



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



**JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES
EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. SAN JUAN
BOSCO - PUNO, 2024**

TESIS

PRESENTADA POR:

LEIDY DIANA YQUISE CUNO

JANETH MATILDE MONTURO TITO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

PUNO – PERÚ

2025



LEIDY DIANA YQUISE CUNO - JANETH MATILDE M... JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. SAN JUA...

 Universidad Nacional del Altiplano

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:old:::8254:533519568

173 páginas

Fecha de entrega
27 nov 2025, 8:00 a.m. GMT-5

30.701 palabras

Fecha de descarga
27 nov 2025, 8:04 a.m. GMT-5

169.713 caracteres

Nombre del archivo
JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO D....pdf

Tamaño del archivo
4.6 MB





12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Dsc. Indira L. Gómez Arteta
DOCENTE
UNA - PUNO



Mg. Franklin Ronald Ramos Vargas
Subcoordinador de Investigación de I.L.P.B.





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

**JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. SAN JUAN BOSCO - PUNO,
2024**

**TESIS PRESENTADA POR:
LEIDY DIANA YQUISE CUNO
JANETH MATILDE MONTURO TITO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE LENGUA,
LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**


APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:



PRESIDENTE:


.....
Dra. NATALI KENNET PACA VALLEJO

PRIMER MIEMBRO:


.....
Dra. KATTY MARIBEL CALDERON QUINO

SEGUNDO MIEMBRO:


.....
Dra. MARIELA SOLEDAD CUEVA CHATA

ASESOR DE TESIS:


.....
D.Sc. INDIRA IRACEMA GOMEZ ARTETA

ÁREA: Interdisciplinariedad en la dinámica educativa: Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía.

TEMA: Análisis del discurso y enseñanza.

FECHA DE SUTENTACIÓN: 24 de octubre de 2025



DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi madre Rosa por su apoyo incondicional y sacrificio que hizo por mí en la consecución de mis objetivos, por motivarme siempre y ser mi ejemplo a seguir, a mis hermanas Rosy y Lizeth por depositar esa confianza que siempre me impulsa a ser cada día mejor, por ser mi fortaleza y brindarme palabras de aliento en los momentos más difíciles.

Leidy Diana Yquise Cuno



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, hermanas y sobrino quienes fueron los principales motores de inspiración para seguir adelante con mis sueños, objetivos y metas. Por su amor, su apoyo incondicional, comprensión, paciencia y confianza.

Janeth Matilde Monturo Tito



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primera instancia a nuestra alma máter, la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, en especial al programa de Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía. Durante estos años de formación, no solo adquirimos conocimientos valiosos, sino también experiencias que marcaron nuestra vida profesional y personal dentro de las aulas de la universidad.

También nuestro especial reconocimiento a la Dra. Indira Iracema Gómez Arteta, quien con compromiso y paciencia nos orientó a lo largo de este proceso de investigación. De igual forma, expresamos nuestra gratitud a todos los docentes del programa por compartir generosamente sus saberes, contribuyendo con dedicación a nuestra preparación académica y por sembrar en nosotras una visión crítica y comprometida con el desarrollo integral de nuestra sociedad.

A nuestras familias, a nuestros padres y hermanos, quienes fueron nuestro motor y apoyo constante. Gracias por estar presentes en cada etapa, por su aliento incondicional, por su esfuerzo silencioso y por creer siempre en nosotras.

Leidy Diana Yquise Cuno

Janeth Matilde Monturo Tito



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	17
ABSTRACT.....	18
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	22
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	23
1.2.1. Problema general.....	23
1.2.2. Problemas específicos	23
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	24
1.3.1. Hipótesis general	24
1.3.2. Hipótesis específicas	24
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	25
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
1.5.1. Objetivo general	26
1.5.2. Objetivos específicos	26



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES	28
2.1.1.	A nivel internacional	28
2.1.2.	A nivel nacional	29
2.1.3.	A nivel local	32
2.2.	MARCO TEÓRICO	33
2.2.1.	Juego de roles	33
2.2.1.1.	Categoría de juego de roles	36
2.2.1.2.	Estrategias para desarrollar un juego de roles.....	37
2.2.1.3.	Beneficios de aprendizaje del juego de roles	39
2.2.1.4.	Dimensiones de los juegos de roles	40
2.2.2.	Producción de textos orales.....	42
2.2.2.1.	Dimensiones de la producción de textos orales	44

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	48
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	49
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	49
3.3.1.	Descripción de materiales y recursos	49
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	50
3.4.1.	Población.....	50
3.4.2.	Muestra.....	51
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO	52
3.5.1.	Enfoque de la investigación	52



3.5.2.	Tipo de investigación	52
3.5.3.	Diseño de investigación	52
3.6.	PROCEDIMIENTO.....	53
3.6.1.	Plan de recolección de datos	53
3.7.	VARIABLES	54
3.8.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	56

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	RESULTADOS.....	59
4.1.1.	Del objetivo general: Determinar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.....	59
4.1.2.	Del objetivo específico 1: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.....	64
4.1.3.	Del objetivo específico 2: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024	69
4.1.4.	Del objetivo específico 3: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con	



distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la I.E.S.

Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024 74

4.2. DISCUSIÓN	79
V. CONCLUSIONES	82
VI. RECOMENDACIONES	84
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
ANEXOS.....	91



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población.....	50
Tabla 2 Muestra	51
Tabla 3 Operacionalización de variables	54
Tabla 4 Tabla T de Student	57
Tabla 5 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales	59
Tabla 6 Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.	62
Tabla 7 Prueba de hipótesis general para muestras independientes.....	62
Tabla 8 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada. .	64
Tabla 9 Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.	67
Tabla 10 Prueba de hipótesis específica 1 para muestras independientes	67
Tabla 11 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.....	69
Tabla 12 Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.	72
Tabla 13 Prueba de hipótesis específica 2 para muestras independientes	72
Tabla 14 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	74
Tabla 15 Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.	77



Tabla 16 Prueba de hipótesis específica 3 para muestras independientes 77



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación del estudio.	48
Figura 2 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales	60
Figura 3 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada. 65	65
Figura 4 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	70
Figura 5 Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores.....	75



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 Matriz de consistencia	91
Anexo 2 Rúbrica de evaluación para la producción de textos orales.....	93
Anexo 3 Solicitud de ejecución de proyecto de investigación.....	94
Anexo 4 Constancia de ejecución	95
Anexo 5 Validación de instrumentos	96
Anexo 6 Matriz de base de datos.	99
Anexo 7 Fotografías	103
Anexo 8 Sesiones de aprendizaje	105
Anexo 9 Acta de reunión para dictamen de informe de investigación.....	166
Anexo 10 Declaración jurada sobre autoría, autenticidad y uso ético de herramientas de inteligencia artificial	168
Anexo 11 Declaración jurada de autenticidad de tesis.....	170
Anexo 12 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional....	172



ACRÓNIMOS

UNA:	Universidad Nacional del Altiplano
MINEDU:	Ministerio de Educación.
I.E.S.:	Institución Educación Secundaria.
Ha:	Hipótesis Alterna.
Ho:	Hipótesis Nula.
ZDP:	Zona de desarrollo próximo



RESUMEN

El juego de roles consiste en asumir personajes para representar situaciones, facilitando la práctica de la comunicación y la interacción social, por su parte la producción de textos orales implica organizar y expresar ideas de forma clara, utilizando recursos verbales y no verbales. El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de determinar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. La metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo experimental con diseño cuasi-experimental, la población estuvo conformada por 50 estudiantes del primer grado de la institución, para la muestra se seleccionó una muestra de 10 estudiantes de la sección A como grupo control y 13 estudiantes de la sección B como grupo experimental. Para el acopio de información se utilizó la técnica de la observación por medio de su instrumento rúbrica de evaluación para la producción de textos orales. La prueba de estadística que se utilizó fue T-Student para muestras independientes. Los resultados mostraron una diferencia de medias de 4.32 entre el pre test y el post test en el grupo experimental, lo que indica una mejora significativa en la producción de textos orales en comparación con el grupo control. Estos resultados fueron estadísticamente significativos, con un valor de $p = 0.000$, validando la mejora obtenida tras la intervención. Además, en el grupo experimental, el 61.5% de los estudiantes comenzaron en el nivel “inicio”, pero después de la intervención con el juego de roles, el 46.2% alcanzó el nivel “esperado” y el 38.5% llegó al nivel “logro destacado”. En el grupo control, la mayoría permaneció en el nivel “inicio”, mientras que una minoría logró avanzar a niveles superiores.

Palabras clave: Comunicación, Estrategias, Juego de roles, Producción de textos orales.



ABSTRACT

Role-playing consists of assuming characters to represent situations, facilitating the practice of communication and social interaction, on the other hand, the production of oral texts involves organizing and expressing ideas clearly, using verbal and non-verbal resources. The present research work was carried out with the objective of determining the influence of the role-playing strategy in improving the production of oral texts in first grade students of the I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. The methodology was quantitative, experimental type with a quasi-experimental design, the population consisted of 50 first-grade students of the institution, for the sample, a sample of 10 students from section A was selected as a control group and 13 students from section B as an experimental group. To collect information, the observation technique was used through its rubric instrument. The statistical test used was T-Student for independent samples. The results show a mean difference of 4.32 between the pre-test and post-test in the experimental group, indicating a significant improvement in oral text production compared to the control group. These results were statistically significant, with a p-value of 0.000, validating the improvement obtained after the intervention. Furthermore, in the experimental group, 61.5% of students started at the "beginning" level, but after the role-play intervention, 46.2% reached the "expected" level and 38.5% reached the "outstanding achievement" level. In the control group, the majority remained at the "beginning" level, while a minority managed to advance to higher levels.

Keywords: Communication, Strategies, Role-playing, Oral text production,



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, la habilidad para producir textos orales de manera clara, coherente y efectiva es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. La producción de textos orales no solo permite a los estudiantes comunicar sus ideas de forma estructurada y fluida, sino que también tiene un impacto directo en su capacidad para participar activamente en el aula, en su interacción con otros y, más adelante, en su vida profesional y social. Sin embargo, a pesar de su importancia, muchos estudiantes presentan dificultades en esta área, lo que limita su capacidad para organizar y expresar sus pensamientos de manera efectiva.

En este contexto, las estrategias didácticas juegan un papel clave en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes. Una de las metodologías que ha mostrado ser efectiva en la mejora de la producción de textos orales es el juego de roles. Esta estrategia permite que los estudiantes se involucren en situaciones simuladas donde asumen diferentes personajes, lo que favorece no solo la fluidez en la expresión oral, sino también la estructuración de sus ideas y la mejora de la capacidad argumentativa, elementos esenciales en la producción de textos orales de calidad.

La presente investigación tiene como objetivo analizar cómo el juego de roles influye en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. San Juan Bosco en Puno, durante el año 2024. Se busca explorar cómo esta metodología didáctica impacta en aspectos clave de la producción oral, tales como la organización de ideas, la coherencia y cohesión en los discursos, y la capacidad de persuasión de los estudiantes.



El juego de roles, al involucrar a los estudiantes en representaciones de diferentes situaciones y personajes, les permite desarrollar habilidades para articular sus pensamientos de manera más estructurada y segura. De este modo, se pretende demostrar que la implementación de esta estrategia no solo mejora la capacidad de los estudiantes para producir textos orales, sino también su confianza en el uso de la lengua oral en contextos académicos y sociales.

La investigación se llevó a cabo en la I.E.S. San Juan Bosco, con estudiantes de primer grado, quienes participaron en actividades de juego de roles diseñadas específicamente para fomentar la producción de textos orales. Para evaluar el impacto de esta estrategia, se utilizó una ficha de observación que medirá el progreso de los estudiantes en términos de la calidad de sus intervenciones orales.

A continuación, se presenta la estructura de la tesis, que detalla los capítulos correspondientes a la investigación, análisis de resultados y conclusiones.

Capítulo I: El primer capítulo contempla unas secciones que le permiten una organización y contexto de la investigación. En primer lugar, se sitúa un resumen que recoge los resultados y los aspectos más importantes que podrían extraerse de la investigación. Seguido a esto, la introducción da paso a exponer el contexto y el tema de la investigación. A continuación, iría el planteamiento del problema, formulándolo e incluyendo las hipótesis, nulas y alternas, ya que son la base para el análisis y la interpretación de los datos. Presenta después la justificación de la investigación, ya sea para indicar la relevancia e importancia del estudio como aporte teórico y práctico. Finalmente, plantea de manera explícita los objetivos generales y los específicos de la investigación.



Capítulo II: El segundo capítulo está dedicado a revisar la literatura, se incluyen estudios y referencias de la literatura a nivel internacional, nacional y local. La revisión de literatura va en función del marco teórico correspondiente, que y del cual se apoya en la operacionalización de las variables a investigar.

Capítulo III: El tercer capítulo describe los materiales y los métodos que se emplean en la investigación, atendiendo a diferentes aspectos que son clave. En primer lugar, se describe el emplazamiento, es decir, la localización geográfica que nos sirve para explicar el contexto donde se realizó la investigación; en segundo lugar, se describe la población objeto de estudio y el proceso de selección de la muestra con el fin de asegurar que los resultados sean representativos, se presenta el diseño de la investigación y se dice si es de tipo experimental, correlacional o descriptivo junto con el tipo de diseño y el enfoque metodológico que se ha seguido como; cualitativo, cuantitativo o mixto, además, se lleva a cabo el proceso de recolección de la información, explicándose los instrumentos y los procedimientos que se emplean para poder asegurar la fiabilidad y la validez de la información que se obtenía. Por último, se lleva a cabo la operacionalización de variables explicándose cómo se definen y se miden las variables más importantes para poder asegurar que se comprenden todos los conceptos que se han estudiado.

Capítulo IV: a lo largo del capítulo se presentan los resultados de la investigación, centrándose en cómo la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales de los estudiantes, mostrándose los resultados de una forma clara, estructurada y utilizando tablas, gráficos y análisis descriptivos. Además de la presentación de los resultados, se incluyen las discusiones a partir del mismo. Una discusión que no sólo se ciñe a la presentación de los resultados, sino que los interpreta y los analiza en relación al marco teórico y a la literatura revisada.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En un mundo cada vez más globalizado e interrelacionado, la capacidad de establecer diálogos productivos se ha convertido en una habilidad clave en la educación. La producción de textos orales es, precisamente, una de las competencias fundamentales que los estudiantes deben desarrollar no solo para desarrollar con éxito la tarea escolar, sino también para participar activamente en la vida social, cívica y profesional. Los estudiantes que producen oralmente no sólo son capaces de definir sus ideas de forma coherente y fluida, sino que también están en el camino de argumentar y persuadir, habilidades clave en la formación integral del estudiante.

No obstante, son muchos los estudios que han puesto de manifiesto que, cuando se trata de la producción de textos orales, varios alumnos tienen problemas importantes que les impiden poder expresar y comunicarse de una manera más clara o efectiva, con fallos de problemas de coherencia, claridad, fluidez y capacidad de persuasión, que a menudo repercuten en la participación activa de los estudiantes en actividades académicas y en su integración social.

Por lo tanto, la necesidad de buscar estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas que promuevan la mejora de la producción oral se vuelve crucial. Una de las metodologías que ha dado resultados en el desarrollo de esta habilidad es el juego de roles, esta estrategia permite a los estudiantes participar en situaciones simuladas en las que asumen diferentes personajes, lo que no solo mejora su fluidez verbal, sino que también favorece la organización y estructuración de sus ideas, aspectos esenciales para la producción de textos orales.

En el caso de los alumnos del primer año de la I.E.S. San Juan Bosco de Puno han puesto de manifiesto de que muchos poseen dificultad en lo que respecta a las



producciones orales, en específico, en lo que tiene que ver con lo que es la coherencia, la claridad y la persuasión en sus discursos. Pese a los esfuerzos de los profesores a partir de la utilización de métodos tradicionales para mejorar la producción de los textos orales, los resultados que han obtenido no han sido los esperados.

Esto hace necesaria la búsqueda y la aplicación de nuevas estrategias educativas que permitan mejorar la producción de textos orales de la manera deseada. El juego de roles, al ofrecer un entorno organizado y flexible para la práctica de las habilidades comunicativas, se convierte en una práctica efectiva que contribuye a la mejora de la producción de textos orales, sin embargo, en la I.E.S. San Juan Bosco de Puno la práctica no ha sido suficientemente conocida, ni evaluada en lo que respecta a la producción de textos orales.

En base a lo mencionado, se plantean las siguientes interrogantes:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?



- ¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?
- ¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

El juego de roles influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.
- El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.



- El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La producción oral de textos es una competencia primordial en el proceso de aprendizaje del área de comunicación, permite a los estudiantes desarrollar habilidades tales como la organización de sus ideas, la claridad en el discurso, la coherencia y la argumentación. La presente investigación adquiere importancia teórica por sustentarse en distintos enfoques pedagógicos y comunicativos que avalan el uso del juego de roles como estrategia para desarrollar la competencia oral; al mismo tiempo, contribuye al cuerpo de la teoría existente al profundizar la relación entre las variables de investigación, específicamente en estudiantes de nivel secundario en un contexto educativo específico como el de la región Puno.

Esta investigación, desde el punto de vista práctico, aborda una problemática concreta observada a los estudiantes del primer grado de la I.E.S. San Juan Bosco en la producción de textos orales, particularmente en aspectos como la coherencia, la claridad y la fluidez. La aplicación del juego de roles se plantea como una estrategia innovadora que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades comunicativas en contextos simulados, implementando directamente con el grupo de estudio, esta propuesta no solo busca mejorar el desempeño oral de los alumnos, sino también ofrecer a los docentes una herramienta útil y aplicable que enriquezca sus prácticas pedagógicas y contribuya a mejorar los aprendizajes en el área de comunicación.



Desde el punto de vista metodológico, esta investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, de tipo experimental con diseño cuasiexperimental, concretamente incluye dos grupos: el experimental y el de control. Se trata de un estudio aplicado que tuvo como objetivo conocer si la estrategia del juego de roles influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024. Para ello, se aplicó los instrumentos adecuados que permitieron la recolección de datos en un contexto real de aula, lo que facilitó el análisis comparativo entre los resultados del pre test y post test; es así que la rigurosidad en la aplicación del diseño metodológico asegura que los hallazgos sean válidos, fiables y relevantes para posteriores investigaciones en el campo educativo.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.
- Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma



estratégica en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.

- Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Rivera et al. (2023) realizaron un estudio con el propósito de determinar la eficacia de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes del segundo curso de bachillerato. La investigación fue cuantitativa con la aplicación de la estadística descriptiva para mostrar resultados del pretest y post test. En los resultados evidenció que la implementación de la estrategia tiene la ventaja de fortalecer las habilidades orales a través de la participación activa. Concluyendo que con la implementación de la estrategia juego de roles fue eficaz durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades y destrezas orales.

Machado et al. (2021) investigaron con el propósito de identificar las estrategias didácticas respecto de la creación de cuentos fantásticos para mejorar la lectura y la producción de textos en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Agropecuaria “El Limón”. La investigación fue de tipo básica, de nivel descriptivo, enfoque cualitativo y diseño no experimental con corte transversal, la muestra estuvo conformada por 16 estudiantes. Los resultados indicaron que el 69% de los estudiantes presentó afición por la escritura de cuentos infantiles, mientras que el 31% señaló lo contrario. Concluyendo que la implementación de cuentos fantásticos con estrategia didáctica contribuyó con la potencialización de las competencias lingüísticas y la creatividad en los estudiantes de la muestra analizada en este estudio.



Jordan et al. (2023) efectuaron un estudio con el propósito de favorecer la comunicación oral en estudiantes del octavo año de la unidad educativa “General Córdova”. La investigación fue teórica, de nivel descriptivo y diseño cuasi experimental, la muestra estuvo constituida por 62 estudiantes. Los resultados indicaron que al aplicar esta propuesta influyo significativamente en las habilidades de comunicación oral, la confianza, fluidez, pronunciación y habilidades comunicativas generales de los estudiantes. Concluyendo que las técnicas de drama como una herramienta de apoyo favorece el desarrollo de habilidades de comunicación oral en los estudiantes mencionados.

Joya y Trillos (2024) efectuaron un estudio con el propósito de explorar el juego de rol como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas y vocabulario en estudiantes de cuarto grado. La metodología fue de cuantitativa de tipo experimental. Los resultados evidenciaron que el juego de roles es una herramienta eficaz para incorporar en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, destacando que las metodologías interactivas resultaron esenciales para el desarrollo de habilidades comunicativas y la ampliación del vocabulario.

2.1.2. A nivel nacional

Valladores (2024) desarrolló un estudio con el propósito de analizar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima. La metodología fue de enfoque cualitativo, usando la observación y entrevista como técnicas de recolección de datos. Evidenciando en los resultados que el juego de roles contribuye al desarrollo de la oralidad en los niños, implementándose como una estrategia que permite que



los estudiantes generen diálogos de manera autónoma. Concluyó que los niños recrearon situaciones de su vida cotidiana, adoptando los roles de los miembros de su familia y utilizando objetos disponibles en su entorno, con el objetivo de realizar dramatizaciones más auténticas y cercanas a la realidad.

Ramírez (2024) en su estudio se planteó como propósito determinar la influencia del juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes. La metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo experimental con diseño pre experimental, la técnica utilizada fue la observación, la muestra fue de 30 niños. Los resultados evidenciaron que el 67% de estudiantes en el pre test estuvieron en un logro en inicio, luego de la aplicación del juego de roles mejoraron, dado que el 37% se ubicó en logro destacado en el post test. Concluyó que si hubo mejora después de la aplicación del juego de roles.

Llanco (2023) efectuó un estudio con el objetivo precisar la influencia de la estrategia juego de roles en la mejora de la expresión oral en los alumnos. El tipo de investigación fue aplicada explicativa con diseño pre experimental con “pre test y post test” con un solo grupo, en el estudio se asumió como muestra de estudio seleccionada con criterio no probabilístico, a juicio de la investigadora, representada por 20 alumnos. Dando como resultados que en el pretest el 65% se encontraron en el nivel inicio en cuanto a la expresión oral en los estudiantes, luego de aplicar la estrategia juego de roles, a través del post test, se incrementó significativamente, el 40% y 45 % en el nivel de logro previsto y destacado, mejorando así significativamente los aprendizajes en la expresión oral.

Durand (2023) desarrolló un estudio con el propósito de conocer la relación existente en la aplicación de la técnica de enseñanza del Role Play con la



expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa San Juan Macias. La metodología estuvo dentro del enfoque cuantitativo de tipo correlacional con diseño experimental, la técnica de recolección de datos fue la encuesta por medio de su instrumento cuestionario, la muestra incluyó a 86 estudiantes. Los resultados evidenciaron que existe relación significativa entre las variables. Concluyó que a medida que se aplique estrategias en los salones puede mejorar la fluidez, pronunciación de los estudiantes.

Garay (2022) desarrolló un estudio con el objetivo emplear la estrategia juego de roles para la mejora de la expresión oral en estudiantes del segundo grado de primaria, la metodología fue analítico-interpretativo considerando el método científico. Dando como resultado que los estudiantes de la Institución Educativa Star, desarrollaron habilidades comunicativas, gracias a la estrategia juego de roles, favoreciendo significativamente la expresión oral y generando interés por parte de los estudiantes para mejor su comunicación con los individuos de su entorno.

Sanchez (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de diseñar una estrategia basada en el juego de roles para el desarrollo de la competencia comunicativa oral de los alumnos. El estudio fue de tipo básico con enfoque cualitativo, trabajo con una muestra de 675 alumnos y los instrumentos utilizados fueron un examen exploratorio y la guía de entrevista. De acuerdo con los resultados se encontró que la aplicación de la estrategia juego de roles cumple satisfactoriamente con fortalecer la competencia comunicativa oral en los estudiantes.



Gonzales y Villanueva (2022) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la estrategia juego de roles y la expresión oral en niños. La investigación fue de tipo explicativo con enfoque cuantitativo y diseño no experimental, la muestra estuvo conformada 80 niños a través del muestreo no probabilístico por conveniencia y el instrumento utilizado fue la ficha de observaciones. De acuerdo con los resultados se aseguró que el juego de roles influye significativamente en un 45% en la expresión oral.

Sanchez (2022) en su investigación tuvo el objetivo de mostrar que el juego de roles mejora significativamente la expresión en los niños de 5 años. El estudio fue básico, de nivel explicativo, enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, con pre y post test, la muestra estuvo conformada por 19 alumnos, como instrumento fue una ficha de observación. Como resultados se obtuvo que al aplicar el pre test se alcanzó un 58 % en el nivel proceso, luego de aplicarse el post test con las estrategias juego de roles, el nivel logro destacado se alcanzó un 74%. concluyendo que la aplicación de la estrategia juego de roles mejora significativamente la expresión oral en los niños.

2.1.3. A nivel local

Campos y Quispe (2022) en su estudio plantearon el objetivo de determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la ciudad de Puno. La investigación fue con diseño pre experimental, de tipo experimental, la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes, utilizó la ficha de observación como instrumento. Los resultados del pre test indicaron que un 84,09% se encontraba en inicio y 15,90% en proceso, luego de aplicar la estrategia juego de roles con el



pos test el 77,27% alcanzó el nivel de logro esperado y el 12,05% en el nivel logro destacado. Concluyendo que el juego de roles influye positivamente en la estimulación de la expresión oral.

Ccacasaca y Rivera (2022) investigaron con el objetivo de determinar la influencia de la utilización de los títeres como material didáctico para mejorar las habilidades comunicativas en los alumnos. El estudio fue teórico, de nivel explicativo y diseño cuasi experimental con pre test y un post test a una muestra conformada por 20 estudiantes, el instrumento aplicado fue un cuestionario de habilidades comunicativas. Los resultados indicaron que la utilización de títeres como material didáctico es eficaz en el desarrollo de habilidades comunicativas orales de los estudiantes.

Arenas (2023) desarrolló un estudio con el objetivo de identificar el tipo de influencia de la estrategia juego de roles para el mejoramiento de la comprensión y expresión oral en alumnos. La investigación fue teórica, de nivel descriptivo y diseño experimental dirigido a una muestra de 22 alumnos. Al término de la aplicación de la propuesta se concluyó que la aplicación de la estrategia metodológica juego de roles contribuyó significativamente con la mejora de habilidades de comprensión y expresión oral en los alumnos.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego de roles

El juego es una actividad inherente al niño, que se manifiesta en todas sus acciones, surge de una creatividad natural, sin necesidad de aprendizaje previo y es un reflejo de la vida misma, constituye una función fundamental y esencial en



los niños, siendo una acción automotivada basada en sus propios intereses o impulsos expresivos. Según Diaz (1993) el juego es una actividad pura que no está impulsada por ningún interés, sino que surge espontáneamente, lo que lo convierte en una fuente de disfrute y bienestar para el niño.

Para Vasquez (2004) es una dramatización impromptu, en la que las personas participantes desarrollan el papel correspondiente a una situación dada, que tras previa preparación no permite buscar la manera de afrontar otra con posterioridad, bien parecida o bien con una relación más distante o más antigua, tal actividad puede formar parte de un taller para la educación para la paz con la finalidad de conseguir nuevas actitudes, y también puede servir para preparar una campaña de actividades.

De acuerdo a Cobo y Valdivia (2017) el juego de roles puede definirse como una estrategia que permite a los estudiantes tomar el rol que tenían y representarlos en situaciones bien reales o similares a la del aula o incluso cualquier otra o de modo que se produce un acercamiento a la realidad que nos pueda rodear.

También es considerado como una técnica que permite abordar temas complejos al presentar diferentes puntos de vista para aclararlos mejor, mediante la representación espontánea de una situación real o hipotética para exponer un problema o comunicar información relevante relacionada con los contenidos del curso, el estudiante asume un rol, aunque puede intercambiarlo con otros para abordar la problemática desde diversas perspectivas y explorar las diferentes interpretaciones que una misma situación puede generar, no necesariamente sigue



un guion fijo, aunque es importante que, antes de realizar el ejercicio, se haya planificado y delimitado la representación (Sevillano, 2008).

De acuerdo a Juárez (2006) el juego de roles permite a los sujetos explorar diferentes realidades en la medida en que pone en escena personajes para poder comprender escenarios cuyo contenido sería complicado de abordar directamente, a partir del momento en que se asuma un rol, los participantes no sólo hacen su propia representación de situaciones sociales, sino que se asumen las posibilidades de ir indagando sobre los aspectos emocionales y cognitivos de los personajes que escogen.

Su objetivo es potenciar las posibilidades de expresión de los individuos, guiando sus deseos e impulsos a través de la oportunidad de manifestar sus pensamientos, emociones, observaciones y experiencias mediante la voz y el gesto, que, constituye la base de todo juego dramático, se convierte en un aspecto fundamental ya que el estudiante tiene una notable capacidad para imitar lo que ve, y a través de esta imitación, puede desarrollar habilidades emocionales y sociales importantes, al participar en un juego de roles, no solo ejercitan su capacidad de comunicación verbal, sino que también aprenden a trabajar en conjunto, lo que fomenta la colaboración y la interacción grupal, dando lugar a una actuación común entre ellos (Castro et al., 2020).

El juego de roles tiene una función crucial en el desarrollo integral de los estudiantes. Para Cruz y Gamboa (2021) este tipo de actividad es necesaria para que los estudiantes experimenten la contradicción que les caracteriza: el hecho de ser adultos jugando a realizar acciones para las que hacen como los adultos. Los estudiantes, a través del juego de roles, no solo desarrollan el lenguaje, sino que



ejercitan la imaginación, la voluntad, la personalidad, el conocimiento del mundo, etc., y tal interés se puede traducir en el deseo de aprender más ya que conecta a los niños con su escenario y los sumerge en las diversas proposiciones con las que se encuentran en la vida diaria, lo que hace que el juego de roles sea una práctica interesante para desarrollar la creatividad ya que hay una interrelación con otras habilidades sociales, emocionales y cognitivas necesarias para el desarrollo.

2.2.1.1. Categoría de juego de roles

Piaget (1977) clasifica los juegos de roles en dos grandes subcategorías, cada una con características específicas que apoyan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, en las siguientes subcategorías:

- **Juegos sencillos de símbolo**

Los juegos simbólicos son aquellos en los que los estudiantes utilizan objetos para representaciones de otras realidades, existe una relación clara entre el significante (el objeto) y el significado (el concepto que el objeto representa), se caracterizan por la dispersión de los elementos del significado y el significante, lo que permite que cualquier objeto común pueda convertirse en otra cosa a través de la imaginación del estudiante, manteniendo sus características perceptivas básicas, por ejemplo, una caja puede transformarse en una casa, un sombrero en un sombrero de pirata, o un palo en una espada.



- **Juegos simbólicos desarrollados o socio dramáticos**

Con el transcurso del tiempo, el símbolo lúdico evoluciona y se vuelve más complejo, estructurándose de manera que permite representar ideas y situaciones más sofisticadas, adquieren un nivel de organización representativa que va más allá de simples asociaciones, permitiendo que los estudiantes construyan escenas más elaboradas y estructuradas, como representar roles sociales específicos, situaciones familiares o escenarios de la vida cotidiana, se asemejan a pequeños dramas o representaciones teatrales, son fundamentales para el pensamiento simbólico avanzado y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, los estudiantes no solo representan objetos o roles, sino que también interpretan emociones, motivos y acciones dentro de contextos más amplios, desarrollando una comprensión más profunda del mundo que los rodea.

2.2.1.2. Estrategias para desarrollar un juego de roles

Cobo y Valdivia (2017) afirman que, para llevar a cabo un juego de roles efectivo, es necesario seguir los siguientes pasos:

- Al inicio, se explica la técnica que se utilizará y se asignan los roles, incluidos los de los observadores, se presenta la situación y da las instrucciones necesarias, que deben ser lo suficientemente claras, pero también abiertas para permitir la creatividad de los participantes, siendo importante que el realismo sea mantenido en todo momento, evitando que los participantes tomen la actividad como una broma o una teatralización.



- Los participantes se preparan durante unos minutos para asumir su personaje y reflexionar sobre cómo abordarán la situación durante la representación, también se indica a los observadores las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota, de acuerdo con la situación planteada y el objetivo del juego de roles.
- La sala se ambienta adecuadamente y se hace pasar a los participantes para iniciar la representación, en este proceso del ejercicio, el animador o dinamizador puede detener el juego en cualquier momento, mediante un “¡alto!” y una palmada, si considera que el realismo es excesivo o si se está produciendo una teatralización no deseada, también, puede detenerse si se alcanza el tiempo estimado, al congelarse el juego, los participantes deben quedarse inmóviles, reflexionar sobre su propia imagen y las emociones que están experimentando, el juego de roles puede repetirse, intercambiando los roles entre los participantes si es necesario.
- Al finalizar la representación, se procede a la evaluación, aquellos que han representado los roles expresan cómo se sintieron dentro de sus personajes, limitándose a compartir sus sentimientos y no a analizar lo ocurrido en el juego.
- Una vez que los participantes han expresado sus sentimientos, la persona dinamizadora les indica que, desde ese momento, hablarán de los personajes en tercera persona, marcando una distancia entre el participante y el papel que representó, desde el punto de vista educativo, ya que esto favorece el desarrollo de habilidades de



expresión oral y facilita el análisis objetivo de las situaciones representadas.

2.2.1.3. Beneficios de aprendizaje del juego de roles

González (2022) sostiene que la aplicación de los juegos de roles ofrece diversos beneficios pedagógicos, tales como:

- El juego es esencial en el proceso de enseñanza, ya que la calidad del aprendizaje de una persona depende de la utilidad práctica que le atribuya al conocimiento adquirido, el juego facilita el acceso a la información de manera significativa, transformando datos que, serían irrelevantes, en elementos importantes.
- Se fomenta el cálculo mental, el aprendizaje de conceptos geográficos y sus nombres, así como la habilidad para esquematizar y tomar notas de manera más eficiente.
- Capacidad para promover la lectura como una actividad lúdica y recreativa que, en el tiempo contribuye a la formación de hábitos que ayudan a superar las dificultades derivadas de una lectura comprensiva deficiente, muchas veces causadas por la falta de motivación.
- Favorecen el desarrollo de una gran riqueza expresiva, ampliando el vocabulario de los participantes, lo cual es esencial para combatir el déficit de vocabulario, un factor común en el fracaso escolar.
- Estimulan el potencial creativo e imaginativo de los individuos, al mismo tiempo que ejercitan el razonamiento lógico, en la práctica



de las aventuras, los jugadores enfrentan nuevos escenarios, retos y conflictos, y deben utilizar su creatividad para resolverlos.

2.2.1.4. Dimensiones de los juegos de roles

- **Planificación**

La planificación debe considerar el entorno social y cultural en el que los estudiantes están inmersos, según Vygotsky (1978) señala que las actividades deben estar estructuradas para promover la zona de desarrollo próximo (ZDP), un concepto clave que destaca la importancia de planificar experiencias que desafíen a los estudiantes, pero que aún puedan ser realizadas con la guía de un adulto o la colaboración de sus compañeros.

La planificación debe ser inclusiva, adaptada a las necesidades y características de cada estudiante, diseñarse considerando las diferencias individuales, lo que garantiza que cada estudiante participe activamente y se beneficie del aprendizaje experiencial que estos juegos proporcionan (Espinoza et al., 2023a).

Esta etapa consistió en organizar las sesiones de juego de roles, definiendo los objetivos específicos de cada actividad y los roles que asumirían los estudiantes, se seleccionaron los escenarios y materiales necesarios, se diseñaron las instrucciones claras para cada rol y se estableció la secuencia de las actividades, asegurando que cada sesión permitiera a los estudiantes practicar la producción de textos orales de manera estructurada.



- **Desarrollo**

El desarrollo es la asimilación y acomodación, en el que los estudiantes incorporan nuevas experiencias a sus estructuras mentales existentes, permiten representar situaciones y roles que estimulan el pensamiento lógico y la resolución de problemas, facilitando el desarrollo de sus capacidades cognitivas (Espinoza et al., 2023b).

Durante las sesiones, los estudiantes asumieron los roles asignados y representaron situaciones previamente planificadas, se supervisó y orientó el proceso, fomentando la participación activa, el intercambio de ideas y la aplicación de recursos, se promovió la interacción entre compañeros y la práctica de habilidades comunicativas en contextos cercanos a la realidad, garantizando que cada estudiante ejercitara su capacidad de organizar y expresar ideas coherentemente.

- **Evaluación**

La evaluación formativa debe ser continua y centrada en el proceso de aprendizaje, observando cómo los estudiantes aplican sus habilidades de comunicación, creatividad y trabajo en equipo durante el juego, en los juegos de roles (Gaete, 2011). La evaluación es holística, considerando no solo la habilidad verbal de los estudiantes, sino también su creatividad, capacidad de resolución de problemas, y habilidades sociales, como evaluar las múltiples inteligencias, ya que los juegos de roles permiten que los estudiantes utilicen diversas capacidades para expresar ideas y emociones (Castro et al., 2020).



Al finalizar cada sesión, se llevó a cabo la evaluación del desempeño de los estudiantes mediante la observación directa y registros de participación, se revisó la adecuación de los roles asumidos, la claridad y coherencia de las ideas expresadas, y el uso estratégico de recursos verbales y paraverbales. Posteriormente, se brindó retroalimentación individual y grupal, destacando fortalezas y áreas de mejora para optimizar las siguientes sesiones y asegurar la consolidación de las competencias comunicativas.

2.2.2. Producción de textos orales

La producción de textos orales se entiende como una de las habilidades comunicativas, de acuerdo a Brown (2001) no es simplemente producir palabras, sino producir información en base a pensamientos de manera que el contenido sea expuesto de un modo coherente y entendible para la audiencia que escucha, depende de la fluidez, la correcta pronunciación y la capacidad para poner las ideas en un orden lógico, producir textos orales requiere, por tanto, que el aprendiz no solo trabaje los aspectos formales del lenguaje, sino también la capacidad para producir ideas y para exponerlas de forma clara.

Según Gomez y Espinola (2010) producir textos orales no se limita únicamente a hablar, sino que implica tener que variar el texto orado, en coherencia con la situación que se está produciendo y con la audiencia a la que se va a dirigir, adaptar el lenguaje según el entorno social es esencial en la producción de textos orales efectivos, ya que el mensaje puede ser interpretado de manera diferente dependiendo del contexto y la audiencia.



Córdova et al. (2022) sostiene que la producción oral es un proceso interactivo, en el que el hablante no solo transmite información, ideas, sentimientos y opiniones, sino que también ajusta su discurso en función de la retroalimentación recibida de la audiencia, es decir, de quien lo escucha, mediante la interacción recíproca entre el hablante y el oyente, durante la práctica de la producción oral es crucial la retroalimentación, ya que permite a los estudiantes ajustar su discurso, organizar mejor los diferentes elementos del mensaje y, en última instancia, mejorar la eficacia de su comunicación.

Por otro lado refieren que esta producción de textos requiere una planificación mental previa, en la que el estudiante debe trabajar en la organización lógica de sus ideas, de estructurar adecuadamente el discurso oral es esencial para que la comunicación sea efectiva, ya que los textos orales deben ser comprensibles tanto en su contenido como en la organización que les da coherencia (Agurto, 2019).

En esta etapa es importante la confianza y la seguridad emocional del hablante son fundamentales para una comunicación oral efectiva, la producción de textos orales puede verse afectada por factores emocionales, como la ansiedad o el miedo escénico, incluso si el estudiante tiene los recursos lingüísticos necesarios, por esto es necesario desarrollar la confianza en el estudiante, para que pueda expresarse con eficacia en la producción oral, permitiendo que sus ideas sean presentadas de manera más clara y efectiva (Nuñez, 2001).

Según el Ministerio de educación (2016) la producción de textos orales es una de las competencias importantes que los estudiantes deben desarrollar en el proceso educativo, permite que no solo se comuniquen efectivamente, sino que



también expresen sus ideas, pensamientos, sentimientos y opiniones de manera coherente y apropiada para diferentes contextos, el currículo define que la producción oral va más allá de la capacidad de hablar, ya que involucra la organización del discurso, la adaptación a la audiencia y el uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal, a fin de que los estudiantes sean capaces de estructurar su discurso de manera lógica, para que el mensaje sea claro y comprensible.

El Ministerio de educación (2016) también resalta que la producción de textos orales se desarrolla progresivamente, en el inicio los estudiantes aprenden a expresarse de manera sencilla, pero a medida que avanzan, deben ser capaces de realizar presentaciones orales complejas, como la exposición de ideas, la argumentación y la descripción, esta capacidad es esencial para la comunicación en situaciones formales como las exposiciones académicas e informales como conversaciones cotidianas, por lo que la adaptabilidad del discurso según el contexto es un aspecto fundamental en el desarrollo de esta competencia.

2.2.2.1. Dimensiones de la producción de textos orales

- **Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada**

Es una de las competencias fundamentales de la producción de textos orales es la capacidad del estudiante para adecuar, organizar y desarrollar sus ideas de manera coherente y cohesionada, resalta que los estudiantes deben ser capaces de estructurar un discurso en el que las ideas estén interrelacionadas de forma lógica, para que el mensaje que se transmite sea claro y fácil de seguir, implica que los estudiantes deben aprender a organizar sus pensamientos de manera eficiente, eligiendo los



conectores discursivos adecuados y utilizando las estructuras gramaticales correctas para garantizar la fluidez en el discurso, la coherencia permite que las ideas se presenten de forma consistente, mientras que la cohesión se refiere a la habilidad de conectar esas ideas mediante los recursos lingüísticos apropiados (Ministerio de educación, 2016).

Mogorga (2018) señala que la coherencia en la producción de textos orales es esencial para que las ideas se presenten de manera lógica y comprensible, la claridad en la secuencia de ideas permite que el receptor entienda el mensaje sin dificultades, fortaleciendo la comunicación efectiva en el aula.

La cohesión se logra mediante el uso adecuado de conectores, pronombres y otros recursos lingüísticos que enlazan las ideas dentro de un discurso, garantizando que el mensaje sea consistente y fluido, así también resalta que organizar y desarrollar ideas de manera estructurada es fundamental para la argumentación y persuasión, contribuyendo a que los estudiantes transmitan información de manera significativa y ordenada (Andres, 2024).

- **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica**

Los recursos no verbales, como los gestos, las expresiones faciales, las posturas, el contacto visual y los recursos paraverbales, como el tono de voz, la entonación, el ritmo y la velocidad del habla en la producción de textos orales, establece que los estudiantes deben ser capaces de utilizar estos recursos de manera estratégica para reforzar el mensaje verbal, a fin



de captar la atención del público, reforzar las ideas clave del discurso y expresar emociones o actitudes relacionadas con el tema tratado (Ministerio de educación, 2016).

Fajardo (2009) indica que el manejo estratégico de estos recursos potencia la claridad y el impacto del discurso, permitiendo transmitir emociones y actitudes que complementan la comunicación oral, además, señalan que el uso consciente de gestos, postura y entonación contribuye a enfatizar ideas clave y mantener la atención del interlocutor, fortaleciendo la comprensión del mensaje, también facilita la expresión de matices emocionales y sociales, lo que mejora la interacción y hace más efectiva la comunicación en contextos educativos y sociales.

Corrales (2011) enfatiza que integrar recursos no verbales y paraverbales facilita la adaptación del discurso al contexto y a la audiencia, mejorando la efectividad de la interacción comunicativa, asimismo, destaca que estos recursos permiten a los estudiantes modular su comunicación según la respuesta de los interlocutores, favoreciendo la retroalimentación y la dinámica de diálogo. De este modo, se promueve una comunicación más participativa, donde el mensaje no solo se transmite de manera verbal, sino que se refuerza con elementos expresivos que captan y sostienen la atención del público.

- **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores**

En la interacción estratégica con distintos interlocutores, los estudiantes deben aprender a ajustar su discurso según el contexto, la situación y las características del interlocutor, ya sea un compañero, un



grupo de estudiantes o un público más amplio, destaca la importancia de que los estudiantes no solo expresen sus ideas de manera clara, sino que también sepan escuchar activamente y adaptar su discurso en función de la retroalimentación que reciban (Ministerio de educación, 2016).

Mora (2024) afirma que alternar roles de hablante y oyente permite anticipar respuestas y modular el discurso, favoreciendo la comprensión y la comunicación efectiva en contextos grupales, además, señalan que este intercambio activo fortalece la atención, la escucha crítica y la capacidad de adaptar el mensaje según las reacciones de los interlocutores, contribuye a desarrollar habilidades sociales y comunicativas, promoviendo la participación equitativa y la colaboración dentro del grupo, así como una mayor seguridad y confianza al expresarse en público.

Fonseca et al. (2016) destacan que la interacción social es esencial para el aprendizaje, ya que fomenta la construcción colaborativa del conocimiento y fortalece las habilidades comunicativas y socioemocionales de los estudiantes, mediante la socialización y el diálogo, los estudiantes aprenden a regular su pensamiento y su lenguaje, interiorizando estrategias que luego aplican de manera autónoma, enfatiza la importancia de contextos de aprendizaje donde la cooperación y la comunicación activa facilitan la comprensión, la argumentación y la capacidad de adaptación a diferentes situaciones comunicativas.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Puno, específicamente en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria San Juan Bosco, ubicada en el distrito y provincia de Puno, se encuentra a 3,827 msnm, lo que la sitúa en un área de clima frío y seco, característico de las altitudes andinas.

Figura 1

Ubicación del estudio



Nota: Google Maps.



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se desarrolló a partir del 05 de abril del 2024 hasta el 21 de octubre del 2025.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Se utilizó la técnica de la observación, por medio de su instrumento rúbrica de evaluación para la producción de textos orales.

La rúbrica fue el instrumento diseñado con base en el marco teórico del estudio y validado por docentes de educación secundaria para garantizar su pertinencia, relevancia y claridad. Además, se convocó a un panel de expertos para evaluar la validez de contenido a través de un juicio crítico. Se emplearon pruebas de entrada (pre test) y salida (post test) para medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes antes y después de la intervención, evaluando su desempeño en la producción oral. Los registros de calificación documentaron el rendimiento de los estudiantes, permitiendo una comparación precisa de los avances alcanzados.

Las sesiones de aprendizaje fueron organizadas y aplicadas siguiendo una estructura planificada que facilitó la interacción de los estudiantes, promoviendo su desarrollo en el uso de la estrategia del juego de roles para mejorar sus habilidades comunicativas orales.

3.3.1. Descripción de materiales y recursos

Sesiones: se hicieron 8 sesiones en su totalidad y se aplicaron en el grupo experimental, las cuales se presentan a continuación:

- Sesión 1: Explorando el juego de roles: un viaje de aprendizaje y empatía.



- Sesión 2: Desentraña y reflexiona el misterio y el terror: Estudio Detallado de Personajes y Trama en “El corazón delator” y “El poder de la infancia”.
- Sesión 3: Visualizando la narrativa: Visualizando el guion de video de mi obra favorita.
- Sesión 4: Dando vida a mi obra favorita: textualización del guion de video.
- Sesión 5: Perfeccionando el mensaje: revisión del guion para la recomendación literaria.
- Sesión 6: Planificando el éxito: Organización de contenidos para el video.
- Sesión 7: Listos para rodar: Sesión de grabación de mi obra favorita.
- Sesión 8: Cortando y puliendo: Edición del video de mi obra favorita.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

Para la población de estudio se consideró a los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco, distribuido de la siguiente manera:

Tabla 1

Población

Grado	Estudiantes
1° A	10
1° B	13
1° C	14
1° D	13
Total	50

Nota: Ficha de matrícula 2024.

3.4.2. Muestra

Una muestra es un grupo seleccionado de manera cuidadosa dentro de una población más grande, con el fin de realizar observaciones, mediciones o análisis estadísticos, esta selección se hace con el objetivo de que la muestra sea representativa de toda la población, lo que permite extrapolar los resultados obtenidos a la población en general (Hernández y Mendoza, 2018).

El muestreo fue no probabilístico y se hizo por conveniencia ya que se trata de un trabajo cuasi experimental donde es necesario señalar que sección será el grupo control y que sección será el grupo experimental bajo la condición de que ambos grupos sean homogéneos.

Tabla 2

Muestra

Sección	Total
A	10
B	13
Total	23

Nota: Ficha de matrícula 2024.

Por lo cual, la muestra de estudio estuvo conformado por los estudiantes de primer grado de la sección A y B, que pertenecen al grupo control y experimental respectivamente haciendo un total de 23 alumnos.



3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Enfoque de la investigación

Pertenece al enfoque cuantitativo, ya que según Hernández et al (2014) obtener datos específicos y medibles que facilitan la evaluación precisa de las variables involucradas, garantizando la objetividad y la replicabilidad de los resultados obtenidos en el contexto de la mejora de la producción de textos orales a través del juego de roles.

3.5.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue experimental, debido a que es un tipo de investigación científica que busca determinar las relaciones de causa y efecto entre variables a través de la manipulación controlada de una o más variables independientes, para observar el impacto que tienen en una o más variables dependientes (Charaja, 2011).

3.5.3. Diseño de investigación

La investigación utilizó un diseño cuasi-experimental con dos grupos: experimental y control. Ambos grupos fueron evaluados antes y después de la intervención mediante pre test y post test. El grupo experimental recibió la intervención, mientras que el grupo control no recibió ninguna intervención o recibió un tratamiento estándar. Este diseño permitió comparar los resultados y medir el impacto de la intervención en el grupo experimental, evaluando cambios y mejoras en las variables de interés.

$$GE: O_1 \rightarrow (X) \rightarrow O_2$$

$$GC: O_1 \rightarrow () \rightarrow O_2$$



Descripción

- G.E = Grupo experimental.
- G.C = Grupo control.
- O = Prueba.
- (X) = Experimental.

3.6. PROCEDIMIENTO

3.6.1. Plan de recolección de datos

- Se solicitó a la IES la autorización necesaria para llevar a cabo el proyecto de investigación.
- Una vez obtenida la aprobación, se coordinó con los docentes para asegurar la aplicación del instrumento, proporcionando también un cronograma con las actividades previstas.
- Con el cronograma en marcha y la coordinación con los docentes, se aplicó el pre test a ambos grupos control y experimental.
- A continuación, se llevaron a cabo 8 sesiones en el grupo experimental, aplicando la estrategia juego de roles, mientras que en el grupo control se impartieron las sesiones correspondientes sin utilizar dicha estrategia.
- Al finalizar las sesiones, se realizó el post test en ambos grupos.
- Finalmente, los datos fueron procesados en Excel y se calcularon utilizando el T de Student para su análisis.



3.7. VARIABLES

Tabla 3

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Medición	Técnica	Instrumento
Juego de roles	Planificación	Claridad en los objetivos de la actividad.	Se aplica	Recurso didáctico	Sesiones de Aprendizaje
		Preparación de los materiales y recursos para cada sesión.			
	Definición de los roles y actividades en cada sesión. Sesión 1: Explorando el juego de roles: un viaje de aprendizaje y empatía.				
	Sesión 2: Desentraña y reflexiona el misterio y el terror: Estudio Detallado de Personajes y Trama en “El corazón delator” y “El poder de la infancia”.				
	Sesión 3: Visualizando la narrativa: Visualizando el guion de video de mi obra favorita.				
	Sesión 4: Dando vida a mi obra favorita: textualización del guion de video.				
	Sesión 5: Perfeccionando el mensaje: revisión del guion para la recomendación literaria.				
	Sesión 6: Planificando el éxito: Organización de contenidos para el video.				
Desarrollo	Sesión 7: Listos para rodar: Sesión de grabación de mi obra favorita.				
	Sesión 8: Cortando y puliendo: Edición del video de mi obra favorita.				



Variable	Dimensiones	Indicadores	Medición	Técnica	Instrumento
		Retroalimentación brindada a los estudiantes después de cada sesión.			
	Evaluación	Reflexión sobre el desempeño de los estudiantes en cada sesión de juego de roles.			
		Identificación de áreas de mejora basadas en las sesiones realizadas.			
		Adapta el discurso al propósito, destinatario y contexto.			
	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Organiza las ideas de manera lógica y coherente. Utiliza recursos cohesivos (conectores, transiciones) con eficacia. Desarrolla el texto de manera fluida, claro y bien estructurado.			
Producción de textos orales	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales (gestos, expresiones faciales, postura) y paraverbales (tono, ritmo, velocidad) de manera efectiva. Utiliza recursos no verbales y paraverbales para enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores. Logra transmitir sus ideas y emociones mediante la combinación de lenguaje verbal y no verbal de manera coherente.	1 = Logro en inicio (0-10) 2 = Logro en proceso (12 - 14) 3 = Logro esperado (15 - 17) 4 = Logro destacado (18 - 20)	Observación	Rúbrica de evaluación para la producción de textos orales
	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente de manera fluida y natural. Participa de manera pertinente y oportuna en las interacciones, logrando su propósito comunicativo. Adapta su discurso según las características y el contexto del interlocutor. Utiliza estrategias de comunicación como la persuasión, las preguntas o la retroalimentación de manera efectiva.			

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Primero: se utilizó Microsoft Excel para el procesamiento y organización de la información, esta herramienta permitió generar tablas y gráficos descriptivos que facilitaron el análisis y visualización de los datos, esta herramienta facilitó la estructuración de la información de manera eficiente, lo que facilitó la interpretación de los resultados de forma clara y accesible.

Segundo: para la evaluación de las hipótesis, tanto nula como alterna, se empleó el software estadístico IBM SPSS versión 25, lo cual permitió llevar a cabo un análisis detallado y preciso de los datos, utilizando la prueba T de Student para determinar la significancia de los resultados. El uso de SPSS garantizó que los cálculos fueran realizados de manera rigurosa, lo que contribuyó a la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos en el estudio.

Se utilizó la letra griega alfa $\alpha=0,05$, lo cual significa que se trabajó con un margen de error de 5% con un grado de significancia de 0.95%, lo que representa el 95%.

La prueba estadística a realizar fue la T-Student, ya que la muestra poblacional es menor o igual a 30.

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \cdot \left(\frac{1}{n} + \frac{1}{m}\right)}}$$

Donde:

- t: Estadístico t calculado.
- \bar{X} : Media de la primera muestra (Grupo 1).
- \bar{Y} : Media de la segunda muestra (Grupo 2).



- n : Tamaño de la primera muestra (número de datos en el Grupo 1).
- m : Tamaño de la segunda muestra (número de datos en el Grupo 2).
- S_1^2 : Varianza de la primera muestra.
- S_2^2 : Varianza de la segunda muestra.
- $n+m-2$: Grados de libertad combinados para las dos muestras.
- $\frac{1}{n} + \frac{1}{m}$: Inversos de los tamaños de muestra, utilizados para calcular el error estándar conjunto.
- $(\bar{X} - \bar{Y})$: Representa la diferencia entre las medias de las dos muestras.

Tabla 4

Tabla T de Student

Grados de Libertad (GL)	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982



Grados de Libertad (GL)	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874

Nota: Elaboración del investigador basado en Peneyra (2015).



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Del objetivo general: Determinar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024

Tabla 5

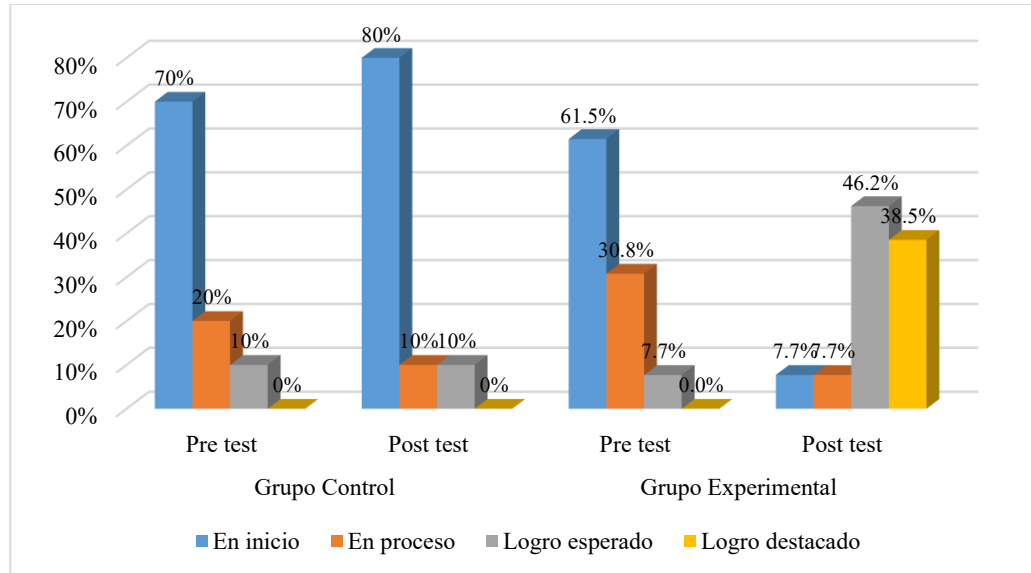
Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales

	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%
En inicio	7	70.0	8	80.0	8	61.5	1	7.7
En proceso	2	20.0	1	10.0	4	30.8	1	7.7
Logro esperado	1	10.0	1	10.0	1	7.7	6	46.2
Logro destacado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5	38.5
Total	10	100.0	10	100.0	13	100.0	13	100.0

Nota: Resultados del pre test y post test.

Figura 2

Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales



Nota: Resultados del pre test y post test.

En la tabla 5 y figura 2 se muestran los resultados de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, quienes fueron evaluados tanto en el pre test como en el post test para medir su progreso en la producción de textos orales mediante el uso del juego de roles. En el grupo control, al inicio del estudio pre test, el 70.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel “inicio”, 20.0% en “proceso” y 10.0% con logro esperado. En el post test, el 80.0% de los estudiantes seguían en este mismo nivel, lo que indica una mejora mínima, seguido del 10.0% de los estudiantes con “logro esperado y proceso”. Esto evidencia que, en el grupo control, la intervención no tuvo una mejora significativa en la mejora de la producción de textos orales.

Por otro lado, en el grupo experimental, se observó una mejora considerable. En el pretest, el 61.5% de los estudiantes estaban en el nivel “inicio”, seguido del 30.8% con logro en proceso y 7.7% con logro esperado, mientras que,



en el post test, solo el 7.7% permaneció con los niveles inicio y proceso. Además, un 46.2% alcanzó el “logro esperado”, y un 38.5% con logro destacado, lo que indica una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para producir textos orales. Estos resultados resaltan la efectividad del juego de roles como estrategia para mejorar la producción de textos orales, en comparación con el grupo control, que no mostró avances sustanciales.

Realizando un análisis, se observa que el grupo experimental experimentó una mejora significativa en la producción de textos orales después de aplicar la estrategia del juego de roles. Al inicio, un alto porcentaje de estudiantes se encontraba en el nivel “inicio”, pero después de la intervención, la mayoría alcanzó los niveles “esperado y destacado”, este cambio se atribuye a la efectividad del juego de roles como herramienta pedagógica, la cual, según Sevillano (2008), permite a los estudiantes representar situaciones reales o hipotéticas, lo que facilita la exploración de diferentes perspectivas y la organización de ideas de forma coherente y cohesiva. Además, el enfoque de Vygotsky (1978) resalta que el aprendizaje se potencia cuando los estudiantes se encuentran dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP), es decir, cuando reciben el apoyo necesario para superar desafíos más allá de su capacidad individual, esto refuerza la importancia de incluir actividades activas como esta en el aula para promover un desarrollo integral de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Los resultados obtenidos evidencian que el juego de roles fue una estrategia efectiva para mejorar la producción de textos orales de los estudiantes, superando las limitaciones observadas en el grupo control, que no mostró mejoras sustanciales.

Tabla 6

Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.

Estadísticas de grupo					
	Grupos	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Antes	Grupo control	10	10,3000	4,00139	1,26535
	Grupo experimental	13	11,4615	1,26592	,35110
Después	Grupo control	10	10,9000	1,96921	,62272
	Grupo experimental	13	16,3846	2,43374	,67500

Nota: Spss versión 25.

La tabla 6 muestra las estadísticas descriptivas de los grupos control y experimental en los momentos del pre test y post test. En el pretest, el grupo experimental tenía una media de 11.46, superior al grupo control con 10.30. Sin embargo, después de la intervención, el grupo experimental experimentó una mejora notable, alcanzando una media de 16.38, en contraste con el grupo control que solo subió a 10.90. Esta diferencia muestra que el juego de roles tuvo un impacto significativo en el grupo experimental, mejorando sustancialmente su desempeño en comparación con el grupo control.

Tabla 7

Prueba de hipótesis general para muestras independientes

		t	gl	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Antes	Se asumen varianzas iguales	-,990	21	,333	-360,103	127,795
	No se asumen varianzas iguales	-,885	10,393	,396	-407,251	174,943
Después	Se asumen varianzas iguales	-5,804	21	,000	-744,965	-351,958
	No se asumen varianzas iguales	-5,972	20,917	,000	-739,493	-357,430

Nota: Spss versión 25.



La tabla 7 presenta los resultados de la prueba de hipótesis para muestras independientes entre el grupo control y el grupo experimental. En el pre test, el valor de t fue de -0.990 con una significación de 0.333, indicando que no hubo diferencias significativas entre los grupos antes de la intervención. Sin embargo, en el post test, el valor de t fue de -5.804 con una significación de 0.000, lo que indica que la diferencia entre los grupos fue estadísticamente significativa después de la intervención.

- **Planteamiento de hipótesis**

- Ha: El juego de roles influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.
- H0: El juego de roles no influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

- **Nivel de significancia**

$$\text{Si } p < \alpha (0.05) = 0.000$$

- **Regla de decisión**

- Si $p < 0.05$: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p > 0.05$: Se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

- **Decisión**

Dado que el valor de $p = 0.000$ es menor que 0.05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que el juego de roles influye

significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

4.1.2. Del objetivo específico 1: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.

Tabla 8

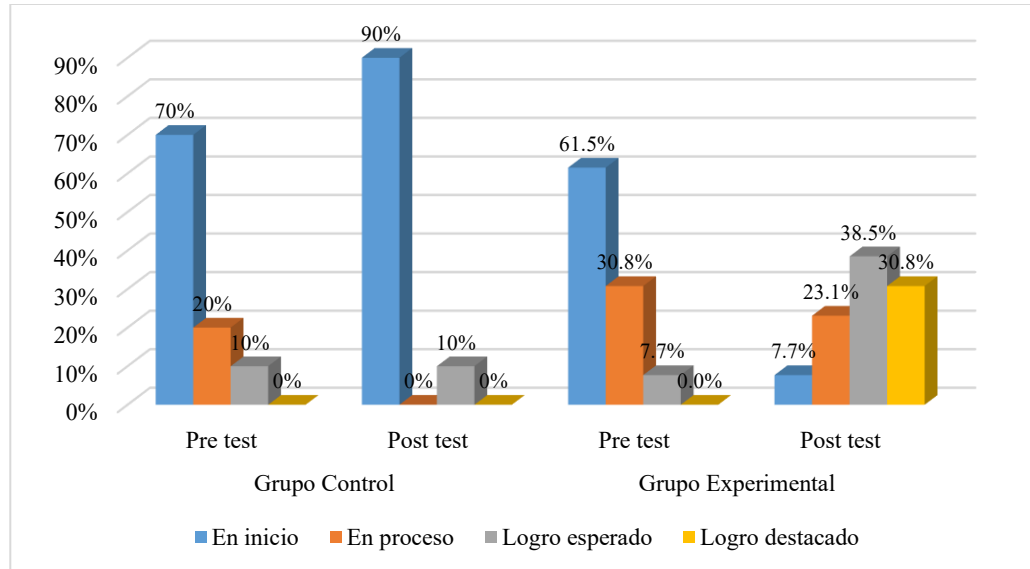
Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada.

	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	F	%	f	%
En inicio	7	70.0	9	90.0	8	61.5	1	7.7
En proceso	2	20.0	0	0.0	4	30.8	3	23.1
Logro esperado	1	10.0	1	10.0	1	7.7	5	38.5
Logro destacado	0	0.0	0.0	0.0	0	0.0	4	30.8
Total	10	100.0	10	100.0	13	100.0	13	100.0

Nota: Resultados del pre test y post test.

Figura 3

Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada.



Nota: Resultados del pre test y post test.

La tabla 8 y figura 3 presentan los resultados de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, quienes fueron evaluados tanto en el pre test como en el post test para medir su progreso en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada, utilizando el juego de roles. En el grupo control, al inicio del estudio pretest, el 70.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel “inicio”, 20.0% en proceso y 10.0% con logro esperado. En el post test, aunque hubo un pequeño cambio, el 90.0% de los estudiantes permanecieron en el nivel de “inicio” y 10.0% con logro destacado, lo que indica que no hubo una mejora sustancial.

Mientras tanto, en el grupo experimental, los resultados fueron significativamente mejores. En el pretest, el 61.5% de los estudiantes se encontraban en el nivel “inicio”, seguido de 30.8% con logro en proceso y el 7.7%



con logro esperado. Sin embargo, después de aplicar la estrategia del juego de roles, los resultados en el post test mostraron un cambio notable: solo el 7.7% permaneció en el nivel “inicio”, seguido del 23.1% con logro en proceso, 38.5% con logro esperado y 30.8% con logro desatacado, lo que resalta la mejora por el uso del juego de roles en el desarrollo de la capacidad adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada.

Realizando un análisis, se observa que el grupo experimental mejoró significativamente en la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada después de aplicar la estrategia del juego de roles. Según Brown (2001), la coherencia y cohesión son esenciales en la producción de textos orales, ya que permiten que las ideas estén organizadas de manera lógica y fluida, lo cual facilita que el mensaje sea comprendido por la audiencia. Además, Córdova et al. (2022) indican que una producción oral efectiva requiere no solo un orden lógico de las ideas, sino también el uso adecuado de recursos lingüísticos conectores, pronombres, etc., para vincular esas ideas, lo cual es parte de la cohesión del discurso. El juego de roles, como lo señala Vygotsky (1978), permite a los estudiantes practicar esta organización de ideas de manera interactiva, promoviendo la zona de desarrollo próximo (ZDP), donde los estudiantes, con la ayuda de sus compañeros o el docente, pueden superar dificultades en la estructuración de sus pensamientos. Además, Bruner (1996) explica que el uso de estrategias activas como el juego de roles ayuda a los estudiantes a organizar y desarrollar sus ideas de forma más compleja, permitiéndoles abordar situaciones comunicativas de manera más estructurada y efectiva. Los resultados evidencian que el juego de roles fue una herramienta efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes del grupo experimental en adecuar, organizar y desarrollar ideas

de forma coherente y cohesionada, superando las limitaciones observadas en el grupo control, que no experimentó mejoras significativas en esta capacidad.

Tabla 9

Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.

Estadísticas de grupo					
	Grupos	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Antes	Grupo control	10	10,3000	3,94546	1,24766
	Grupo experimental	13	11,3077	1,37747	,38204
Después	Grupo control	10	10,8000	1,93218	,61101
	Grupo experimental	13	15,3846	2,56705	,71197

Nota: Spss versión 25.

La tabla 9 muestra las estadísticas descriptivas de los grupos control y experimental en los momentos del pre test y post test para la dimensión 1. En el pretest, el grupo experimental tenía una media de 11.30, superior al grupo control con 10.30. Sin embargo, después de la intervención, el grupo experimental experimentó una mejora notable, alcanzando una media de 15.38, en contraste con el grupo control que solo subió a 10.80.

Tabla 10

Prueba de hipótesis específica 1 para muestras independientes

		t	gl	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Antes	Se asumen varianzas iguales	-,860	21	,399	-3,44373	1,42835
	No se asumen varianzas iguales	-,772	10,696	,457	-3,88962	1,87423
Después	Se asumen varianzas iguales	-4,705	21	,000	-6,61082	-2,55841
	No se asumen varianzas iguales	-4,887	20,998	,000	-6,53574	-2,63349

Nota: Spss versión 25.



La tabla 10 presenta los resultados de la prueba de hipótesis para muestras independientes entre el grupo control y el grupo experimental. En el pre test, el valor de t fue de $-0,860$ con una significación de 0.399 , indicando que no hubo diferencias significativas entre los grupos antes de la intervención. Sin embargo, en el post test, el valor de t fue de $-4,705$ con una significación de 0.000 , lo que indica que la diferencia entre los grupos fue estadísticamente significativa después de la intervención.

- **Planteamiento de hipótesis**

- Ha: El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.
- H0: El juego de roles no influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

- **Nivel de significancia**

$$\text{Si } p < \alpha (0.05) = 0.000$$

- **Regla de decisión**

- Si $p < 0.05$: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p > 0.05$: Se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

- **Decisión**

Dado que el valor de $p = 0.000$ es menor que 0.05 , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

4.1.3. Del objetivo específico 2: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024

Tabla 11

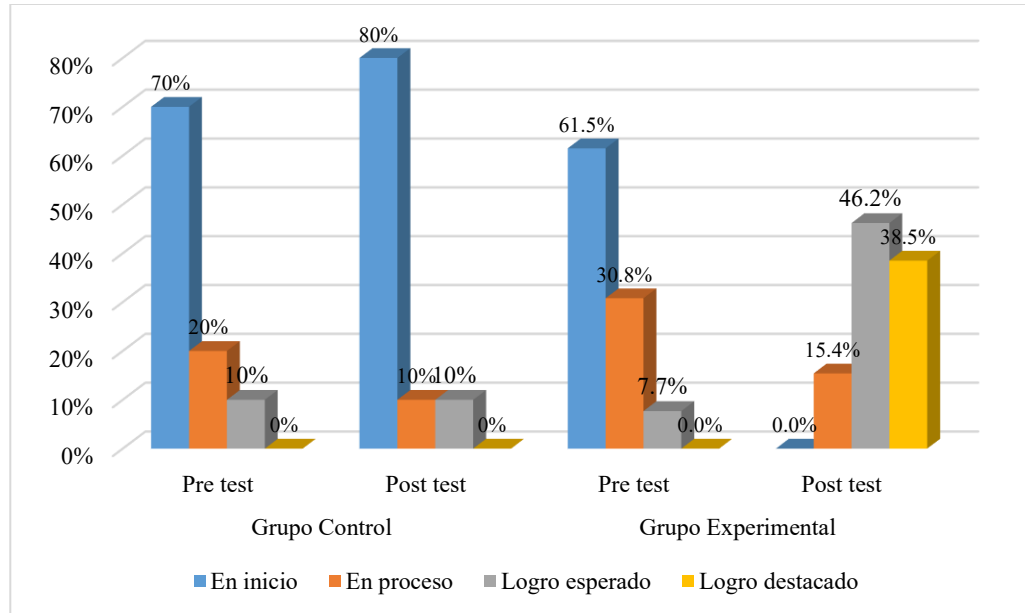
Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	7	70.0	8	80.0	8	61.5	0	0.0
En proceso	2	20.0	1	10.0	4	30.8	2	15.4
Logro esperado	1	10.0	1	10.0	1	7.7	6	46.2
Logro destacado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5	38.5
Total	10	100.0	10	100.0	13	100.0	13	100.0

Nota: Resultados del pre test y post test.

Figura 4

Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica



Nota: Resultados del pre test y post test.

La tabla 11 y figura 4 presentan los resultados de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, quienes fueron evaluados tanto en el pre test como en el post test para medir su progreso en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica, utilizando el juego de roles. En el grupo control, al inicio del estudio pretest, el 70.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel “inicio”, 20.0% en proceso y 10.0% con logro esperado. En el post test, aunque hubo un pequeño cambio, el 80.0% de los estudiantes permanecieron en el nivel de “inicio”, 10.0% con logro en proceso y 10.0% con logro esperado lo que indica que no hubo una mejora sustancial.

Mientras tanto, en el grupo experimental, los resultados fueron significativamente mejores. En el pretest, el 61.5% de los estudiantes se ubicaron



en el nivel “inicio”, seguido de 30.8% con logro en proceso y el 7.7% con logro esperado. Sin embargo, después de aplicar la estrategia del juego de roles, los resultados en el post test mostraron un cambio notable; el 15.4% se ubicaron en logro en proceso, seguido del 46.2% con logro en esperado y 38.5% con logro desatacado, lo que resalta la mejora por el uso del juego de roles en el desarrollo de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.

Realizando un análisis se observa que el grupo experimental experimentó una mejora significativa en la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica después de aplicar la estrategia del juego de roles. En el pretest, un alto porcentaje de estudiantes se encontraba en el nivel “inicio”, lo que indicaba que aún no utilizaban de manera efectiva recursos como gestos, entonación, ritmo y contacto visual. Sin embargo, tras la intervención con el juego de roles, los estudiantes mostraron una mejora significativa, alcanzando niveles superiores como “logro esperado” y “logro destacado”. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se potencia a través de la interacción social, lo cual se facilita mediante el juego de roles, ya que permite a los estudiantes practicar y mejorar sus habilidades comunicativas en un entorno colaborativo. Además, Sevillano (2008) señala que el juego de roles es una técnica que ayuda a los estudiantes a representar situaciones, lo que les permite adaptar y utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera más eficaz para expresar sus ideas. Estos resultados demuestran la efectividad del juego de roles al ayudar a utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica en el grupo experimental, superando las limitaciones observadas en el grupo control, que no mostró avances significativos en esta capacidad.

Tabla 12

Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.

Estadísticas de grupo					
	Grupos	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Antes	Grupo control	10	10,2000	4,21110	1,33167
	Grupo experimental	13	11,8462	1,34450	,37290
Después	Grupo control	10	11,1000	2,07900	,65744
	Grupo experimental	13	16,6923	2,21302	,61378

Nota: Spss versión 25.

La tabla 12 muestra las estadísticas descriptivas de los grupos control y experimental en los momentos del pre test y post test para la dimensión 2. En el pretest, el grupo experimental tenía una media de 11.84, superior al grupo control con 10.20. Sin embargo, después de la intervención, el grupo experimental experimentó una mejora notable, alcanzando una media de 16.69, en contraste con el grupo control que solo subió a 11.10.

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica 2 para muestras independientes

		t	gl	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Antes	Se asumen varianzas iguales	-1,332	21	,197	-4,21628	,92398
	No se asumen varianzas iguales	-1,190	10,419	,260	-4,71072	1,41841
Después	Se asumen varianzas iguales	-6,165	21	,000	-7,47875	-3,70586
	No se asumen varianzas iguales	-6,218	20,083	,000	-7,46796	-3,71666

Nota: Spss versión 25.

La tabla 13 presenta los resultados de la prueba de hipótesis para muestras independientes entre el grupo control y el grupo experimental. En el pre test, el valor de t fue de $-1,332$ con una significación de 0.197 , indicando que no hubo diferencias significativas entre los grupos antes de la intervención. Sin embargo, en el post test, el valor de t fue de $-6,165$ con una significación de 0.000 , lo que indica que la diferencia entre los grupos fue estadísticamente significativa después de la intervención.

- **Planteamiento de hipótesis**

- Ha: El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.
- H0: El juego de roles no influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

- **Nivel de significancia**

$$\text{Si } p < \alpha (0.05) = 0.000$$

- **Regla de decisión**

- Si $p < 0.05$: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p > 0.05$: Se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

- **Decisión**

Dado que el valor de $p = 0.000$ es menor que 0.05 , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

4.1.4. Del objetivo específico 3: Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024

Tabla 14

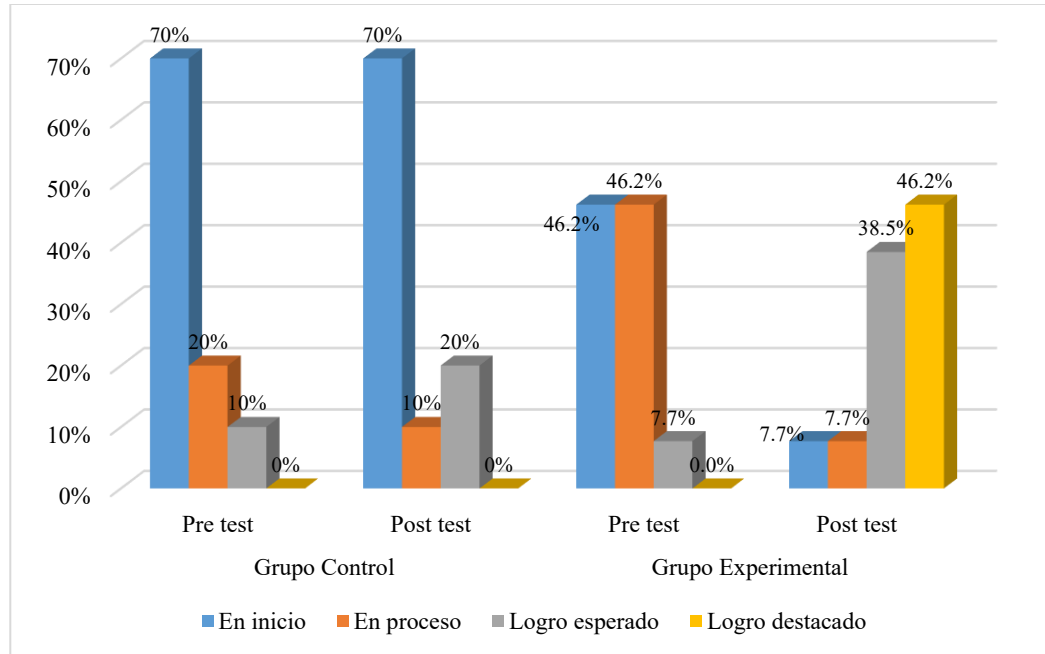
Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	7	70.0	7	70.0	6	46.2	1	7.7
En proceso	2	20.0	1	10.0	6	46.2	1	7.7
Logro esperado	1	10.0	2	20.0	1	7.7	5	38.5
Logro destacado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	6	46.2
Total	10	100.0	10	100.0	13	100.0	13	100.0

Nota: Resultados del pre test y post test.

Figura 5

Influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores



Nota: Resultados del pre test y post test.

La tabla 14 y figura 5 presentan los resultados de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, quienes fueron evaluados tanto en el pre test como en el post test para medir su progreso en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, utilizando el juego de roles. En el grupo control, al inicio del estudio pretest, el 70.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel “inicio”, 20.0% en proceso y 10.0% con logro esperado. En el post test, aunque hubo un pequeño cambio, el 70.0% de los estudiantes permanecieron en el nivel de “inicio”, 10.0% con logro en proceso y 20.0% con logro esperado lo que indica que no hubo una mejora sustancial.



Mientras tanto, en el grupo experimental, los resultados fueron significativamente mejores. En el pretest, el 46.2% de los estudiantes se ubicaron en el nivel "inicio y proceso", seguido de 7.7% con logro esperado. Sin embargo, después de aplicar la estrategia del juego de roles, los resultados en el post test mostraron un cambio notable; solo 7.7% se ubicaron en logro en inicio y proceso, seguido del 38.5% con logro en esperado y 46.2% con logro desatacado, lo que resalta la mejora por el uso del juego de roles en el desarrollo de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores.

Realizando un análisis se observa que el grupo experimental experimentó una mejora significativa en su capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores después de aplicar la estrategia del juego de roles. Este avance se atribuye a la efectividad del juego de roles como herramienta pedagógica, que, según Vygotsky (1978), fomenta el aprendizaje a través de la interacción social, permitiendo que los estudiantes mejoren sus habilidades de comunicación y adapten su discurso según el contexto y los interlocutores. Además, Sevillano (2008) señala que el juego de roles brinda la oportunidad de representar diversas situaciones y roles, lo que facilita la adaptación en la forma en que los estudiantes interactúan con los demás. El MINEDU (2016) también resalta que la interacción estratégica con diferentes interlocutores es esencial para que los estudiantes no solo expresen sus ideas de manera clara, sino también para que ajusten su discurso según las características de la audiencia, favoreciendo una comunicación efectiva. Estos resultados muestran que el grupo experimental logró avances importantes en esta capacidad, superando las limitaciones observadas en el grupo control, que no mostró mejoras significativas.

Tabla 15

Estadística descriptiva de los grupos control y experimental pre test y post test.

Estadísticas de grupo					
	Grupos	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Antes	Grupo control	10	10,2000	3,99444	1,26315
	Grupo experimental	13	11,7692	1,53590	,42598
Después	Grupo control	10	11,0000	1,82574	,57735
	Grupo experimental	13	17,0000	2,48328	,68874

Nota: Spss versión 25.

La tabla 15 muestra las estadísticas descriptivas de los grupos control y experimental en los momentos del pre test y post test para la dimensión 3. En el pretest, el grupo experimental tenía una media de 11.76, superior al grupo control con 10.20. Sin embargo, después de la intervención, el grupo experimental experimentó una mejora notable, alcanzando una media de 17.00, en contraste con el grupo control que solo subió a 11.00.

Tabla 16

Prueba de hipótesis específica 3 para muestras independientes

		t	gl	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Antes	Se asumen varianzas iguales	-1,304	21	,206	-4,07195	,93349
	No se asumen varianzas iguales	-1,177	11,056	,264	-4,50143	1,36297
Después	Se asumen varianzas iguales	-6,410	21	,000	-7,94662	-4,05338
	No se asumen varianzas iguales	-6,676	20,978	,000	-7,86910	-4,13090

Nota: Spss versión 25.

La tabla 16 presenta los resultados de la prueba de hipótesis para muestras independientes entre el grupo control y el grupo experimental. En el pre test, el valor de t fue de -1,304 con una significación de 0.206, indicando que no hubo diferencias significativas entre los grupos antes de la intervención. Sin embargo, en el post test, el valor de t fue de -6,410 con una significación de 0.000, lo que indica que la diferencia entre los grupos fue estadísticamente significativa después de la intervención.

- **Planteamiento de hipótesis**

- Ha: El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.
- H0: El juego de roles no influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

- **Nivel de significancia**

$$\text{Si } p < \alpha (0.05) = 0.000$$

- **Regla de decisión**

- Si $p < 0.05$: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p > 0.05$: Se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.



- **Decisión**

Dado que el valor de $p = 0.000$ es menor que 0.05 , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.

4.2. DISCUSIÓN

La investigación realizada en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco – Puno, 2024, evidenció que la estrategia del juego de roles favorece significativamente la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado. Inicialmente, el 61.5% de los estudiantes se encontraba en el nivel “inicio”, mientras que, tras la intervención, el 46.2% alcanzó el nivel “logro esperado” y un 38.5% llegó al nivel “logro destacado”, demostrando una mejora considerable en comparación con el grupo control, que permaneció mayoritariamente en niveles iniciales. Estos resultados concuerdan con los hallazgos de Rivera et al. (2023) en Ecuador, quienes reportaron que los juegos de roles fortalecen la capacidad de los estudiantes para organizar y expresar ideas, mejorando de manera significativa la expresión oral a través de la participación activa y la interacción social en el aula.

Según Vygotsky (1978), la interacción social en la zona de desarrollo próximo permite que los estudiantes superen barreras iniciales al recibir apoyo docente o de compañeros, promoviendo la construcción colaborativa del conocimiento y fortaleciendo habilidades comunicativas y socioemocionales. Sevillano (2008) señala que el juego de roles posibilita la representación de situaciones reales o simuladas, permitiendo explorar distintas perspectivas y desarrollando la coherencia y cohesión en los textos orales.



Córdova et al. (2022) destacan que la utilización estratégica de recursos no verbales y paraverbales potencia la claridad y efectividad del discurso, aspecto que se reflejó en el grupo experimental a través de un manejo más eficaz de gestos, entonación, ritmo y contacto visual.

En relación con estudios nacionales, los resultados coinciden con Llanco (2023), quien evidenció que el uso sistemático del juego de roles permitió que los estudiantes pasaran de niveles iniciales a niveles de logro esperado y destacado. Asimismo, Campos y Quispe (2022) y Arenas (2023) demostraron que los juegos de roles estimulan la expresión oral y la comprensión de ideas, facilitando la internalización de estrategias comunicativas y la capacidad de adaptar el discurso a diferentes interlocutores y contextos, tal como se observó en el presente estudio. La intervención aplicada en este caso fue rigurosa, con participación activa de todos los estudiantes, seguimiento cercano del docente y retroalimentación constante, aspectos que contribuyeron al éxito de la estrategia y que coinciden con lo planteado por Juárez (2006), quien indica que la dramatización y la personificación de roles permiten comprender escenarios complejos y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales simultáneamente.

Analizando cada dimensión de la producción de textos orales, se observa que la capacidad de “adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada” mejoró notablemente. Mogorga (2018) resalta que la coherencia garantiza que las ideas se presenten de manera lógica y comprensible, mientras que la cohesión, mediante conectores y pronombres, asegura un flujo continuo del discurso. Andrés (2024) añade que la estructuración lógica y ordenada de ideas contribuye a la persuasión y argumentación, reforzando la claridad en la comunicación. Por otro lado, en la dimensión de “utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”, Fajardo (2009) y



Corrales (2011) señalan que gestos, entonación, ritmo y postura son fundamentales para reforzar la comprensión y mantener la atención del interlocutor, permitiendo además transmitir emociones y actitudes relacionadas con el contenido del discurso.

Finalmente, en la dimensión “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, Mora (2024) afirma que alternar roles de hablante y oyente favorece la anticipación de respuestas, la modulación del discurso y la comprensión en contextos grupales. Fonseca et al. (2016) complementan señalando que la interacción social fortalece la regulación del pensamiento y del lenguaje, potenciando la cooperación y la comunicación activa. Estos hallazgos reflejan que el juego de roles no solo mejora la producción oral, sino que también desarrolla la adaptabilidad del discurso según la audiencia, la escucha activa y la participación equitativa en el grupo.

En síntesis, los resultados obtenidos validan la efectividad del juego de roles como estrategia pedagógica para mejorar la producción de textos orales, integrando la organización de ideas, la utilización estratégica de recursos comunicativos y la interacción adaptativa con distintos interlocutores. Este estudio se constituye como un referente importante para futuras investigaciones en la región de Puno y demuestra la necesidad de que los docentes incorporen estrategias activas en el aula, promoviendo la comunicación efectiva y el desarrollo integral de los estudiantes en competencias orales.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. En el grupo experimental, se observó una mejora significativa en los estudiantes, donde un 38.5% alcanzaron el nivel destacado y 46.2% llegaron al logro esperado tras la intervención; esta mejora es clara en comparación con el grupo control, donde el 80% permaneció en el nivel “inicio” y solo mostró una mejora mínima. Estos resultados fueron respaldados estadísticamente, con un valor de $p = 0.000$, que es menor a 0.05, lo que confirma la mejora de la estrategia.

SEGUNDA: Se determinó que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. En el grupo experimental, se observó una mejora clara, con 38.5% alcanzando el logro esperado y 30.8% alcanzando el logro destacado tras la intervención, estos avances fueron mejores en comparación con el grupo control, donde el 90% permaneció en el nivel “inicio” y solo mostró una mejora mínima. Estos resultados fueron respaldados estadísticamente con un valor de $p = 0.000$, que es menor a 0.05, lo que confirma que el juego de roles fue efectivo en mejorar la capacidad de los estudiantes para adecuar, organizar y desarrollar sus ideas de manera coherente y cohesionada.



TERCERA: Se determinó que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. En el grupo experimental, un 46.2% alcanzó el logro esperado y 38.5% alcanzó el logro destacado, mostrando una mejora considerable en el uso de gestos, entonación, ritmo y otros recursos no verbales; en comparación, el grupo control, donde el 80% permaneció en el nivel “inicio” y solo mostró una mejora mínima. Estos resultados fueron respaldados estadísticamente, con un valor de $p = 0.000$, que es menor a 0.05, lo que confirma que la estrategia de juego de roles mejora el uso de recursos no verbales y paraverbales por parte de los estudiantes.

CUARTA: Se determinó que el juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024. En el grupo experimental, 46.2% alcanzaron el logro destacado y 38.5% el logro esperado; en comparación, el grupo control, donde el 70% permaneció en el nivel “inicio” y solo mostró una mejora mínima. Estos resultados fueron respaldados estadísticamente, con un valor de $p = 0.000$, que es menor a 0.05, lo que valida la efectividad del juego de roles en mejorar la interacción estratégica de los estudiantes con distintos interlocutores.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A los docentes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco – Puno incorporar de manera regular el juego de roles en sus sesiones de aprendizaje, con el fin de mejorar la producción de textos orales y fomentar la participación activa de los estudiantes.
- SEGUNDA:** A los docentes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco – Puno, continuar utilizando el juego de roles para fortalecer la capacidad de los estudiantes de adecuar, organizar y desarrollar sus ideas de forma coherente y cohesionada, a fin de garantizar producciones orales más claras y estructuradas.
- TERCERA:** A los docentes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco – Puno aplicar el juego de roles para mejorar el uso de recursos no verbales y paraverbales, como gestos, entonación, ritmo y contacto visual, con el objetivo de optimizar la expresión de ideas y la efectividad de la comunicación oral de los estudiantes.
- CUARTA:** A los docentes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco – Puno utilizar el juego de roles para desarrollar la capacidad de los estudiantes de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, implementando actividades como debates y exposiciones, con el propósito de mejorar la adaptación del discurso a diversos contextos y favorecer una comunicación efectiva.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto, M. (2019). *El proceso de la escritura como estrategia para mejorar la producción de textos académicos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Principito y Marcel Laniado de Wind, Machala - Ecuador, 2017* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://core.ac.uk/download/pdf/323349591.pdf>
- Andres, R. (2024). *Si tienes problemas para organizar tu tiempo hay dos técnicas para ti: «time blocking» y «time boxing».* xataka. <https://www.xataka.com/otros/diferencias-time-blocking-time-boxing-conocer-herramientas-productividad-para-usarlas-mejor>
- Arenas, M. (2023). *El juego de roles en el mejoramiento de la comprensión y expresión oral en niños de 05 años de la I.E.I. N° 58 del Centro Poblado de Progreso, 2023* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20812>
- Brown, H. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2.^a ed.). Logman.
- Campos, R., & Quispe, N. (2022). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno - 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/11950>
- Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1. https://www.researchgate.net/publication/342654689_Juego_de_rols_una_metodologia_innovadora_para_la_comprehension_lectora_Role-playing_an_innovative_methodology_for_reading_comprehension
- Ccacasaca, D., & Rivera, M. (2022). *Títeres como material didáctico en el desarrollo de habilidades comunicativas orales de los niños y niñas de cuatro años de edad de*



- la Institución Educativa Inicial Aziruni N° 294 Puno - 2021*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano.
- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la Investigación Científica* (2da ed.). Corporación SIRIO EIRL.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles* (1.ª ed.). Intituto de Docencia Universitaria.
- Córdova, P., Betancourt, A., & Hernández, U. (2022). El impacto de la escritura colaborativa en la organización de textos universitarios. *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*, 72(2). <http://dx.doi.org/10.46744/bapl.202202.009>
- Corrales, E. (2011). El lenguaje no verbal: un proceso cognitivo superior indispensable para el ser humano. *Revista Comunicación*, 20(1), 46-51. <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943007.pdf>
- Cruz, M., & Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Polo de conocimiento*, 6(12). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219320>
- Diaz, A. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física*. Madrid: Editorial Gymnos.
- Durand, P. (2023). *Aplicación del role play y su relación con la expresión oral en el área de ingles en los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa San Juan Macias del distrito de San Luis – 2017* [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional Federico Villarreal]. https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/8120/TESIS_DURAND_CARDENAS_PATRICIA_PAOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinoza, N., Aguilar, E., & Espinoza, V. (2023a). Estrategia didáctica juego de roles y formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración. *SCIÉENDO*, 26(3), 263-268. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2023.038>
- Espinoza, N., Aguilar, E., & Espinoza, V. (2023b). Estrategia didáctica juego de roles y formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración. *SCIÉENDO*, 26(3), 263-268. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2023.038>



- Fajardo, L. (2009). A propósito de la comunicación verbal. *Forma y Función*, 22(2).
<https://www.redalyc.org/pdf/219/21916691006.pdf>
- Fonseca, S., Correa, A., Pineda, M., & Lemus, F. (2016). *Comunicación oral y escrita* (2.^a ed.). Pearson.
- Gaete, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Universidad de La Sabana*, 14(2).
<http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14n2/v14n2a04.pdf>
- Garay, Ma. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio "Star"* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientae].
<https://repositorio.ucss.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/9aec8b6-5efd-4408-96d7-e556a5fa3953/content>
- Gomez, T., & Espinola, J. (2010). *Producción de textos escritos y orales*. Universidad Académica de Humanismo Cristiano.
<https://bibliotecadigital.academia.cl/server/api/core/bitstreams/f181ca90-2559-404d-bce6-a8a30fad95d8/content>
- Gonzales, G., & Villanueva, C. (2022). *El juego de roles y la expresión oral en niños de preescolar de la Institución Educativa Teresa González de Fanning, Jesús María, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/104268/Gonzales_ZGA-Villanueva_MCE - SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 299-320.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). Mc Graw-Hill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (3.^a ed.). McGraw-Hill.
- Jordan, C., Iza, S., Encalada, E., & Chicaiza, V. (2023). Mejorando la comunicación oral



- a través de técnicas de drama. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial, y Humanista*, 5(3).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9181057>
- Joya, L., & Trillos, L. (2024). *El juego de rol como estrategia pedagógica en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de grado cuarto del colegio Gimnasio Campestre San Pablo en Floridablanca, Santander, durante el primer semestre del 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/61898/1/lgtrillosc.pdf>
- Juarez, Y. (2006). *Juego de rol*. EducaRueca.
<https://www.educarueca.org/spip.php?article107>
- Llanco, C. (2023). *Juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32371>
- Machado, A., Martínez, A., & Rentería, W. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar la lectura y la producción textual en estudiantes de grado quinto* [Tesis de Licenciatura, Universidad Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/items/55535219-3cd9-4c43-a7c2-998541e5ee11>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Mogorga, F. (2018). Problemas de coordinación y coherencia en la política pública de modernización... del Poder Ejecutivo de Perú. *Revista del CLAD Reforma y Democracia*, 70, 127-162.
<https://www.redalyc.org/journal/3575/357559200005/html/>
- Mora, P. (2024). *La comunicación cara a cara activa más nuestro cerebro que la virtual, según un estudio*. Muy interesante.
https://www.muyinteresante.com/actualidad/62086.html#google_vignette
- Núñez, M. (2001). *Comunicación y expresión oral. Hablar, escuchar y leer*, en



Secundaria (1.^a ed.). Narcea Ediciones.

- Piaget, J. (1977). *The role of action in the development of thinking*. In *Knowledge and development*. Springer US.
- Ramírez, L. (2024). *Juego de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca – Cajamarca, 2023*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Cajamarca.
- Rivera, M., Saavedra, N., & Cango, A. (2023). La efectividad del juego de roles para mejorar las habilidades del habla inglés en segundo año de Bachillerato. *La Interdisciplina aplicada en contextos educativos / artículos originales*, 3(2). <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/39>
- Sanchez, A. (2022). *Estrategia didáctica basada en el juego de roles para desarrollar la competencia comunicativa oral en los alumnos de inglés en nivel intermedio de una universidad privada de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/b368b72c-334c-4e14-98d6-4f8459c23a0f>
- Sanchez, C. (2022). *Juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la IEI N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Angeles Chimbote]. <https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/6b55c9cc-fc97-4003-8ce8-567b3b44d290/download>
- Sevillano, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor* [Tesis Doctoral, Universidad de Salamanca]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/100617>
- Valladores, M. (2024). *El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima*. [Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/be341dc4-1a2e-4bf4-820c-5a3491523cac/content>
- Vasquez, E. (2004). *Los juegos de rol o juego de roles*. Educación & Innovación.



<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/194/art2757.pdf>

Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024					
Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la producción de textos orales en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.</p>	<p>Juego de roles</p>	<p>Planificación</p>	<p>Tipo Aplicado</p>
				<p>Desarrollo</p>	<p>Diseño Experimental</p>
				<p>Evaluación</p>	<p>Enfoque Cuantitativo</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en</p>	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes</p>	<p>Producción de textos orales</p>	<p>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>Nivel Cuasi experimental</p> <p>Población 50 estudiantes</p> <p>Muestra 23 estudiantes</p>

JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024					
Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?</p> <p>¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?</p> <p>¿Cómo influye la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024?</p>	<p>coherente y cohesionada en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la IES Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, 2024.</p>	<p>del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.</p> <p>Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.</p> <p>Identificar la influencia de la estrategia del juego de roles en la mejora de la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Juan Bosco - Puno, durante el año 2024.</p>	<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<p>Instrumentos: Rúbrica de evaluación para la producción de textos orales</p> <p>Diseño estadístico T Student</p>	



Anexo 2. Rúbrica de evaluación para la producción de textos orales

I. DATOS GENERALES

1.1. Nombre del(a) niño(a):

1.2. I.E.S San Juan Bosco

Lugar: Puno

Fecha:

1.3. Ciclo:

Grado:

Sección:


1.4. Observador:

II. DESARROLLO DE LA ESCALA

Criterios	Logro destacado	Esperado	En proceso	Inicio
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia. El texto/discurso es muy claro y fluido.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva. El texto/discurso es claro y mayormente fluido.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra. La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado. El texto/discurso requiere cierto esfuerzo para ser comprendido.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario. Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos. El texto/discurso es difícil de comprender.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad. Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente. Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural. Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente. Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo




Anexo 3. Solicitud de ejecución de proyecto de investigación



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
GRAN UNIDAD ESCOLAR "SAN JUAN BOSCO"**

Plaza de Armas - Salcedo
RUMBO AL CENTENARIO
FUNDADO: 11 DE NOVIEMBRE DE 1925 - LEY 5257



FORMULARIO ÚNICO DE TRÁMITE
R.M. N° 249-95 ED

SUMILLA: Solicitud ejecución de
proyecto de investigación.

SEÑOR DIRECTOR DE LA I.E. G.U.E. "SAN JUAN BOSCO" SALCEDO - PUNO

Ygües Curo León D. - Mariano Tito Janeth M. 7750482-744600

DATOS DEL USUARIO (NOMBRES Y APELLIDOS) **DNI**

Jr. Lampa 5/a - Puno 92362649-92444517

Domicilio **Teléfono**

Fundamentación del Pedido:

Que, mediante el presente tengo el agrado de dirigirme hacia su respetable despacho para solicitar la ejecución de nuestro proyecto de investigación titulado "Juego de roles en la producción de textos orales en estudiantes del primer grado de I.E. San Juan Bosco - Puno 2024" con código 2024-187 de la Universidad Nacional del Altiplano, de la carrera de Educación Secundaria con mención en Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía, por lo expuesto solicito pasar las sesiones de asistencia para el curso de información para nuestra tesis de grado de su unidad y suscripción para a regístralo anticipadamente.

Documentos que adjunta:

*Acta de aprobación de proyecto de tesis.

LUGAR Y FECHA: Puno, 23 de Setiembre del 2024
FIRMA: [Firma]

WWW.GUESANJUANBOSCO.COM - FACEBOOK GUE SAN JUAN BOSCO - CEL 998796923 - 930587833

FUT:

SUMILLA:
Solicitud Ejecución de proyecto de Investigación

RECIBIDO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
G.U.E. "San Juan Bosco" Salcedo - Puno

Fecha: 23-9-24

Page: 720

"Un Salesiano, un Ciudadano"
Av. Estudiante S/N. Rinconada Salcedo
www.guesanjuanbosco.com
Email: donbosco@guesanjuanbosco.com

Anexo 4. Constancia de ejecución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
GRAN UNIDAD ESCOLAR
"SAN JUAN BOSCO"
Plantel en Av. Estudiante
RUMBO AL CENTENARIO



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

"UN SALESIANO, UN CIUDADANO"

CONSTANCIA

DE PRACTICA PREPROFESIONALES

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GRAN UNIDAD ESCOLAR "SAN JUAN BOSCO" DE SALCEDO- PUNO,

HACE CONSTAR:

Que, las bachilleres JANETH MATILDE MONTURO TITO, con código 74460120 , LEIDY DIANA YQUISE CUNO, con código 77504182, egresadas de la Universidad Nacional del Altiplano, Escuela Profesional de Educación Secundaria, Programa de Lengua Literatura, Psicología y Filosofía, han ejecutado su proyecto de investigación titulada "JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES", en estudiantes del primer grado de la I.E. con código 2024-187- que consta en el desarrollo de 16 sesiones cada una de dos horas pedagógicas en secciones del primer grado, en las fechas del 30 de setiembre al 6 de noviembre del presente año.

Durante el desarrollo de ejecución del proyecto han demostrado responsabilidad, eficiencia y puntualidad.

Se expide la presente constancia para los fines académicos correspondientes.

Salcedo-Puno, 27 de noviembre del 2024 .





GLUE "SAN JUAN BOSCO"
PLANTEL EN AV. ESTUDIANTE
RUMBO AL CENTENARIO
DIRECTOR

sdja/dir-ies-gue-"sjb"s.
c.c.arch.

¡Rumbo al Centenario!
Av. Estudiante S/N. Rinconada Salcedo
www.guesanjuanbosco.com
Email: donbosco@guesanjuanbosco.com

Anexo 5. Validación de instrumentos



Universidad Nacional Del Altiplano - Puno

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES
- 1.1. Nombre del experto: *D.R. SERRANO, Mónica P. Villalba*
- 1.2. Actividad laboral: *Docente, Subordinada*
- 1.3. Institución donde labora: *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO*
- 1.4. Instrumento de validación: *RUBICA*
- 1.5. Título del instrumento: *CONOCIMIENTO DE LA CULTURA DE LA CIUDAD DE PUNO*
- 1.6. Autor del instrumento: *JANETH M. GARCIA G. LEON D. YANKE CUNO*
- II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Escala				
Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena
0.0	0.5	1.0	1.5	2.0

N°	CRITERIOS EVALUATIVOS	ESCALA				
		MD	D	R	B	MB
01	CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
02	OBJETIVIDAD: Está expresado en forma de indicadores observables o medibles.					X
03	ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.				X	
04	ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
05	COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.					X
06	COHERENCIA SEMANTICA: Los ítems se refieren a las incógnitas de los problemas de investigación o el sentido de la investigación.				X	
07	CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.				X	
08	METODOLOGÍA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables.					X
09	ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurados básicos.					X
10	ORIGINALIDAD: Este instrumento es elaboración propia, de lo contrario se menciona la fuente.				X	
PUNTAJE PARCIAL					7.5	10
PROMEDIO FINAL						17.5

- III. OPINIÓN DEL EXPERTO
- MARCO LEON Y ANTONIO*
-
-
-
-

Puno, *22* de *ABRIL* de 2024.

D.R. SERRANO MONICA P. VILLALBA
DOCENTE SUBORDINADA



Universidad Nacional Del Altiplano - Puno

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES
- 1.1. Nombre del experto: Dra. Yeny Flora Pandoñ Lazarte
- 1.2. Actividad laboral: Docente
- 1.3. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.4. Instrumento de validación: Rúbrica
- 1.5. Título del instrumento: Rúbrica para evaluar producción de textos orales
- 1.6. Autor del instrumento: Jessy H. Mendoza Tito - Leidy D. Torres Curo
- II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Escala				
Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
0.0	0.5	1.0	1.5	2.0

N°	CRITERIOS EVALUATIVOS	ESCALA				
		MD	D	R	B	MB
01	CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
02	OBJETIVIDAD: Está expresado en forma de indicadores observables o medibles.					X
03	ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.					X
04	ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.			X		
05	COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.			X		
06	COHERENCIA SEMANTICA: Los ítems se refieren a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de la investigación.			X		
07	CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.			X		
08	METODOLOGIA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables.			X		
09	ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurados básicos.					X
10	ORIGINALIDAD: Este instrumento es elaboración propia, de lo contrario se menciona la fuente.					X
PUNTAJE PARCIAL					9	8
PROMEDIO FINAL						17

- III. OPINIÓN DEL EXPERTO
- Apta para su aplicación

Puno, 26 de Agosto de 2024.

Dra. Yeny Flora Cordero Luján



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES
- 1.1. Nombre del experto: Dr. Héctor Hugo Inca Huacasi
 - 1.2. Actividad laboral: Docente
 - 1.3. Institución donde labora: UNA - Puno
 - 1.4. Instrumento de validación: Rúbrica
 - 1.5. Título del instrumento: Rúbrica para evaluar producción de textos orales
 - 1.6. Autor del instrumento: Leidy Diana Yquise Cuno
Janeth Matilde Monturo Tito.

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Escala				
Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
0.0	0.5	1.0	1.5	2.0

N°	CRITERIOS EVALUATIVOS	ESCALA				
		MD	D	R	B	MB
01	CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
02	OBJETIVIDAD: Está expresado en forma de indicadores observables o medibles.				X	
03	ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.				X	
04	ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
05	COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.				X	
06	COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems se refieren a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de la investigación.				X	
07	CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.				X	
08	METODOLOGÍA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables.				X	
09	ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurados básicos.					X
10	ORIGINALIDAD: Este instrumento es elaboración propia, de lo contrario se menciona la fuente.					X
PUNTAJE PARCIAL						16
PROMEDIO FINAL						16

- III. OPINION DEL EXPERTO
Instrumento adecuado para aplicación

Puno, 12 de agosto del 2024

Anexo 6. Matriz de base de datos.

PRE TEST CONTROL																				
N°	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada			Promedio		Baremo		Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica		Promedio		Baremo		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Promedio		Baremo		Promedio general	Baremo
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14	15	16	17		
1	10	12	10	11	11	1	12	10	11	1	9	10	10	10	1	10	10	1	10	1
2	10	10	9	10	10	1	10	8	9	1	10	10	10	10	1	10	10	1	10	1
3	14	14	12	13	13	2	11	14	13	2	13	12	13	2	13	12	13	2	13	2
4	12	12	13	12	12	2	13	13	13	2	13	13	13	2	13	13	13	2	13	2
5	10	10	10	10	10	1	10	8	9	1	10	10	10	1	10	10	10	1	10	1
6	10	10	10	10	10	1	10	8	9	1	10	10	10	1	10	10	10	1	10	1
7	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
8	11	10	11	11	11	1	11	11	11	1	11	10	11	1	11	10	11	1	11	1
9	15	15	15	15	15	3	16	15	16	3	15	14	15	3	15	14	15	3	15	3
10	10	12	10	11	11	1	10	12	11	1	10	10	10	1	10	10	10	1	11	1

POST TEST CONTROL																			
N°	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		Promedio		Baremo		Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica		Promedio		Baremo		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Promedio		Baremo		Promedio general	Baremo
1	12	11	11	11	1	1	11	11	11	11	1	1	11	11	11	1	1	11	1
2	10	11	11	11	1	1	11	10	11	11	1	1	11	10	11	1	1	11	1
3	9	10	10	10	1	1	11	11	11	11	1	1	12	11	12	2	2	11	1
4	10	11	11	11	1	1	10	12	11	11	1	1	12	10	11	1	1	11	1
5	10	10	10	10	1	1	10	8	9	9	1	1	10	10	10	1	1	10	1
6	9	11	12	11	1	1	11	11	11	11	1	1	10	9	10	1	1	10	1
7	6	7	7	7	1	1	7	8	8	8	1	1	7	8	8	1	1	7	1
8	10	12	10	11	1	1	12	12	12	12	2	2	12	12	12	2	2	12	2
9	15	16	15	15	3	3	14	17	16	16	3	3	15	15	15	3	3	15	3
10	10	12	10	11	1	1	10	12	11	11	1	1	10	10	10	1	1	11	1

PRE TEST EXPERIMENTAL

N°	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		Promedio	Baremo	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica		Promedio	Baremo	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores		Promedio	Baremo	Promedio general	Baremo
	10	12			12	10			9	10				
1	10	12	11	1	12	10	11	1	9	10	10	1	10	1
2	12	13	12	2	13	11	12	2	12	12	12	2	12	2
3	10	11	11	1	9	12	11	1	12	10	11	1	11	1
4	12	10	10	1	10	12	11	1	9	12	11	1	11	1
5	11	13	12	2	13	14	14	2	12	11	12	2	12	2
6	12	10	10	1	10	12	11	1	9	12	11	1	11	1
7	9	10	10	1	12	10	11	1	11	12	12	2	11	1
8	12	10	10	1	10	12	11	1	9	12	11	1	11	1
9	11	10	11	1	11	11	11	1	11	13	12	2	11	1
10	15	15	15	3	15	15	15	3	16	16	16	3	15	3
11	12	13	12	2	12	13	13	2	11	12	12	2	12	2
12	10	12	11	1	12	10	11	1	9	10	10	1	10	1
13	12	12	12	2	12	12	12	2	13	13	13	2	12	2

POST TEST CONTROL EXPERIMENTAL															
N°	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada			Promedio	Baremo	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica		Promedio	Baremo	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores		Promedio	Baremo	Promedio general	Baremo
	11	12	11			12	10			12					
1	11	12	11	11	1	11	12	12	2	10	12	11	1	11	1
2	17	15	17	16	3	17	18	18	4	19	18	19	4	18	4
3	15	16	15	15	3	17	17	17	3	18	18	18	4	17	3
4	16	16	17	16	3	17	18	17	3	16	18	17	3	17	3
5	17	18	18	18	4	19	19	19	4	19	19	19	4	19	4
6	14	17	16	16	3	17	16	17	3	15	17	16	3	16	3
7	19	19	19	19	4	19	19	19	4	19	19	19	4	19	4
8	12	13	12	12	2	15	18	17	3	16	17	17	3	15	3
9	12	13	16	14	2	15	17	16	3	16	17	17	3	15	3
10	17	18	18	18	4	19	19	19	4	19	19	19	4	19	4
11	14	15	15	15	3	15	14	15	3	15	18	17	3	16	3
12	19	17	19	18	4	19	17	18	4	19	18	19	4	18	4
13	12	12	13	12	2	13	12	13	2	13	13	13	2	13	2

Anexo 7. Fotografías







Anexo 8. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 IES	: San Juan Bosco- Puno
1.2 Área	: Comunicación
1.3 Grado y sección	: 1ro “B”
1.4 Docente titular	: Marutzia lazarinos
1.5 Docente en formación	: Janeth Matilde Monturo Tito Leidy Diana Yquise Cuno
1.6 Modalidad	: presencial
1.8 Fecha	: 30/09/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- Explorando el juego de roles: un viaje de aprendizaje y empatía

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Conocemos el concepto del juego de roles y potencial como herramienta de aprendizaje y desarrollo personal.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Infiere e interpreta información del texto oral ➤ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	Deduce relaciones lógicas entre las ideas del texto oral a partir de Información explícita y presuposiciones del texto. Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos y lugares. Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El desempeño y desenvolvimiento de los estudiantes cuando asumen los roles asignados por el docente. ➤ Una breve reflexión sobre lo aprendido y como aplicaran lo experimentado en su vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica



Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
Enfoques transversales	Valores y actitudes
<input type="checkbox"/> orientación al bien común	Empatía Implica tomar decisiones considerando la situación y perspectiva del otro, Los estudiantes, interpretando los roles que se le asignan promueven la comprensión y el respeto hacia su prójimo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza una interrogante “¿Qué harías si...?” para llamar la atención de los estudiantes. <p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿saben que es un juego de roles? Para generar Conflicto cognitivo la docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Creen ustedes que es importante ser empáticos para comprender al prójimo? ➤ La docente da a conocer el título de la sesión. 	Plumones Pizarra Hojas bond a colores	20 minutos



	Propósito <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “conocemos el concepto del juego de roles y su potencial como herramienta de aprendizaje y desarrollo personal”.		
Desarrollo	Actividades <ul style="list-style-type: none">➤ La docente explica la definición, estructura e importancia del juego de roles.➤ La docente pregunta si tienen alguna duda sobre lo explicado.➤ Seguidamente, la docente realiza las preguntas en base a lo explicado:<ul style="list-style-type: none">- ¿qué es un juego de roles? ¿por qué es importante?- ¿para qué creen que nos servirá el juego de roles? <p>La docente explica a los estudiantes algunos aspectos importantes a evaluar como: el lenguaje verbal, no verbal y paraverbal.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Luego, la docente agrupa a los estudiantes en parejas a través de una cartilla a color para que puedan interpretar “el rol del empleado y el cliente insatisfecho” (anexo 01).➤ Posteriormente la docente evalúa a los estudiantes a través de una rúbrica la presentación de cada grupo➤ La docente y los estudiantes dialogan en base a la presentación con el fin de reflexionar acerca de la importancia del juego de roles, la empatía y influencia en su desarrollo personal.	<p>Papelote</p> <p>Cartillas de colores</p> <p>Texto</p> <p>Rúbrica</p>	<p>50 minutos</p>



Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Es útil para ti, lo aprendido el día de hoy? ¿Por qué? <p>Act. de extensión</p> <p>➤ La docente deja como actividad final elaborar una breve reflexión sobre lo aprendido y como aplicarían lo experimentado en su vida cotidiana.</p>	Registro de acompañamiento	20 minutos
---------------	--	----------------------------	------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Minedu. (diciembre de 2020). *Guión secundaria 3° y 4° comunicación*. Obtenido de pdf:

<https://drive.google.com/file/d/1MXLxhHgkgdS2r1qclNUmVK2NKO0h1ki6/view>

Acosta, C. P. (2018). *Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

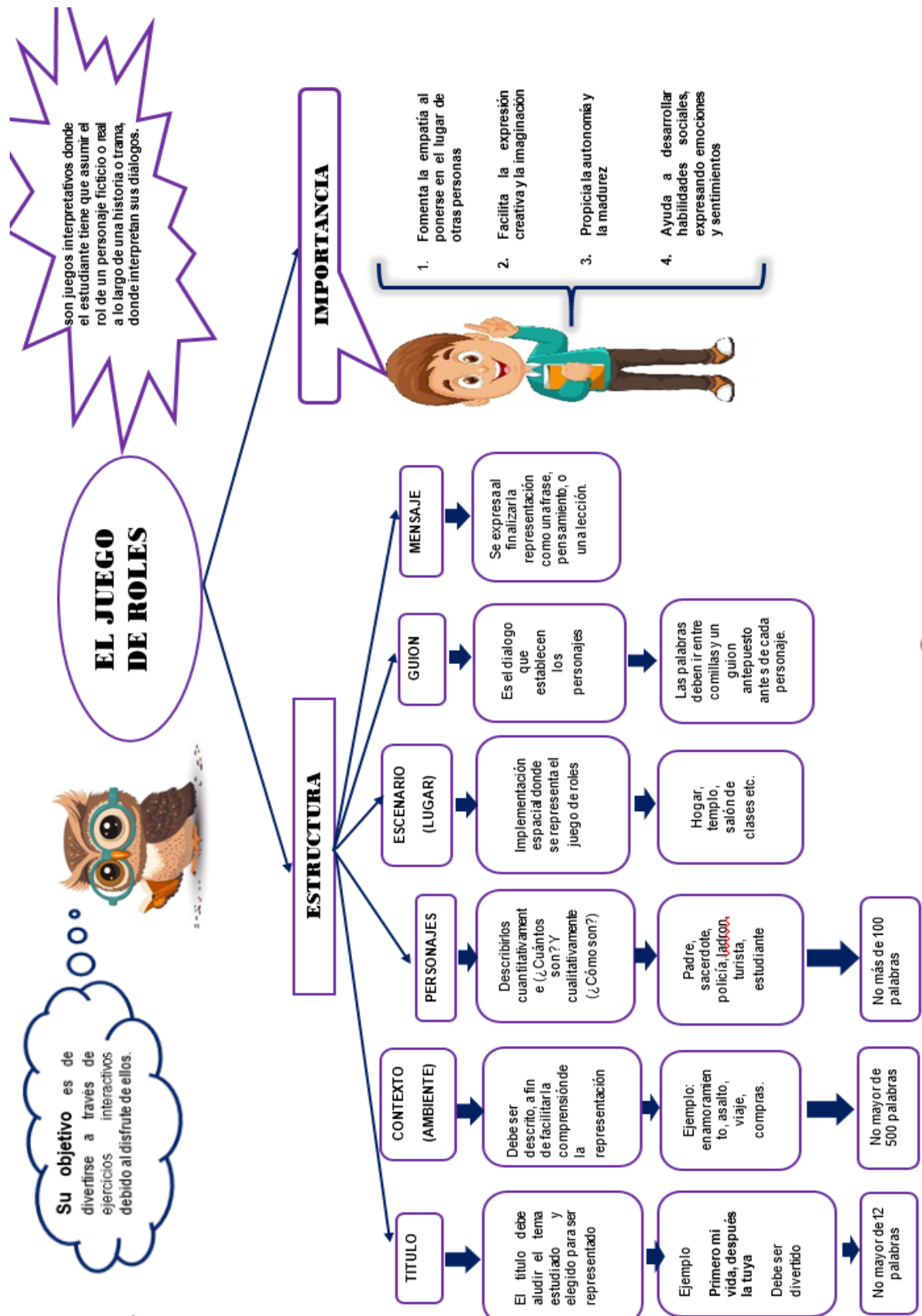
<https://es.dreamstime.com/cliente-insatisfecho-en-la-tienda-de-ropa-cuero-que-hable-con-venta-image204343098>

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

VI. ANEXO

ANEXO N° 01



ANEXO 2

ACTIVIDAD 1

	
CLIENTE INSATISFECHO(A)	EMPLEADO(A)
	
EMPLEADO(A)	CLIENTE INSATISFECHO(A)
	
CLIENTE INSATISFECHO(A)	EMPLEADO(A)

ANEXO N° 03



LENGUAJE VERBAL, NO VERBAL Y PARAVERBAL

LENGUAJE: Es el instrumento que los seres humanos emplean para comunicarse y para lograr propósitos.

1.- Lenguaje Verbal	El lenguaje verbal tiene dos formas de manifestarse: la oralidad y la escritura.
2.- Lenguaje no verbal	El lenguaje no verbal es lo que comunicamos a través de los movimientos de la cabeza, la expresión corporal, la orientación de la mirada, el parpadeo, las expresiones faciales, las muecas, etc.
3.- Lenguaje Paraverbal	Se trata de aquellos sonidos que acompañan las palabras y que aportan significación al mensaje

Mejora la comprensión del lenguaje verbal y favorece la manifestación de sentimientos, emociones y actitudes del hablante. Se compone de una serie de características que lo complementan, tales como: q

El volumen, El ritmo, Tono de la voz, Las repeticiones, Sonidos, Silencios

CLASIFICACIÓN LENGUAJE NO VERBAL

- **Kinésica:** Corresponde a los movimientos corporales o gestos faciales.
- **Proxémica:** Se refiere al espacio de proximidad o lejanía que establecen las personas mientras están hablando.
- **Iconica:** Incluye imágenes (representación gráfica del objeto), por ejemplo: disco pare. C
- ***Señales:** Representación de un referente por un acuerdo social. Ejemplo: negro/luto. .
- **Lenguajes gráficos:** Lenguajes escritos que utilizan imágenes para representar la realidad, Ejemplo: Jeroglíficos.
- **Musical:** La música es otra manifestación de la comunicación no verbal. Se usa la música para el cine, teatro y la televisión, reflejando estados anímicos.



<https://www.youtube.com/watch?v=DwaZkgPaBAQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=1C2GmWjBho>



ANEXO N^o 04

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra. La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario. Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Empieza una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad. Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente. Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural. Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente. Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES :San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : 1ro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Leidy Diana Yquise Cuno
 Janeth Matilde Monturo Tito
 1.6 Modalidad : Presencial
 1.8 Fecha :03/10/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- Desentraña y reflexiona el misterio y el terror: Estudio Detallado de Personajes y Trama en “El corazón delator” y “El poder de la infancia”.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Interpretamos y opinamos un fragmento de “El corazón delator” y “El poder de la infancia”.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtiene información del texto escrito. ➤ Infiere e interpreta información del texto. ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpreta el sentido global del cuento, explicando el tema, subtemas, propósito y elaborando conclusiones sobre el cuento. ➤ Opina acerca del contenido, la organización textual, la intención del autor, explicando los efectos del cuento en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos en que se desenvuelve. ➤ Recupera información explícita 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizan e interpretan los cuentos de terror. ➤ Participación activa de los estudiantes en la representación de un pequeño fragmento de “El corazón delator” y “El poder de la infancia”. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica



<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Infiere e interpreta información del texto oral ➤ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>del texto. Deduce relaciones lógicas entre las ideas del texto oral a partir de Información explícita y presuposiciones del texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos y lugares. ➤ Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales. 		
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas			
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 			
Enfoques transversales		Valores y actitudes	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ orientación al bien común 		<p>Superación personal Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo. Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño. Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</p>	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
-----------	---	-----------------------	--------



	Propósito <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “interpretamos y opinamos un fragmento de “El corazón delator” y “El poder de la infancia”.		
Desarrollo	Actividades <ul style="list-style-type: none">➤ Seguidamente la docente da a conocer sobre la reseña: definición y características. Y a partir de ello pregunta:<ul style="list-style-type: none">➤ ¿Qué es una reseña? ¿cuál es su estructura?➤ Luego la docente explica sobre la opinión y el mural literario: definición, características y pregunta:<ul style="list-style-type: none">➤ ¿Qué es la opinión y cuáles son sus características?➤ La docente da a conocer el análisis de los cuentos “el corazón delator” y “el poder de la infancia”.➤ Luego los estudiantes leen los dos cuentos y se preparan para poder interpretar un pequeño fragmento de los cuentos.➤ La docente les da un determinado tiempo para que los estudiantes piensen en la escena. Si los estudiantes tienen dificultades apoya con sugerencias.➤ Seguidamente los grupos representan el fragmento en dos a 5 minutos frente a sus compañeros.	Textos Cartulina Rúbrica	50 minutos



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Después de cada escena la docente conversa brevemente con los estudiantes y pregunta: ➤ ¿cómo se sintieron? ¿qué parte de la representación no lograron expresar? ➤ Al finalizar la docente felicita a cada grupo por su esfuerzo y creatividad, también refuerza las conductas de participación y colaboración. 		
Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Qué dificultades han tenido? • ¿En qué otras ocasiones podrás utilizar lo que has hecho/ aprendido? <p>Act. de extensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente deja como tarea hacer un mural literario sobre los cuentos “el corazón delator” y “el poder de la infancia” incluyendo la reseña de dichos cuentos. 	Registro de acompañamiento	20 minutos

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://es.slideshare.net/slideshow/corazon-delator-ppt/13502346>

<https://es.slideshare.net/slideshow/la-resea-66788023/66788023>

Minedu. (Diciembre de 2020). *Guión secundaria 3° y 4° comunicación*. Obtenido de pdf:

<https://drive.google.com/file/d/1MXLxhHgkgdS2r1qclNUmVK2NKo0h1ki6/view>

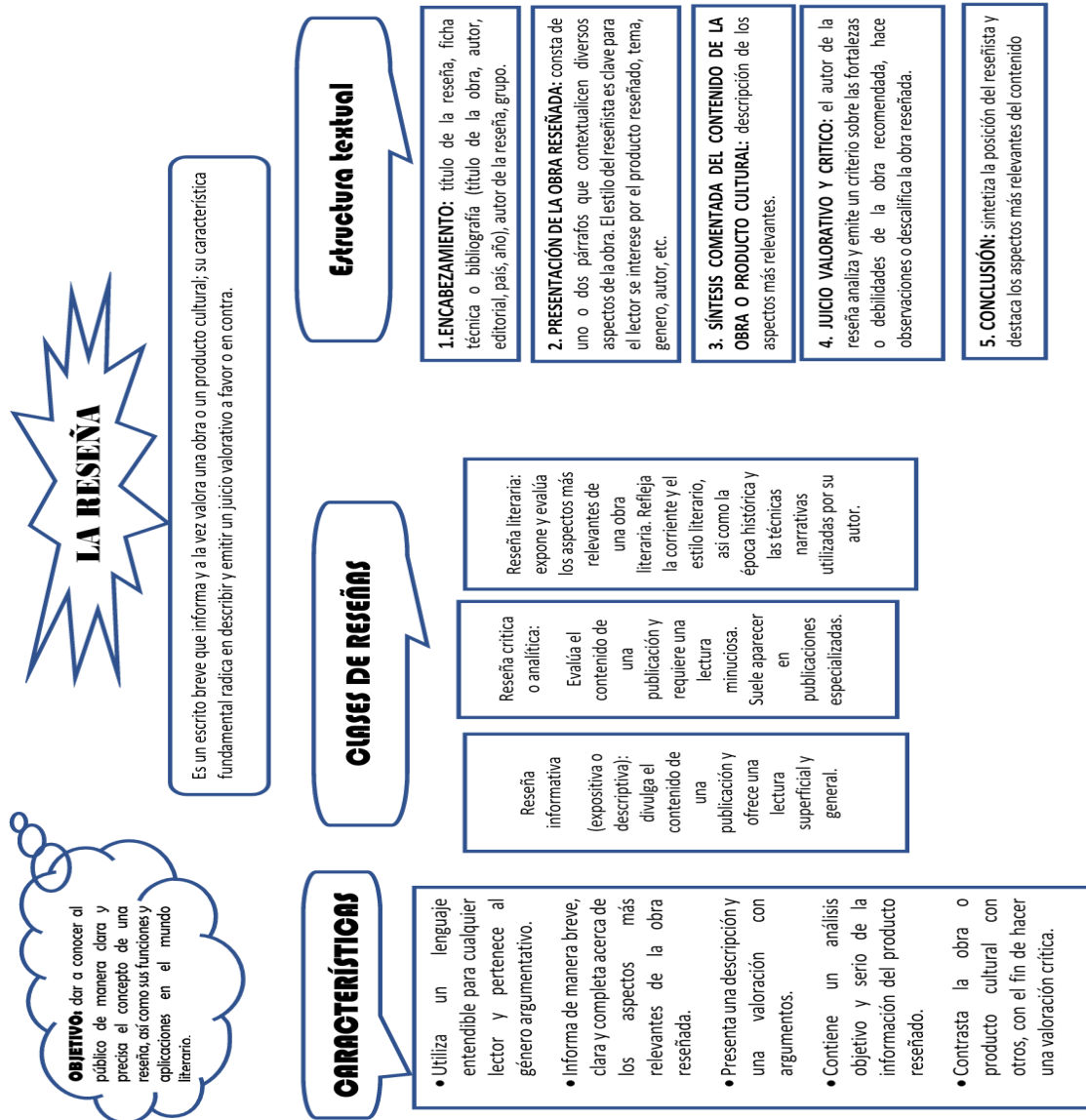
.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación





ANEXO 3



EJEMPLO

Encabezamiento

Título original	Les choristes (Los coristas)
Año	2004
Duración	111 min.
País	Francia-Suiza-Alemania
Director	Christophe Barratier
Guión	Christophe Barratier
Música	Bruno Coulais
Fotografía	Carlo Varini, Dominique Gentil
Reparto	G�rard Jugnot, Fran�ois Berleand, Kad Merad, Marie Bunel, Jean-Paul Bonnaire
Montaje	Yves Deschamps
G�nero	Drama

Presentaci n de la obra rese ada

"Me inspira la forma inglesa-americana de contar historias, por ejemplo, *La sociedad de los poetas muertos* (...). Me siento muy tocado por la forma en que pueden alternar la comedia con cuestiones m s conmovedoras", dice el director Christophe Barratier. Y, de alguna manera, su declaraci n de intenciones da sentido a *Los coristas*, nominada al Oscar como Mejor Pelicula Extranjera y por Mejor Canci n Original. Entretenida, condescendiente con los vaivenes emocionales que se espera debe sentir el espectador, la pelicula nos depara tambi n una sensaci n de "esto me suena de alg n lado.


Sintesis comentada del contenido del libro o pelicula

El film se estructura a partir de un flashback: Dos amigos de la infancia se reencuentran despu s de a os; uno de ellos le muestra al otro el diario escrito en 1949 por un tal Mathieu, celador de la escuela a la que iban de chicos. La voz en off del celador, que promete un tono intimista, ser  el hilo conductor de la trama.

Mathieu (G rard Jugnot), ex profesor de m sica, comienza a trabajar en una escuela para chicos "con problemas" (eufemismo que, descubrimos luego, remite a chicos hu rfanos o de familias pobres que no pueden hacerse cargo de ellos). En el momento en que llega a esa instituci n sabemos que se enfrentara a un ambiente hostil: vemos a un ni o en pose esclavizada fregando el piso, al portero que se corta la cara con un vidrio por una trampa que ha tendido uno de los alumnos, al director de la instituci n imponiendo un castigo cruel a un ni o elegido al azar porque nadie ha confesado su culpabilidad. En un intento por sobrevivir, y tambi n por rescatar a estos iracundos y maltratados ni os, Mathieu emprende la tarea de formar un coro con ellos. El esquema que se reproduce aqu , entonces, tiene todos los elementos necesarios para que el espectador se "identifique" con las desventuras del celador y sus ni os o, mejor dicho, para que, as  como la m sica, la pelicula se vuelva "contagiosa": entre todos los ni os hay, como en *Billy Elliot* o en *En busca de mi destino*, un "talento en bruto", Pierre, ni o indisciplinado al que Mathieu se empe a en encarrilar al tiempo que le dedica horas

<p>Crítica</p>	<p>La trama equilibra momentos dramáticos con situaciones de comedia. Para esto, la película debe recurrir en muchos casos a situaciones arbitrarias en donde todo se vuelca en favor de la convención y en contra de la verosimilitud. Ejemplo: el odioso y odiado director del colegio, de pronto, sin mediar ningún proceso de cambio, y luego de recibir un pelotazo en la cara por parte de uno de sus alumnos, se suma al partido de fútbol que ellos juegan con el celador (cuando todos esperábamos una terrible reprimenda). También hay escenas que resultan graciosas -todos queremos ver ridiculizado a este personaje macabro- pero que, concebidas quizá para armonizar con el crescendo del coro, chocan por inverosímiles. Tampoco es claro cómo se produce el cambio en la conducta de los niños, que de un momento a otro, como al influjo de San Francisco, pasan de ser animales salvajes a dulces mascotas musicales. De todas formas, esta no es una película que mire a los niños desde su propia altura (no esperen nada parecido a la aguda sensibilidad de <i>Crónica de un niño solo</i>, ni de <i>Ponette</i>; el punto de vista siempre está del lado del celador) ni de esas que plantean ambigüedades o dejan cuestiones sin cerrar.</p>
-----------------------	---

<p>CONCLUSION</p>	<p>Es útil en cualquier área del conocimiento, para estudiantes de pregrado y posgrado. Se elabora con base en cualquier producto cultural: libro, película, obra musical, obra de teatro y otros. Se emplea también para describir aspectos tales como salidas de campo por participación en cualquier actividad cultural.</p>
--------------------------	---




LA OPINIÓN

Juicio, valoración o concepto que forma una persona respecto de algo, de alguien, **hecho** o **cualquier aspecto de la realidad.**

Comentarios críticos

Es muy importante que aportes ideas nuevas relacionadas con el tema del texto

OJO: no se trata de repetir, como haría yo, algo que ya ha dicho el autor en su texto.



PARA ELABORAR LA OPINIÓN: Es importante estar al corriente de la actualidad:



- Hay que leer habitualmente la prensa. Ver o escuchar algún informativo diario.
- Asociar el contenido con otros sucesos o noticias de la actualidad
- Relacionar el texto con otros textos (libros, películas, documentales, reportajes...) en los que aparezca el mismo tema
- Conectar el contenido con vuestros conocimientos enciclopédicos.

DEBE EVITARSE:

- Volver a contar con otras palabras el resumen del texto.
- Limitarnos a expresar nuestro rechazo o adhesión al texto.
- Expresar impresiones personales sin justificar.
- Lo más interesante es que nuestra opinión sea matizada, es decir que se detallen los aspectos compartidos y aquellos en que se discrepa siempre de forma argumentada

CONSEJOS:

- Se respetuoso con el autor del artículo.
- No intentes ser polémico. Más bien, matiza las opiniones vertidas en el texto. No las rechaces categóricamente.
- Aprovecha todo lo que aprendes en las asignaturas para apoyar tus argumentos y fundamentar tus opiniones.
- Usa ejemplos extraídos de tu propia experiencia.
- Evita un exceso de subjetividad que puede llevar al apasionamiento o a la descalificación.
- Se trata de un ejercicio académico no de un debate y más que nuestras ideas importa nuestra capacidad para expresarnos y razonar.

ANEXO 5

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario.
	Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES : San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : 1ro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Janeth Matilde Monturo Tito
 Leidy Diana Yquise Cuno
 1.6 Modalidad : presencial
 1.8 Fecha : 09/10/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- "Visualizando la narrativa: Visualizando el guion de video de mi obra favorita"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Planificamos el guion del video “Mi obra favorita”.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Adecúa el texto a la situación comunicativa. ➤ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ➤ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Infiere e interpreta información del texto. ➤ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>Adecúa el guion de video a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y algunas características del género discursivo, así como el formato y el soporte.</p> <p>Mantiene el registro formal o informal adaptándose a los destinatarios y seleccionando diversas fuentes de información complementaria.</p> <p>Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos y lugares.</p> <p>Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El desenvolvimiento de los estudiantes cuando asumen los roles asignados. ➤ Esquema de planificación del video “Mi obra favorita”. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica



Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
Enfoques transversales	Valores y actitudes
<input type="checkbox"/> Orientación al bien común	Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente muestra el tráiler de la película “Harry Potter y la Piedra Filosofal” (ANEXO 01) para llamar la atención de los estudiantes y les pregunta ¿Qué emociones o pensamientos les causa el video ¿Qué creen que está ocurriendo? <p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es su obra de teatro, película o libro, favorito? Para generar Conflicto cognitivo la docente pregunta: 	Plumones Video Data Hojas bond a colores	20 minutos



	<ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo podemos crear un video de nuestra obra favorita?➤ La docente da a conocer el título de la sesión. <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “Planificamos el guion del video “Mi obra favorita”.		
Desarrollo	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none">➤ La docente explica la importancia de un guion en la producción de videos➤ La docente expone los elementos del guion de video, características del guion y la estructura del guion (ANEXO 02)➤ La docente también explica sobre que es un texto expositivo y sus características (ANEXO 03)➤ Ejercicio: identificar la estructura de un texto expositivo a partir de un ejemplo. (ANEXO 04) ➤ Luego, la docente agrupa a los estudiantes en grupos de 5 integrantes y a signa roles como; guionista, director y actores, para crear un breve guion de video sobre su obra favorita ➤ Cada grupo elige su obra favorita, define los elementos del guion, elabora una sinopsis y un esquema básico del guion ➤ Presentación Grupal. El grupo presenta su guion a la clase asumiendo el rol que se les asignó y explicando el contenido y la relación con su obra original.	<p>Papelote</p> <p>Hojas bond a colores</p> <p>Plumones</p> <p>Cartillas de colores</p> <p>Pizarra</p> <p>Texto</p> <p>Rúbrica</p>	50 minutos



Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo se sienten con lo aprendido? <p>Act. de extensión</p> <p>➤ La docente deja como actividad final elaborar una breve reflexión sobre lo aprendido</p>	Registro de acompañamiento	20 minutos
---------------	---	----------------------------	------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2023/08/NIVEL-SECUNDARIA.pdf>

<https://www.significados.com/texto-expositivo/>

https://www.minedu.gob.pe/somospares/pdf/guia_video_final.pdf

<https://www.wisboo.com/blog/como-hacer-un-guion-de-video>

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

ANEXO N°: 01




<https://www.youtube.com/watch?v=ZgrCZVjPg9g>


ANEXO 02

¿QUÈ ES EL GUIÓN DE VIDEO?


VIDEO: ES UNA FORMA CREATIVA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, QUE TIENE COMO PROPOSITO EMOCIONAR E INSPIRAR A LAS PERSONAS.

El guion de video es un documento que se utiliza para la realización de un audiovisual, también se puede decir que funge como una guía en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla con aspectos narrativos y técnicos, según sea el tipo de guión.

<p>ESTRUCTURA</p> <ul style="list-style-type: none">* INICIO: es el momento en que saludas y presentas el tema a exponer. Son cruciales para despertar el interés de la audiencia.* DESARROLLO: es la sección más extensa, donde profundizarás los puntos clave de manera coherente y asequible para tu público.* DESENLACE: es el momento de cierre y recapitulación de lo expuesto en el video. Es ideal que incluyas una despedida y los próximos pasos a seguir.	<p>TIPOS</p> <p> GUIÓN LITERARIO: es un documento en el que se relata la acción que vamos a ver en una historia audiovisual.</p> <p> GUIÓN TECNICO : es un documento donde se describen los planos mediante los cuales se va a contar la historia</p>	
<p>ELEMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Imágenes grabadas de la realidad• Entrevistas• Sonidos y música• Letras o texto• Escenas simuladas o actuadas• Voz en off o de fondo• Animaciones• Fotografías	<p>HERRAMIENTAS DEL VIDEO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una cámara de video, o un celular que grabe audio y video.• Una computadora para llevar a cabo el proceso de edición.• Un micrófono, en caso de que la cámara que utilicemos tenga la posibilidad de usar micro.	<p>IMPORTANCIA</p> <p> El guion de video es fundamental en la creación de contenido audiovisual por que nos ayuda a organizarnos, comunicarnos, establece tiempos, mejora el contenido.</p>

 En el video se puede utilizar muchos elementos, pero no siempre tienen que estar todos. Se puede elaborar un video con solo algunos de ellos.

ANEXO N°: 03



DEFINICIÓN
BUSCA INFORMAR, EXPLICAR O DESCRIBIR UN TEMA O CONCEPTO DE MANERA OBJETIVA Y CLARA.

IMPORTANCIA
BRINDAN INFORMACIÓN DE FORMA DETALLADA ACERCA UN TEMA DETERMINADO

TIPOS DE TEXTO EXPOSITIVO
• Textos expositivos de carácter divulgativo: destinados para un público amplio que no precisa de un conocimiento previo de dicha información. Por ejemplo, las enciclopedias, los textos escolares o los artículos periodísticos, entre otros.
• Textos expositivos de carácter especializado: destinados principalmente para especialistas en determinadas materias. Los contenidos contienen vocabulario técnico, por ejemplo, las monografías o las tesis académicas, los escritos jurídicos o los artículos científicos.

CONCLUSIÓN
SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN PRESENTADA DONDE SE DESTACAN LOS ASPECTOS MÁS RELEVANTES DEL TEMA.

CARACTERÍSTICAS
• OBJETIVA
• HACE USO DE UN LENGUAJE CLARO Y PRECISO
• SE APOYA EN EL USO DE RECURSOS COMO LOS CONECTORES, LA COMPARACIÓN O LA ENUMERACIÓN, PARA FACILITAR LA FLUIDEZ DISCURSIVA.
• SE ESCRIBE EN TERCERA PERSONA.

ESTRUCTURA
• INTRODUCCIÓN: DONDE SE DA A CONOCER EL TEMA QUE SERÁ ABORDADO, EL ENFOQUE QUE SE EMPLEARÁ Y LOS PUNTOS O ASPECTOS DE MAYOR INTERÉS.

DESARROLLO
PARTE DEL TEXTO EN EL CUAL SE EXPONE, DE MANERA CLARA Y ORDENADA, LA INFORMACIÓN RELATIVA AL TEMA QUE SE ESTÁ ABORDANDO.



ANEXO 4

EL GUION: HERRAMIENTA CLAVE PARA CONTAR HISTORIAS	
INTRODUCCIÓN	<p>El guion es un texto que sirve como guía para desarrollar una historia en diferentes formatos, como el cine, el teatro o la televisión. A través del guion, se especifican los diálogos de los personajes, las acciones que deben realizar y las escenas que componen la obra. Esta herramienta es fundamental para organizar la narrativa de manera que los actores, directores y demás participantes sepan exactamente qué debe suceder en cada momento. Sin un guion, sería difícil lograr que una historia se presente de forma coherente y ordenada.</p>
DESARROLLO	<p>Un guion se divide en diferentes partes que ayudan a estructurar la historia:</p> <p>Título y descripción de los personajes: Al inicio de un guion, se encuentra el título de la obra y una breve lista de los personajes que aparecerán en ella. Cada personaje tiene un nombre y una pequeña descripción que indica sus características principales, como su edad, personalidad o función dentro de la historia. Esto ayuda a que los actores comprendan mejor su papel.</p> <p>Actos y escenas: Los guiones suelen dividirse en actos y escenas. Los actos son las partes principales de la historia, como si fueran capítulos, mientras que las escenas son las subdivisiones que marcan cambios de lugar, tiempo o personajes. Por ejemplo, en una obra de teatro, el primer acto puede mostrar el inicio del conflicto, y el segundo acto puede desarrollarlo hasta llegar al clímax.</p> <p>Diálogos y acotaciones: La mayoría de un guion está compuesto por diálogos, que son las palabras que los personajes deben decir. Junto a los diálogos, encontramos las acotaciones, que son indicaciones para los actores sobre cómo deben moverse, qué gestos hacer o qué emociones transmitir. Las acotaciones no se dicen en voz alta, pero son muy importantes porque dan más información sobre cómo se debe desarrollar cada escena.</p> <p>Descripción del entorno y de las acciones: Un buen guion también incluye descripciones sobre el entorno en el que se encuentran los personajes y las acciones que deben realizar. Por ejemplo, puede indicar si la escena ocurre de día o de noche, si los personajes están en una casa o en un parque, o si un personaje entra corriendo o caminando lentamente.</p>

	Estas partes ayudan a que la historia avance de manera ordenada y permiten a los actores y directores entender cómo representar cada momento.
CONCLUSIÓN	El guion es mucho más que solo un conjunto de diálogos; es la base sobre la que se construye toda una obra. Gracias a él, se puede planificar la historia, organizar las escenas y dar vida a los personajes de manera coherente y atractiva. Ya sea en una película, una obra de teatro o una serie de televisión, el guion actúa como una guía esencial para que la historia cobre vida y llegue al público de la forma que el autor imaginó. Por lo tanto, un guion bien estructurado es la clave para que cualquier proyecto narrativo se desarrolle con éxito.

ANEXO 5

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra. La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario. Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Empieza una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y para verbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y para verbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y para verbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Interactúa con los interlocutores con gran fluidez y naturalidad. Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Interactúa con los interlocutores de manera adecuada. Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Intenta interactuar con los interlocutores, pero a veces de manera forzada o poco natural. Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Apenas logra interactuar con los interlocutores. Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10 PROCESO: 11 – 13 LOGRADO: 14 – 17 LOGRO DESTACADO: 18 – 20



forma coherente y cohesionada	Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales		
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores			
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma			
<input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.			
Enfoques transversales		Valores y actitudes	
<input type="checkbox"/> orientación al bien común		Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. <p>Motivación La docente para llamar la atención de los estudiantes muestra un video “viaje al centro de la tierra” y pregunta: ¿de qué trato el video? ¿qué están haciendo los estudiantes?</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál fue la razón por la que eligieron esa obra? Para generar Conflicto cognitivo la docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo redactaremos nuestro guion? ➤ La docente da a conocer el título de la sesión. <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: Textualizamos el guion del video “Mi obra favorita”. 	Plumones Video Data Hojas bond a colores	20 minutos



<p>Desarrollo</p>	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica qué son los conectores de tiempo y su importancia en la narración ➤ La docente muestra ejemplos de conectores de tiempo (primero, luego, después, finalmente...) con imágenes y frases ➤ La docente proporciona un texto breve para que identifiquen, los conectores (ANEXO 03) ➤ La docente pide a los estudiantes que haciendo uso del esquema elaborado en la sesión anterior escriban un primer borrador del guion “Mi obra favorita” y deberán incorporar conectores de tiempo para estructurar sus ideas. ➤ Los estudiantes representarán brevemente su guion. El "director" guiará la actuación y el "cámara" grabará la presentación (puede ser con un teléfono). ➤ Cada grupo tendrá 5 minutos para presentar su guion. ➤ Después de las presentaciones la docente invita a los estudiantes a hacer una lluvia de ideas sobre qué les gustó y qué podrían mejorar en sus guiones. ➤ Como cierre, se reflexiona sobre la importancia de los conectores de tiempo en la escritura de sus guiones. 	<p>Papelote</p> <p>Hojas bond a colores</p> <p>Plumones</p> <p>Cartillas de colores</p> <p>Pizarra</p> <p>Texto</p> <p>Rúbrica</p>	<p>50 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo se sienten con lo aprendido? <p>Act. de extensión</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente deja como actividad final revisar y mejorar su guion con lo aprendido en el día. 	<p>Registro de acompañamiento</p>	<p>15 minutos</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2023/08/NIVEL-SECUNDARIA.pdf>
<https://www.upb.edu.co/es/central-blogs/ortografia/como-se-clasifican-conecto>

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

V. ANEXO

ANEXO N°: 01



CONECTORES

son términos o expresiones que unen palabras, ideas, frases, oraciones y párrafos entre sí. Su uso es necesario, pues por medio de ellos se establece una redacción más fluida, organizada y coherente

- 1 TEMPORALES**
 - Después
 - luego
 - más tarde
 - antes
 - seguidamente
 - a continuación
 - entre tanto
 - posteriormente
 - ahora
 - enseguida
 - inmediatamente
 - cuando
 - en el momento
 - tiempo después
 - finalmente
- 2 CAUSALES**
 - Por qué
 - por consiguiente
 - así pues
 - por tanto
 - por lo tanto
 - por esta razón
 - puesto que
 - ya que
 - en consecuencia
 - de ahí que
 - así
 - por este motivo
 - pues
 - por eso
 - de modo que
 - según
- 3 ORDEN**
 - Primero
 - segundo
 - siguiente
 - luego
 - después
 - a continuación
 - finalmente
 - antes
 - desde entonces
 - en primer lugar
 - por último
 - al final
 - al principio
 - inicialmente

ANEXO N°: 02


UN DIA LOCO

"Hoy fue un día completamente loco. Primero, me desperté tarde porque mi alarma no sonó, además, mi gato había decidido dormir encima de mi cabeza. Luego, mientras desayunaba, vi un video gracioso en YouTube, después de lo cual me di cuenta de que estaba tarde para el trabajo.

Sin embargo, cuando llegué a la oficina, resultó que mi jefe había olvidado la reunión importante, por lo que tuvimos que posponerla. Mientras tanto, mi compañero de trabajo, que es un experto en tecnología, nos enseñó algunos trucos interesantes para mejorar nuestra productividad.

Además, durante la hora de almuerzo, fuimos al parque y jugamos un partido de fútbol, después del cual estábamos todos exhaustos. No obstante, la diversión continuó en la tarde, cuando celebramos el cumpleaños de nuestra colega con un pastel delicioso.

Finalmente, al salir del trabajo, me encontré con un amigo que estaba de paso por la ciudad, por lo que decidimos ir a un concierto de música en vivo. Fue una noche increíble, y para rematar, ganamos un concurso de baile.



"EL CORAZÓN DELATOR"

EDGAR ALLAN POE: UN CLÁSICO DE LA LITERATURA DE TERROR

"El Corazón Delator" es un cuento breve escrito por Edgar Allan Poe en 1843. Considerada una de las obras más representativas de la literatura de terror y misterio, esta historia ha cautivado a lectores y críticos durante siglos.

La narrativa sigue a un protagonista anónimo que, con detallada precisión, describe cómo asesinó al anciano para quien trabajaba. El motivo del crimen es el ojo "vil" del anciano, que el narrador considera un símbolo de su maldad. A medida que avanza la trama, el narrador se sumerge en una espiral de locura y paranoia, acosado por el sonido del corazón del anciano.



"El Corazón Delator" es una obra maestra que explora la psicología humana, la cordura y la locura. Poe utiliza:

- La narrativa en primera persona para crear una sensación de intimidad y urgencia.
- El simbolismo del ojo y el corazón para agregar profundidad a la historia.
- La ironía y el humor negro para resaltar la tragicomedia de la situación.

Sin embargo, algunos críticos han señalado que la obra:

- Presenta una visión estereotipada de la locura.
- Carece de una estructura narrativa convencional.

"El Corazón Delator" es una obra imprescindible de la literatura universal que sigue fascinando a lectores y críticos. Su exploración de la psicología humana, su maestría en la creación de suspense y su originalidad narrativa lo convierten en un clásico inigualable. A pesar de algunas críticas, la influencia de esta obra en la literatura de terror y misterio es innegable.

"EL PODER DE LA INFANCIA"

LEÓN TOLSTÓI: UN RELATO CONMOVEDOR SOBRE LA INOCENCIA Y LA COMPASIÓN

"El Poder de la Infancia" es un relato breve pero intenso de León Tolstói, publicado en 1852. Esta obra explora la transformación de la violencia en compasión a través de la presencia de un niño en medio de un conflicto social y político.

La historia sigue a un prisionero condenado a muerte, cuya ejecución es detenida por la aparición de su hijo pequeño. La multitud, inicialmente sedienta de sangre, se conmueve con la inocencia del niño y cambia de opinión, sugiriendo liberar al hombre. Tolstói presenta un contraste emocional extremo, destacando la dualidad de la naturaleza humana.



Tolstói destaca el poder transformador de la infancia y la importancia de la compasión. Su estilo literario, sobrio pero expresivo, transmite una verdad contundente sobre la capacidad del ser humano para conmoverse y cambiar. La obra critica la violencia y la injusticia, abogando por la empatía y la misericordia.

"El Poder de la Infancia" es una reflexión profunda sobre la inocencia, la compasión y la naturaleza humana. La presencia del niño rompe la cadena de violencia y transforma la tragedia en esperanza, recordándonos el valor de proteger la pureza de la infancia y la importancia de la empatía en nuestra sociedad.



ANEXO N°: 03

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra. La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario. Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad. Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente. Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural. Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente. Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES :San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : 1ro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Janeth Matilde Monturo Tito
 Leidy Diana Yquise Cuno
 1.6 Modalidad : presencial
 1.8 Fecha :14 /10/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- "Perfeccionando el mensaje: revisión del guion para la recomendación literaria"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Escribimos la versión final del guion de video “Mi obra favorita”.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA ➤ Adecúa el texto a la situación comunicativa. ➤ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ➤ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. SE COMUNICA ORALMENTE EN	Evalúa de manera permanente el guion determinando si se ajusta a la situación comunicativa. Determina la eficacia de los recursos ortográficos y de referencia utilizados; así como la pertinencia del vocabulario para mejorar el guion de video y garantizar su sentido. Evalúa el efecto de su guion de video en los lectores a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados considerando su propósito. Señala las características implícitas de seres,	➤ El desenvolvimiento de los estudiantes cuando asumen los roles asignados. ➤ Versión final del guion de video sobre “Mi obra favorita”.	➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica ➤ Lista de cotejo



<p>SU LENGUA MATERNA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Infiere e interpreta información del texto. ➤ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>objetos, hechos y lugares. Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales</p>		
<p>Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas</p>			
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 			
<p>Enfoques transversales</p>	<p>Valores y actitudes</p>		
<p><input type="checkbox"/> Orientación al bien común</p>	<p>Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</p>		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo



Inicio	<ul style="list-style-type: none">➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se registrarán en la sesión. Motivación <ul style="list-style-type: none">➤ La docente para llamar la atención de los estudiantes realiza una actividad denominada “ACENTOS CREATIVOS” que consiste en que cada estudiante tendrá crear frases divertidas utilizando palabras que necesitan acentos. Cada frase debe contener al menos tres palabras acentuadas. Ejemplo ¡El café del día es magnífico! Y subrayamos las palabras acentuadas Recuperación de saberes previos <ul style="list-style-type: none">➤ La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hasta hoy, y como podemos mejorar los guiones que estamos redactando? ¿Cuándo se acentúan las palabras?➤ Para generar Conflicto cognitivo la docente pregunta: ¿los acentos pueden cambiar totalmente un mensaje?➤ La docente da a conocer el título de la sesión. Propósito <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: Escribimos la versión final del guion de video “Mi obra favorita”	Plumones Data Hojas bond a colores	20 minutos
---------------	--	--	------------



<p>Desarrollo</p>	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica brevemente las reglas de acentuación e incluye los acentos diacríticos. ➤ La docente muestra ejemplos y solicita a los estudiantes que identifiquen los ejemplos equivocados. ➤ Luego la docente explica el concepto de concurrencia vocálica y su importancia en la escritura ➤ Seguidamente se agrupan a los estudiantes para que corrijan oraciones con errores de concurrencia vocálica ➤ Al terminar la actividad los estudiantes revisan su guión tomando en cuenta la acentuación y la concurrencia vocálica. ➤ Los estudiantes en grupos pequeños eligen un "presentador", un "crítico", y un "espectador". El "presentador" compartirá su guion, mientras que el "crítico" hará preguntas y el "espectador" dará su opinión. ➤ Después de las presentaciones la docente invita a los estudiantes a compartir lo nuevo que aprendieron ➤ Como cierre, Reflexionar sobre la importancia de la acentuación y la concurrencia en la claridad del mensaje. 	<p>Papelote</p> <p>Hojas bond a colores</p> <p>Plumones</p> <p>Cartillas de colores</p> <p>Pizarra</p> <p>Texto</p> <p>Rúbrica</p>	<p>50 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo se sienten con lo aprendido? <p>Act. de extensión</p> <p>Los estudiantes deberán integrar la retroalimentación recibida en sus guiones y preparar una versión final para presentarla en la siguiente sesión.</p>	<p>Registro de acompañamiento</p>	<p>20 minutos</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

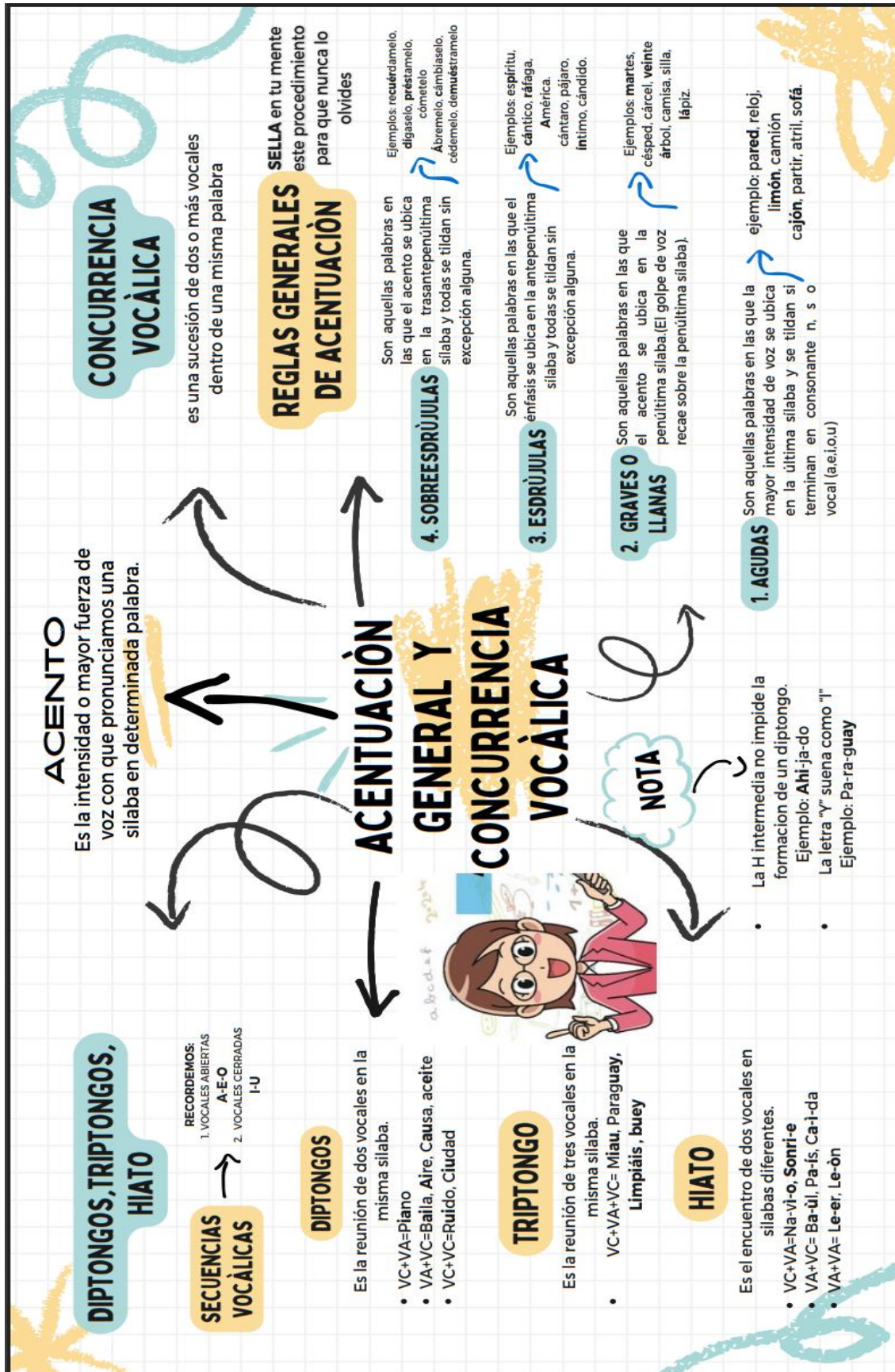
<https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2023/08/NIVEL-SECUNDARIA.pdf>

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

VI. ANEXO

ANEXO N°: 01



ANEXO N°: 02

ACTIVIDADES

I. Encuentra ocho palabras agudas y ocho graves. Luego escribelas y tildalas si es necesario.



AGUDAS: mayor fuerza de voz en la última sílaba. ○ ○ ○ ●

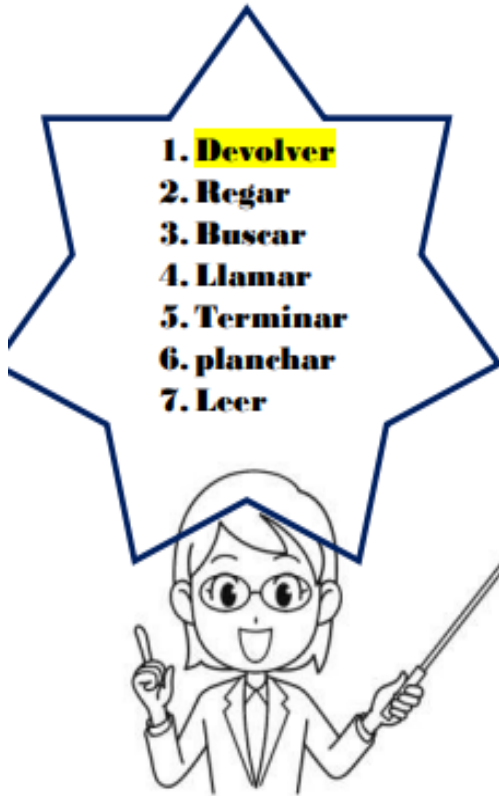
LLANAS O GRAVES: mayor fuerza de voz penúltima sílaba. ○ ○ ● ○

1. Apostar
2. Avión
3. Rincón
4. Cofres
5. Refrán
6. Jamás
7. Jaula
8. Negar
9. Sofá
10. Amistad
11. Divina
12. Lazo
13. Lago
14. Tesoro
15. Aroma
16. Gala



N°	AGUDAS	LLANAS O GRAVES
1	APOSTAR	COFRES
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

II. Completa las oraciones empleando en forma de orden el verbo que te proponemos (que sea palabra esdrújula) y coloca las tildes.



1. Ese cuaderno no es tuyo; **devuélveselo**

2. Las plantas se están secando;
.....

3. Necesito el diccionario;
.....

4. Tu hermano se está alejando;
.....

5. Has hecho la mitad del trabajo;
.....

6. El traje está arrugado;
.....

7. Este libro es entretenido;
.....

III. Separa en sílabas y pinta la sílaba Con mayor fuerza de voz. Coloca las tildes.

1	Magico	Mä-gi-co
2	Arboles	
3	Lampara	
4	Parrafo	
5	Estomago	
6	Telefono	
7	Esparrago	
8	Semaforo	
9	Medico	
10	Esdrujula	



IV. Responde y marca la alternativa correcta.

1. Las palabras _____ siempre se Tildan.

- a) graves
- b) llanas
- c) agudas
- d) edrújulas

RECUERDA



4. Palabra correctamente escrita:

- a) Ágil
- b) Rayás
- c) Futil
- d) Mafia
- e) Almibar

2. Alternativa que presenta una palabra grave.

- a) México
- b) Fósil
- c) Razón
- d) Sofá
- e) Tomatelo

ESDRÚJULAS: La mayor fuerza de voz lo lleva en la antepenúltima sílaba, todas se tildan sin excepción.



SOBREESDRÚJULAS: La mayor fuerza de voz lo lleva en la Trasantepenúltima sílaba. Todas se tildan sin excepción.



5. Es una palabra sobreesdrújula.

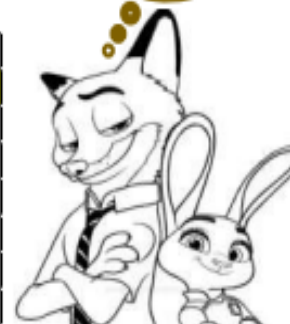
- a) Árabe
- b) Decimoprimer
- c) Música
- d) Devuélvesela
- e) Bambú

V. IDENTIFIQUEMOS LOS DIPTONGOS O HIATOS EN ESTAS PALABRAS

SEPARA LAS SILABAS EN CADA CUADRO Y MARCA LA ALTERNATIVA CORRECTA (DIPTONGO O HIATO)

	CUADERNO	<u>CUA</u>	DER	NO			DIPTONGO	HIATO
1	ATEO	A	TE	Q			DIPTONGO	HIATO
2	ABUELA						DIPTONGO	HIATO
3	VIUDA						DIPTONGO	HIATO
4	MIEDO						DIPTONGO	HIATO
5	CACAO						DIPTONGO	HIATO
6	SAETA						DIPTONGO	HIATO
7	TRIUNFAR						DIPTONGO	HIATO
8	FILOSOFÍA						DIPTONGO	HIATO
9	BUITRE						DIPTONGO	HIATO
10	DORMÍA						DIPTONGO	HIATO
11	VUELA						DIPTONGO	HIATO
12	CAERSE						DIPTONGO	HIATO
13	FRÍO						DIPTONGO	HIATO
14	COMEDIA						DIPTONGO	HIATO
15	LEALTAD						DIPTONGO	HIATO
16	IGUALDAD						DIPTONGO	HIATO
17	CIUDAD						DIPTONGO	HIATO
18							DIPTONGO	HIATO

RECUERDA



DIPTONGO: Es la reunión o unión de dos vocales en la misma sílaba.

HIATO: Es el encuentro de dos vocales en sílabas diferentes.

ANEXO N°: 03

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto. Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra. La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario. Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad. Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente. Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural. Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente. Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES :San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : Iro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Leidy Diana Yquise Cuno
 Janeth Matilde Monturo Tito
 1.6 Modalidad : Presencial
 1.8 Fecha :17/10/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- "Planificando el éxito: Organización de contenidos para el video”.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Organizamos los recursos para grabar el video de “Mi obra favorita”.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física que guarda con sus interlocutores.</p> <p>Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros..</p>	<p>Cuadros de organización del video de “Mi obra favorita”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica
<p>Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas</p>			



Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
<input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
Enfoques transversales	Valores y actitudes
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientación al bien común 	Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para motivar a los estudiantes la docente propone la dinámica del espejo al ritmo de la música organizándolos en grupos de dos para llamar la atención de los estudiantes. Y pregunta: ➤ ¿Cómo te has sentido al realizar la actividad? ¿Cómo puedes expresarme con tu cuerpo lo que quieres y lo que sientes? ➤ La docente en base a las interrogantes interactúa con los estudiantes. <p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza la siguiente pregunta: ➤ ¿alguna vez hicieron un video? ➤ Para generar Conflicto cognitivo la docente realiza la siguiente interrogante: ➤ ¿podemos transmitir información a través de un video? 	Plumones Pizarra video	20 minutos



	<ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el título de la sesión. Propósito <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “Grabamos la versión final y editamos el video de “Mi obra favorita””.		
Desarrollo	Actividades <ul style="list-style-type: none">➤ La docente da a conocer sobre recursos no verbales y paraverbales de manera específica. Y a partir de ello pregunta:➤ La docente pronuncia una frase y muestra un cambio de entonación y a partir de ello explica que la entonación cambia el significado de la palabra.➤ Seguidamente los estudiantes expresan emociones a través de gestos sin usar palabras de manera individual.➤ La docente distribuye plantillas para organizar el video de su obra favorita.➤ Luego los estudiantes en grupos de 5 trabajan los cuadros de organización en base a su obra favorita, incluyendo los elementos no verbales y paraverbales que tienen pensado usar en el video.➤ Luego los estudiantes de manera grupal realizan sus cuadros y exponen cada punto del cuadro planteado.➤ Finalmente, la docente evalúa y reflexiona con los estudiantes sobre lo aprendido en la sesión de hoy.	Plumones Textos Cartulina Plantillas Rúbrica	50 minutos



Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Qué dificultades han tenido? <p>¿Qué les pareció la experiencia vivida?</p> <p>Act. de extensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente deja como tarea presentar el cuadro de planificación del video en su cuaderno. 	Registro de acompañamiento	20 minutos
---------------	---	----------------------------	------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.google.com/imgres?q=Cuadros%20de%20organizaci%C3%B3n%20del%20video%20para%20uba%20obra&imgurl=https%3A%2F%2Fes-static.z-dn.net%2Ffiles%2Fdeb%2Ff42e1d388780dbf1a48d5f8a89ad9b0b.png&imgrefurl=https%3A%2F%2Fbrainly.lat%2Ftarea%2F57388107&docid=tVMSrDV10ktB0M&tbnid=bVedu212RVnZwM&vet=12ahUKEwiOvby2iO6IAxVmFLkGHTEaHiwQM3oECBcQAA..i&w=728&h=495&hcb=2&ved=2ahUKEwiOvby2iO6IAxVmFLkGHTEaHiwQM3oECBcQAA>

Minedu. (Diciembre de 2020). *Guión secundaria 3° y 4° comunicación*. Obtenido de pdf:

<https://drive.google.com/file/d/1MXLxhHgkgdS2r1qc1NUMVK2NKo0h1ki6/vi>
ew

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

ANEXO N°: 01

ELEMENTOS DE LENGUAJE NO VERBAL Y PARAVERBAL

LENGUAJE

Es la capacidad que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse, a través de diversos sistemas de signos: **orales, escritos o gestuales.**



*** NO VERBALES**



Son los que tienen que ver con las **expresiones corporales, es decir, gestos faciales, movimientos de cabeza, gestos de cuerpo, muecas,** etc.



*** PARAVERBALES**

Los elementos paraverbales refuerzan la comunicación verbal mediante cambios en la **voz, como la entonación y el ritmo,** y se representan en la **escritura con diversos signos como comillas para ironía, puntos suspensivos para pausas, y signos de interrogación y exclamación para preguntas o expresiones de sorpresa.**

a) Kinésico: es el uso de **gestos faciales, mímicas y movimientos corporales** dentro de la comunicación.

b) La proxémica: se relaciona con la **posición corporal en el espacio.** Acercarse al público puede transmitir confianza y cercanía, mientras que alejarse puede expresar miedo o desconfianza.

c) Icónico: tiene que ver con la **representación de un objeto** a través de una **imagen, un cuadro, un color,** etc. Por ejemplo, vestir de **negro** puede ser señal de **luto y tristeza,** mientras que colores claros en el fondo pueden transmitir **esperanza.**

d) Musical: Cuando hablamos de música nos referimos directamente a la **melodía,** que no necesariamente tiene que ir acompañada de letra. ejemplo :**situación triste= melodía triste**

a) El tono de voz: el **tono** que utilizamos para decir algo será el **reflejo de una emoción o sentimiento.** Puede ser un tono más agudo o más grave según lo que queremos expresar.

b) El ritmo o velocidad: el ritmo puede ser rápido, lento, monótono o expresivo. El ritmo o velocidad nos indica la emoción que sentimos en ese momento.

c) El volumen o la intensidad de la voz es crucial para destacar el mensaje. **Susurrar expresa suavidad,** mientras que **gritar transmite fuerza o urgencia,** generando diferentes interpretaciones del mismo mensaje.

ANEXO 2

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario.
	Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10 PROCESO: 11 – 13 LOGRADO: 14 – 17 LOGRO DESTACADO: 18 – 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES :San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : 1ro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Janeth Matilde Monturo Tito
 Leidy Diana Yquise Cuno
 1.6 Modalidad : Presencial
 1.8 Fecha :24/10/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- "Listos para rodar: Sesión de grabación de mi obra favorita".

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Ensayamos la grabación de nuestro video “Mi obra favorita” utilizando recursos verbales, no verbales y paraverbales.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema, y las desarrolla para ampliar o precisar la información. ➤ Establece relaciones lógicas entre las ideas, como comparación, simultaneidad y disyunción, a través de diversos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y términos propios de los campos del saber. ➤ Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física 	<p>Grabación del ensayo del video “Mi obra favorita”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica



	que guarda con sus interlocutores. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros..		
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC <input checked="" type="checkbox"/> Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo a su con su contexto			
Enfoques transversales		Valores y actitudes	
<input checked="" type="checkbox"/> Orientación al bien común		Responsabilidad Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<input checked="" type="checkbox"/> La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. Motivación <input checked="" type="checkbox"/> La docente les invita a visualizar un video reseña sobre “el principito “y realiza las siguientes interrogantes: <input checked="" type="checkbox"/> ¿De qué trata el video? ¿Cómo es la entonación de la voz que transmite el contenido del video? ¿Qué ha usado el	Plumones Pizarra Video	20 minutos



	<p>autor para hacerlo más interesante? ¿Cómo esta haciendo uso de los recursos verbales y paraverbales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente en base a las interrogantes dialoga con los estudiantes. <p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza la siguiente pregunta: ➤ ¿Cómo y que necesitaremos para realizar el video? ➤ Para generar Conflicto cognitivo la docente realiza la siguiente interrogante: ➤ ¿Qué recursos pueden hacer para que nuestro video sea más interesante? ➤ La docente da a conocer el título de la sesión. <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “Ensayamos la grabación de nuestro video “Mi obra favorita” utilizando recursos verbales, no verbales y paraverbales”. 		
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguidamente la docente da a conocer sobre el uso de elementos de apoyo Iluminación y escenario y realiza las siguientes interrogantes: ➤ ¿Para qué es necesario el escenario y la iluminación? ¿Cómo ayuda? ➤ Luego la docente presenta algunas recomendaciones y los respectivos pasos para poder ensayar la grabación del video. ➤ Luego la docente solicita a los estudiantes que en grupos de 5 personas tengan listo el guion de su obra favorita con los recursos requeridos para comenzar el ensayo de la grabación. ➤ Posteriormente los estudiantes inician la grabación de su obra favorita tomando en 	<p>Textos</p> <p>Rúbrica</p>	<p>60 minutos</p>



	<p>cuenta las recomendaciones y pasos presentados por la docente.</p> <p>➤ Finalmente, la docente conjuntamente con los estudiantes revisan los videos grabados verificando las falencias que presentan</p>		
Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Qué dificultades han tenido? • ¿Por qué es importante la elaboración de videos sobre nuestras lecturas favoritas? <p>Act. de extensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente deja como tarea averiguar sobre la aplicación de videos inshot. 	Registro de acompañamiento	20 minutos

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.youtube.com/watch?v=rgKszgFRnHE>

Minedu. (Diciembre de 2020). *Guión secundaria 3° y 4° comunicación*. Obtenido de pdf:

<https://drive.google.com/file/d/1MXLxhHgkgs2r1qc1NUmVK2NKo0h1ki6/vi>
ew

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación

ANEXO N°: 01



ANEXO 2

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario.
	Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente.
	Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 IES :San Juan Bosco- Puno
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado y sección : 1ro “B”
 1.4 Docente titular : Marutzia lazarinos
 1.5 Docente en formación : Leidy Diana Yquise Cuno
 Janeth Matilde Monturo Tito
 1.6 Modalidad : Presencial
 1.8 Fecha :06/11/24

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

- "Cortando y puliendo: Edición del video de mi obra favorita”.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.

- Grabamos la versión final y editamos el video de “Mi obra favorita”.

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados y contextualizados	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física que guarda con sus interlocutores.</p> <p>Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros..</p>	<p>Grabamos la versión final y editamos el video de “Mi obra favorita”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro de acompañamiento ➤ Rúbrica
<p>Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas</p>			



<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. <p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo a su con su contexto 	
Enfoques transversales	Valores y actitudes
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia 	<p>Superación personal</p> <p>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.</p> <p>Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.</p>

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Secuencia	Procesos pedagógicos/estrategias metodológicas/Actividades de aprendizaje	Recursos o materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y les hace recuerdo sobre las normas de convivencia que se regirán en la sesión. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a visualizar un video sobre “Vídeo mi obra favorita / viaje al centro de la tierra / i.e. santa úrsula – hualcán” y realiza las siguientes interrogantes: ➤ ¿De qué trata el video? ¿Cuál es la historia principal? ¿Qué ha usado el autor para hacerlo más interesante? ¿Cómo esta haciendo uso de los recursos verbales y paraverbales? ➤ La docente en base a las interrogantes dialoga con los estudiantes. 	<p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>video</p>	<p>20 minutos</p>



	<p>Recuperación de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente realiza la siguiente pregunta: ➤ ¿Cómo realizaremos el video? ➤ Para generar Conflicto cognitivo la docente realiza la siguiente interrogante: ➤ ¿Será necesario utilizar alguna aplicación para editar el video? ¿qué aplicaciones conocen? ➤ La docente da a conocer el título de la sesión. <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la sesión: “Grabamos la versión final y editamos el video de “Mi obra favorita”. 		
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguidamente la docente da a conocer sobre los recursos de edición y la aplicación de edición de videos: Inshot y características. Y a partir de ello pregunta: ➤ ¿Para qué es necesario la aplicación? ¿cuáles son sus características? ➤ ¿Para ustedes la aplicación creen que sea difícil de utilizarla? ¿por qué? ➤ Luego la docente les indica los aspectos a evaluar del video para que puedan pulir las falencias detectadas en la grabación de la primera versión del video. ➤ La docente solicita a los estudiantes reunirse en sus respectivos grupos para poder realizar la versión final de su video “Mi obra favorita”. ➤ Seguidamente los estudiantes inician la grabación de su obra favorita 	<p>Plumones</p> <p>Textos</p> <p>Aplicación del inshot</p> <p>Rúbrica</p>	<p>50 minutos</p>



	<p>tomando en cuenta las recomendaciones por la docente y utilizando la aplicación del inshot.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente acompaña y despeja las respectivas dudas de los estudiantes. ➤ Finalmente, los estudiantes presentan sus videos en frente de sus compañeros. ➤ La docente evalúa y dialoga con los estudiantes en base a sus videos. 		
Cierre	<p>Evaluación (Metacognición Act. de extensión)</p> <p>Metacognición</p> <p><input type="checkbox"/> La docente pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Qué dificultades han tenido? • ¿Qué les pareció la experiencia vivida? <p>Act. de extensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente deja como tarea escribir un breve comentario sobre la experiencia vivida (grabando videos de su obra favorita). 	Registro de acompañamiento	20 minutos

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.youtube.com/watch?v=Ok2llnHpCSM>

Minedu. (Diciembre de 2020). *Guion secundaria 3° y 4° comunicación*. Obtenido de pdf:



<https://drive.google.com/file/d/1MXLxhHgkgs2r1qclNUMVK2Nko0h1ki6/view>

.....
Docente de Área de la IES

.....
Docente en formación



RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

Criterios	Logro Destacado 4	Logrado 3	En Proceso 2	Inicio 1
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta perfectamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Adapta adecuadamente su discurso al propósito, destinatario y contexto.	Intenta adaptar su discurso al propósito y destinatario, pero no siempre lo logra.	Apenas adapta su discurso al propósito o destinatario.
	Organiza las ideas de manera lógica y coherente, utilizando diversos recursos cohesivos con gran eficacia.	Organiza las ideas de forma generalmente lógica, utilizando recursos cohesivos de manera efectiva.	La organización de ideas es algo confusa y el uso de recursos cohesivos es limitado.	Las ideas están desorganizadas y hay poco o ningún uso de recursos cohesivos.
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Emplea una amplia variedad de recursos no verbales y paraverbales de manera muy efectiva y natural, enfatizando significados y produciendo los efectos deseados en los interlocutores.	Utiliza varios recursos no verbales y paraverbales de manera efectiva, logrando en su mayoría enfatizar significados y producir efectos en los interlocutores.	Utiliza algunos recursos no verbales y paraverbales, pero de manera inconsistente o no siempre efectiva. El impacto en los interlocutores es limitado.	Utiliza muy pocos o ningún recurso no verbal y paraverbal. No logra enfatizar significados ni producir efectos en los interlocutores.
	Intercambia roles de hablante y oyente con gran fluidez y naturalidad.	Intercambia roles de hablante y oyente adecuadamente.	Intenta intercambiar roles de hablante y oyente, pero a veces de manera forzada o poco natural.	Apenas logra intercambiar roles de hablante y oyente.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Participa de manera sumamente pertinente, oportuna y relevante, logrando plenamente su propósito comunicativo.	Participa de manera generalmente pertinente y oportuna, logrando en su mayoría su propósito comunicativo.	Su participación no siempre es pertinente u oportuna, lo que dificulta el logro de su propósito comunicativo.	Su participación es mayormente irrelevante o inoportuna, lo que impide el logro de su propósito comunicativo.

Leyenda

INICIO: 00 – 10

PROCESO: 11 – 13

LOGRADO: 14 – 17

LOGRO DESTACADO: 18 – 20



Anexo 9. Acta de reunión para dictamen de informe de investigación



Universidad Nacional del Altiplano
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE REUNIÓN PARA DICTAMEN DE INFORME DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA
I.E.S. SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024

Primera Reunión: 14-10-2025

Hora de citación: 11:00 a.m

Investigador(es) 1- LEIDY DIANA YQUISE QUINO
2- JANETH MARIDE MONTURO TITO

Hora de presencia del
Jurado

Firma

Presidente: Dra. NATALI KENNET PACA VALLEJO 11:00am
1er. Miembro: Dra. KATY MARIBEL CALDERON QUINO 11:00am
2do Miembro: Dra. MARIELA CHEVA CHATA 11:00am
Director/asesor: Dra. INDIRA IRACHEA GOMEZ ARTETA 11:00am

Observaciones:

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

Puno, 14 de OCTUBRE del 2025.

.....
Dra. Natali Kennet Paca Vallejo
DOCENTE FCEDEC
UNA - PUNO

.....
Primer miembro de Jurado
Firma y Sello
Dra. Katy Maribel Calderon Quino
DOCENTE UNIVERSITARIA

.....
Segundo miembro de Jurado
Firma y Sello

Dra. Mariela Saldad Cueva Chata
DOCENTE UNIVERSITARIO
Esp. Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía

.....
Director/asesor
Firma y Sello
Dra. Indira I Gómez Arteta
DOCENTE
UNA - PUNO



Universidad Nacional del Altiplano
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE REUNIÓN DE DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS

SEÑORA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

En mérito a la revisión, evaluación y dictamen del borrador de tesis, titulado:
JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024

presentado por el/la Bachiller LEIDY DIANA YGUISA CUNO y JANETH MARILDE MONTURO TITO a PILAR, el jurado revisor lo declara: **APTO (X)**

Por tanto, el/la bachiller se encuentra expedito para la EXPOSICIÓN Y DEFENSA PRESENCIAL de la tesis. Determinando que dicho acto se lleve a cabo el día 24 de octubre de 2025 a horas 11.00. Por lo que solicitamos a Usted, se efectúe los trámites y la publicación correspondiente, para la realización de acuerdo a lo reglamentado.

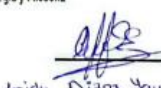

En Puno, a los 14 días del mes de octubre del 2025


Presidente de Jurado
Dra. Natalli Kennier Paca Vallejo
DOCENTE FCEDUC
UNA - PUNO


Primer miembro de Jurado
Dra. Katy Maribel Calderon Quino
DOCENTE UNIVERSITARIA


Segundo miembro de Jurado
Dra. Mariela Pineda Chata
DOCENTE VICERRECTORIA
Esp. Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía


Director Cesar
Firma y post-firma
Doc. Indira E. Gómez Arteta
DOCENTE
UNA - PUNO


Bachiller
Leidy Diana Yguise Cuno

Bachiller
Janeth Marilde Monturo Tito

PROVEIDO DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Considerando que la evaluación y dictamen del borrador de tesis por el jurado revisor se declaró como apto: Esta dirección autoriza el trámite, la publicación de la exposición y defensa presencial de la tesis; de acuerdo a la fecha y hora determinada por los jurados, utilizando las instalaciones de la Facultad para su desarrollo. A la misma vez los documentos que se presentan para su publicación en el Repositorio Institucional son veraces y auténticos del autor (es).

Puno, 15 de octubre de 2025




Dra. Ruth Nery Cruz Huisa
DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FCEDUC - UNA
Directora de la Unidad de Investigación



Anexo 10. Declaración jurada sobre autoría, autenticidad y uso ético de herramientas de inteligencia artificial



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIDAD DE INVESTIGACION



DECLARACIÓN JURADA SOBRE AUTORÍA, AUTENTICIDAD Y USO ÉTICO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Yo, LEIDY DIANA YQUISE CUNO
identificado con Código de Matrícula 164609, declaro de
manera responsable que el presente proyecto de Tesis Titulado:

JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES
EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.
SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024

Es producto de mi trabajo intelectual y creativo, habiendo realizado este trabajo de investigación en cumplimiento del "Reglamento del registro, presentación y dictamen de los proyectos de tesis de pregrado" siguiendo los principios éticos y normas de integridad establecidos por la comunidad académica y los de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

Afirmo ser el autor del contenido aquí incluido y, en los casos en que haya utilizado material de otras fuentes, he citado adecuadamente su procedencia. Incluyendo el uso ético de herramientas de inteligencia artificial cuando correspondía. Las ideas y aportaciones clave de este trabajo son de mi autoría y no provienen de fuentes externas, ni han sido reescritas a partir de material de terceros.

Además, garantizo que los datos y recursos empleados en la elaboración del documento son legítimos y verificables, obtenidos de fuentes confiables y autorizadas.



Firma
Nombres y Apellidos: LEIDY DIANA YQUISE CUNO
DNI: 77504182



**DECLARACIÓN JURADA SOBRE AUTORÍA, AUTENTICIDAD Y USO ÉTICO
DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Yo, JANETH MATILDE MONTURO TITO.....
identificado con Código de Matrícula 164531....., declaro de
manera responsable que el presente proyecto de Tesis Titulado:

JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO
DE LA I.E.5. SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024
.....
.....
.....
.....
.....

Es producto de mi trabajo intelectual y creativo, habiendo realizado este trabajo de investigación en cumplimiento del "Reglamento del registro, presentación y dictamen de los proyectos de tesis de pregrado" siguiendo los principios éticos y normas de integridad establecidos por la comunidad académica y los de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

Afirmo ser el autor del contenido aquí incluido y, en los casos en que haya utilizado material de otras fuentes, he citado adecuadamente su procedencia. Incluyendo el uso ético de herramientas de inteligencia artificial cuando correspondía. Las ideas y aportaciones clave de este trabajo son de mi autoría y no provienen de fuentes externas, ni han sido reescritas a partir de material de terceros.

.Además, garantizo que los datos y recursos empleados en la elaboración del documento son legítimos y verificables, obtenidos de fuentes confiables y autorizadas.

Firma
Nombres y Apellidos: Janeth Matilde Monturo Tito
DNI: 74460120



Anexo 11. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo LEIDY DIANA YQUISE CUNO
identificado con DNI 77504182 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN SECUNDARIA - LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA y FILOSOFÍA.

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

"JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES
EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.
SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024"

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 21 de OCTUBRE del 2025


FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo JANETH MATILDE MONTURO TITO,
identificado con DNI 74460120 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN SECUNDARIA- LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA,
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
ORALES EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA
I.E.S. SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024 "

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 21 de OCTUBRE del 2025

FIRMA (obligatoria)



Huella



Anexo 12. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

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

Por el presente documento, Yo LEIDY DIANA YQUISE CUNO
identificado con DNI 77504182 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN SECUNDARIA- LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA y FILOSOFÍA.

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

"JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES

EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. SAN

JUAN BOSCO - PUNO, 2024"

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 21 de OCTUBRE del 20 25

FIRMA (obligatoria)



Huella



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

Por el presente documento, Yo JANETH MATILDE MONTURO TITO
identificado con DNI 74460120 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN SECUNDARIA - LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" JUEGO DE ROLES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES
EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.
SAN JUAN BOSCO - PUNO, 2024 "

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 21 de OCTUBRE del 20 25

FIRMA (obligatoria)



Huella