende la habilidad del docente para aprovechar tales facultades.

- **Explicación del caso o juego**

El caso a representar puede ser un cuento, una fábula, el acto del izamiento de la bandera, solución a un caso de robo. El profesor explicará el juego preparado para la clase en forma clara y sencilla, precisa y utilizando términos propios al nivel mental del educando. Durante la explicación hará resaltar los personajes, los principales acontecimientos y el orden en que trascurren. Si se trata de un caso dramático o épico hay que darle la entonación debida sin exagerar los hechos (Gálvez, 2001).



- **Elección de personajes, reparto de papeles**

Explicado el caso, el profesor procede a seleccionar los personajes que se necesitan. Se aprovechará de los voluntarios en primer lugar, luego a invitación, hasta que adquieran confianza y decidan participar todos los otros. Acto seguido procede a repartir sus respectivos papeles, o sea sus roles que les toca representar a base de breves explicaciones. Por ejemplo: si el caso fue “investigación de un robo”, se buscará 3 alumnos para que se desempeñen como ronderos, uno más para juez de paz, uno más para imitar al ladrón y dos últimos como los demandantes. A cada uno se le indicará lo que debe de hacer (Gálvez, 2001).

- **Desarrollo del juego o escena**

Comenzando por pequeños intentos ayudados por el profesor, el alumno llegará a aprender y dominar la que tiene que hacer, o sea, su papel, dejara de lado la timidez, la inseguridad para adquirir confianza. Teniendo en cuenta que los ensayos sean breves, el docente dejara en libertad para que los alumnos desarrollen el caso mientras los otros y el profesor observan atentamente sin ninguna interrupción (Gálvez, 2001).

- **Finalización y comentario**

La finalización será mediante un pequeño comentario entre el profesor y todos los alumnos en forma amigable, tratando de animarlos en todo momento y corrigiendo algunos errores de comprensión del tema como de participación de los personajes. para ello es muy recomendable disponer a los alumnos en una especie de círculo. De esta manera aprenderán a reconocer errores, aciertos, dificultades conforme al rol que les toco desempeñar, así como sus posibles correcciones (Gálvez, 2001).



- **Características del juego de roles**

En un intento de profundizar en lo que es un juego de rol, se discernió un conjunto de características sobre los componentes dentro de un juego de rol que lo clasifican como tal, que son: (1) un mundo de juego, que es un mundo imaginario donde los jugadores son libres de explorar dentro de él ; (2) participantes, que se dividen entre jugadores y árbitros; (3) personajes, que constituye un individuo definido dentro del juego que se clasifica con términos tanto cuantitativos como cualitativos y puede desarrollarse a través de su interacción con el mundo del juego; (4) maestro del juego, definido como la persona que tiene control sobre el mundo del juego más allá de un solo personaje y encargado de adjudicar las reglas del juego; (5) interacción, que es cómo el jugador interactúa con el mundo del juego a través de su personaje a través de una amplia gama de opciones; (6) una narración, representaciones de secuencias de eventos dentro del mundo del juego que le dan al juego sus elementos narrativos (Winardy y Septiana, 2023).

Las sesiones de juego de roles pueden enseñar a los estudiantes sobre el acuerdo de expectativas que debe ser discutido y promulgado por varias personas involucradas en la actividad como modelo para la sociedad, enseñando el concepto de consenso. Por ejemplo, en el juego de roles educativo que enseña habilidades de la vida real, debe haber un acuerdo sobre quién actúa en qué capacidad y se espera que haga qué en una simulación específica. En los juegos de rol, se debe llegar a un consenso entre los jugadores. Las expectativas deben establecerse sobre lo que hará cada jugador cuando se enfrente a situaciones desafiantes dadas por el maestro del juego. De lo contrario, se producirá confusión y la incapacidad de superar la tarea. Por ejemplo, se espera que un jugador que interprete a un personaje con competencia en forzar cerraduras abra puertas



cerradas, al igual que se esperará que un jugador que interprete el papel de sanador apoye el bienestar de otros personajes (Winardy y Septiana, 2023).

- **Importancia**

El juego de roles es una pedagogía de aprendizaje activo que se ha utilizado con frecuencia en áreas como el teatro, la historia, la educación deportiva, las ciencias de la salud y las disciplinas de las ciencias sociales. La forma en que se enseñan los juegos de roles tiene varias teorías, que sugieren que los estudiantes aprenden haciendo e incorporando el conocimiento a la práctica (Sartain et al., 2021).

Además, es una estrategia de enseñanza eficaz, ya que utiliza el marco de aprendizaje de los sentidos físicos. Los estudiantes utilizan los cuatro sentidos cuando se utiliza el *role-play* como estrategia de aprendizaje. Por ejemplo, los aprendices visuales confían en la vista para organizar o sistematizar ideas y los aprendices auditivos valoran diferentes tipos de presentaciones verbales. El juego de roles puede hacer que una clase sea más vibrante y aumentar los procesos cognitivos necesarios para comprender, interpretar y analizar nuevos conceptos. El juego de roles también se ha utilizado para desarrollar la atención plena y las habilidades blandas necesarias en el entorno educativo, como el reconocimiento de señales verbales y no verbales (Brown y Chidume, 2023).

El juego de roles, en términos educativos, se define como un método de instrucción en el que los alumnos asumen la responsabilidad de representar diferentes roles de personajes, dentro de escenarios predefinidos, a menudo realistas (Bawa, 2020). Además, también explicó que el juego de roles educativo requiere un escenario que facilite el objetivo de aprendizaje, el rol que deben desempeñar los participantes y la relación entre múltiples roles, y facilitadores para garantizar que haya direcciones dentro de la actividad para que se mantenga relevante. a la materia. Comúnmente, el juego de



roles se usa para preparar a los participantes en una situación de la vida real y permitir el desarrollo cognitivo y social a través de la exploración. También se observa que el juego de roles es una actividad que toca múltiples dominios de actividad educativa: cognitivo, afectivo y psicomotor (Winardy y Septiana, 2023).

2.2.2. Competencia: “Construye su identidad”

Según el MINEDU (2016): La competencia a la que se refiere implica que el estudiante adquiera conocimiento y aprecie su cuerpo, emociones, pensamientos y comportamientos, reconociendo la influencia de diferentes identidades, tales como la historia, etnia, contexto social, orientación sexual, cultura, género, entre otras. El objetivo no es construir una identidad "ideal", sino que el estudiante sea consciente de las características que lo hacen único y a la vez semejante a otros. Para ello, se necesitan capacidades como la autoconciencia, la empatía, la autodeterminación, la toma de decisiones responsables y la resolución pacífica de conflictos. Estas habilidades se desarrollan a través de la interacción entre los individuos y los contextos en los que se desenvuelven, como la familia, la escuela y la comunidad (p. 72).

La competencia en construcción de identidad implica que el estudiante tome conciencia de sus características únicas, físicas, habilidades y gustos. Además, disfruta de su participación en la familia, escuela y comunidad, y es capaz de expresar y regular sus emociones. Esta competencia también incluye la capacidad de explicar las razones detrás de las acciones cotidianas que pueden causar malestar o bienestar a sí mismo y a los demás. El estudiante también tiene la capacidad de reconocer su género y entender que tanto hombres como mujeres pueden realizar las mismas actividades. Finalmente, es capaz de demostrar afecto hacia las personas cercanas y saber identificar a aquellas que lo hacen sentir protegido y seguro, y acudir a ellas cuando lo necesita.



- Capacidades

Según el MINEDU (2016) la competencia “Construye su identidad” desarrolla en el estudiante las siguientes capacidades (p. 72):

- **Se valora a sí mismo**

Es decir, los alumnos conocen las características, ventajas, limitaciones y recursos que les hacen ser quienes son, permitiéndoles aceptarse, sentirse bien consigo mismos y aceptar retos y alcanzar sus metas. También se ven a sí mismos como miembros de una comunidad cultural y tienen sentimientos de familia, escuela, comunidad, país y el mundo.

- **Autorregulación Emocional**

Es decir, los estudiantes reconocen las cualidades, rasgos, limitaciones y cosas que los hacen ser quienes son, lo que les permite aceptarse a sí mismos, sentirse bien y ser capaces de enfrentar desafíos y tener éxito. Además, se definen como miembros de una comunidad sociocultural, con sentido de pertenencia a la familia, la escuela, la comunidad, el país y el mundo.

- **Pensar y debatir éticamente**

Esto quiere decir que “el alumno analiza situaciones cotidianas para identificar los valores que en ellas existen y participa con base en argumentos racionales y principios éticos. También significa saber cómo las personas toman decisiones y acciones que muestran si están prestando atención a los principios éticos y las consecuencias y consecuencias que pueden tener sobre ellos mismos y los demás.



- **Vive su vida sexual plena y adecuadamente**

Según el desarrollo y la madurez: es tu apariencia, el desarrollo de las características sexuales en tu naturaleza, examinando y examinando tu cuerpo, conociéndote como hombre o como mujer. Significa establecer relaciones igualitarias entre hombres y mujeres, así como una cooperación no violenta. También significa identificar e implementar prácticas de autocuidado en situaciones que amenacen su bienestar o vulneren sus derechos sexuales y reproductivos (Ministerio de Educación, 2016; Currículo Nacional de La Educación Básica, 2016).

- **Desempeños de tercer grado de secundaria**

Según (MINEDU, 2019), cuando el estudiante construye su identidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VII, realiza desempeños como los siguientes:

- Describen y aprecian sus características, sus hábitos, sus logros y sus fortalezas. Explicó que cada uno tiene su propio camino de desarrollo y sabe que tiene la capacidad de superar las dificultades y afrontar los retos y oportunidades.
- Tiene buenas ideas sobre los asuntos sociales de su pueblo, aprecia su cultura y tradiciones y nación, y piensa en él.
- Describen sus sentimientos, emociones y comportamientos a partir de la información proporcionada. Explica causa y efecto y utiliza técnicas de autogestión para desarrollar excelentes relaciones.
- Utilizar argumentos sólidos para sustentar posiciones morales ante conflictos morales relacionados con los derechos humanos.



- Expresar su opinión sobre las consecuencias de sus decisiones y considerar acciones relacionadas con los valores éticos y los derechos humanos.
- Afecta por igual a mujeres y hombres. Examinó las actitudes hostiles y las fuentes de discriminación. Son conscientes de la violencia en la familia, los amigos o las relaciones y se manifiestan en contra. Explica la importancia del respeto, la aceptación, el cuidado de los demás y la reciprocidad.
- Consejos sobre cómo protegerse y protegerse de las violaciones de los derechos reproductivos y reproductivos respetando los derechos humanos (Ministerio de Educación, 2016; Currículo Nacional de La Educación Básica, 2016).

2.2. MARCO CONCEPTUAL

El juego se convierte en una base metodológica principal para la educación, en donde el educando debe ser el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la exploración, dinámica y el uso de los sentidos y la experiencia, siendo así el juego de roles una estrategia didáctica para ellos.

- **Juego de roles**

El juego de roles es una estrategia pedagógica en la que los participantes asumen diferentes roles, ya sean ficticios o reales, para explorar situaciones y resolver problemas. A través de esta técnica, se busca fomentar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la creatividad. El juego de roles puede ser utilizado en diferentes contextos, como la educación, la terapia, la formación de



equipos, entre otros. Los participantes pueden asumir diferentes roles, tales como personajes de una historia, figuras históricas, profesionales en un campo específico, entre otros (González et al., 2014).

El concepto de "juego de roles" es relativamente reciente y se ha explorado en diferentes disciplinas, incluyendo la educación, la psicología y el teatro. Sin embargo, algunos autores que se consideran pioneros en el desarrollo de la estrategia de "juego de roles" en la educación incluyen a Lev Vygotsky, Jean Piaget y Jerome Bruner. Estos autores han enfatizado en la importancia del juego como un medio para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Además, el juego de roles se ha utilizado como una estrategia para fomentar la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas y situaciones (Lillard et al., 2011).

El juego de roles es una estrategia que ayuda al estudiante a desenvolverse mejor, ya que el educando aprende más haciendo y experimentando que leyendo o escuchando, también aporta a la ejercitación de sus sentidos, cuerpo y razón. Asimismo, es importante que en la aplicación se tomen experiencias reales, ya que una experiencia vivida modificara su manera de actuar y tomara juicios firmes por sí mismo (Tusysyahidah et al., 2023).

- **Aprendizaje**

“El aprendizaje es el proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades y valores a través de la experiencia o la instrucción, y estos nuevos conocimientos se integran en su estructura cognitiva. Existen diferentes tipos de aprendizaje, como el aprendizaje por repetición, el aprendizaje por observación y el aprendizaje por descubrimiento. El aprendizaje es



fundamental para el desarrollo personal y profesional de los individuos” (Moreira, 2020).

- **Enseñanza**

La enseñanza es el proceso mediante el cual un individuo transmite conocimientos, habilidades y valores a otros individuos o grupos de individuos. La enseñanza puede ser formal o informal, y puede tener lugar en diferentes contextos, como la educación escolar, la formación laboral, la enseñanza a distancia y la educación no formal. La enseñanza se lleva a cabo a través de diferentes métodos y técnicas, como la exposición, el diálogo, la práctica y la evaluación (Moreira, 2020).

- **Identidad**

La identidad se refiere a la percepción que tienen los individuos de sí mismos, y está formada por una variedad de factores, como la historia personal, el entorno cultural y social, y las relaciones interpersonales. La identidad puede ser individual o colectiva, y puede manifestarse de diferentes maneras, como la identidad de género, la identidad étnica y la identidad religiosa. La identidad es fundamental para el bienestar psicológico de los individuos y está íntimamente relacionada con la autoestima y la autoconfianza (Schwartz et al., 2011).

- **Competencias**

“Las competencias son los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para llevar a cabo una tarea o actividad de manera efectiva. Las competencias pueden ser específicas o transversales, y pueden ser necesarias en diferentes entornos, como el laboral, el académico y el personal. Las competencias se adquieren a través de la educación y la experiencia, y son esenciales para el éxito en el mundo actual. Las competencias más valoradas incluyen la capacidad



de adaptación, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo” (Ramírez, 2020).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Esta investigación se ejecutó en el ámbito del Colegio José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-Puno, se encuentra en la ciudad de Puno, en el distrito de Ciudad Universitaria. La dirección exacta del colegio es Jirón Jorge Basadre s/n, Ciudad Universitaria, Puno, Perú.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

Este estudio de investigación se llevó a cabo en dos etapas, la primera que tuvo como objetivo la formulación y aprobación del Proyecto de Tesis, donde se exponen de forma detallada el problema de investigación, la justificación, el marco teórico, metodología y todo el aspecto administrativo. Este proyecto de tesis se aprobó en diciembre del año 2022.

Consecuentemente, se llevó a cabo la ejecución de esta investigación en las dependencias previamente descritas. Posteriormente, se procedió al procesamiento de los datos obtenidos, la evaluación estadística, elaboración de resultados y discusiones, conclusiones y recomendaciones hasta la presentación del borrador de tesis en el mes de abril del año 2023.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnicas e instrumentos:

La información recolectada se obtuvo a partir de encuestas llevadas a cabo en el Colegio José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-Puno correspondiente al ámbito de



estudio en esta investigación. Estos datos se obtuvieron previa coordinación con el personal directivo y docente. Además, el material bibliográfico se obtuvo a partir de libros, artículos científicos y tesis, en su mayoría se pueden encontrar en la web, como se detalla en las referencias bibliográficas.

El análisis de contenido es otra técnica de investigación que fue utilizada para analizar las respuestas de los adolescentes en encuestas o entrevistas. Esta técnica implica el análisis detallado de los datos recopilados para identificar patrones y temas importantes.

Finalmente, la observación del participante también fue una técnica útil en el estudio del juego de roles y la construcción de identidad. Esto implicó la observación de adolescentes mientras participan en juegos de roles para identificar patrones de comportamiento y expresión.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

En este estudio se dispuso de la población de estudiantes del colegio José Carlos Mariátegui Aplicación UNA – PUNO, los mismos que son un total de 299 estudiantes en todos los grados del nivel secundario. El concepto de población se refiere a la totalidad de las personas, objetos, eventos o elementos que se estudian en un determinado contexto. En estadística, se utiliza para representar un conjunto de todos los elementos que tienen una característica o propiedad común y que se pueden medir o evaluar (Hernandez y Mendoza, 2018).



3.4.2. Muestra

Para esta investigación se tomó en cuenta a Hernandez y Mendoza (2018) donde la muestra es “la parte de la población seleccionada de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectúa la medición y la observación de las variables objeto de estudio”; para ello se evaluaron a los estudiantes del tercer grado de secundaria, secciones A y B. A partir de la sección A se tomaron 20 estudiantes y a partir de la sección B se tomaron 21 estudiantes, haciendo un total de 41. Se trabajó con un muestreo no probabilístico por conveniencia de los investigadores, según Hernandez y Mendoza (2018) una muestra es un subconjunto seleccionado de la población total que se estudia. Se utiliza en estadística porque es más práctico y menos costoso trabajar con una muestra en lugar de toda la población. Para que una muestra sea representativa, debe elegirse de una forma cuidadosa y objetiva para asegurar que sea una muestra adecuada y que refleje las características de la población original.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La estadística implica “un proceso que va desde la recolección de datos, es decir, producir la información a partir de la investigación; posteriormente, se tabulan los datos y ellos se expresan en tablas y gráficos. A partir de un análisis más detallado se trabaja con estadística descriptiva e inferencial” (Tapia y Jijón, 2018).

3.5.1. Estadística descriptiva

Tiene como propósito describir un conjunto de datos o resultados a partir de la utilización de tablas, gráficos, indicadores y promedios. Esta no modifica la información que contiene, simplemente la presenta en el marco de la investigación (Tapia y Jijón, 2018).



3.5.1.1. Medidas de Tendencia Central

a. Media aritmética

Es la medida más conocida ya que, trabaja con el promedio que se obtiene a partir de la sumatoria de datos y la posterior división entre el número de datos.

Presenta algunas ventajas:

- Es el único promedio que se calcula a partir de un conjunto de datos y muestra la estabilidad de la cantidad de resultados.
- Es muy sensible a variaciones en la distribución de los datos presentados.
- Es influenciada por la existencia de valores extremos que afectan la distribución de valores (Tapia y Jijón, 2018).

3.6. PROCEDIMIENTO

Teniendo en cuenta que la metodología está encargada de llevar a desarrollar el proceso de investigación científica, logrando proporcionar los datos detallados sobre las acciones y hechos que dieron lugar a describir y por ende analizar el problema planteado se realizó la investigación en base a:

3.6.1. Tipo de investigación

Según Hernández *et al.*, (2014), se recurrió al tipo de estudio experimental; “con la finalidad de especificar las características más importantes del fenómeno que se analizó en esta investigación”, posteriormente hacer una intervención y analizar cuáles son los resultados sobre las variables de estudio. En este estudio nos referimos a dos variables detalladas posteriormente, las mismas que se trabajarán en base a una muestra por conveniencia de los investigadores.



El trabajo corresponde al tipo de investigación experimental, pues implicó la manipulación, tratamiento de la variable independiente (juego de roles) como estrategia de aprendizaje en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del tercer grado de la “I.E.S José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-PUNO” y luego se observa o mide su efecto en la variable dependiente (aprendizaje).

3.6.2. Enfoque de investigación

Según Hernández *et al.*, (2014), en esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo, ya que se recolectó la información de forma numérica para probar la hipótesis, basados en la medición numérica y análisis estadístico, el cual permitió establecer modelos de comportamiento, logrando comprobar teorías y supuestos.

3.6.3. Instrumento de recolección de datos

En cualquier investigación, el investigador necesita utilizar diferentes instrumentos para recolectar la información necesaria y poder abordar el problema de investigación planteado. En este caso, se utilizaron varios medios, entre ellos un cuestionario, exámenes, sesiones de aprendizaje y una lista de cotejo. El examen es una herramienta comúnmente utilizada para evaluar los conocimientos de una persona en una materia en particular. En el contexto educativo, los educadores utilizan exámenes como herramienta de evaluación para comprobar que los alumnos han comprendido y asimilado los conceptos enseñados durante el curso. La evaluación es un proceso que busca determinar el valor o importancia de algo, y en el ámbito educativo, la evaluación se relaciona directamente con la implementación de exámenes escolares (Hernandez-Sampieri y Mendoza, 2018).



Para la realización de esta investigación se trabajó en función a la técnica de la observación y encuestas que se encuentran expuestas en los anexos.

3.6.4. Diseño de investigación

Esta investigación es cuasi experimental y longitudinal, en la cual Hernández *et al.*, (2014) destaca que se manipulan las variables de acuerdo al criterio de los investigadores, ya que observan los fenómenos en su ambiente natural, se toman datos antes y después de una intervención científica y posteriormente se concluye a partir de los resultados. Longitudinal debido a que se realizan estudios de hechos y fenómenos de la realidad, en varios momentos del tiempo. En esta investigación se tomaron 3 datos: antes, durante y después de la intervención.

3.7. VARIABLES

Variable 1: Juego de roles como estrategia

Variable 2: Competencia: construye su identidad

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El análisis de los resultados de esta investigación se llevó a cabo con el software SPSS versión 25.0 en todas las etapas de procesamiento de datos que se detallan en el segmento de diseño estadístico.

- **Análisis Descriptivo**

Se realizó mediante la calificación de las respuestas de los estudiantes antes, durante y después de la intervención educativa de acuerdo a la investigación (Hernández *et al.*, 2014). Este análisis se representó en tablas y gráficos para su mejor comprensión.



- **Análisis inferencial**

Se realizó mediante la aplicación de la prueba T de Student para muestras dependientes, la misma que nos permite establecer la relación que existe entre dos variables cuantitativas, para aclarar, en esta investigación se trabajó con los puntajes obtenidos por los estudiantes en los momentos de intervención mencionados.

- **Plan de tratamiento de datos**

Se llevó a cabo el plan de tratamiento de datos con las pruebas de entrada, proceso y salida, y posteriormente se elaboraron gráficos y cuadros estadísticos basados en las variables de estudio. Se interpretaron y explicaron los resultados obtenidos a partir del análisis realizado, relacionando los resultados de ambos grupos de estudiantes.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación se exponen en tres segmentos, que corresponden a la descripción detallada de los tres objetivos específicos presentados. Para una mejor comprensión de las secciones posteriores se expone aquí un resumen:

- **Objetivo específico 1:** evaluación y discusión de la primera variable de investigación: “Identificar el nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles por los grupos de estudio por medio de una **prueba de entrada**”. Se llevó a cabo en tres etapas: prueba de entrada, de proceso y de salida. El procesamiento de datos se realizó mediante el software Microsoft Excel y SPSS versión 23.0.
- **Objetivo específico 2:** evaluación y discusión de la segunda variable de investigación: “Emplear la estrategia del juego de roles en el grupo experimental y evaluar mediante una **prueba de proceso**”. Este segmento se llevó a cabo mediante el cuestionario formulado, el mismo que fue aplicado en el 100 % de estudiantes componentes de la muestra. El procesamiento de datos se realizó mediante el software Microsoft Excel y SPSS versión 23.0.
- **Objetivo específico 3:** “Comparar el nivel de aprendizaje del grupo experimental y el grupo de control por medio de una **prueba de salida**”. Se realizó mediante tablas y por medio del software SPSS 25.0.

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Resultados de la prueba de entrada

Tabla 1.

Distribución de notas de la prueba de entrada en el grupo experimental y control.

Categoría	Grupo				Total	
	Experimental		Control			
	N°	%	N°	%	N°	%
Deficiente	13	31.7	12	29.3	25	61
Regular	6	14.6	7	17.1	13	31.7
Bueno	2	4.9	1	2.4	3	7.3
Excelente	0	0	0	0	0	0
Total	21	51.2	20	48.8	41	100

Nota. Análisis estadístico de prueba de entrada en el grupo experimental y grupo de control (2023).

Tabla 2.

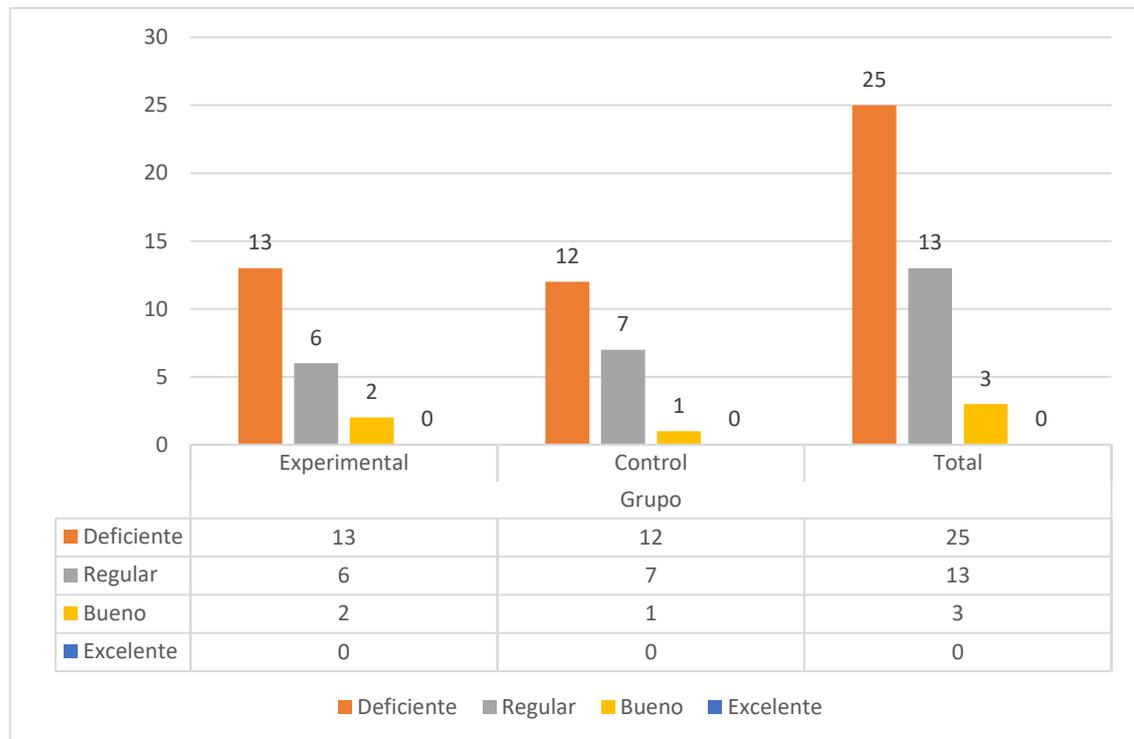
Estadística descriptiva de la prueba de entrada en los grupos experimental y control.

Grupo	Estadístico descriptivo					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Est	Varianza
Experimental	21	6	14	10.19	1.940	3.762
Control	20	6	14	10.20	1.881	3.537

Nota. Datos tomados a partir del análisis estadístico.

Figura 1.

Resultados de la distribución de notas de la prueba de entrada en el grupo experimental y control.



Interpretación: En la tabla 1 se observa la distribución de notas en la prueba de entrada tanto para el grupo experimental como para el grupo control. Se tomaron 21 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo control, haciendo un total de 41 estudiantes en ambos grupos. Se encontró que, entre los datos más relevantes, un 31.7 % de estudiantes obtuvieron una nota deficiente en el grupo experimental y un 29.3 % en el grupo control; un 14.6 % de estudiantes una nota regular y un 17.1 % en el grupo experimental y control, respectivamente. Por último, no se tuvieron notas excelentes en ningún grupo de estudio para la prueba de entrada.

En la tabla 2 se encuentra la estadística descriptiva de la prueba de entrada en los grupos experimental y control. Para el grupo experimental se trabajó con 21 estudiantes (N = 21) y para el grupo control con 20 estudiantes (N = 20). La nota mínima obtenida



en ambos grupos fue de 06 y la nota máxima de 14. El promedio (media) de las notas en el grupo experimental fue de 10.19 y en el grupo control fue de 10.20. La desviación estándar (Desv. Est.) en el grupo experimental fue de 1.940 y en el grupo control fue de 1.881, lo cual indica que no existen diferencias significativas entre estos resultados.

En la figura 1 se observa la distribución de datos de los resultados para el grupo experimental y control ordenados por categorías: deficiente, regular, bueno y excelente. Claramente se observa que las notas en la categoría deficiente son mayoritarias en ambos grupos y no existen notas excelentes en ningún grupo de estudio.

Análisis: Respecto a la prueba de entrada se analizaron los siguientes ítems: autoconocimiento, tipos de emociones, discriminación, tradiciones, factores protectores de embarazo, hábitos de vida saludable, estados afectivos y consumo de drogas. Se calificaron las pruebas de acuerdo a la respuesta correcta, obteniendo así un puntaje total de 20, donde posteriormente se categorizaron los resultados, siendo “excelente” el resultado entre 18 y 20 puntos; “bueno” el resultado entre 14 y 17 puntos; “regular” el resultado entre 11 y 13 y “deficiente” el resultado entre 0 y 10 puntos.

En el ámbito de la educación, los "pre-test" o pruebas de entrada se utilizan para medir el conocimiento previo que tienen los estudiantes sobre el tema que se va a enseñar antes de comenzar una lección o programa. Algunos autores que han discutido la importancia de los "pre-test" en el proceso de aprendizaje son Paul Black y James H. McMillan. Estos autores destacan que los "pre-test" pueden ser una herramienta efectiva para identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes, lo que puede ayudar a los profesores a personalizar la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante (Black y Wiliam, 2010).



PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA CORROBORAR LA PRUEBA DE ENTRADA

Planteamiento de hipótesis:

M1: “grupo experimental”

M2: “grupo control”

Hipótesis nula (H0) = $M1 < M2$ = “No existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Hipótesis alterna (Ha) = $M1 > M2$ = “Existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Tabla 3.

Prueba T de Student para la prueba de entrada.

T	GI	Sig. Bilateral	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza	
				Inferior	Superior
-0.16	39	0.987	-0.10	-1.217	1.198

NOTA. Análisis estadístico de prueba T student (2023).

Interpretación: En la tabla 3 se observa la distribución de datos obtenidos a partir del análisis estadístico con la prueba T de Student. Se encontró un valor T de -0.16, lo cual indica que la relación entre las variables es muy escasa y negativa. Con 39 grados de libertad se encontró una significancia de 0.98, valor que es > 0.05 ($p > 0.05$), lo cual nos lleva a aceptar la hipótesis nula, es decir: no existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos experimental y control para este primer momento de evaluación.

4.1.2. Resultados de la prueba de proceso

Tabla 4.

Distribución de notas de la prueba de proceso en el grupo experimental y control.

Categoría	Grupo				Total	
	Experimental		Control			
	N°	%	N°	%	N°	%
Deficiente	5	12.2	11	26.8	16	39
Regular	14	34.1	8	19.5	22	53.7
Bueno	2	4.9	1	2.4	3	7.9
Excelente	0	0	0	0	0	0
Total	21	51.2	20	48.8	41	100

Nota. Análisis estadístico de prueba de proceso en el grupo experimental y control (2023).

Tabla 5.

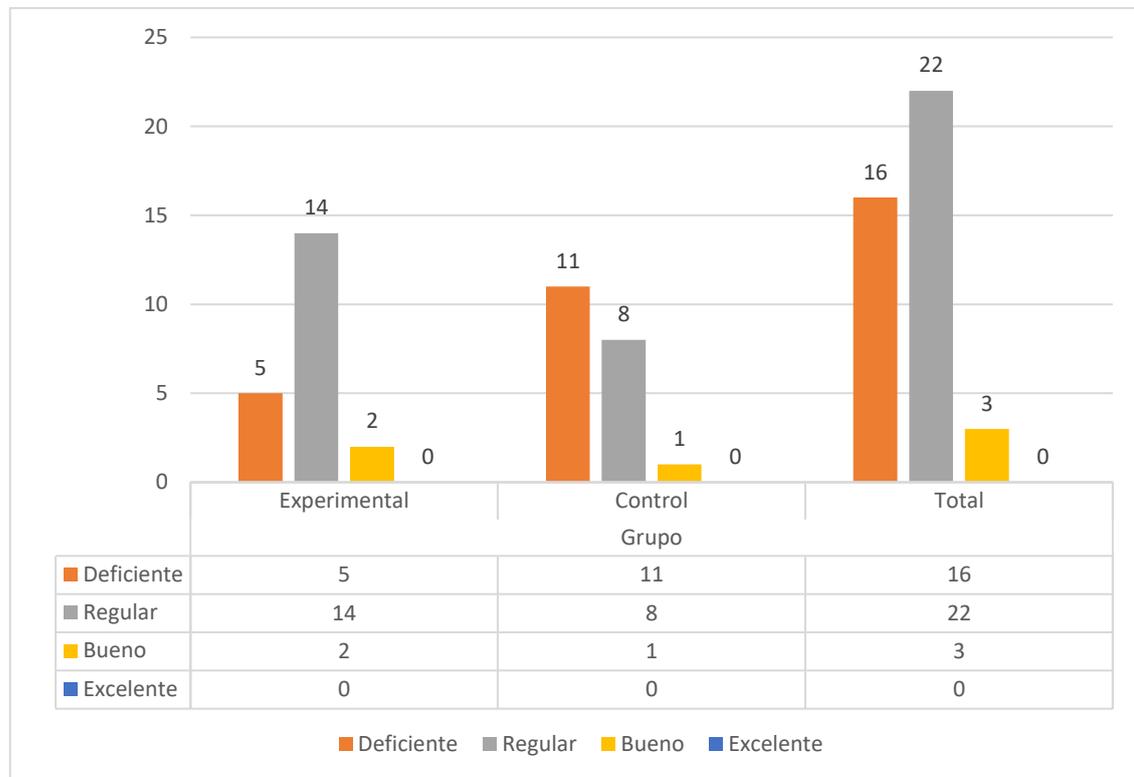
Estadística descriptiva de la prueba de proceso en los grupos experimental y control.

Grupo	Estadístico descriptivo					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Est	Varianza
Experimental	21	9	14	11.24	1.446	2.090
Control	20	7	14	10.45	1.605	2.576

Nota. Datos tomados a partir del análisis estadístico.

Figura 2.

Resultado de la distribución de notas de la prueba de proceso en el grupo experimental y control.



Interpretación: En la tabla 4 se observa la distribución de notas en la prueba de proceso tanto para el grupo experimental como para el grupo control. Se tomaron 21 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo control, haciendo un total de 41 estudiantes en ambos grupos. Se encontró que, entre los datos más relevantes, un 12.2 % de estudiantes obtuvieron una nota deficiente en el grupo experimental y un 26.8 % en el grupo control; un 34.1 % de estudiantes una nota regular y un 19.5 % en el grupo experimental y control, respectivamente. Por último, no se tuvieron notas excelentes en ningún grupo de estudio para la prueba de proceso.

En la tabla 5 se encuentra la estadística descriptiva de la prueba de proceso en los grupos experimental y control. Para el grupo experimental se trabajó con 21 estudiantes (N = 21) y para el grupo control con 20 estudiantes (N = 20). La nota mínima obtenida



en el grupo experimental fue de 09 y en el grupo control de 07; la nota máxima de 14 en ambos grupos. El promedio (media) de las notas en el grupo experimental fue de 11.24 y en el grupo control fue de 10.45. La desviación estándar (Desv. Est.) en el grupo experimental fue de 1.446 y en el grupo control fue de 1.605, lo cual indica que no existen diferencias significativas entre estos resultados.

En la figura 2 se observa la distribución de datos de los resultados para el grupo experimental y control ordenados por categorías: deficiente, regular, bueno y excelente. En el grupo experimental se observa que las notas en la categoría de “regular” son mayoritarias; mientras que, en el grupo control las notas en la categoría “deficiente” continúan siendo predominantes.

Análisis: Respecto a la prueba de proceso se analizaron los siguientes ítems: función de la familia en la construcción de la identidad personal, etapas de desarrollo emocional, ética, adicciones, toma de decisiones, seguridad en los valores y fuerza de voluntad, calidad de vida, situaciones de riesgo, estereotipos de sexualidad, identidad personal. Se calificaron las pruebas de acuerdo a la respuesta correcta, obteniendo así un puntaje total de 20, donde posteriormente se categorizaron los resultados, siendo “excelente” el resultado entre 18 y 20 puntos; “bueno” el resultado entre 14 y 17 puntos; “regular” el resultado entre 11 y 13 y “deficiente” el resultado entre 0 y 10 puntos.

Los estudios experimentales en el ámbito de la educación tienen como principal utilidad analizar el impacto de diferentes variables o intervenciones educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estos estudios permiten medir de forma precisa y controlada los efectos de distintas condiciones o prácticas pedagógicas en el rendimiento académico de los estudiantes, lo que puede ayudar a los profesores y educadores a tomar decisiones informadas sobre cómo mejorar la calidad de la educación

que se imparte. Además, los estudios experimentales también pueden ser útiles para la evaluación y validación de programas educativos, ya que permiten medir de manera objetiva el impacto de dichos programas sobre los resultados académicos y el desarrollo de habilidades de los estudiantes (Zurita-Cruz et al., 2018).

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA CORROBORAR LA PRUEBA DE PROCESO

Planteamiento de hipótesis:

M1: “grupo experimental”

M2: “grupo control”

Hipótesis nula (H0) = $M1 < M2$ = “No existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Hipótesis alterna (Ha) = $M1 > M2$ = “Existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Tabla 6.

Prueba T de Student para la prueba de proceso.

T	Gl	Sig. Bilateral	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza	
				Inferior	Superior
1.653	39	0.106	0.788	-1.176	1.752

Nota. Análisis estadístico prueba T student (2023).

Interpretación: En la tabla 6 se observa la distribución de datos obtenidos a partir del análisis estadístico con la prueba T de Student. Se encontró un valor T de 1.653, lo cual indica que la relación entre las variables es significativa. Con 39 grados de libertad se encontró una significancia de 0.106, valor que es > 0.05 ($p > 0.05$), lo cual nos lleva a

aceptar la hipótesis nula, es decir: no existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos experimental y control para este segundo momento de evaluación.

Las pruebas de proceso en el ámbito de la educación son aquellas que se aplican durante el período de aprendizaje, justo en el intermedio de un pre-test y un post-test. Estas pruebas tienen como utilidad evaluar el progreso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, permitiendo a los educadores hacer ajustes en su enseñanza en caso de ser necesario. Además, las pruebas de proceso también pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que les ayuda en su proceso de aprendizaje y mejora su motivación y participación en la clase (Zambrano Díaz, 2014).

4.1.3. Resultados de la prueba de salida

Tabla 7.

Distribución de notas de la prueba de salida en el grupo experimental y control.

Categoría	Grupo					
	Experimental		Control		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%
Deficiente	4	2.4	4	9.8	5	12.2
Regular	10	24.4	14	34.1	24	58.5
Bueno	8	19.5	2	4.9	10	24.4
Excelente	2	4.9	0	0	2	4.9
Total	21	51.2	20	48.8	41	100

Nota. Análisis estadístico de prueba de salida en el grupo experimental y el grupo de control (2023).

Tabla 8.

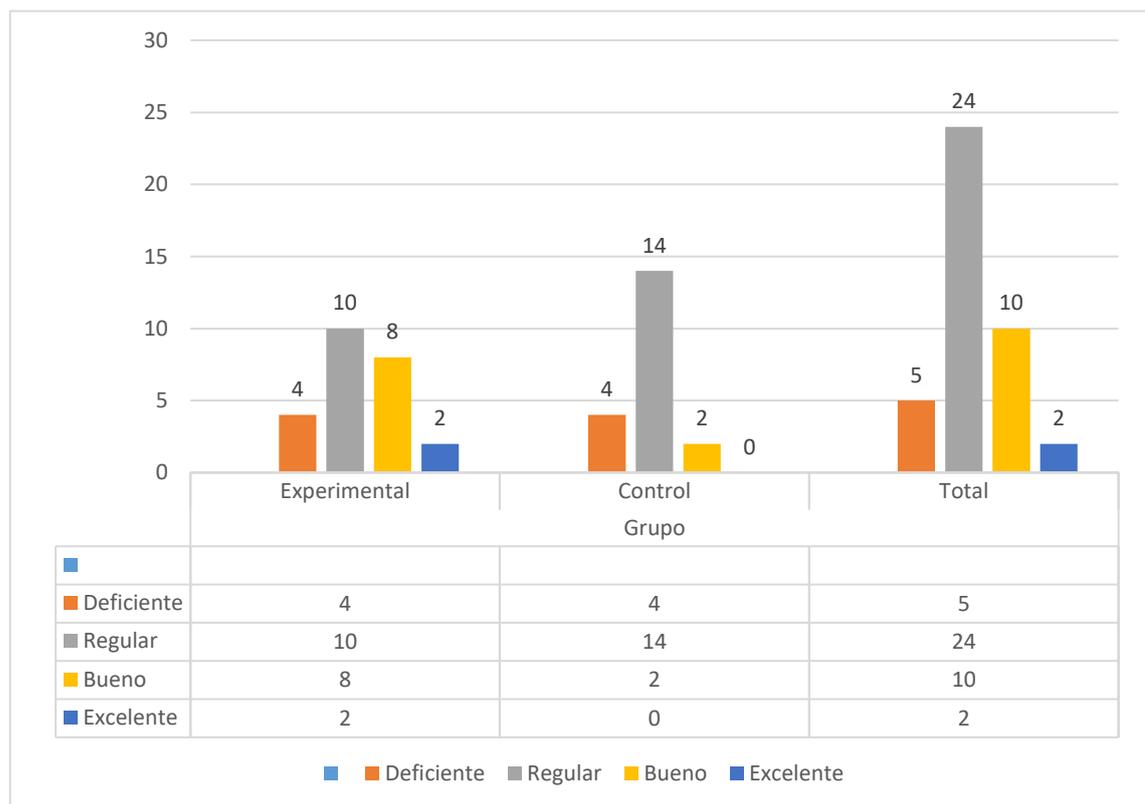
Estadística descriptiva de la prueba de salida en los grupos experimental y control.

Grupo	Estadístico descriptivo					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Est	Varianza
Experimental	21	10	18	13.86	1.940	3.762
Control	20	9	14	11.55	1.317	1.734

Nota. Datos tomados a partir del análisis estadístico

Figura 3.

Resultado de la distribución de notas de la prueba de salida en el grupo experimental y control.



Interpretación: En la tabla 7 se observa la distribución de notas en la prueba de salida tanto para el grupo experimental como para el grupo control. Se tomaron 21 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo control, haciendo un



total de 41 estudiantes en ambos grupos. Se encontró que, entre los datos más relevantes, un 2.4 % de estudiantes obtuvieron una nota deficiente en el grupo experimental y un 9.8 % en el grupo control; un 24.4 % de estudiantes una nota regular y un 34.1 % en el grupo experimental y control, respectivamente. En tanto, únicamente en el grupo experimental se registraron notas excelentes en un 4.9 % de estudiantes.

En la tabla 8 se encuentra la estadística descriptiva de la prueba de proceso en los grupos experimental y control. Para el grupo experimental se trabajó con 21 estudiantes ($N = 21$) y para el grupo control con 20 estudiantes ($N = 20$). La nota mínima obtenida en el grupo experimental fue de 10 y en el grupo control de 09; la nota máxima de 18 en el grupo experimental y 14 en el grupo control. El promedio (media) de las notas en el grupo experimental fue de 13.86 y en el grupo control fue de 11.55. La desviación estándar (Desv. Est.) en el grupo experimental fue de 1.940 y en el grupo control fue de 1.317, lo cual indica que no existen diferencias significativas entre estos resultados.

En la figura 3 se observa la distribución de datos de los resultados para el grupo experimental y control ordenados por categorías: deficiente, regular, bueno y excelente. En el grupo experimental se observa que las notas en la categoría de “regular” son mayoritarias; mientras que, en el grupo control las notas en la categoría “deficiente” continúan siendo predominantes.

Análisis: Respecto a la prueba de salida se analizaron los siguientes ítems: identidad personal, autoestima, autoconocimiento, resiliencia, emociones, orientación sexual, violencia, estilos de vida saludable, adicciones. Se calificaron las pruebas de acuerdo a la respuesta correcta, obteniendo así un puntaje total de 20, donde posteriormente se categorizaron los resultados, siendo “excelente” el resultado entre 18 y



20 puntos; “bueno” el resultado entre 14 y 17 puntos; “regular” el resultado entre 11 y 13 y “deficiente” el resultado entre 0 y 10 puntos.

Los post-test o pruebas de salida en el ámbito de la educación tienen como principal utilidad medir el aprendizaje y las habilidades que han adquirido los estudiantes después de completar una lección o programa. Estas pruebas permiten evaluar los resultados del proceso de enseñanza y determinar la eficacia de las prácticas pedagógicas utilizadas en ese tiempo. Además, los post-test pueden ser útiles para identificar las debilidades y fortalezas individuales de los estudiantes, lo que puede ayudar a los profesores a personalizar la enseñanza y diseñar planes de estudio que satisfagan las necesidades de cada estudiante (Zambrano Díaz, 2014).

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA CORROBORAR LA PRUEBA DE SALIDA

Planteamiento de hipótesis:

M1: “grupo experimental”

M2: “grupo control”

Hipótesis nula (H₀) = $M1 < M2$ = “No existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Hipótesis alterna (H_a) = $M1 > M2$ = “Existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Tabla 9.

Prueba T de Student para la prueba de salida.

T	Gl	Sig. Bilateral	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza	
				Inferior	Superior
3.797	39	0.001	2.307	1.078	3.536

Nota. Análisis estadístico prueba T student (2023).

Interpretación: En la tabla 9 se observa la distribución de datos obtenidos a partir del análisis estadístico con la prueba T de Student. Se encontró un valor T de 3.797, lo cual indica que la relación entre las variables es significativa y alta. Con 39 grados de libertad se encontró una significancia de 0.001, valor que es < 0.05 ($p < 0.05$), lo cual nos lleva a aceptar la hipótesis alterna, es decir: existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos experimental y control para este tercer momento de evaluación. Por lo tanto, podemos llegar a la conclusión de que los juegos de roles generan una influencia significativa en la competencia: “Construye su identidad”.

4.1.4. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

La estrategia del juego de roles coopera significativamente con el progreso de aprendizaje de la competencia “construye su identidad” del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA Puno.

Tabla 10.

Prueba T de Student para muestras dependientes.

T	GI	Sig. Bilateral	Desv. Est.	Correlación
-8.676	40	0.000	1.872	0.602

Nota. Análisis estadístico prueba T student (2023).

Resultado: Para este último momento de la investigación se procedió a realizar un análisis con la prueba T de Student para muestras dependientes, donde el objetivo fue demostrar que el juego de roles influye sobre el aprendizaje de la competencia en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica. Se encontró un valor T de -8.676 y una significancia de 0.000 siendo < 0.05 ($p < 0.05$), lo cual nos lleva a deducir que el juego de roles ejerce una influencia estadísticamente significativa sobre los estudiantes, haciendo que, después de una intervención los resultados mejoren y se vean reflejados en una reintervención.

La prueba t de Student es una herramienta estadística utilizada en estudios educativos para evaluar las medias de uno o dos grupos mediante pruebas de hipótesis. La principal utilidad de la prueba t en estos estudios es determinar si existe una diferencia significativa entre dos grupos en términos de su rendimiento académico o habilidades adquiridas. Por ejemplo, en nuestra investigación la prueba t fue utilizada para determinar si hay una diferencia estadísticamente significativa en el resultado del aprendizaje después de aplicar la estrategia juego de roles en un grupo de estudiantes que recibieron una intervención educativa en comparación con un grupo de control que no recibió la intervención. De esta manera, la prueba t puede ayudar a los educadores a evaluar la



eficacia de una intervención educativa y tomar decisiones informadas sobre cómo mejorar la calidad de la educación que se imparte.

4.2. DISCUSIÓN

4.2.1. Discusión teórica:

En el ámbito educativo, las pruebas de entrada, pruebas de proceso y pruebas de salida son herramientas útiles para evaluar el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes en diferentes momentos. Las pruebas de entrada se aplican al comienzo de un curso o programa para medir el nivel de conocimiento y habilidades de los estudiantes antes de comenzar. Las pruebas de proceso están diseñadas para aplicarse durante el curso o programa para evaluar el progreso de los estudiantes y permitir a los educadores hacer ajustes a su enseñanza cuando sea necesario. Las pruebas de salida se aplican al final del curso o programa para evaluar lo que han aprendido los estudiantes y cómo han desarrollado sus habilidades a lo largo del tiempo. Las pruebas de entrada, de proceso y de salida son útiles porque permiten a los educadores evaluar el rendimiento y las necesidades de los estudiantes en diferentes momentos y adaptar su enseñanza en consecuencia. Además, estas pruebas también pueden proporcionar retroalimentación a los estudiantes, lo que les ayuda a tener una mejor comprensión de su progreso y el área en la que necesitan mejorar. En conjunto, estas pruebas pueden ayudar a mejorar la calidad de la educación y a asegurar que los estudiantes estén aprendiendo de manera efectiva y eficiente (Zambrano, 2014).

Las pruebas de entrada y de salida pueden ayudar a evaluar la estrategia del juego de roles en la educación. Las pruebas de entrada pueden proporcionar información sobre el nivel de conocimiento y habilidades de los estudiantes antes de que se aplique la estrategia del juego de roles. Luego, la estrategia del juego de roles se aplica, y las pruebas



de proceso pueden ayudar a evaluar el progreso de los estudiantes y su capacidad para aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos a través del juego de roles. Finalmente, las pruebas de salida pueden ayudar a evaluar el aprendizaje general de los estudiantes y cómo han mejorado sus habilidades y conocimientos a través de la estrategia del juego de roles. En resumen, las pruebas de entrada, proceso y salida pueden proporcionar una evaluación completa de la eficacia de la estrategia del juego de roles en la educación (González y Londoño, 2019).

El juego de roles es una estrategia educativa que simula situaciones de la vida real con el objetivo de ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades y conocimientos. En el ámbito educativo, el juego de roles se aplica para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, emocionales, cognitivas y lingüísticas. A través del juego de roles, los estudiantes pueden asumir diferentes roles y perspectivas, lo que les permite explorar y entender mejor las situaciones que se están representando. La teoría detrás del juego de roles se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se aplica de manera práctica y directa a situaciones de la vida real. Además, el juego de roles también puede ayudar a fomentar la creatividad, la imaginación, la colaboración y el pensamiento crítico entre los estudiantes (Vásquez, 2010).

De acuerdo a la investigación de Sulastrí y Fahmi (2019) se concluyó que la técnica de juego de roles puede aumentar la capacidad de los estudiantes para mostrar acciones relacionadas con la honestidad, como pedir disculpas y perdonar, reconocer errores y no acumular recursos solo para sí mismos. En conclusión, cuanto más se ejercita la técnica de juego de roles, mayor será la probabilidad de que la honestidad se convierta en un hábito arraigado en su comportamiento diario. Con respecto a nuestra investigación, se puede deducir que también encontramos que las capacidades de los estudiantes



mejoran significativamente haciendo uso de la estrategia de juego de roles y genera la adaptación del individuo al medio y su interacción con el mismo. También se encontró que la honestidad es un valor que puede ser desarrollado de forma exitosa por medio del juego de roles. En nuestra investigación se encontró que el autoconocimiento de los estudiantes puede generar resultados positivos sobre los demás ítems estudiados.

En mérito a lo expresado por Jaramillo Granados, (2018) concluyó que el juego de roles mejoró las relaciones interpersonales de los estudiantes, fortaleció su empatía y tolerancia en su vida diaria y proporcionó herramientas para llegar a un consenso a través de la escucha activa y el respeto por las opiniones contrarias. Además, los estudiantes pudieron comprender de manera más vivencial los sentimientos y emociones de los demás en situaciones de conflicto o irrespeto, gracias a la identificación de roles que les permitieron empatizar. Puede mencionarse que esto se deba a que los estudiantes asumen un rol en la vida cotidiana y comparando con nuestra investigación, se encontró que las emociones de los alumnos pueden cambiar respecto al rol que van asumiendo y se van haciendo más conscientes de las situaciones que se van planteando. A través del juego de roles, los estudiantes pueden aprender a identificar y comprender los diferentes puntos de vista y perspectivas de los demás.

Acorde al trabajo realizado por Carrillo-Estrada et al., (2019) los resultados obtenidos revelaron que el juego de roles es una estrategia pedagógica importante para fomentar la convivencia en el aula, ya que este proceso permite al individuo apropiarse del conocimiento en sus diversas dimensiones, centrándose en la adquisición de hábitos y el desarrollo de actividades motivadoras. Según este estudio comparativo con nuestra investigación, se evidencia que la práctica de la comunicación efectiva y el trabajo en equipo mediante el juego de roles, proporciona a los estudiantes habilidades aplicables en



escenarios reales, mejorando así su relación con los demás compañeros en el aula y fomentando el desarrollo de habilidades para el futuro. Esta práctica también puede aumentar la capacidad de los estudiantes para mostrar empatía hacia los demás, tomando en cuenta sus sentimientos y perspectivas, lo que a su vez mejora las relaciones interpersonales y la comunicación en general. Por último, el juego de roles puede resultar una actividad educativa entretenida y atractiva, mejorando de manera significativa la habilidad para desenvolverse socialmente y mejorar la convivencia entre los estudiantes, lo cual se traduce en un ambiente más colaborativo y positivo para todos los involucrados en el proceso educativo.

De acuerdo a la investigación de Crespo et al. (2020) se logró un cambio significativo en la comprensión lectora, el uso de juegos de rol, además del desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, aumento de las actitudes de interés, imaginación y responsabilidad. Por lo tanto, los docentes deben estar preparados para innovar y conocer una serie de métodos que apoyen el desarrollo de este campo. Comparando los resultados descritos y los encontrados en esta investigación se puede deducir que, al asumir diferentes roles, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, como la empatía, la toma de perspectiva y la resolución de problemas. Al utilizar el role play en la enseñanza, los docentes pueden fomentar la creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes, lo que puede mejorar su capacidad para analizar y resolver problemas de manera innovadora.

De acuerdo a la investigación de Martínez López (2019) se ha llegado a la conclusión que la práctica del juego de roles como estrategia pedagógica mejora significativamente la competencia comunicativa de producción oral de los estudiantes. Durante la investigación, se observó que los estudiantes utilizaron fragmentos de



enunciados de otros personajes durante diferentes momentos de la clase, lo que mejoró la interacción en lengua extranjera y enriqueció el discurso con gestos, mímicas, variaciones en el tono y ritmo de la enunciación, creando así una sensación de realismo natural en la comunicación. En comparación con los resultados de nuestra propia investigación, se puede afirmar que el juego de roles es una estrategia pedagógica que puede tener un efecto positivo en la competencia comunicativa de producción oral de los estudiantes. Al simular situaciones de la vida cotidiana, los alumnos pueden mejorar su capacidad para interactuar en varios contextos, así como desarrollar habilidades lingüísticas y sociales necesarias para una comunicación efectiva en su vida diaria. Esta estrategia también puede fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, puesto que los estudiantes tienen que asumir diferentes roles y situaciones. Además, el uso de juegos de roles en el aula puede ser particularmente efectivo en la enseñanza de idiomas extranjeros, ya que permite a los estudiantes practicar sus habilidades lingüísticas de manera activa y auténtica. También puede ser útil en la enseñanza de temas específicos, como la resolución de conflictos o la negociación. Es importante señalar que el éxito del uso del juego de roles en la promoción de la competencia comunicativa de producción oral en los estudiantes puede depender de la calidad de la organización y el seguimiento por parte del docente. Además, es importante considerar las habilidades y necesidades individuales de los estudiantes al elegir las situaciones que se simularán y los roles que se asignarán.

En la investigación de Campos Leyva, (2019) se concluyó que “la estrategia de juego de roles tiene un impacto significativo en el aspecto lingüístico de la expresión oral en niños y niñas. Antes de la aplicación de los talleres, la gran mayoría de los niños se encontraba en la escala de inicio con un 81,82% en el pre-test. Después de la implementación de los talleres de juego de roles, se observó una mejora significativa del



81,83%, ya que los niños lograron expresarse con mayor claridad y fluidez, y se mostraron más seguros en sus decisiones”. Comparando esta investigación con la expuesta anteriormente, se puede deducir que la estrategia del juego de roles puede tener un impacto significativo en el aspecto lingüístico de la expresión oral de los estudiantes. Al utilizar el proceso de simulación, los estudiantes pueden practicar sus habilidades lingüísticas y aprender a comunicarse activamente en diferentes situaciones y contextos de la vida diaria. También pueden mejorar su capacidad para expresar sus ideas de manera clara y efectiva, y para comprender las perspectivas de otras personas. Además, el juego de roles puede ser utilizado para fomentar la producción oral en diferentes idiomas. Esta estrategia puede ser especialmente efectiva en la enseñanza de idiomas extranjeros, ya que permite a los estudiantes practicar sus habilidades lingüísticas de manera auténtica y activa. Los estudiantes pueden practicar la gramática, el vocabulario y la pronunciación a través de situaciones reales en un ambiente educativo seguro.

Según, Campos (2018) se concluyó que “la estrategia del juego de roles influye moderadamente de forma positiva en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas. Los resultados obtenidos de la investigación muestran que, en la prueba de entrada, el 36% de los niños y niñas se encontraban en la escala de inicio y el 39% en la escala de proceso. Después de desarrollar los talleres de juego de roles en la dimensión oral, social y personal, se ubicaron predominantemente en la escala de logro previsto con un 57%. Por lo tanto, el juego de roles contribuye al desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de manera moderadamente positiva”. Esto puede deberse a muchos factores, entre los cuales cabe mencionar que La estrategia de juego de roles puede tener un impacto significativo en el liderazgo al mejorar las habilidades interpersonales y de comunicación de los estudiantes. Al asumir diferentes roles, los estudiantes pueden aprender a evaluar y



responder a las necesidades y perspectivas de los demás miembros del equipo, lo que puede mejorar su capacidad para liderar con eficacia y trabajar con equipos diversos.

Además, al simular diferentes situaciones de liderazgo en un ambiente seguro y controlado, los estudiantes pueden mejorar su capacidad para tomar decisiones informadas y resolver conflictos de manera efectiva, lo que puede ser esencial para un liderazgo efectivo. En resumen, el juego de roles en la educación puede ser una herramienta útil para desarrollar y mejorar habilidades de liderazgo importantes en los estudiantes.

En la investigación de Villena (2020) se tuvo que los juegos de roles influyeron positivamente en el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del primer año de secundaria. En comparación con nuestro estudio, también se encontró mejora estadísticamente significativa en el aprendizaje del área de desarrollo personal haciendo uso de la estrategia “juego de roles” en comparación con la enseñanza convencional, donde los estudiantes prestaron más atención y se involucraron de forma positiva en las actividades.

Finalmente, de acuerdo a Mendoza (2018) el uso del juego de roles permite la integración de dos elementos importantes, como el aspecto lúdico y dramático, los cuales son asumidos por los niños de manera entusiasta y divertida. Aunque los resultados de esta investigación coinciden con la hipótesis planteada, cabe destacar que es importante tener en cuenta el contexto en el que se desarrolló el proyecto. La I.E.I. Fundación por los Niños del Perú situada en Piura atiende a niños de 4 años. Por lo tanto, los resultados pueden variar en otros contextos y edades, como resulta en nuestro estudio, donde se trabajó con adolescentes, quienes requieren otras situaciones y actividades para mejorar su aprendizaje.



4.2.2. Discusión lógica

Nuestro objetivo fue “evaluar la efectividad del juego de roles como estrategia de aprendizaje en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. Aplicación UNA – Puno”. La hipótesis sostuvo que el uso del juego de roles en clases mejoraría significativamente el aprendizaje de los estudiantes en comparación con el uso de otras estrategias

Los resultados obtenidos en esta investigación indican que el juego de roles es una estrategia efectiva y estadísticamente significativa para el aprendizaje en esta área. Esto se puede observar en la mejora de las calificaciones de los estudiantes, así como en su capacidad para aplicar los conceptos y habilidades adquiridos durante las actividades de juego de roles, tanto individualmente como en grupo.

A través de entrevistas y cuestionarios, también se encontró que los estudiantes disfrutaron más las clases que incluían el juego de roles y que esto les ayudó a mejorar su motivación y compromiso con el aprendizaje en el área.

Estos resultados indican la importancia de incluir estrategias lúdicas y participativas en la enseñanza de áreas como el desarrollo personal, ciudadanía y cívica para lograr un aprendizaje efectivo y significativo en los estudiantes de tercer grado de secundaria. Asimismo, recomienda la inclusión de capacitación a los docentes para el manejo y la aplicación eficaz del juego de roles en el contexto educativo.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Con respecto al objetivo general, el juego de roles tiene eficacia positiva y estadísticamente significativa ($p < 0.05$) como estrategia de aprendizaje para la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Aplicación UNA – Puno.

SEGUNDA: En un primer momento de evaluación, con una significancia de 0.98 ($p > 0.05$), se determinó que no se tienen diferencias significativas entre los grupos de estudio, por lo que inicialmente, los estudiantes presentan la misma cantidad de información en ambos grupos.

TERCERA: En un segundo momento de evaluación, con 39 grados de libertad se encontró una significancia de 0.106, valor que es > 0.05 ($p > 0.05$), por lo tanto, los estudiantes van mejorando sus resultados en el grupo experimental bajo la aplicación de la estrategia de juego de roles; mientras que, los estudiantes en el grupo control no tienen resultados favorables ya que no se aplicó ninguna estrategia de enseñanza; sin embargo, aún no existe diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos de estudio.

CUARTA: Por último, con 39 grados de libertad se encontró una significancia de 0.001 ($p < 0.05$), por lo tanto, existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos experimental y control para el tercer momento de evaluación. Por lo tanto, podemos llegar a la conclusión de que los juegos de roles generan una influencia estadísticamente significativa en la competencia: “Construye su identidad”.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Para futuras investigaciones se debería emplear la estrategia de juego de roles en diversas competencias de otras áreas similares de acuerdo a la planificación curricular anual, de esta forma determinar si es tan efectivo como en el área de desarrollo persona, ciudadanía y cívica.

SEGUNDA: Para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, los docentes puedan aplicar diferentes técnicas y evaluar su funcionalidad a futuro en los resultados de los exámenes que se toman de manera trimestral o semestral, haciendo uso de una prueba de entrada para medir correctamente los niveles de aprendizaje.

TERCERA: Se sugiere hacer uso de pruebas de proceso, ya que nos permiten llevar a cabo un correcto monitoreo de los logros que se van alcanzando, aunque no son determinantes, los investigadores deberían evaluar a sus estudiantes haciendo uso de estas pruebas.

CUARTA: Las pruebas de salida siempre deben ser empleadas en la evaluación de los procesos de aprendizaje en todas las competencias que propone el Ministerio de Educación. Además, emplear la estrategia Juego de Roles en los distintos niveles educativos requiere la atención de los profesionales y hacer una comparación entre los mejores resultados puede generar mayor conocimiento, el cual es potencialmente aplicable en las aulas.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barceló, Z., González, M., y Maury, Y. (2016). El Juego de Roles, una forma especial de educar a los niños. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Bawa, A. (2020). Role-Play. In *The Students' Guide to Learning Design and Research*. Open Textbook Network. <https://open.byu.edu/studentguide/roleplay>
- Black, P., y Wiliam, D. (2010). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. *Phi Delta Kappan*, 92(1), 81–90.
- Blasco, S. (2013). *¿ Qué son los juegos de rol? Guía didáctica*. Epicismo. {Talavera de la Reina (Toledo)}.
- Brown, L. G., & Chidume, T. (2023). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(1), 238–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.09.002>
- Campos, L. (2018). *El juego de roles en el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno - 2018*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Campos, R. (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*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Carrillo, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., & Vergara, R. (2019). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3).



- Clerici, C., Naef, E. F., y Eckerdt, M. C. (2021). El juego en la educación superior: una revisión sistemática. *Integración+ Divulgación de Trabajos Científicos SeCyT UCU*, 1(1), 1–19.
- Coronel, R. E. C., y Cordero, N. M. C. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 260–276.
- Crespo, G. C. C., Herrera, D. G. G., Salazar, A. Z. C., & Álvarez, J. C. E. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 27–46.
- Flores, J. E., y Pinedo, K. R. B. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de la competencia convive respetándose a sí mismo ya los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018* [Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/7094>
- Garay, M. C. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio “Star.”*
- González, M. C., y Londoño, D. A. (2019). Estrategias pedagógicas de literacidad: experiencia significativa en una Institución Educativa de Boyacá. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(1), 253–268.
- González, C. X., Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar . In *Avances en Psicología Latinoamericana* (Vol. 32, pp. 287–308). scieloco .
- Hernandez, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas*



- cuantitativa, cualitativa y mixta* (S. A. Interamericana Editores (ed.)). McGraw-Hill.
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., y Afifah, N. F. (2022). The Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117–124.
- Imam, Alvioni, Dida, y Fadila. (2022). Effect Of Educator Qualifications On Educational Institutions. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4 SE-Articles), 896–900. <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/195>
- Jaramillo, L. J. (2018). *Fortalecimiento de las competencias ciudadanas-integradoras para la convivencia a través del juego de roles en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales, en el 10° de la Institución Educativa Rosa Zarate De Peña, Dapa-Yumbo.*
- Kuśnierek, A. (2015). Developing students' speaking skills through role-play. *World Scientific News*, 1, 73–111.
- Lillard, A., Pinkham, A. M., & Smith, E. (2011). *Pretend play and cognitive development.*
- Lorite, I. M. C., Expósito, M. del C. A., Robles, D. C., & López, Á. B. (2020). El juego de rol como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia ambiental. Una Investigación Basada en el Diseño. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1302.
- Mansir, F., Tumin, T., y Purnomo, H. (2020). Role Playing Learning Method in The Subject of Aqidah Akhlak at Madrasa. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 191–201.



- Martínez, C. E. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández.*
- Mendoza, M. G. (2018). *El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la IEI" Fundación por los Niños del Perú", Piura-2018.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Currículo Nacional de la Educación Básica, 1 (2016).
<https://noticia.educacionenred.pe/2016/06/rm-281-2016-minedu-aprueban-curriculo-nacional-educacion-basica-dcn-2016-2017-minedu-097521.html>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa de estudio Profesional. Nivel Secundaria.*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>
- Mitsea, E., y Drigas, A. (2019). A Journey into the metacognitive learning strategies. *International Journal of Online & Biomedical Engineering*, 15(14).
- Morales, R., y Villa, C. (2019). *Juegos de rol para la enseñanza de las matemáticas.*
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones.*
- Novi, Imam, Suprianto, y Dian. (2022). Increasing Motivation and Learning Achievement of Fiqh Through the STAD Type Cooperative Learning Model. *Indonesian Journal of Applied and Industrial Sciences (ESA)*, 1(1 SE-Articles), 29–36. <https://doi.org/10.55927/esa.v1i1.2573>
- Ramírez, J. L. (2020). El enfoque por competencias y su relevancia en la actualidad:



- Consideraciones desde la orientación ocupacional en contextos educativos. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 475–489.
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., y Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143.
- Sartain, A. F., Welch, T. D., y Strickland, H. P. (2021). Utilizing Nursing Students for a Complex Role-Play Simulation. *Clinical Simulation in Nursing*, 60, 74–77.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.06.009>
- Schwartz, S. J., Luyckx, K., y Vignoles, V. L. (2011). *Handbook of identity theory and research*. Springer.
- Sulastri, S., y Fahmi. (2019). Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1 SE-Articles), 69–82. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>
- Tapia, M., y Jijón, E. (2018). *Estadística aplicada a la administración y la economía* (Primera Ed). Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.
[http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/72/1/Estadistica Aplicada a la Administracion y la Economia.pdf](http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/72/1/Estadistica%20Aplicada%20a%20la%20Administracion%20y%20la%20Economia.pdf)
- Tusysyahidah, N., Rika, D., Hasanah, S. U., Anggraeni, F. N., y Tabroni, I. (2023). Learning Achievement: Trial of Role Playing Methods for Active and Innovative Students. *Kampret Journal*, 2(2), 69–77.
- Udjaja, Y., Tanuwijaya, K., y Wairooy, I. K. (2019). The use of role playing game for Japanese language learning. *Procedia Computer Science*, 157, 298–305.



- Vásquez, F. (2010). Las estrategias de enseñanza. Aproximación teórico-conceptual. F. Vásquez Rodríguez, *Estrategias de Enseñanza: Investigaciones Sobre Didáctica En Instituciones* (Pág. 305). Bogota DC: Kimpres Universidad de La Salle.
- Villena, A. Y. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la ie Mercedes Indacochea lozano, Huacho-2019*.
- Vivanco, M. (2018). *El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela* [Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14115>
- Winardy, G. C. B., y Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>
- Zambrano, A. (2014). *Prácticas evaluativas para la mejora de la calidad del aprendizaje: Un estudio contextualizado en La Unión-Chile*. Universitat Autònoma de Barcelona,.
- Zurita, J. N., Márquez-González, H., Miranda-Novales, G., y Villasís-Keever, M. Á. (2018). Estudios experimentales: diseños de investigación para la evaluación de intervenciones en la clínica. *Revista Alergia México*, 65(2), 178–186.



ANEXOS

ANEXO 1. REGISTRO AUXILIAR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO" REGISTRO AUXILIAR - NIVEL SECUNDARIA 2023		
		
		
ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA		
GRADO - SECCIÓN : 3° "A"		
INVESTIGADORES:	ANGELICA INES SILVA CONDORI	
	HENRY DUEÑAS RUELAS	
Nº	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES
1	A	APAZA QUEA BRAYANS POOL
2	A	ARPASI FLORES SNAIDER MANUEL
3	A	BAILON VELASZQUEZ JESUS ANGEL
4	A	CAHUI LLUTARI HEDIC YERMANI
5	A	CALSIN MAMANI DAVID LEONARDO
6	A	CASTILLO APAZA ENYEL DAGI
7	A	CCORI COLQUE ANGIE ASHLEY
8	A	CCOPA LAURA ALLISON ESTEFANI
9	A	CHAMBILLA MAMANI MARIA DEL PILAR
10	A	CRUZ MAMANI DINA CONCEPCION
11	A	HUMPIRE LECHUGA ANDREE MICHAEL
12	A	LLANOS CCASO JENEDIT FABIOLA
13	A	ORMACHEA RUELAS CRISTIAN PAUL
14	A	PARI MAMANI JESUS FIDEL
15	A	PARI MARON ALI SAMIR
16	A	QUISPE QUILLA ALEXANDER
17	A	QUISPE JORGE CRISTIAN ANDERSON
18	A	QUISPE PARILLO ALEXANDER
19	A	RAMOS TIQUE ROBERTO CARLOS
20	A	SALAZAR TICONA ABRAHAM MANUEL
21	A	VELASQUEZ SAIRA TOUSS CAMILA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO " REGISTRO AUXILIAR - NIVEL SECUNDARIA 2023



ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA

GRADO - SECCIÓN : 3° "B"

INVESTIGADORES:		ANGELICA INES SILVA CONDORI
		HENRY DUEÑAS RUELAS
Nº	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES
1	B	ACHATA ILAQUITA Melany Naomi
2	B	ACUÑA TIQUE Jhasmine Milagros
3	B	ALCA CRUZ Brandon
4	B	BUSTINCIO RAMIREZ Cristofer Aroni
5	B	CACASACA MAMANI Alvaro
6	B	CAYA TINTAYA Luis Fernando
7	B	CHAMBILLA QUISPE Bruno Valentin
8	B	CHANA MENDOZA Deyvis Fidel
9	B	CHOQUE PARI Carla Lucero
10	B	FLORES MONTORO Fiorela Marfil
11	B	IBEROS PINEDA Anderson Miguel
12	B	MAMANI CONDORI Nohemi Lourdes
13	B	MAMANI VASQUEZ Ernesto Damian
14	B	MARCA APAZA Sebastian Antony
15	B	OHA PACOMPIA Yenifer Rubi
16	B	QUISPE MAMANI Edy Kramer
17	B	QUISPE QUISPE Pedro Adolfo
18	B	SANDOVAL LLANO Rodrigo
19	B	SILVA MAMANI Keyfer Axel
20	B	VILCA VILCA Roy Jhoel



ANEXO 2. CUESTIONARIO DE ENTRADA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
"JOSÉ CARLOS MARIATEGUI – APLICACIÓN DE LA
UNA PUNO"
ÁREA DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y
CÍVICA



CUESTIONARIO DE ENTRADA

APELLIDOS Y NOMBRES:N° DE ORDEN:

GRADO: SECCIÓN: FECHA:/...../.....

- DURACIÓN 40 MINUTOS.

Marque la alternativa correcta según corresponda

1) ¿Qué es el autoconocimiento?

- a) Es la forma en que nos valoramos.
- b) Es admitir y reconocer todas las partes de sí mismo.
- c) Es el conocimiento de nuestros propios sentimientos y emociones.
- d) Es lo que nos permite reflexionar y dominar nuestros sentimientos.
- e) Es conocerse y conocer a los demás.

2) Según el psicólogo Paul Ekman, la respuesta de algo inesperado, inusual o que no llegamos a comprender, genera desconcierto y sobresalto. El corazón se acelera.

¿A qué tipo de emoción hace referencia?

- a) sorpresa
- b) miedo
- c) asco
- d) tristeza
- e) ira

3) José fue rechazado por una joven estudiante al expresarle que "no me junto con majtas", en alusión a su origen Puneño y quechua hablante. ¿Qué tipo de discriminación sufrió José?

- a) Religiosa
- b) Sexual
- c) Racial
- d) Económica
- e) Étnica

4) Identifica las palabras y completa la expresión: Nuestra vida no puede entenderse sin todos los días ponemos en prácticaculturales casi sin darnos cuenta.

- a) danzas – bailes
- b) tradiciones – aspectos
- c) cultura – tradiciones
- d) lectura – conocimientos
- e) estudios – conocimientos



5) Identifica los factores protectores del embarazo al que corresponden las siguientes preguntas: ¿Sabes decir no?, ¿puedes reconocer situaciones de riesgo?, ¿sabes qué hacer frente a ellas?

- a) Informándote debidamente.
- b) Hablando abiertamente sobre el tema con personas de confianza.
- c) Reconociendo tu etapa de madurez biológica y emocional.
- d) Fortaleciendo tu capacidad de análisis para tomar decisiones sin presiones.
- e) Acudiendo a los profesionales de psicología en los centros de salud.

6) Determina la verdad (V) o falsedad (F) de las proposiciones relacionadas a las emociones.

- I. Dos o más personas pueden sentir distintas emociones sobre un mismo hecho.
- II. Dos personas que sienten alegría pueden demostrarlo de diferente modo.
- III. La demostración de ira de una persona no depende de su manejo emocional.

- a) VFV
- b) FFV
- c) VFF
- d) VVF
- e) FVF

7) Menciona tres hábitos de vida saludable

- a) brincar, correr, saltar.
- b) Comer saludable, actividad física, higiene corporal.
- c) Jugar, comer verduras, jugar videojuegos.
- d) Hidratarse, comer bastantes calorías, higiene personal

8)Cuál de los siguientes enunciados no sería considerado una estrategia para lograr el autoconocimiento.

- a) Ser perfeccionista
- b) Anotar tus virtudes y defectos.
- c) Escribir un diario.
- d) La meditación.
- e) Tener la mente abierta para nuevos aprendizajes.

9) Es un estado afectivo muy intenso, y exclusivo de la persona

- a) Emoción
- b) Pasión
- c) Sentimiento
- d) Actitud
- e) Responsabilidad.

10) ¿Cuál crees que es el motivo más común que lleva una persona a consumir drogas?

- a) Curiosidad y oportunidad.
- b) Problemas y depresión
- c) No saber dónde invertir tu dinero
- d) Los amigos y la familia.
- e) Decepción amorosa.



ANEXO 3. CUESTIONARIO DE PROCESO



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
"JOSÉ CARLOS MARIATEGUI – APLICACIÓN DE LA
UNA PUNO"
ÁREA DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y
CÍVICA



CUESTIONARIO DE PROCESO

APELLIDOS Y NOMBRES:N° DE ORDEN:

GRADO: SECCIÓN: FECHA:/...../.....

- DURACIÓN 40 MINUTOS.

Marque la alternativa correcta según corresponda

- 1.Cuál es la función de la familia en la construcción de la identidad personal:
 - a) Transferir modelos de comportamientos, actitudes, creencias y valores a través de la convivencia.
 - b) Definir patrones de pensamiento.
 - c) Difundir estereotipos para imponer la moda y marcar pautas sobre "cómo ser".
 - d) Influir ideas sobre su aspecto físico y emocional.
 - e) Todas las anteriores.
2. En qué etapa del desarrollo emocional, las emociones se expresan tomando en cuenta las normas sociales, pues ya son más racionales y han aprendido a controlarlas y anticiparlas.
 - a) En la niñez.
 - b) En la adultez.
 - c) En la adolescencia.
 - d) En la pubertad.
 - e) En la etapa preescolar.
3. Es la capacidad de actuar a partir de un conjunto de valores basados en los derechos humanos.
 - a) Creatividad.
 - b) Afecto o amor.
 - c) Ética.
 - d) Comunicación.
 - e) Procreación.
4. Es la dependencia física o psicológica del consumo de sustancias psicoactivas. Lo cual produce la alteración de la salud, el estado de ánimo y la percepción del medio. Nos referimos a:
 - a) Autoimagen
 - b) La cultura
 - c) Las adicciones.
 - d) Problemas
 - e) Sustancias tóxicas.



5. De los estilos para tomar decisiones: cuando nos referimos que es propio de las personas que no saben qué hacer y piensan demasiado en las opciones para tomar una decisión. Si deciden lo hacen fuera del tiempo o peor, dejan que otras personas decidan por ellas. Es del estilo:
 - a) Impulsivo
 - b) Indeciso
 - c) Reflexivo
 - d) Oportuno
 - e) Intuitivo

6. Consiste en tener seguridad en sus valores y su fuerza de voluntad. Así será muy difícil víctima de influencias nocivas, porque la persona se hará respetar. Nos referimos a:
 - a) Respetar las normas.
 - b) Buscar información.
 - c) Desarrollar la autonomía moral.
 - d) Analizar las situaciones.
 - e) Habilidades personales.

7. Es un indicador que representa las condiciones reales de una población: alimentación, vivienda, educación y atención médica. Nos referimos a:
 - a) Calidad de vida.
 - b) Participación social.
 - c) Recursos sanitarios.
 - d) Salud pública.
 - e) Autocrítica.

Completa los espacios en blanco

8. A que nos referimos con situaciones de riesgo en la adolescencia:

.....
.....

9. Que estereotipos conoces sobre la sexualidad (mencionalos).

.....
.....
.....

10. Cuáles son los factores internos y externos que influyen en la formación de la identidad personal.

Internos: _____

Externos: _____



ANEXO 4. CUESTIONARIO DE SALIDA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
"JOSÉ CARLOS MARIATEGUI – APLICACIÓN DE LA
UNA PUNO"
ÁREA DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y
CÍVICA



CUESTIONARIO DE SALIDA

APELLIDOS Y NOMBRES:N° DE ORDEN:

GRADO: SECCIÓN: FECHA:/...../.....

- DURACIÓN 40 MINUTOS.

Marque la alternativa correcta según corresponda

- 1) la percepción que se tiene de uno mismo. Nos referimos a:
 - a) Identidad personal
 - b) Autoestima
 - c) Autorrealización
 - d) Ética y moral
 - e) Identidad étnica
- 2) Es la imagen que se forma a partir de una serie de variables, pero es particularmente influenciada por interacción con aquellas personas que son importante para nosotros nos referimos a:
 - a) Autoestima
 - b) Autoconcepto
 - c) Automóvil
 - d) Autoconocimiento
 - e) Ninguna de las anteriores
- 3) Que es la resiliencia:
 - a) Es un sueño que tiene nuestro yo interno.
 - b) Son expectativas altas y apropiadas para la edad adolescente.
 - c) Es la capacidad de enfrentar adversidades, superarlas y salir fortalecidas.
 - d) Es la capacidad para plantear preguntas difíciles y dar respuestas.
 - e) Son factores que se dan durante la pubertad.
- 4) La emoción se puede definir como una:
 - a) Una reacción debido a una conmoción del estado de ánimo.
 - b) Un sentimiento que nos une a la familia.
 - c) Un estado de ánimo duradero.
 - d) Una enfermedad psicológica.
 - e) Una parálisis facial que nos permite sonreír.



- 5) Es el conjunto de características físicas, biológicas, anatómicas y fisiológicas de los seres humanos, que lo definen como hombre o mujer:
- a) La autoestima.
 - b) La salud sexual.
 - c) El género.
 - d) El sexo.
 - e) La orientación sexual
- 6) Consiste en conductas agresivas hacia sí mismo o hacia otras personas:
- a) El pandillaje
 - b) La delincuencia
 - c) La violencia
 - d) Las drogas
 - e) Embarazos adolescentes
- 7) Es una característica de estilo de vida saludable:
- a) Defensa y agresión en las relaciones sociales.
 - b) Creencias negativas sobre uno mismo.
 - c) Falta de autoestima.
 - d) Reciprocidad en las relaciones sociales.
 - e) Mecanismo de evasión frente a las dificultades.
- 8) La vida saludable se define como:
- a) Un estado completo de bienestar físico, mental y social.
 - b) Un estado que suele ser pasajero y beneficioso
 - c) Un estado únicamente emocional
 - d) Un estado basado en el estado físico que tenemos
 - e) Un estado ya decaído tanto físico, mental y social
- 9) Uno de los principales peligros para la salud de los adolescentes y jóvenes es:
- a) Los programas de televisión.
 - b) Las adicciones.
 - c) Una buena vida.
 - d) Los estimulantes.
 - e) Las redes sociales.
- 10) Tener una calidad de vidas es:
- a) Hace referencia al compromiso de la población con una cultura.
 - b) Son los recursos con los que cuenta la población para prevenir o curar enfermedades.
 - c) Es tener las condiciones reales para la población como: alimento, vivienda, educación y atención médica.
 - d) Participar en actividades recreativas.
 - e) Convivir en familia o con amigos.

ANEXO 6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍNDICE	ESCALA	INSTRUMENTO
Juego de roles como estrategia	Variable independiente	A. Juego de roles controlados.	1. Como es la expresión oral con sus compañeros. 2. Como interactúa en clase al representar una situación. 3. Como soluciona la situación planteada. 4. Como dialoga con el docente.	Ítems A1, A2, A3	Excelente: 18-20 Bueno: 14-17 Regular: 11-13 Deficiente: 0-10	Cuestionario
		B. Juego de roles libres.	1. Como prepara un dialogo. 2. Como desarrolla su creatividad frente a una situación planteada. 3. Como soluciona el conflicto, y logra su aprendizaje.	Ítems B1, B2, B3		
Desarrollo de la competencia: construye su identidad	Variable dependiente	C. Se valora a sí mismo.	1. Como explica sus características personales. 2. Como es su opinión reflexiva.	Ítems C1,C2		
		D. Autorregula las emociones.	1. Como expresa sus emociones.	Ítems D1		
		E. Reflexiona y argumenta éticamente.	1. Sustenta con argumentos razonados. 2. Expresa opiniones basadas en principios éticos y en los DDHH.	Ítems E1,E2		
		F. Vive su sexualidad de manera plena y responsable.	1. Se relaciona con equidad. 2. Propone pautas para proteger los derechos sexuales.	Ítems F1,F2		

ANEXO 7. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensión	Indicador	Índice	Diseño metodológico
Problema general ¿Cuál es la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje para la competencia "construye su identidad" del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA- Puno?	Objetivo general Determinar la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje para la mejora de la competencia "construye su identidad" del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA Puno".	Hipótesis general La estrategia del juego de roles cooperará significativamente con el progreso de aprendizaje de la competencia "construye su identidad" del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA Puno".	Variable independiente: Juego de roles como estrategia.	A. Juego de roles controlados. B. Juego de roles libres.	1. Como es la expresión oral con sus compañeros. 2. Como interactúa en clase al representar una situación. 3. Como soluciona la situación planteada. 4. Como dialoga con el docente. 1. Como prepara un diálogo. 2. Como desarrolla su creatividad frente a una situación planteada. 3. Como soluciona el conflicto, y logra su aprendizaje.	Ítems A1, A2, A3 Ítems B1, B2, B3	Tipo: Cuantitativo Diseño: Cuasi experimental
Problemas específicos ¿Cómo es el nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles por los grupos de estudio? ¿Se puede emplear la estrategia del juego de roles en el grupo experimental? ¿Cuál es la influencia del juego de roles como estrategia de aprendizaje en el grupo experimental y el grupo de control?	Objetivos específicos Identificar el nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles por los grupos de estudio. Emplear la estrategia del juego de roles en el grupo experimental. Comparar el nivel de aprendizaje del grupo experimental y el grupo de control.	Hipótesis específicas El nivel de aprendizaje mediante la estrategia del juego de roles es baja antes de la intervención en los grupos de estudio. El juego de roles se puede emplear satisfactoriamente en el grupo experimental y ser evaluado durante el proceso. El juego de roles como estrategia de aprendizaje tiene estadísticamente significativa en el grupo experimental y el grupo de control.	Variable dependiente: Desarrollo de la competencia: "construye su identidad."	C. Se valora a sí mismo. D. Autorregula las emociones. E. Reflexiona y argumenta éticamente. F. Vive su sexualidad plena y responsable.	1. Como explica sus características personales. 2. Como es su opinión reflexiva 1. Como expresa sus emociones. 1. Sustenta con argumentos razonados. 2. Expresa opiniones basadas en principios éticos y en los DDHH 1. Se relaciona con equidad. 2. Propone pautas para proteger los derechos sexuales.	C1, C2 D1 E1, E2 F1, F2	Población: Estudiantes del 3er grado de secundaria de la I.E. Aplicación UNA. Muestra: 20 estudiantes como grupo experimental y 21 estudiantes como grupo de control.



ANEXO 8. CONSTANCIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
IES. "JOSÉ CARLOS MARIATEGUI" APLICACIÓN U.N.A. PUNO



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y DESARROLLO"

Puno, C.U. 02 de junio del 2023.

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "JOSÉ CARLOS MARIATEGUI" APLICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO.

HACE CONSTAR:

Que, El estudiante: **HENRY DUEÑAS RUELAS**, con DNI N° 48000185 y **ANGÉLICA INÉS SILVA CONDORI**, con DNI N° 70404226, egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación, Especialidad de Ciencias Sociales, ha ejecutado su Tesis titulado: "**EL JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD, ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA, EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA APLICACIÓN UNA PUNO**", del 20 de marzo al 12 mayo del 2022, aplicando los instrumentos de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud por escrito de los egresados para los fines que estime pertinente, así consta en archivos a los que remito en caso necesario.

Atentamente,


Prof. Armando M. HIGUERA TITO
DIRECTOR
IES. "J.C.M. APLICACIÓN UNA PUNO"

AMHT/Dir



ANEXO 9. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Consentimiento Informado de Participación en Proyecto de Investigación

Dirigido a todos los estudiantes del colegio José Carlos Mariátegui Aplicación UNA – PUNO

Mediante la presente, se le solicita su autorización para participar de estudios enmarcados en el Proyecto de investigación “**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA: CONSTRUYE SU IDENTIDAD DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL 3º GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA APLICACIÓN UNA PUNO**”, cuyos ejecutores son: Dueñas Ruelas Henry y Silva Condori Angélica Inés. Dicho Proyecto tiene como objetivo principal: “Determinar la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, de los estudiantes del tercer grado de secundaria, de la institución educativa aplicación UNA – Puno”. En función de lo anterior es pertinente su participación en el estudio, por lo que, mediante la presente, se le solicita su consentimiento informado.

Al colaborar usted con esta investigación, deberá aceptar tomar sus datos para el procesamiento de información, colaborar con las sesiones educativas y ser evaluado antes y después de dichas sesiones.

Su participación en este estudio no implica ningún riesgo de daño físico ni psicológico para usted, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la **salud e integridad física y psíquica** de quienes participen del estudio. Todos los datos que se recojan, serán estrictamente **anónimos y de carácter privados**. Además, los datos entregados serán absolutamente **confidenciales** y sólo se usarán para los fines científicos de la investigación. El responsable de esto, en calidad de **custodio de los datos**, será el Investigador Responsable del proyecto, quien tomará todas las medidas necesarias para cautelar el adecuado tratamiento de los datos, el resguardo de la información registrada y la correcta custodia de estos.

Los investigadores responsables del proyecto, aseguran la **total cobertura de costos** del estudio, por lo que su participación no significará gasto alguno. Por otra parte, la participación en este estudio **no involucra pago o beneficio económico** alguno.

Si presenta dudas sobre este proyecto o sobre su participación en él, puede hacer preguntas en cualquier momento de la ejecución del mismo. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento, sin que esto represente perjuicio. Es importante que usted considere que su participación en este estudio es **completamente libre y voluntaria**, y que tiene derecho a negarse a participar o a suspender y dejar inconclusa su participación cuando así lo desee, sin tener que dar explicaciones ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

Desde ya le agradecemos su participación.

.....
Firma del estudiante

ANEXO 10. REGISTRO DE NOTAS 2023

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO " REGISTRO DE EVALUACIÓN - NIVEL SECUNDARIA 2023						
ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA						
GRADO - SECCIÓN : 3° "A"				PRUEBAS DEL EXPERIMENTO		
INVESTIGADORES:		ANGELICA INES SILVA CONDORI		PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE PROCESO	PRUEBA DE SALIDA
		HENRY DUEÑAS RUELAS				
N°	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	A	APAZA QUEA BRAYANS POOL		12	12	16
2	A	ARPASI FLORES SNAIDER MANUEL		10	11	15
3	A	BAILON VELASZQUEZ JESUS ANGEL		08	10	13
4	A	CAHUI LLUTARI HEDIC YERMANI		10	11	12
5	A	CALSIN MAMANI DAVID LEONARDO		11	12	15
6	A	CASTILLO APAZA ENYEL DAGI		10	11	15
7	A	CCORI COLQUE ANGIE ASHLEY		08	9	13
8	A	CCOPA LAURA ALLISON ESTEFANI		12	13	15
9	A	CHAMBILLA MAMANI MARIA DEL PILAR		10	11	13
10	A	CRUZ MAMANI DINA CONCEPCION		10	11	13
11	A	HUMPIRE LECHUGA ANDREE MICHAEL		14	14	18
12	A	LLANOS CCASO JENEDIT FABIOLA		11	12	16
13	A	ORMACHEA RUELAS CRISTIAN PAUL		14	14	17
14	A	PARI MAMANI JESUS FIDEL		10	11	13
15	A	PARI MARON ALI SAMIR		06	9	11
16	A	QUISPE QUILLA ALEXANDER		08	9	11
17	A	QUISPE JORGE CRISTIAN ANDERSON		10	11	10
18	A	QUISPE PARILLO ALEXANDER		11	11	11
19	A	RAMOS TIQUE ROBERTO CARLOS		11	13	18
20	A	SALAZAR TICONA ABRAHAM MANUEL		10	11	15
21	A	VELASQUEZ SAIRA TOUSS CAMILA		08	10	11



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO"
REGISTRO DE EVALUACIÓN - NIVEL SECUNDARIA 2023



ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA					
GRADO - SECCIÓN : 3° "B"			PRUEBAS DEL EXPERIMENTO		
INVESTIGADORES:		ANGELICA INES SILVA CONDORI	PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE PROCESO	PRUEBA DE SALIDA
DORES:		HENRY DUEÑAS RUELAS			
N°	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES			
1	B	ACHATA ILAQUITA Melany Naomi	13	13	14
2	B	ACUÑA TIQUE Jhasmine Milagros	09	10	11
3	B	ALCA CRUZ Brandon	08	08	10
4	B	BUSTINCIO RAMIREZ Cristofer Aroni	10	11	11
5	B	CACASACA MAMANI Alvaro	11	11	13
6	B	CAYA TINTAYA Luis Fernando	09	10	12
7	B	CHAMBILLA QUISPE Bruno Valentin	09	10	12
8	B	CHANA MENDOZA Deyvis Fidel	12	12	12
9	B	CHOQUE PARI Carla Lucero	09	09	11
10	B	FLORES MONTORO Fiorela Marfil	10	10	12
11	B	IBEROS PINEDA Anderson Miguel	14	14	14
12	B	MAMANI CONDORI Nohemi Lourdes	11	11	12
13	B	MAMANI VASQUEZ Ernesto Damian	13	12	13
14	B	MARCA APAZA Sebastian Antony	10	10	10
15	B	OHA PACOMPIA Yenifer Rubi	06	7	10
16	B	QUISPE MAMANI Edy Kramer	09	09	09
17	B	QUISPE QUISPE Pedro Adolfo	11	11	11
18	B	SANDOVAL LLANO Rodrigo	10	10	12
19	B	SILVA MAMANI Keyfer Axel	11	11	11
20	B	VILCA VILCA Roy Jhoel	09	10	11



ANEXO 11. REGISTRO DE NOTAS 2022

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO " REGISTRO DE EVALUACIÓN - NIVEL SECUNDARIA 2022							
ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA							
GRADO - SECCIÓN : 3° "A"					PROMEDIO TRIMESTRAL		
INVESTIGADORES:		ANGELICA INES SILVA CONDORI			I TRIMESTRE	II TRIMESTRE	III TRIMESTRE
		HENRY DUEÑAS RUELAS					
N°	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES					
1	A	APAZA QUEA BRAYANS POOL			06	10	14
2	A	ARPASI FLORES SNAIDER MANUEL			08	12	10
3	A	BAILON VELASQUEZ JESUS ANGEL			10	10	11
4	A	CAHUI LLUTARI HEDIC YERMANI			10	14	16
5	A	CALSIN MAMANI DAVID LEONARDO			12	14	12
6	A	CASTILLO APAZA ENYEL DAGI			10	12	16
7	A	CCORI COLQUE ANGIE ASHLEY			08	12	10
8	A	CCOPA LAURA ALLISON ESTEFANI			12	12	14
9	A	CHAMBILLA MAMANI MARIA DEL PILAR			10	10	15
10	A	CRUZ MAMANI DINA CONCEPCION			10	18	16
11	A	HUMPIRE LECHUGA ANDREE MICHAEL			14	10	13
12	A	LLANOS CCASO JENEDIT FABIOLA			13	16	16
13	A	ORMACHEA RUELAS CRISTIAN PAUL			14	12	14
14	A	PARI MAMANI JESUS FIDEL			10	12	10
15	A	PARI MARON ALI SAMIR			06	12	11
16	A	QUISPE QUILLA ALEXANDER			08	14	12
17	A	QUISPE JORGE CRISTIAN ANDERSON			08	11	15
18	A	QUISPE PARILLO ALEXANDER			10	18	14
19	A	RAMOS TIQUE ROBERTO CARLOS			11	15	16
20	A	RAMOS RAMOS YOSELYN			10	14	12
21	A	SAIRITUPAC GOMES ALVARO			08	12	13
22	A	SALAZAR TICONA ABRAHAM MANUEL			09	14	12
23	A	VELASQUEZ SAIRA TOUSS CAMILA			10	11	10



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI "APLICACIÓN UNA - PUNO "
REGISTRO DE EVALUACIÓN - NIVEL SECUNDARIA 2022

ÁREA CURRICULAR : DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA						
GRADO - SECCIÓN : 3º "B"				PROMEDIO TRIMESTRAL		
INVESTIGAD ORES:		ANGELICA INES SILVA CONDORI		I TRIMESTRE	II TRIMESTRE	III TRIMESTRE
		HENRY DUEÑAS RUELAS				
Nº	SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	B	ACHATA ILAQUITA Melany Naomi		04	08	10
2	B	ACUÑA FLORES JUAN		08	10	12
3	B	ALCA CRUZ Brandon		10	10	14
4	B	BUSTINCIO RAMIREZ Cristofer Aroni		12	12	14
5	B	CACASACA MAMANI Alvaro		12	10	08
6	B	CAYA TINTAYA Luis		10	12	12
7	B	CHAMBILLA QUISPE Bruno Valentin		08	10	12
8	B	CHANA MENDOZA Deyvis Fidel		16	16	18
9	B	CHOQUE PARI Carla Lucero		10	12	12
10	B	FLORES MONTORO Fiorela Marfil		12	12	14
11	B	IBEROS PINEDA Anderson Miguel		12	16	14
12	B	MAMANI CONDORI Nohemi Lourdes		10	12	10
13	B	MAMANI VASQUEZ Ernesto Damian		08	06	12
14	B	MARCA APAZA Sebastian Antony		06	12	10
15	B	OHA PACOMPIA Yenifer Rubi		10	10	14
16	B	QUISPE MAMANI Edy Kramer		08	12	10
17	B	QUISPE QUISPE Pedro Adolfo		08	10	12
18	B	SANDOVAL LLANO Rodrigo		06	08	12
19	B	SILVA MAMANI Keyfer Axel		12	12	14
20	B	VILCA VILCA Roy Jhoel		08	08	12
21	B	ZAPANA TICONA Wendy		06	08	12



ANEXO 12. DECLARACIÓN JURADA



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Henry Dueñas Ruelas
identificado con DNI 48000185 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, en los estudiantes del 3º grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA Puno"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 22 de junio del 20 23


FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Angelica Ines Silva Condori,
identificado con DNI 70404226 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye
su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, en los
estudiantes del 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA P"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 22 de junio del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 13. AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

--	--	--

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Henry Dueñas Ruelas
identificado con DNI 48000185 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, en los estudiantes del 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA Puno"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

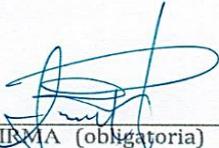
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 22 de junio del 2023.


 FIRMA (obligatoria)


 Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Angelica Ines Silva Condori,
identificado con DNI 70404226 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica, en los estudiantes del 3º grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA PUNO"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 22 de junio del 20 23.

FIRMA (obligatoria)



Huella