

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



EL JUEGO DE ROLES PARA LA MEJORA DE LOS ELEMENTOS PARALINGÜÍSTICOS

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA, ESPECIALIDAD: LENGUA LITERATURA Y COMUNICACIÓN**

TAZA ANCO, Allison Kimberly

TERRAZAS SALVATIERRA, Blanca Alexandra

ASESORA:

Mg. Romero Alfaro, Ysabel Mary

Lima, diciembre de 2022

Resumen

La educación remota ocasionó diversas dificultades en el desarrollo de la comunicación no verbal en las estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa 6053 Sagrado Corazón Chalet. Por ende, en el presente trabajo de investigación se planteó por objetivo mejorar los elementos paralingüísticos (vocalización, fluidez verbal, entonación y volumen de voz) de la expresión oral, a partir del uso de la técnica del juego de roles. El principal recurso de la técnica fue la improvisación, a través del ejercicio de diversas actividades didácticas en el aula, como juegos donde identificaron problemas, cantos, trabalenguas e improvisaciones, en el que hacen uso de la motivación, imaginación y la reflexión. La investigación respondió a la modalidad, innovación educativa, enfoque cualitativo y diseño investigación-acción de tipo práctico. Por lo tanto, las estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07, mejoran el empleo de los elementos paralingüísticos de manera autónoma, íntegra y desarrollando una experiencia académica basada en el trabajo en equipo y personal aplicando la improvisación realizada en la técnica del juego de roles.

Palabras claves: Técnica del juego de roles, elementos paralingüísticos, innovación educativa, motivación, imaginación, improvisación.

Abstrac

Remote education caused various difficulties in the development of non-verbal communication in third-year high school students of the Educational Institution 6053 Sagrado Corazón Chalet. Therefore, in the following research work, the objective was to improve the paralinguistic elements (vocalization, verbal fluency, intonation, and voice volume) of oral expression based on the use of the role-playing technique. The main resource of the technique was improvisation, through various didactic activities in the classroom, such as games where they identified problems, songs, tongue twisters, and improvisations, in which they made use of motivation, imagination, and reflection. The research responded to the modality of educational innovation, qualitative approach, and action-research design of a practical type. Therefore, the 3rd grade high school students of the IE Sagrado Corazón Chalet located in Chorrillos district - UGEL 07, improve the use of paralinguistic elements autonomously, fully and by developing an academic experience based on teamwork and personal work applying the improvisation carried out in the role-playing technique.

Keywords: Role-playing technique, paralinguistic elements, Educational Innovation, nonverbal communication, imagination, improvisation.

Expresamos nuestro mayor agradecimiento a Dios, quien nos orientó en este camino de responsabilidad a lo largo de los cinco años de carrera universitaria. A nuestra Alma Mater, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, a los docentes de nuestra especialidad y nuestra asesora de tesis, por la gran enseñanza que nos brindaron y a la Dra. Margarita Tejada Romaní, quien nos orientó en la construcción y corrección de nuestro trabajo de investigación para obtener el título profesional.

Dedicatorias

Allison Kimberly Taza Anco

Quiero agradecer a mis padres y a mi hermano, por darme el aliento, el cariño y apoyo en todo este transcurso de mi formación profesional, que no ha sido fácil. Me formaron con reglas y libertades que me han dejado con muchas enseñanzas. Este trabajo, uno de mis más grandes logros, se los dedico a ellos.

Blanca Alexandra Terrazas Salvatierra

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de cumplir mis metas. A mis padres por su gran soporte emocional y fortaleza que me brindaron en este difícil camino. Agradezco a mi gran amor que fue comprensivo en este largo tiempo. A mis hermanas, por darme toda la alegría que necesité durante estos últimos años.

ÍNDICE

Introducción	1
Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción	1
Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción	4
Aportes de la práctica educativa	5
Capítulo I: Marco Teórico	6
1.1 El juego de roles	9
1.1.1 El juego	9
1.1.2 La importancia del juego en la educación	10
1.1.3 Origen del juego de roles	11
1.1.4 El juego de roles	12
1.1.5 Beneficios de la técnica del juego de roles	13
1.1.6. Dimensiones para desarrollar el juego de roles	14
1.1.7 Indicadores de la técnica del juego de roles	19
1.1.8 Importancia del juego de roles en la educación	22
1.1.9 El juego y la oralidad	22
1.2 Elementos paralingüísticos	23
1.2.1 Expresión oral	23
1.2.2 Elementos paralingüísticos	24
1.2.3 Dimensiones de los elementos paralingüísticos	25
1.2.4 Indicadores de los elementos paralingüísticos	28
1.2.5 Importancia de los elementos paralingüísticos	30
Capítulo II: Marco Metodológico	31

2.1 Método de la investigación-acción	31
2.2 Contexto de la Investigación	32
2.3 Plan de Acción	32
2.4. Técnicas e Instrumentos para Organizar y Analizar la Información	33
Capítulo III: Análisis e interpretación de los Resultados	39
3.1 Diagnóstico	39
3.2 Desarrollo de plan de acción	41
3.3 Logros y Dificultades Encontrados	46
Lecciones aprendidas	49
REFERENCIAS	51
ANEXOS	59
ANEXO 1: Matriz de coherencia: investigación-acción	60
ANEXO 2: Plan de Acción	65
ANEXO 3: Matriz de operacionalización de variables	70
ANEXO 4: Matriz metodológica	72
ANEXO 5: Matriz de procesamiento de análisis de datos: triangulación	74
ANEXO 6: Instrumentos	83

Introducción

Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción

Durante la pandemia que se dio por la COVID-19 en el año 2020, y las clases virtuales afectaron las habilidades comunicativas de las estudiantes del tercer grado “A” de secundaria de la I.E. N° 6053 Sagrado Corazón–Chalet, Chorrillos.

Lo mencionado anteriormente, se ve reflejada en la experiencia obtenida mediante la práctica continua virtual y la prueba diagnóstica realizada a inicios del año lectivo 2022, el cual evidenció un bajo nivel de la comunicación no verbal, específicamente, los elementos paralingüísticos.

Los elementos paralingüísticos: fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz, son importantes en la comunicación verbal del ser humano, puesto que, sin ellos, no existirían mensajes idóneos, personalizados y que emitan las emociones que el emisor desea comunicar. Según Pulamarín (2019) afirma que, “el desarrollo de los elementos paralingüísticos es la consecuencia de un buen desarrollo de las habilidades y destrezas de la expresión oral” (p. 63).

Por tal motivo, es que se inició con el uso de técnicas y estrategias innovadoras que logren una mejora en la expresión oral a través del uso de la línea de investigación que se emplea en el presente trabajo.

El presente estudio de enfoque cualitativo, de diseño Investigación-acción, de tipo práctico, corresponde a la línea de investigación de innovación y didáctica. Esto debido

a la aplicación de la técnica del juego de roles en el área de comunicación, cuya finalidad es mejorar los elementos paralingüísticos de la expresión oral de las estudiantes.

Al mismo tiempo, esta investigación busca determinar cómo la técnica del juego de roles permitirá mejorar los elementos paralingüísticos en las estudiantes.

Asimismo, este proyecto es viable porque cuenta con la participación de la población estudiantil del tercer año de secundaria de la I.E. N° 6053 Sagrado Corazón – Chalet, Chorrillos. Además, la institución proporciona recursos económicos y accesibles para los estudiantes y los docentes.

En definitiva, esta investigación es pertinente, porque motiva el aprendizaje significativo, fomentando la creatividad, la confianza de expresar sus emociones y reflexión en los estudiantes, mediante la dramatización de diferentes situaciones problemáticas contextualizadas.

La investigación está organizada por tres capítulos, en el primer capítulo se presenta el marco teórico conceptual, en donde se encuentran los fundamentos teóricos de la técnica del juego de roles y los elementos paralingüísticos.

Respecto al segundo capítulo, se expone el marco metodológico que describe el tipo y diseño de la investigación, las técnicas de recolección de datos. Asimismo, en el tercer capítulo, se encuentra el análisis e interpretación de los resultados y se presentan los logros y dificultades encontrados.

Finalmente, se presentará las lecciones aprendidas, referencias bibliográficas y anexos empleados a lo largo del desarrollo del plan de acción.

Por consiguiente, este estudio de investigación plantea la siguiente pregunta correspondiente al problema de investigación:

Formulación del problema de investigación

¿Cómo la técnica del juego de roles permitirá mejorar los elementos paralingüísticos en las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Mejorar el empleo de los elementos paralingüísticos aplicando la técnica del juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07.

Objetivos específicos

- Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la motivación en el juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.
- Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la imaginación en el juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.
- Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la improvisación del juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.

- Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la reflexión de las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.

Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción

La presente investigación es importante para el aprendizaje y la formación integral de las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, porque ayuda a comprender y resolver las dificultades de los elementos paralingüísticos de la expresión oral, haciendo uso de la técnica juego de roles. De igual forma, este estudio motiva la participación constante de la docente y las estudiantes, como también la colaboración que existe de manera tenaz.

Todas estas motivaciones se deben a que en diciembre del 2021 se observó que las estudiantes presentaban un mínimo nivel de la comunicación oral, poca expresividad al comunicarse, falta del uso de una buena vocalización, fluidez e incluso un bajo nivel de volumen de voz.

Por esta razón, al implementar esta técnica, impulsará en las estudiantes un mejor desenvolvimiento al momento de dar sus opiniones, presentar argumentos sostenibles, lograr la organización de ideas previas al comunicarse, tener la confianza en la emisión de sus palabras en diversas situaciones, de manera clara y fluida. Igualmente, utilizar un volumen que sea adapte de acuerdo a la situación comunicativa.

Asimismo, beneficiará a la docente en su práctica pedagógica a través de la reflexión sobre el problema planteado. También, la implicancia que realiza

constantemente en la investigación, el registro y análisis objetivo para lograr construir un plan de acción con estrategias y actividades que impulsen la mejora en los elementos paralingüísticos de las estudiantes.

Por añadidura, la presente investigación se centrará en mejorar los elementos paralingüísticos, debido a que, es una capacidad muy importante en la competencia: se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación.

Aportes de la práctica educativa

Se considera que la presente investigación es relevante, dado que la técnica del juego de roles, ayudará a fortalecer la competencia: se comunica oralmente, en su lengua materna, en las alumnas. Adicionalmente, de ser una técnica que se utilice para mejorar los elementos paralingüísticos, es un juego educativo donde logran comunicar sus ideas, expresar sus pensamientos, sentimientos con claridad, fluidez y eficacia.

Asimismo, Chipana et al (2019) en su tesis, afirma que el juego es un aprendizaje que transforma el modo en que los estudiantes puedan realizar actividades que, además de interrelacionarse con su entorno inmediato, le brindan saberes que mejoran el nivel de su aprendizaje.

De esta forma, la aplicación de la técnica del juego de roles logrará incrementar la mejora de la comunicación no verbal en la expresión oral, esto se debe a que, los juegos y la enseñanza de los elementos verbales y no verbales de la expresión oral.

Así como lo sustenta Llamoca y Pari (2017), cuando afirma que los elementos paralingüísticos ayudarán en la comprensión y producción de textos orales, con el

objetivo de lograr una excelente comunicación, así como el transmitir del mensaje y su correcta interpretación.

Finalmente, esta investigación, aportará a la práctica pedagógica, fortaleciendo las diversas habilidades que utiliza constantemente en su aula de clase, así como el logro del propósito de su plan de acción.

Capítulo I: Marco Teórico

Dentro de los estudios nacionales tenemos a Villena (2020), en su tesis titulada “Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria”; planteada bajo un enfoque cuantitativo de tipo correlacional. Concluyó que hay una relación existente entre los juegos de roles y las habilidades sociales, porque permiten desarrollar y trabajar mucho en la personalidad de cada estudiante.

Asimismo, la semejanza encontrada en ambos estudios, es que la implementación del juego de roles en los estudiantes fortalece la expresión oral, generando que el mensaje dado sea claro, preciso y coherente. Además, difiere con la misma, puesto que, esta investigación busca determinar cómo el juego de roles ayuda en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, y no en la expresión oral.

Desde el punto de vista de Campos et al. (2019), en su tesis “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.º 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019”. Esta investigación es de tipo experimental con diseño pre-experimental, además, tuvo como objetivo 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. Como resultado, concluyó que

el juego de roles influye positivamente en la estimulación de la expresión oral de los alumnos.

Por un lado, existe semejanza con la investigación propuesta, puesto que el juego de roles como estrategia didáctica es de mucho aporte en los estudiantes porque ayuda en la estimulación de la expresión oral, y refuerza las dificultades como limitaciones para expresarse con claridad y fluidez. Por otro lado, se diferencia en que la investigación es aplicada a una población de edad menor, por el contrario, la presente investigación está dirigida a adolescentes de secundaria.

Asimismo, en los estudios internacionales, Suárez (2020), en su investigación titulada “Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología”, trazado con un enfoque cuantitativo de diseño pre-experimental de tipo mixto. Concluyó que, la técnica de juego de roles es muy recomendable para la enseñanza de la competencia de entrevistar, porque genera en el estudiante, el fortalecimiento del desarrollo de competencias genéricas como: comunicación, habilidades de cooperación, aumento de la motivación, entre otras.

Además, la semejanza hallada es que ambas investigaciones utilizan la estrategia del juego de roles para promover la interacción y colaboración entre los estudiantes, para así fortalecer un aprendizaje significativo y la expresión oral de cada uno. En ese mismo contexto, la discrepancia encontrada es que la investigación nombrada busca verificar si el juego de roles con grabación de video es una estrategia efectiva para la adquisición

de la competencia de entrevistar y explorar si este favorece el desarrollo de aprendizaje significativo en el estudiante.

Como plantea Pulamarín (2019) en su tesis de licenciatura titulada, “Técnicas de expresión oral en el desarrollo de los elementos paralingüísticos”. Propone como objetivo general determinar la influencia de las técnicas de expresión oral en el desarrollo de elementos paralingüísticos en las y los estudiantes de la UECIB “Dolores Cacuango.

Asimismo, empleó como metodología un enfoque Cualitativa de diseño bibliográfico documental, donde concluyó que, las técnicas utilizadas de expresión oral si logran influir en gran proporción en el incremento de los elementos paralingüísticos, siempre y cuando se apliquen de manera constante y correctamente organizadas. Adicionalmente, en la semejanza encontrada con la presente tesis, permiten reconocer el valor de reforzar la oralidad a través de diversos métodos didácticos que contribuyen al proceso enseñanza-aprendizaje.

No obstante, en la investigación nombrada expone diversas técnicas pedagógicas para el fortalecimiento de los elementos paralingüísticos de una comunidad, mientras que el presente proyecto se dirige exclusivamente al juego de roles como estrategia didáctica para mejorar los elementos paralingüísticos de estudiantes del nivel secundario.

De acuerdo con Cubides (2020) en su tesis denominada “El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral”, empleó una metodología de investigación-acción, con un enfoque cualitativo y un paradigma socio-crítico. Donde el objetivo general es determinar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la

competencia oral de los estudiantes del grado 303 del Colegio Prado Veraniego IED, dando como resultado que el juego de roles permite que los estudiantes tengan una mayor naturalidad en la competencia oral.

Por un lado, existe una semejanza con la investigación propuesta, debido a que el juego de roles permite un mayor desarrollo, en la fluidez verbal, puesto que los estudiantes podrán expresar sus ideas frente a los demás compañeros sin temor a inquietudes. Por otro lado, la discrepancia encontrada con la presente investigación, se debe a que la población investigada es de una edad menor, entre los 8 y 10 años, por el contrario, la presente investigación está dirigida a adolescentes de secundaria, donde sus edades fluctúan de 13 a 15 años de edad.

1.1 El juego de roles

1.1.1 El juego

El aprendizaje basado en los juegos, desempeñan un rol importante en la educación, puesto que, las enseñanzas se desarrollan de manera espontánea y creativa. Minedu (2020) afirma que, el juego es divertido y es una expresión de quién eres y quién quieres ser, siendo esta, la necesidad del inconsciente. También menciona, que a través del juego se busca la seguridad de la realidad, que es donde existen los miedos.

Con lo mencionado anteriormente, se evidencia que el juego protege inconscientemente a los alumnos de la realidad en que se encuentran, por lo cual, al realizarlo, el estudiante tiene la confianza y capacidad de adquirir diversos contenidos y desarrollar diversas destrezas.

Del mismo modo, Chipana y Huamani (2019) mencionan que el juego transforma la idea de aprender en los alumnos para que puedan involucrar otras actividades de manera conjunta. Asimismo, puedan relacionarse con su entorno social, por lo que brindará la información para los óptimos niveles de aprendizaje.

Por lo tanto, el juego coopera con el aprendizaje de los estudiantes a través de las relaciones que se crean en su entorno al ejercer las actividades asignadas.

Ubicando así, al juego como un potencial que se involucra en el crecimiento del aprendizaje de los alumnos. Marcantínco (2014) menciona que, cuando se utilizan los juegos en el aula, su objetivo principal es su desarrollo como herramienta educativa; el cual, al ejecutarlo, proporciona al docente, pensamientos reflexivos sobre su utilidad.

Del mismo modo, indica que “educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los estudiantes, además una experiencia de cooperación y compañerismo a través del compartir” (Marcantínco, 2014, p. 28).

De este modo, se considera al juego como un instrumento para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, ya que el este es una técnica educativa que las docentes deben emplear para estimular a las estudiantes en sus aprendizajes.

1.1.2 La importancia del juego en la educación

La importancia del juego en la educación, es fundamental debido a que busca el incremento intelectual y emocional en los estudiantes. Asimismo, que sea un espacio donde se fomente la imaginación y la resolución de conflictos.

Vargas (2019) indica que, los juegos son de suma importancia en el aprendizaje de ideas novedosas. La práctica de estas mismas, se ajusta socialmente al estudiante para lograr la superación de los problemas. Particularmente, esto se da en los juegos donde existe mayor demanda de imaginación.

En concreto, el autor menciona que las problemáticas que se ubican en algunos juegos, ayudan a los estudiantes a tener mayor capacidad, determinación y búsqueda de una solución ideal ante una problemática, que en mayor certeza se dará en la vida real del alumno.

Considerando así, al juego como una estrategia eficaz para incrementar el rendimiento académico de los estudiantes áreas de aprendizaje que se les brinde en el aula de clases.

1.1.3 Origen del juego de roles

Para Chozo (2021) afirma que, los juegos de rol se originaron en manos de los estadounidenses aficionados a las novelas fantásticas. Debido a que estos, ya no se conformaban con la sencillez de ser espectadores y ansiaban representar los acontecimientos de sus celebridades favoritas. Por lo tanto, cada participante se apropiaba a uno de los posibles roles durante un período de tiempo. De modo que, con el apoyo del encargado del juego, creen una historia juntos.

Del mismo modo, Chozo (2021) indica que, el juego de roles se ha empleado como método de motivación desde que se fomentaron nuevas nociones de juegos en los Estados Unidos al final de 1960. Este juego no incluye materiales y normas precisas. Únicamente, consiste en la actuación, diálogo e imaginación.

Asimismo. Serrano (2018) explica que, esta técnica, elaborada por el psiquiatra y psicólogo Jacob Levy Moreno en 1946, explica que, el *role-play* permite al estudiante interactuar e improvisar, interactuar voluntariamente con sus compañeros, lo que no lo dirige al egocentrismo, lo que le permite mostrar su cercanía con el otro.

Esto se manifiesta cuando el participante de la improvisación logra expresar sus diversas emociones con normalidad. Al principio del taller puede tratar de aparentar, pero poco a poco en la ejecución mostrará más autenticidad, puesto que la espontaneidad e improvisación de los protagonistas lo guiarán al conocimiento y comprensión de uno mismo de una manera casi invisible. Básicamente, el aprendizaje proviene de las técnicas de diversas personas.

Del mismo modo, se comprende como la existencia de la espontaneidad que radica en el aquí y ahora y estimula al estudiante a resolver apropiadamente en situaciones nuevas y a expresar respuestas recientes en situaciones familiares.

1.1.4 El juego de roles

El juego de roles es una técnica que permite a los estudiantes asumir roles de personajes durante una improvisación. La realización de esta técnica en un aula, tiene fines educativos que desarrollarán aprendizajes en diversas áreas que el estudiante necesita complementar a lo largo de su etapa escolar.

Según Herrera, et al. (2020), menciona que, el juego de rol es un recurso para la estimulación de la expresión oral. De tal manera, que el estudiante pueda asumir situaciones reales que generen un desarrollo de aprendizajes en su espacio educativo. Resumiendo, el juego de roles es un medio de incentivo para cualquier conocimiento que se desee involucrar en una clase.

Por otro lado, el juego de roles promueve la ambientación de la realidad. Campos y Quispe (2019) afirman que el juego de roles es un método que ayuda a los estudiantes a aceptar y escenificar roles contextualizados a la realidad; siendo estas referidas a la institución educativa o sociedad en que se encuentran. Concluyendo así, que el juego de roles es improvisar un caso imaginario y llevarlo a la realidad.

1.1.5 Beneficios de la técnica del juego de roles

Serrano (2018) expresa que, los beneficios de la técnica del juego de roles, es crear un ambiente grupal donde existe la confianza, empatía y la espontaneidad sobre las emociones de las estudiantes.

Cáceres (2012) manifiesta que los juegos presentan las siguientes ventajas educativas:

- Son fundamentales en el procesamiento de aprendizajes.
- Proporciona acceso al conocimiento importante porque proporcionan información relevante.
- Mejora la expresión oral.
- Ayuda a superar muchas dificultades de aprendizaje.
- Desarrolla un vocabulario excelente.

- Fomenta la empatía y la tolerancia, a través de estos juegos.
- Promueve el apoyo mutuo, y una relación de igualdad.
- Buena relación con sus compañeros.
- Están prestos a un mejor aprendizaje.
- Existe mayor motivación durante el aprendizaje.
- Se desarrolla la mejora en su autoestima.

Asimismo, existen ciertas desventajas, como:

- Solo las alumnas hábiles asumen el liderazgo.
- La colectividad cubre funciones de soporte.
- A veces produce certamen de poder, divisionismo.
- Existe cierta incomodidad durante las improvisaciones.

1.1.6. Dimensiones para desarrollar el juego de roles

En el presente estudio de investigación se ha encontrado a priori cuatro dimensiones de la técnica del juego de roles: La motivación, la imaginación, la improvisación y la reflexión.

Motivación

En primer lugar, se lleva a cabo la motivación. Cruz y Gamboa (2021) indica que, en esta etapa, la intención del docente debe ser, el establecer al aula de clase en un ambiente de tranquilidad, confianza e intervención. Además, el tener como propósito inicial que las alumnas puedan indagar sobre la problemática y para que conserven la idea que esta es cautivadora.

La importancia de la motivación en el juego de roles es crear lazos de confianza e impulsar la improvisación ante la problemática planteada y poder desarrollar diversas facultades en las alumnas y donde se fomenta principalmente la participación de las alumnas a través de diversas actividades recreativas y motivadoras. Asimismo, se desarrolla la concentración de las estudiantes para dar explicación de las reglas del juego de roles.

Cabe destacar, que la motivación es empleada para fortalecer la atención del tema que se tratará en el juego de roles en los diferentes equipos de estudiantes formados en un aula y luego se pasa a realizar la presentación de las reglas del juego de roles.

Cáceres (2012) propone diversas funciones de la motivación en el ámbito de la pedagogía, con la finalidad de identificar el interés de la estudiante. Tales funciones son: la función selectiva, la cual reúne el interés del estudiante en un área propia, apartando la intención de lo que le rodea. La función enérgica es quien obtiene el interés específico del alumno y observa que este, logra potenciar el aprendizaje y diversas tareas, duplicando su fuerza y aplicación. Finalmente, se encuentra la función direccional, donde el docente genera en el estudiante un propósito que integra todo el trabajo de él para conseguir la meta anhelada.

Imaginación

En segundo lugar, la presente investigación plantea la segunda dimensión, el cual integra a la imaginación como un segundo paso fundamental durante el juego de roles. Debido a que, amerita el uso de la imaginación para el desarrollo de la creación y la

selección de personajes. Del mismo modo, para proponer diversas soluciones pertinentes bajo el contexto que se encuentran.

Cabe resaltar que, esta dimensión, es la más compleja para las estudiantes porque deben valerse de su propia experiencia y creatividad para evidenciarla durante la búsqueda de soluciones en los casos que se plantean para improvisar.

El diccionario de la Real Academia Española, define a la imaginación como la “facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales”; y en el tercer significado expone que es la “imagen formada por la fantasía”.

De esta manera, Méndez (2021) refiere a la imaginación como la capacidad de crear representaciones provenientes de las apreciaciones instantáneas, teniendo en cuenta la integración de las imágenes provenientes de la experiencia. Expresando así que la imaginación es la virtud de las estudiantes para generar imágenes efímeras que van a involucrarse con sus habilidades ya vivenciadas anteriormente.

Campos, et al (2019), afirma que un beneficio del uso de la técnica del juego de roles es la imaginación, ya que, durante la creación de los personajes asignados, utilizan las habilidades sociales y las relaciones que surgen entre los participantes. Por estas razones, se aprende a cooperar, integrarse, ser sociables y a compartir en grupo.

Improvisación

En tercer lugar, está la improvisación, también llamada por diversos autores, la dramatización. En este paso se desarrollan los hechos y roles asignados a las estudiantes. Esta fase es dónde se evidencia la ejecución de la técnica del juego de roles

sin preparación y guion alguno. Lo mismo ocurre, al improvisar en diversas situaciones únicas y resolviendo de manera constante las problemáticas contextualizadas que se presentan durante la ejecución de su personaje.

Como menciona, Vasquez (2019) en este proceso se desarrolla la actuación de los personajes y la interpretación espontánea del papel y viven la problemática reaccionando auténticamente entre sí.

De acuerdo con Gamboa y Cruz (2021) afirman que, en esta dimensión, las estudiantes tienen la intención de responsabilizarse de su rol y recrearlo lo más parecido a la realidad posible. Lo mencionado implica el trabajo y hacer el uso de la argumentación inequívoca. Asimismo, consistente que presenten la confiabilidad de su rol.

En vista que, entre los diversos personajes, no tienen un guion estimado, anticipado y la improvisación del personaje requiere de un esmero inmensurable al realizar su interpretación en el juego de roles.

Asimismo, Vergara (2018) en su investigación expone que, en la tercera fase, la improvisación es la exposición que las estudiantes asuman el rol utilizando las ideas previas. De tal manera que, deben adaptar el juicio, convencimiento y perspectiva de su personaje a interpretar. Además, la improvisación en el juego de roles es necesario algunos recursos que pueda emplear para su personificación (carteles, sillas, u algún objeto en particular).

También, tener en cuenta que, durante la improvisación o dramatización de los personajes del juego de roles, la docente a cargo y las demás compañeras, deben

guardar silencio y evitar todo el ruido posible. Por lo que solo deben atender a lo que está aconteciendo y que es de suma importancia.

En otros términos, en el presente estudio, durante la improvisación se tiene en cuenta el rol importante del maestro, ya que, este será el mediador de un ambiente respetuoso, también observará y anotará las diversas soluciones creadas durante las constantes problemáticas, considerando la utilidad de la expresión oral, específicamente, el de los elementos paralingüísticos.

Reflexión

En cuarto lugar, la última fase del juego de roles, es la reflexión de la motivación, imaginación e improvisación y los pasos realizados durante el juego de roles. Por lo tanto, la presente investigación, también implica ubicar las fortalezas y debilidades de la ejecución de esta técnica, lo mismo ocurre con la reflexión del uso adecuado y eficiente de los elementos paralingüísticos.

Como señala Cáceres (2012), la reflexión del juego de roles, se relaciona con la nota final. Lo mismo que se observa con las reflexiones conjuntas sobre el proceso de aprendizaje que genera la corrección de las equivocaciones y cuestiona los desafíos actuales del aprendizaje. Por una parte, el docente debe de prevenir o calmar los efectos negativos, como la ansiedad relacionada con el estrés, que surgen en los diversos tipos de pruebas.

De igual importancia, se recomienda enfáticamente una “evaluación por criterios”, que enfatiza los éxitos propios del estudiante, evitando la comparación en referencia a

los estándares, lo que permite evaluar sus propios esfuerzos y tener en cuenta sus capacidades y sus restricciones.

Teniendo en cuenta, que, en este paso y diversas actividades del maestro, tienen como objetivo evitar el fracaso del aprendizaje del alumno, no por las habilidades, sino por la falta de motivación.

De acuerdo con Calvo y Molina (2019), el término del juego de roles, consiste en un ámbito de recuperación de los saberes, en el que el docente observa los comportamientos y actitudes de las estudiantes en relación con su desempeño.

Del mismo modo, el docente observa cómo se desarrolla el rol del personaje al inicio y al finalizar la improvisación, donde ayudará a gestionar y profundizar los temas emergentes para las estudiantes. Cabe resaltar que, el proceso de creación de un personaje es muy interesante, por lo que cada acción de una estudiante debe ser observada y analizada para que el docente y sus compañeros recuperan las ideas, pensamientos, actitudes y decisiones que se puede observar en sus intervenciones del juego de roles.

Ante todo, lo mencionado, la reflexión permite a las estudiantes tener un espacio de reflexión, consideración y deliberación de las acciones desarrolladas en la técnica del juego de roles. Además, al plantear las diversas reflexiones en las representaciones de roles basándose en diferentes casos, conlleva a la alumna a comunicarse oralmente. En este último, adopta decisiones en cuanto al volumen de voz, la vocalización y la fluidez verbal.

1.1.7 Indicadores de la técnica del juego de roles

Fomentar la participación de las estudiantes

El promover la participación de las estudiantes en la motivación del juego de roles, es fundamental, ya que, coadyuva a crear un ambiente cálido, de confianza y tiene en cuenta las diversas habilidades de las estudiantes, el cual son utilizadas en los juegos propuestos. Asimismo, las variadas estrategias empleadas en las clases generan un compromiso previo a las actividades que se realizan un tiempo posterior.

Exposición acerca del tema que se desarrollará en el juego de roles

En la exposición del tema, se exponen, explican y ejemplifican las temáticas que se abordarán durante la improvisación asignada. De tal manera que, las estudiantes, para poder ejecutar la técnica del juego de roles, deben tener muy claro el tema y específicamente qué impacto deben de lograr con la improvisación. Las temáticas abordadas en la investigación, son elaboradas teniendo en cuenta las unidades recomendadas por la institución educativa a través de la situación significativa actual.

Desarrolla la recreación de los personajes

La creación y recreación de los personajes es el momento donde las estudiantes emplean su imaginación y recuerdan las experiencias vividas para que crear el personaje y el rol que este debe cumplir de acuerdo a la problemática planteada. En la recreación desarrollan una participación activa sobre las posibilidades que ejercerán en la improvisación.

Demuestra creatividad en el proceso del juego de roles

Durante la improvisación y desarrollo del personaje asignado, las estudiantes encuentran diversas dificultades para poder expresarse de manera fluida y con buena vocalización, puesto que ubican problemáticas instantáneas en la presentación. A partir de ello, cada alumna busca una solución pertinente, adecuada, de acorde al contexto en que se encuentra y sobre su tema. Teniendo en cuenta que genere impacto en el público.

Las alumnas logran improvisar de manera eficaz y rápida, estimulando la creatividad, resolviendo diversas casuísticas. También, los pensamientos que utilizan, se adaptan a las circunstancias. Asimismo, buscan diversas soluciones adicionales e incluso generan escenarios no anticipados empleando un estilo personal y con mucha disposición positiva.

Ejecutar el desarrollo del juego de roles sin preparación previa

Las estudiantes improvisan sin ninguna preparación, logrando optimizar diversas habilidades que ayudan a potenciar la imaginación y confianza en diversos escenarios similares. Asimismo, esta falta de preparación genera en las alumnas el pensamiento crítico instantáneo. Que trae consigo la amplitud de su discernimiento ante las situaciones instantáneas y controversiales.

Reflexión sobre el uso pertinente de los elementos paralingüísticos

Luego de ejecutar la técnica del juego de roles, las estudiantes reflexionan sobre las diversas habilidades que ejercen continuamente en la improvisación. La escucha activa, identificación de los problemas durante la improvisación, comunicación constante

usando los elementos paralingüísticos: vocalización, fluidez verbal, entonación y volumen de voz.

1.1.8 Importancia del juego de roles en la educación

La importancia del juego de roles en la educación radica en la participación, observación del trabajo colaborativo, mejora de habilidades comunicativas e incluso a regular sus emociones.

Como plantea Jimenez (2015), el juego de roles logra desarrollar de forma integral las habilidades de los estudiantes, puesto que, en este, se fomenta la creatividad, comunicación oral, la autonomía, el temperamento, la toma de decisiones, reflexiones. También logran vínculos sociales y reconocer el entorno que los circundan, siendo así, el juego de roles, un recurso para enseñar el interés.

1.1.9 El juego y la oralidad

Díaz et al. (2019) afirma que, el juego es un camino de exploración y reconocimiento que permite al estudiante crear ocasiones óptimas para beneficiar la comunicación oral, empleando la vinculación (socialización), que, posteriormente, crea la obligación de expresar su inteligencia, convicciones y afectos.

Asimismo, el juego debe impulsar al estudiante a una comunicación eficaz, con todos los recursos paralingüísticos posibles. Como lo menciona Campos et al. (2019)

Para que la expresión sea eficaz se debe tener en cuenta algunos factores fundamentales:

“La correcta articulación de las palabras, la pronunciación, la respiración, adecuada, la disminución del ruido, el lenguaje corporal, la postura, los gestos, la expresión facial, el volumen de la voz, la duración de las frases, la fluidez de las palabras, la duración de las pausas, la velocidad, el ritmo, la intención” (p.29).

De tal manera, el juego es una auténtica estrategia para incrementar y lograr la mejora en la expresión oral, puesto, los juegos y la enseñanza de los elementos verbales y no verbales de la expresión oral, en la institución educativa, son ejes importantes en el desarrollo de los alumnos.

Tal y como menciona Salazar (2015), cuando afirma que, el centro educativo tiene un papel definitivo en el crecimiento y la optimización del lenguaje y fundamentalmente cuando esté, en el círculo más cercano del estudiante, no está completamente desarrollado o carece de fluidez para comunicarse.

1.2 Elementos paralingüísticos

1.2.1 Expresión oral

La expresión oral es la capacidad lingüística que el ser humano utiliza al momento de comunicarse con otros individuos. Asimismo, son diversos los autores que definen a esta capacidad y hacen mención de sus características. Según Mendoza (2017), la expresión oral está compuesta por el lenguaje, un elemento muy importante, debido a que sin él la comunicación solo sería a través de gestos y ademanes, los cuales no favorecen una adecuada expresión oral.

En ese mismo contexto, Bohórquez y Rincón (2018) mencionan que la expresión oral, consiste en saber entender cuáles son las intenciones de los emisores, sus pensamientos, mensajes no verbales que son transmitidos a través de los gestos.

Los autores, a partir de lo expresado, afirman que esta capacidad lingüística, se basa en entender el mensaje que expresa el emisor, para así poder comunicarse de manera sencilla con otros y poder interpretar el mensaje que desea expresar.

Por otra parte, Llamoca y Pari (2017) afirma que la expresión oral es una habilidad comunicativa que sirve para manifestar oralmente los pensamientos con fluidez, sin temor a ser sujetos por barreras, todo esto sin excederse ni hablar de manera incoherente.

Del mismo modo, hacen referencia que la expresión oral, como forma de comunicarse, y que tiene determinadas características, entre las más importantes, está la espontaneidad acompañada siempre de recursos paralingüísticos, como el volumen de voz, la entonación, la fluidez verbal y la vocalización, que favorecen siempre a una adecuada comunicación.

Ante lo mencionado, se puede comprender que la expresión oral es una habilidad comunicativa que hace efectiva la transmisión del mensaje de manera clara y precisa, que facilita en el ser humano el poder dar argumentos, opiniones y expresar puntos de vista sobre diversos temas.

1.2.2 Elementos paralingüísticos

Según Magno y Gomez (2020), afirman que la paralingüística pertenece a la comunicación humana, pues se basa en los elementos que acompañan a la transferencia de la emisión lingüística y se caracterizan por estudiar la voz, desde aspectos netamente no verbales: entonación, vocalización, volumen de voz y fluidez verbal.

En este sentido, los elementos paralingüísticos ayudan a reforzar la manera en que las personas emplean el lenguaje oral, proporcionando una comunicación mucho más clara, a través de conversaciones, narraciones, explicaciones.

De esta manera, se entiende que los elementos paralingüísticos acompañan, dan forma y estilo al mensaje que se transmite, facilitan la extracción de la información sobre el estado anímico del emisor. Lo que genera que estos elementos tengan una gran influencia en los estudiantes cuando desean transmitir o recepcionar un mensaje.

1.2.3 Dimensiones de los elementos paralingüísticos

Según diversos autores existen varias dimensiones de los elementos paralingüísticos, no obstante, en la presente investigación solo se ha priorizado cuatro: la fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz.

Fluidez verbal

Matta (2018), plantea a la fluidez verbal como una dimensión de los elementos paralingüísticos, dado que este se refiere a la forma en cómo los estudiantes van pronunciando y emitiendo las palabras. En otros términos, es una capacidad que tiene la persona para transmitir un mensaje claro y coherente hacia el receptor, quien recibe el mensaje.

En su investigación, Maldonado (2015), afirma la idea de Rothstein sobre el concepto de la fluidez verbal:

“La capacidad para producir un habla espontánea de modo continuo y claro, sin un problema excesivo para ubicar palabras. La persona con fluidez verbal adquiere una habilidad al momento de hablar y expresar las ideas en determinado tiempo, sin perder la coherencia de lo que dice o emplear palabras que están fuera del contexto” (p. 19).

Mejor dicho, la fluidez verbal es una capacidad para establecer un diálogo de manera clara y adecuada, donde se establecen diversas conexiones como, palabras, frases e ideas de manera muy natural, sin ser forzadas.

En este sentido, para la mejora de esta capacidad se recomienda diversos ejercicios, que ayudarán al estudiante a mejorar su fluidez verbal, entre los cuales resaltan los siguientes:

- Trabalenguas: juego de palabras que tiene como función suponer un desafío para la persona que intenta leerlo. Asimismo, ayuda a mejorar la memoria y el enriquecimiento del dominio del lenguaje.
- Canciones: Favorecen la mejora de la fluidez verbal, debido a que, con ello, los estudiantes se ven obligados a cantar y repetir ciertas partes de la canción.
- Repeticiones: Consiste en repetir lo que se ha mencionado, de forma clara y precisa.

Entonación

Según Vega (2016) la entonación es una dimensión de los elementos paralingüísticos, debido a que es la variación melódica que traza la voz de una persona al vocalizar frases, oraciones o palabras, a partir de la intención con que se dice.

Del mismo modo, Morocho (2017) mencionan que la entonación “Es la transición en la sucesión de alturas o frecuencias al pronunciar las sílabas que forman las palabras que componen la oración, teniendo vinculación con el contenido que se quiere comunicar” (p.76).

En este sentido, la entonación se encarga de lograr que la expresión oral sea adecuada, respetando las diversas variaciones de frecuencias y de tonos al momento que se transmite el mensaje.

Vocalización

Según Morocho (2017) señala que la vocalización se “refiere a la pronunciación de manera correcta y adecuada de todos los sonidos que pertenecen a una lengua determinada” (p. 16). Que está ligada con la pronunciación correcta de todos los sonidos que pertenecen a una lengua.

Por su parte, Iglesias (2017), menciona que es importante realizar correctamente la vocalización, porque incrementa la expresión, favorece en el lenguaje oral y mejora la emisión de sonidos, generando así una adecuada pronunciación de vocales para aprender hablar en forma apropiada, evitando el aburrimiento y los malos entendidos.

Entre las estrategias que ayudan a mejorar esta dimensión, está la práctica de vocalizar, que ayuda a dar un timbre más agradable a la voz, facilitando así la capacidad

de subir y bajar de tono fácilmente al momento de hablar. Acosta (2017) menciona ejercicios para mejorar la vocalización:

- Trata de relajar todo tu cuerpo y especialmente la garganta.
- Toma aire y pronuncia en un tono constante por varios segundos cada vocal en este orden: u, o, a, e, i.
- Empieza con tonos bajos y luego repite el ejercicio subiendo hasta los tonos más agudos que logres pronunciar.

Volumen de voz

Según Magno y Gomez (2020) el volumen de voz, también llamado intensidad de la voz, es una dimensión de los elementos paralingüísticos, que se centra en la fuerza de cómo se transmite el sonido al hablar. En este caso, el volumen de voz ayuda a los estudiantes a entender las expresiones que acompañan a las emociones al comunicarse.

Por su parte, Crawford (2019) menciona que el nivel de volumen puede cambiar el sentido del mensaje transmitido, un nivel bajo de volumen da entender que el estudiante, emisor, presenta una inseguridad y timidez, originando que el mensaje no se dé a conocer. Por otra parte, cuando se presenta un alto nivel de volumen, generalmente se lo relaciona con la agresividad, ocasionando así una molestia para los receptores.

1.2.4 Indicadores de los elementos paralingüísticos

Correcta pronunciación y nitidez de las palabras

La correcta articulación y pronunciación exacta de todas las vocales, consonantes, frases nominales, oraciones y sonidos pronunciados y al emitir un mensaje sin omisiones proporcionan tener una claridad de las ideas que se desean expresar durante la improvisación. Esta nitidez en la pronunciación de las vocales y frases nominales, genera que el mensaje no sea confuso o se pierda en el espacio asignado a improvisar durante la técnica del juego de roles.

Tener un discurso continuo en el mensaje que mensaje transmite

Es el manejo fluido de las palabras al ser expresadas con facilidad, sin interrupciones, muletillas o pausas, teniendo en cuenta que al emitir la cantidad de palabras estas sean necesarias.

Regular la intensidad de la voz, de acuerdo al rol representado

Es la adecuación precisa de la voz al momento de transmitir las distintas emociones que expresa el personaje, asimismo, se encarga de medir la fuerza de voz para que este produzca efectos en el público sin que se altere el sentido y la finalidad del mensaje.

La modulación correcta permite diferenciar y distinguir las frases, oraciones y los enunciados que se pronuncian

Al caracterizar a los personajes es necesario poder expresar correctamente las frases, enunciados y oraciones que se utilizan durante la improvisación. Una correcta modulación y un apropiado uso de matices de voz permite al emisor tener un mayor

impacto al momento de entretener al receptor durante la ejecución de la técnica del juego de roles.

1.2.5 Importancia de los elementos paralingüísticos

La utilización de los elementos paralingüísticos en la comunicación no verbal en el contexto escolar es muy relevante, debido a que se desarrolla diversas dimensiones comunicativas (fluidez verbal, volumen de voz, vocalización y entonación) en los alumnos y alumnas, que son evaluadas desde muy temprana edad con la competencia: se comunica oralmente en su lengua materna, que tiene como función mejorar la capacidad lingüística del alumno. Dado que permite compartir pensamientos y sentimientos entre los emisores y receptores, al momento de exponer, conversar, informar, entretener y organizar sus ideas.

Capítulo II: Marco Metodológico

2.1 Método de la investigación-acción

La presente investigación se encuentra desarrollada a través del enfoque cualitativo, con modalidad de innovación educativa con intervención pedagógica. Cuya finalidad consiste en resolver problemas educativos aplicando un modelo de enseñanza, tecnología o recurso, como alternativa de solución, interviniendo en la realidad educativa para modificarla (Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación de la EESPPM, 2021, p. 15). En este caso, la problemática a resolver es mejorar los elementos paralingüísticos de las estudiantes del tercer año “A” de secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón – Chalet” de la UGEL 07.

Por eso, el método utilizado en el presente estudio es Investigación - Acción de tipo práctico, que según el Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación de la EESPPM (2021), “consiste en el estudio de una problemática social que necesita una solución, que afecta a un grupo de individuos en una escuela” (p. 47).

Asimismo, Cabrera (2017) explica que el presente diseño es una alternativa favorable para abordar problemas cotidianos y actuales que enfrenten los maestros en el trabajo con el fin de mejorar su práctica docente.

Ante lo mencionado, esta investigación tiene como finalidad resolver la problemática educativa y mejorar los elementos paralingüísticos en las estudiantes del tercer año “A” de la Institución Educativa “Sagrado Corazón – Chalet” de la UGEL 07, a través de la técnica del juego de roles.

2.2 Contexto de la Investigación

La presente investigación tiene como muestra a las alumnas, del tercer año “A” de secundaria, de la I.E. N° 6053 Sagrado Corazón – Chalet, Chorrillos. Se determinó dicha elección debido a las diversas dificultades que se presentaron durante la cuarentena provocada a partir del año 2020 por la COVID – 19. Donde se observó, que las alumnas tenían menos oportunidades de entablar una conversación presencial y en pocas ocasiones no utilizaban los elementos paralingüísticos, que siempre acompañan al mensaje.

Puesto que, al presenciar las clases virtuales, no se lograba comprender la fluidez en que las alumnas se comunicaban con la maestra. Pese a las reiteradas ocasiones en que se solicitaba aclarar su mensaje. Ante la modalidad en que se encontraban, la virtualidad, no les permitía una interacción fluida, una vocalización correcta, una entonación que genere emociones en sus mensajes y un volumen de voz adecuado.

Al retorno de las clases, en marzo 2022, las alumnas presentaban dificultades en la competencia del área de comunicación: se comunica en su lengua materna. Por ende, en la presente investigación, se ha propuesto la técnica del juego de roles, que coadyuva a través de las dimensiones como: la motivación, imaginación, improvisación y reflexión para la mejora de los elementos paralingüísticos.

2.3 Plan de Acción

El plan de acción se ha planteado con base en las necesidades de aprendizaje de las estudiantes en la competencia: Se comunica oralmente en la competencia en su

lengua materna. Cuya finalidad es lograr la mejora de los elementos paralingüísticos de la comunicación no verbal de la expresión oral, en las estudiantes del tercer año “A” de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet - UGEL 07.

Para ello, se ha desarrollado una serie de sesiones de aprendizaje donde el propósito principal es la mejora de la fluidez verbal, un adecuado uso del volumen de voz, entonación y una excelente vocalización al transmitir las ideas, pensamientos y opiniones para aventajar los objetivos específicos planteados. Utilizando así estrategias, actividades, ejercicios y recursos que incentiven a las estudiantes en el involucramiento para lograr el progreso de los elementos paralingüísticos de la expresión oral a través de la técnica de juego de roles.

En las sesiones de aprendizaje se han integrado de manera permanente el trabajo individual y colaborativo en las estudiantes para que puedan identificar aquellas falencias constantes y que se daban de manera involuntaria.

Para poder visualizar la matriz del plan de acción, diríjase al anexo 2.

2.4. Técnicas e Instrumentos para Organizar y Analizar la Información

Los instrumentos de evaluación son herramientas pedagógicas con las cuales se recopila información importante. La ejecución de estos instrumentos permitió obtener datos cuantitativos y cualitativos de manera eficaz y oportuna sobre los objetivos específicos que se propuso desarrollar.

Estos tres instrumentos de evaluación planteados, permitieron una labor en conjunto para evaluar el trabajo que se ejerció durante la ejecución de las sesiones. El

primer instrumento, la lista de cotejo, brindó una exactitud en el nivel que posee cada estudiante sobre los elementos paralingüísticos. Siendo específicos, evaluaron la vocalización, fluidez verbal, volumen de voz y entonación. Conteniendo cada uno, cinco criterios que brindó una determinación precisa del progreso que obtuvo a lo largo de las intervenciones.

Como segundo instrumento empleado, la entrevista, fue utilizado oportunamente después de las dos últimas improvisaciones a modo de reflexión por parte de las estudiantes.

El tercer instrumento, el diario de campo, proporcionó los detalles desde la perspectiva de la docente que ejecuta las clases para sugerir en las próximas sesiones, actividades que mejoren el involucramiento de los estudiantes.

Asimismo, los instrumentos de evaluación han sido previamente presentados a un jurado experto en el área de comunicación y especialistas en el tema de investigación. Permitiendo así una valoración objetiva en cuanto a los resultados esperados. Cabe resaltar, que existieron observaciones para mejorar los instrumentos y fueron adaptados para una mejor ejecución de dichos instrumentos.

Lista de cotejo para evaluar los elementos paralingüísticos

Para la realización del trabajo de investigación, el primer instrumento que se implementó fue una lista de cotejo, que según la Unidad de Mejoramiento Docente de la Universidad Tecnológica Metropolitana (2018) es un “Listado de enunciados que señalan, con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de

aprendizaje, o conductas positivas” (p. 6). En otras palabras, es un instrumento de evaluación para diagnosticar el nivel de aprendizaje de un grupo de estudiantes.

La aplicación de la lista de cotejo se dio en el diagnóstico, mediante la realización de una improvisación, las ocasiones que sea necesario, en el cual 31 estudiantes participaron, con la intención de medir cómo utiliza sus elementos paralingüísticos. De igual manera, la lista de cotejo estuvo constituida por cuatro ítems y cada una de ellos estuvo evaluando cinco criterios.

En la vocalización se evaluó la articulación correcta y clara de los sonidos para la comprensión de las palabras. También, la vocalización de todas las palabras con todas sus formas y sonidos. Igualmente, si al vocalizar fue uniendo los sonidos para formar sílabas, palabras, frases y oraciones. Si evitó las omisiones o sustituciones de palabras en el juego de roles y articula apropiadamente, logrando que ningún sonido se pierda o confunda al ser emitida.

En la fluidez verbal se determinó el manejo de una adecuada velocidad constante en la emisión de sus palabras, presentando habilidad verbal en sus enunciados y si se comunica sin interrupciones o muletillas. También se tuvo en cuenta si empleó la cantidad de palabras necesarias al emitir un mensaje y si realiza las pausas o silencio según la improvisación del juego de roles.

En el volumen de voz se estimó si las alumnas lograron regular el volumen de voz al transmitir emociones durante el juego de roles. También, si se expresaron con énfasis al momento de representar su personaje y adecuaron la fuerza de su voz de acuerdo a la cantidad de oyentes. Asimismo, si adecuaron el tono de voz para producir efectos en

el público durante la dramatización y si graduaron el volumen de voz con la finalidad de no alterar el sentido del mensaje a expresar.

Finalmente, en la entonación se evaluó el uso de diferentes matices de voz dependiendo del contexto en el que se encontraban. Asimismo, si modula el tono de su voz según el mensaje que desea transmitir, logrará tener en cuenta las características del personaje asignado. Además, modulando correctamente su voz logrará el entretenimiento durante el juego de roles y entonando correctamente las expresiones interrogativas y exclamativas.

Entrevista para evaluar los pasos del juego de roles

La entrevista es un medio donde se da una conversación entre dos o más personas, con el fin de que el entrevistador obtenga información del entrevistado. García et al. (2015) menciona que, la entrevista es una:

Técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona, tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando (p. 4).

En este sentido, se puede entender que la entrevista permite un acercamiento directo con los individuos que pertenecen a la problemática a investigar, además a esta técnica se le considera muy completa, dado que el investigador acumula informaciones objetivas del entrevistado.

El tercer instrumento a utilizar es la entrevista a las estudiantes. Esta se ejecutará al finalizar la aplicación, puesto que, terminando el último paso del juego de roles, la reflexión, brindarán una atención a sus propios progresos que desarrollaron las estudiantes.

Las preguntas que apoyaron en la reflexión en la entrevista fueron: ¿cómo ha mejorado tu fluidez verbal con la motivación del juego de roles? También, teniendo en cuenta las dimensiones del juego de roles, a través de la creación de los personajes, ¿qué progreso has identificado en tu volumen de voz? Luego, ¿cuándo realizas la improvisación?, ¿qué mejoría has observado en tu vocalización, ¿de qué manera? Asimismo, se tiene en cuenta la fluidez verbal, a través de la pregunta ¿de qué manera crees que has mejorado tu fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz, utilizando la socialización del juego de roles?

Finalmente, teniendo en cuenta la última dimensión, la reflexión pregunta, ¿qué elementos paralingüísticos (fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz) debes mejorar en tus improvisaciones en el juego de roles? ¿Por qué?

Diario de campo

El diario de campo es un instrumento donde se registran hechos o sucesos de una investigación para luego ser interpretados. Según Espinoza y Ríos (2017), es un instrumento de gran ayuda para la obtención de información, el cual va a ser analizado por el investigador (p. 4). Donde su objetivo principal consiste en almacenar un registro detallado de una investigación de manera organizada, permitiendo conocer la realidad de un fenómeno social.

El diario de campo en la investigación, plasma todos los acontecimientos que ocurren durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, ya sean presenciales o virtuales. Entre los acontecimientos destacados en cada sesión de aprendizaje son la participación de los estudiantes en cada momento de la sesión, también se procede a apuntar quienes son las estudiantes que no desarrollan en conjunto con el salón las actividades y por último se resalta el avance de estudiantes que van mejorando poco a poco con el acompañamiento de la docente.

Capítulo III: Análisis e interpretación de los Resultados

3.1 Diagnóstico

Durante la aplicación de las prácticas discontinuas, noviembre del 2021, en modalidad virtual, se lograron identificar diversas dificultades en la expresión oral de las estudiantes. Donde no se evidenció una comunicación no verbal apropiada y fundamental entre estudiantes y docente. Del mismo modo, al iniciar el año lectivo 2022, de manera presencial, se reconocieron los mismos obstáculos para lograr una comunicación fluida y significativa. Es allí, donde es necesaria una prueba diagnóstica que pueda ayudar a identificar el nivel dichas dificultades presentadas en las estudiantes.

Minedu, en marzo del 2022, designó a las instituciones educativas las pruebas diagnósticas dirigidas a las competencias: lee diversos tipos de textos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Cabe destacar, la ausencia de la prueba de diagnóstico dirigida a la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna.

Por este motivo, existió la necesidad de crear una prueba diagnóstica de entrada y salida que evidencien el nivel de los elementos paralingüísticos a través de la aplicación de la técnica del juego de roles y de esta manera poder resolver la pregunta del problema de la presente investigación: ¿Cómo la técnica del juego de roles permitirá mejorar los elementos paralingüísticos en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07?

Para la certeza de estos resultados, en la agrupación de información, se aprovechó la lista de cotejo dónde se establecieron diversos criterios divididos en los cuatro elementos paralingüísticos: volumen de voz, fluidez verbal, entonación y vocalización.

Los resultados que se obtuvieron en el elemento paralingüístico de la vocalización a quienes se les aplicó la prueba de entrada, se identificó que de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel "inicio", 8 (25.81%) se encuentran en el nivel de "proceso", 8 (25.81%) estudiantes están en el "logro previsto y tan solo 1 (3.23%) estudiante está en el nivel "destacado". Mientras que, en la prueba de salida, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel "inicio", 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de "proceso", 17 (53.13%) estudiantes están en el "logro previsto y 14 estudiantes que representan el 43,75 % se encuentran en el nivel "destacado".

En la fluidez verbal, en la prueba diagnóstica, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel "inicio", 8 (25.81%) se encuentran en el nivel de "proceso", 9 (29.03%) estudiantes están en el "logro previsto" y ningún (0%) estudiante se encuentra en el "logro destacado". Por el contrario, en la prueba de salida de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel "inicio", 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de "proceso", 16 (50%) estudiantes están en el "logro previsto y 15 estudiantes que representan el 46.88% se encuentran en el nivel "destacado".

En el volumen de voz, en la prueba de inicio de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel “inicio”, 5 (16.13%) se encuentran en el nivel de “proceso”, 12 (38.71%) estudiantes están en él “logro previsto” y ningún (0%) estudiante se encuentra en él “logro destacado”. Diferenciado de la prueba de salida que de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel “inicio”, 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de “proceso”, 15 (46.88%) estudiantes están en él “logro previsto y 15 estudiantes que representan el 50% se encuentran en el nivel “destacado”.

. Asimismo, en la entonación, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 16 (51.61%) se encontraron en el nivel “inicio”, 6 (19.35%) se encuentran en el nivel de “proceso”, 7 (22.58%) estudiantes están en él “logro previsto” y solo 2 (6.45%) estudiantes se encuentran en él “logro destacado”. Por otro lado, en la prueba de salida de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel “inicio”, 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de “proceso”, 13 (40.63%) estudiantes están en él “logro previsto y 18 estudiantes que representan el 56.25% se encuentran en el nivel “destacado”.

Finalmente, recopilando la información precisada en la prueba de entrada y salida, se identificó que hubo una mejora significativa y progresiva en cada elemento paralingüístico de cada estudiante del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07, durante el uso de la técnica del juego de roles, de la presente investigación.

3.2 Desarrollo de plan de acción

En el desarrollo del plan de acción se tuvo en cuenta diversas estrategias para lograr la mejora de los elementos y el desarrollo de la técnica del juego de roles en las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.

Asimismo, se llevó a ejecución de 15 sesiones de aprendizajes, las cuales se dividieron en las cuatro dimensiones del juego de roles (motivación, imaginación, improvisación y reflexión).

En la primera categoría, la motivación, permitió dar pautas iniciales a las estudiantes con el fin de la mejora de los elementos paralingüísticos. Se construyeron dos subcategorías, las cuales giraron en torno, a la participación y conocimiento de la técnica del juego de roles.

En esta categoría, a partir del desarrollo de cuatro sesiones que explicaron acerca de los elementos paralingüísticos (volumen de voz, fluidez verbal, vocalización y entonación) se obtuvo tres resultados.

El primer hallazgo representado mediante la siguiente codificación E-P1 - R 9-10 y D2 - R 27-29, resaltó que las estudiantes tuvieron un desarrollo de una buena expresión oral, que les permitió expresar sus ideas, sentimientos y emociones utilizando las habilidades comunicativas. Como menciona Pulamarín (2019), el incremento de los elementos paralingüísticos es el resultado del buen uso de la capacidad de la expresión oral.

El segundo hallazgo representado mediante la siguiente codificación E-P1 - R 5-6 y D5 - R 161-164, evidenció que la motivación logra en las estudiantes ser el estímulo de las habilidades sociales. Campos. et al (2019), plantea que, como uno de los beneficios de emplear la técnica del juego de roles, es el crecimiento progresivo de las habilidades sociales, donde aprenden de manera constante a integrarse y cooperar como equipo.

El tercer hallazgo representado mediante la siguiente codificación E-P1 - R 4, 10 Y D4 - R 91-92, se alcanzó a visualizar que la participación de las estudiantes promueve un ambiente de confianza donde expresan sus pensamientos e ideas sobre el tema que se desarrolla. Tal y como menciona Díaz et al. (2019) que el juego beneficia la socialización entre las estudiantes y en el ambiente que se encuentra, lo que genera de manera obligatoria a expresar sus convicciones.

En la segunda categoría, la imaginación, se dio la selección de las participantes en un ambiente de imparcialidad, permitiendo una agrupación sin afinidad con el fin de mejorar los elementos paralingüísticos. Asimismo, se desarrollaron dos subcategorías, la construcción de los personajes y el uso de la creatividad al momento de la recreación de los personajes, donde las estudiantes demostraron una creatividad en el proceso de la técnica del juego de roles.

Esta categoría abarcó el desarrollo de seis sesiones que tuvieron como finalidad trabajar diversas técnicas y dinámicas que ayuden en la mejora de los elementos paralingüísticos y la creación del personaje a representar en el juego de roles.

El primer hallazgo de la subcategoría, la imaginación, sobresalió un hallazgo emergente, representado con la siguiente codificación E-P2 - R 16-18 y D6 - R 166-169, el cual resaltó que las estudiantes incrementaron su razonamiento en la creación de personajes con la ayuda de las técnicas y dinámicas realizadas en clase. Tal y como lo menciona Díaz et al. (2019) que el juego beneficia la socialización entre las estudiantes y en el ambiente que se encuentra, lo que genera de manera obligatoria a expresar sus convicciones.

El segundo hallazgo representado mediante la siguiente codificación E-P2 - R 19-20 y D6 - R 177-179, menciona que la toma de iniciativa y creatividad por parte de las estudiantes ayuda en la creación de los personajes. Campos, et al. (2019) afirma que, esto se da por la constante utilización de las habilidades sociales, al momento de compartirlas al grupo.

La tercera categoría, la improvisación, abarcada en el plan de acción, permitió un mejor desenvolvimiento en la improvisación, con el fin de mejorar los elementos paralingüísticos. Estuvo desarrollada en tres sesiones de aprendizaje, en el cual se evidenció que la ejecución de la técnica del juego de roles se dio sin preparación y guion alguno por parte de las estudiantes.

Los hallazgos encontrados, a partir de lo recogido en las entrevistas y diarios de campo, sobresale que la ejecución de la improvisación de los juegos de roles en las estudiantes fortaleció el desarrollo de las habilidades sociales y el incremento del trabajo en equipo. Gamboa y Cruz (2021) afirman que, todo este trabajo implica un mayor

esfuerzo y uso inequívoco de argumentaciones, al momento de interpretar su presentación.

Asimismo, se obtuvo como segundo hallazgo la mejora de las habilidades sociales de las estudiantes en cada participación del juego de roles. Vargas (2019), considera que uno de los aspectos importantes del juego en el aula de clases es la superación que logra el alumno ante las situaciones complejas y proporcionando que desarrolle ideas y soluciones para lograr la superación de los problemas. También, indica que, en los juegos realizados en clase, es donde los estudiantes realizan mayor demanda de resolución de conflictos porque existe mayor imaginación. Dichos resultados están representados bajo los siguientes códigos, E-P3 - R 39-42 y D13 - R 340-345, y E-P3 - R 43-49 y D14 - R 404-408 y R 409-413

Como última y cuarta categoría se trabajó la reflexión, en torno al uso pertinente de los elementos paralingüísticos al momento de socializar su experiencia. Asimismo, generó un cambio en la dirección del empleo de los elementos paralingüísticos que fomenta la mejora de la expresión oral. Esta categoría se trabajó en una sesión de aprendizaje. Donde se halló el siguiente hallazgo bajo la codificación E-P4 - R 54-57 y R 58-61; y D15 - R 466-477, en el cual se evidencia que la reflexión del empleo de la técnica del juego de roles y la improvisación realizada, ha fomentado en las estudiantes, un análisis detallado de los actos, diálogo horizontal y la identificación de supuestos errores cometidos en la representación.

Asimismo, las alumnas han logrado evaluar el desempeño obtenido durante la improvisación de la técnica del juego de roles, lo que conlleva, posteriormente, a la toma

de decisiones para lograr una mejora en el empleo de los elementos paralingüísticos y durante la realización de los pasos de la técnica del juego de roles. Tal como lo menciona Cáceres, N. (2012) cuando afirma que la reflexión conjunta ayuda a observar el proceso de aprendizaje con la intención de corregir las equivocaciones que pueden ser corregidas.

3.3 Logros y Dificultades Encontrados

En la aplicación de la técnica del juego de roles para la mejora de los elementos paralingüísticos de las estudiantes del tercer año “A” de secundaria, se han encontrado logros diversos, como:

La mejora de la vocalización de las frases o palabras que emiten durante la improvisación y en la expresión oral diaria, a partir de los diversos ejercicios asignados y orientados por la docente, donde se observa el progreso en la vocalización, logrando tener una mejor comprensión al momento de expresarse.

La mejora de la fluidez verbal haciendo uso de diversos ejercicios grupales y personales, brinda una comunicación nítida y comprensible, logrando enunciar mensajes coherentes y claros en diversos escenarios.

De manera similar, las alumnas logran una mejora progresiva importante en la entonación durante la comunicación hacia los demás. Esto, debido a que en diversas ocasiones se realizan ejercicios e improvisaciones que fortalece su expresión oral con las emociones.

Las estudiantes mejoran el volumen de voz a través de la implementación de un plan detallado que busca mantener la fuerza de voz con la intención que el público se interese en el mensaje que desean expresar.

Se expresan de manera fluida y cooperativa durante los trabajos en equipo cuando se ejerce la motivación del juego de roles. Esto se desarrolla eficazmente al realizar diversas actividades, ejercicios orales y escritos de manera grupal, sin tener en cuenta la afinidad.

Incrementan la imaginación a través del uso de la técnica del juego de roles que realizan las estudiantes. Dichos juegos, involucran a toda el aula utilizando los elementos paralingüísticos durante la improvisación.

En la dimensión de la imaginación, existe un hallazgo emergente durante la investigación, el cual resalta que las estudiantes incrementan su razonamiento en la creación de personajes con la ayuda de las técnicas y dinámicas realizadas en clase.

Mejoran su improvisación a través de diversos ejercicios y dinámicas que brindan la confianza y el suficiente fortalecimiento en las actividades ante situaciones inesperadas. La mejora se observa en las últimas pruebas de juego de roles, cuando las estudiantes repentizan diversas acciones para cumplir con el objetivo.

Las estudiantes logran la reflexión de la improvisación a través de la escucha constante de las sugerencias brindadas por sus compañeras y su docente a cargo.

Las estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07, mejoran el empleo de

los elementos paralingüísticos de manera autónoma, íntegra y desarrollando una experiencia académica basada en el trabajo en equipo y personal aplicando la improvisación realizada en la técnica del juego de roles.

La principal y mayor dificultad identificada durante el desempeño oral de las estudiantes es el empleo obligatorio de las mascarillas por la COVID-19. Visto que, impide desenvolverse con mayor comodidad y naturalidad durante el empleo de los elementos paralingüísticos y el desarrollo de ejercicios singulares.

Lecciones aprendidas

La técnica del juego de roles fomenta en las estudiantes la certeza y seguridad para poder expresarse sin dificultades y así enriquecer la comunicación no verbal al emitir diversos mensajes propuestos.

En suma, la motivación permite que las estudiantes conozcan acerca del juego de roles, como sus reglas, con el fin de desarrollar en ellas un mejor desenvolvimiento, confianza y habilidades orales, a través de la realización de diversas actividades: ejercicios y juegos, logrando así la mejora de su comunicación no verbal.

A su vez, la imaginación favorece al incremento de su razonamiento verbal, creatividad e iniciativa al momento de desarrollar la creación de los personajes. Así que, al personificarlos, consideren un buen uso de cada elemento paralingüístico que ayuden a diferenciar las características personificadas a través de su expresión oral.

Del mismo modo, la improvisación coadyuva a desarrollar la fluidez verbal, volumen de voz, vocalización y entonación, puesto que motiva el desarrollo de diversas habilidades sociales y comunicativas, como: la asertividad, la escucha activa, el cultivar la inteligencia emocional y la capacidad de expresar sus emociones y sentimientos.

Análogamente, en esta fase, se destaca la capacidad del trabajo en equipo en los diferentes conflictos insólitos que se presentan durante la improvisación, potenciando la capacidad de identificar un problema y elevando las divergentes soluciones a través de la negociación.

Asimismo, la reflexión, después del aprendizaje, brinda el espacio para conseguir un mayor discernimiento sobre la expresión clara de diversas oraciones y frases utilizadas de manera oportuna.

Recapitulando la aplicación de la técnica del juego de roles para acrecentar los elementos paralingüísticos (vocalización, fluidez verbal, entonación y volumen de voz) logra desarrollar una experiencia académica basada en el trabajo en equipo y personal de las estudiantes, empleando el juego en diversas estrategias.

REFERENCIAS

- Acosta, R. (2017). Técnicas de vocalización y desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín [Tesis de Bachiller, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11120>
- Bohórquez, M. y Rincón, Y. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia] <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2345>
- Cabrera, L. (2017). *La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima*. *Revista Scielo Perú*. 26(51), 137-157. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201702.007>
- Cáceres, N. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/625>
- Calvo, C. y Molina, A. (2019). *Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II*. [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica del Perú] <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18166>

Campos, R. y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno - 2019*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano]
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>

Chipana, M. y Huamaní, P. (2019) *El juego como recurso en la enseñanza de la matemática*. [Tesis de bachiller. Instituto Pedagógico Nacional Monterrico].
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1631>

Contreras, B. (2020). *La importancia de la expresión oral en estudiantes de tercero de secundaria de la Institución Educativa PNP Alcides Vigo Hurtado* [Tesis de bachiller - Universidad San Ignacio de Loyola]
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/9894>

Chozo, M. (2021). *Programa de aplicación de la técnica de juego de Roles para mejorar la motivación en el área de educación religiosa en estudiantes de primaria de una I.E. de Lambayeque*. [Tesis de grado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3529>

Crawford, J. (2019). *Los emoticones como elementos paralingüísticos para la comunicación de los grupos culturales de la Universidad de la Costa*. [Tesis de grado, Universidad de la Costa]
<http://hdl.handle.net/11323/5402>

Cruz, M. y Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(12), 1029-1048.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219320>

Cubides, M. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*. [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional].

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/13022>

Díaz, L., Meza, S., Segura, M. y Vasquez, G. (2019) *Los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años*. [Tesis de bachiller, Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico]

<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1616>

Espinoza, R. y Ríos, S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva.

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>

García, M., Martínez, C., Martín, N. y Sánchez, L. (2015) La entrevista. [Archivo PDF]

http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf

Herrera, G., Medina, P. y Ramírez, C. (2020). *Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria*. [Tesis de grado, Universidad de Ciencias y humanidades].

<https://repositorio.uch.edu.pe/handle/20.500.12872/535>

Iglesias, X. (2017). *“La práctica de trabalenguas para la correcta vocalización en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre”* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26018>

Jimenez, Y. (2015). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Leandro Campos” del distrito de Matapalo - Zarumilla, región Tumbes, 2015.* [Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles, Chimbote]
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/2896>

Llamoca, M. y Pari, A. (2017). *Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado “A” de la Institución Educativa N° 36009 Yananaco - Huancavelica.* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Lambayeque].
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1520>

Magno, J., Gomez, F. (2020). *El hábito de lectura y la expresión oral en los estudiantes del 5° “E” de la institución educativa n.º 36009 de Huancavelica, 2019.* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Huancavelica]
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3417>

Maldonado, M. (2015). *Lectura comprensiva y su incidencia en la fluidez verbal.* [Tesis de grado, Universidad Rafael Landívar].
<http://bibliod.url.edu.gt/F/15E3T6UF8IG57YDSVAPTRCI9SD1VSMQVYJ47YHA>

DQHDF51JJH-03446?func=full-setset&set_number=095942&set_entry=000001&format=999

Marcatinco, R. (2014). *Mejora de mi práctica pedagógica mediante la aplicación de las estrategias lúdico-didácticas propuestas por Maria Montessori para desarrollar capacidades de comprensión de textos en el nivel inferencial en los estudiantes del 4to grado "C" de educación secundaria de la Institución Educativa N.º 6062 "Perú-EE.UU" del distrito de Villa el Salvador - UGEL 01.* [Tesis de segunda especialidad. Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico]

<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/873>

Martínez, R. y Dávila, G. (2017). *El juego de roles en el desarrollo de la producción oral en los estudiantes de los décimos años paralelos G y H de educación básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, periodo lectivo 2016 –2017.* [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13716>

Matta, E. (2018). *Recursos paraverbales.* [Tesis de licenciatura, Universidad Científica del Perú] <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/863>

Mendez, E. (2021). *Imaginación e improvisación teatral. Una propuesta didáctica.* Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. N.º 10 – Diciembre 2021 – ISSN: 2408-4468 – Pp.: 33-54 -54

<http://ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/>

Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo Nacional.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Morocho, S. (2017). *Ejercicios de vocalización para la pronunciación correcta de palabras en los niños y niñas de 3-5 años del centro de educación inicial “María Auxiliadora” del Cantón Cayambe, provincia Pichincha del año lectivo 2016-2017*. [Tesis de grado, Universidad Técnica del Norte].

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7850>

Perez, C. (2018) *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación*. [Archivo PDF]

https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf

Pulamarín, N. (2019). *Técnicas de expresión oral en el desarrollo de los elementos paralingüísticos*. [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19924>

Salazar, Y. (2015) *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Leandro Campos” del distrito de Matapalo - Zarumilla, Región Tumbes, 2015*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/2896>

Serrano, M. (2018). *El juego de roles como estrategia pedagógica grupal en el desarrollo de hábitos de pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Colegio Club de Leones de San José de Cúcuta*. [Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Bucarmanga]. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2454>

Suárez, X., Castro, N. y Muñoz, C.(2020). *Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología*. *Revista electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.2>

Tejada, M. (2020). *Guía metodológica de investigación*. <http://www.ipnm.edu.pe/page/centro-de-investigacion/>

Tejada, M. (2021). *Manual de investigaciones con fines de graduación y titulación* [Archivo PDF]. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1748>

Vargas, L. (2019) *El juego didáctico aplicado a la educación inicial*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes] . <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1622>

Vergara, M. (2018). *Aplicación de un programa de juego de roles para disminuir la agresividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 298 Santiago Apóstol del distrito de Bagua Grande - 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/33495>

Vega, A., Del Valle, C., Garcés, A., Lazo, A., Preciado, K. (2016). *Aplicación del taller “Tercera Llamada” basado en juegos dramáticos propuestos por Augusto Boal*

mejora los elementos extralingüísticos y paralingüísticos de la expresión oral en los estudiantes de tercero de Educación Secundaria del Colegio Anexo al IPNM del distrito de Santiago de Surco UGEL 07. [Tesis de grado, Escuela Superior Pedagógico Pública Monterrico]
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1261>

Villena, A. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea lozano, Huacho - 2019* [Tesis de grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/4634>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de coherencia: investigación-acción

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: EL JUEGO DE ROLES PARA LA MEJORA DE LOS ELEMENTOS PARALINGÜÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO

AUTORAS	ESPECIALIDAD	DISEÑO	ENFOQUE
TAZA ANCO, Allison Kimberly TERRAZAS SALVATIERRA, Blanca Alexandra	Comunicación	Investigación - Acción	Cualitativo

PROBLEMA	OBJETIVOS			ACTIVIDADES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
¿Cómo la técnica del juego de roles permitirá mejorar los elementos paralingüísticos en los estudiantes del	OBJETIVO GENERAL Mejorar el empleo de los elementos paralingüísticos aplicando la técnica del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de	CAMPOS DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	Investigación: Conocer el contexto y las características, problemática, realidad educativa de las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución	Entrevista. Diario de Campo.

tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07?	Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07.			Educativa Sagrado Corazón Chalet - UGEL 07 durante el primer periodo del año 2021.	Lista de cotejo.
	<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1. Mejorar los elementos paralingüísticos, aplicando la motivación en el juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	Motivación	La presentación del juego de roles y de los pasos que se utilizan en dicha técnica, aplicando la motivación permite dar pautas iniciales a las estudiantes con el fin de la mejora de los elementos paralingüísticos de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	<p>Diagnóstico:</p> <p>Las estudiantes de tercer año "A" de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet - UGEL 07, presentan un nivel insuficiente en el empleo los elementos paralingüísticos, por ello se buscará mejorar su expresión oral a través de la técnica del juego de roles.</p> <p>Acción:</p> <p>Se plantea aplicar la investigación en 15 sesiones de aprendizaje comprendidas desde</p>	
	2. Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la imaginación en el	Imaginación	La selección de las participantes genera un ambiente de imparcialidad, permitiendo una		

	<p>juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>		<p>agrupación sin afinidad y el desarrollo de la imaginación con el fin de la mejora de los elementos paralingüísticos de las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>el 21 de junio hasta el 22 de agosto.</p> <p>Hipótesis de acción</p> <p>Con la aplicación de la técnica del juego de roles y cumpliendo las 4 fases del mismo, se aspira a optimizar los elementos paralingüísticos en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	
<p>3. Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la improvisación del juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>3. Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la improvisación del juego de roles en las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>Improvisación</p>	<p>El desarrollo de los pasos del juego de roles por parte de las estudiantes permite un mejor desenvolvimiento en la improvisación, con el fin de mejorar los elementos paralingüísticos de las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>Aplicación de la propuesta de acción.</p> <p>Se aplicó la técnica del juego de roles en la propuesta de acción siguiendo el plan asignado en la población seleccionada como la</p>	

	<p>4. Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la reflexión de las estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>La reflexión en las estudiantes sobre el uso de los elementos paralingüísticos y la técnica del juego de roles genera un cambio en la dirección del uso de los elementos paralingüísticos que fomenta la mejora de los estos mismos en las estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.</p>	<p>programación de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Investigación:</p> <p>En los resultados obtenidos se evidenciaron la mejora efectiva de los elementos paralingüísticos de las estudiantes utilizando la técnica del juego de roles. Asimismo, se logró desarrollar la hipótesis planteada.</p> <p>Entre las lecciones aprendidas se encuentran una mejor socialización de las estudiantes que ha logrado permitir la mejora de los elementos paralingüísticos (vocalización, fluidez verbal, entonación y volumen de voz) de manera estratégica y en un ambiente ameno y de confianza.</p>	
--	--	------------------	--	--	--

				<p>También, existió un hallazgo emergente, que hace hincapié al desarrollo de la imaginación, el cual se observó el incremento del razonamiento en la creación de personajes, donde desarrollan la reflexión y el análisis sobre las situaciones diarias del rol asignado.</p> <p>Finalmente, una propuesta eficiente, amena y que genera confianza en las estudiantes es la técnica del juego de roles, que permite acrecentar diversos recursos orales, como en la presente investigación, los elementos paralingüísticos (vocalización, fluidez verbal, entonación y volumen de voz).</p>	
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2: Plan de Acción

Etapa del modelo pedagógico	Objetivos específicos de la investigación acción	Contenidos de la sesión de clase EBR	Estrategias	Recursos	Tiempo: Duración y fecha de aplicación de la intervención pedagógica
Fase 1: Motivación	Mejorar los elementos paralingüísticos, aplicando la motivación en el juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	Sesión 1: Prueba diagnóstica. <i>Instrumento: Lista de cotejo.</i>	Reflexión de los aprendizajes Trabajo colaborativo.	Copias de indicaciones, motivación y transferencia.	Sesión 1: Fecha: 21/06/2022 Duración: 45 minutos. Fecha: 22/06/2022 Duración: 45 minutos.
		Sesión 2: Bienvenida. La expresión oral y los elementos paralingüísticos. Elemento paralingüístico: Fluidez verbal; se presenta el concepto, características y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Lluvia de ideas. Aplicación de ficha de trabajo Realización de dinámicas. Resúmenes y registro de apuntes.	Ficha de trabajo Fichas de motivación y transferencia. Parlante, proyección.	Sesión 2: Fecha: 27/06/2022 Duración: 45 minutos. Fecha: 28/06/2022 Duración: 45 minutos.
		Sesión 3: Elemento paralingüístico: vocalización; se presenta	Lluvia de ideas.	Ficha de trabajo	Sesión 3: Fecha: 05/06/2022

		<p>el concepto, características y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i></p>	<p>Aplicación de ficha de trabajo</p> <p>Parfraseo de lo comprendido</p> <p>Realización de dinámicas.</p> <p>Resúmenes y registro de apuntes.</p>	<p>Fichas de motivación y transferencia.</p> <p>Parlante, proyección.</p>	<p>Duración: 90 minutos.</p>
		<p>Sesión 4: Elemento paralingüístico: entonación; se presenta el concepto, características y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i></p>	<p>Lluvia de ideas.</p> <p>Aplicación de ficha de trabajo</p> <p>Realización de dinámicas.</p> <p>Parfraseo de lo comprendido</p> <p>Resúmenes y registro de apuntes.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Fichas de motivación y transferencia.</p> <p>Parlante, proyección.</p>	<p>Sesión 4: Fecha: 06/07/2022 Duración: 90 minutos</p>
		<p>Sesión 5: Elemento paralingüístico: volumen de voz; se presenta el concepto, características y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i></p>	<p>Lluvia de ideas.</p> <p>Aplicación de ficha de trabajo</p> <p>Parfraseo de lo comprendido</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Fichas de motivación y transferencia.</p> <p>Parlante, proyección.</p>	<p>Sesión 5: Fecha: 11 08/07/2022 Duración: 45 minutos.</p>

			Resúmenes y registro de apuntes.		
			Realización de dinámicas.		
FASE 2: Imaginación	Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la imaginación en el juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	Sesión 6: Técnicas y dinámicas para practicar la mejora de los elementos paralingüísticos. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.	Ficha informativa Fichas de motivación y transferencia. Parlante, proyección.	Sesión 6: Fecha: 12/07/2022 Duración: 90 minutos.
		Sesión 7: <i>Improvisación sobre el cuidado del medio ambiente y la salud.</i> <i>Instrumento: Lista de cotejo.</i>	Reflexión de los aprendizajes	Fichas de indicaciones, motivación y transferencia. Grabación.	Sesión 7: Fecha: 13/07/2022 Duración: 90 minutos.
		Sesión 8: El juego y la improvisación como instrumento para la mejora de los elementos paralingüísticos. Organizan la información en un organizador visual. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Lluvia de ideas. Aplicación de ficha de trabajo Observan videos sobre la importancia del juego en la educación.	Ficha de motivación y transferencia.	Sesión 8: Fecha: 18/07/2022 Duración: 45 minutos.

			<p>Observan dos videos sobre el juego de roles y su concepto</p> <p>Resúmenes y registro de apuntes.</p>		
		<p>Sesión 9: Presentación y desarrollo de las estrategias para impulsar la imaginación de las estudiantes. <i>Instrumento: Diario de campo.</i></p>	<p>Observan videos de personajes con creatividad. (Dibujos animados)</p> <p>Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.</p>	<p>Fichas de motivación y transferencia.</p>	<p>Sesión 9: Fecha: 19/07/2022 Duración: 90 minutos.</p>
		<p>Sesión 10: Presentación del trabajo en conjunto que realizan los elementos paralingüísticos con el juego de roles. Presentación de beneficios y dinámicas. <i>Instrumento: Diario de campo</i></p>	<p>Observan videos de improvisación.</p> <p>Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.</p>		<p>Sesión 10: Fecha: 09/07/2022 Duración: 90 minutos.</p>
		<p>Sesión 11: Técnicas para mejorar la improvisación y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i></p>	<p>Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.</p>	<p>Video YouTube</p> <p>Ficha de transferencia.</p>	<p>Sesión 11: Fecha: 10/08/2022 Duración: 90 minutos.</p>

FASE 3: Improvisación	Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la improvisación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	Sesión 12: Técnicas para mejorar la improvisación y ejercicios. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.	Video YouTube Ficha de transferencia.	Sesión 12: Fecha: 12/08/2022 Duración: 45 minutos.
		Sesión 13: Simulación del juego de roles haciendo uso de los pasos del juego de roles y los elementos paralingüísticos. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Observan videos de improvisaciones. Lluvia de ideas. Realización de dinámicas.	Video YouTube Ficha de transferencia.	Sesión 13: Fecha: 16/08/2022 Duración: 90 minutos.
		Sesión 14: Ejecución de los juegos de roles utilizando adecuadamente los elementos paralingüísticos. <i>Instrumento: Diario de campo.</i>	Reflexión de los aprendizajes	Video YouTube Ficha de transferencia. Grabación.	Sesión 14: Fecha: 17/08/2022 Duración: 90 minutos.
FASE 4: Reflexión	Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la reflexión a través de la socialización en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	Sesión 15: Reflexión sobre la improvisación realizada. <i>Instrumento: Diario de campo y entrevista.</i>	Reflexión de los aprendizajes	Ficha de indicaciones, motivación y transferencia	Sesión 15: Fecha: 22/08/2022 Duración: 45 minutos.

ANEXO 3: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	CATEGORÍAS/ DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juego de roles	Etapa 1: Motivación	Fomentar la participación de las estudiantes. Exposición acerca del juego de roles.
	Etapa 2: Imaginación	Desarrolla la recreación de los personajes. Demuestra creatividad en el proceso del juego de roles.
	Etapa 3: Improvisación	Ejecutar el desarrollo del juego de roles sin preparación previa.
	Etapa 4: Reflexión	Reflexión sobre el uso pertinente de los elementos paralingüísticos.
VARIABLE DEPENDIENTE Elementos paralingüísticos	Volumen de voz	Regular la intensidad de la voz, de acuerdo al rol representado.
	Vocalización	Correcta pronunciación y nitidez de las palabras.

	Fluidez verbal	Tener un discurso continuo en el mensaje que transmite.
	Entonación	La modulación correcta permite diferenciar y distinguir las frases, oraciones y los enunciados que se pronuncian.

ANEXO 4: Matriz metodológica

TÍTULO DE LA TESIS: EL JUEGO DE ROLES PARA LA MEJORA DE LOS ELEMENTOS PARALINGÜÍSTICOS

ENFOQUE: CUALITATIVO

TIPO: INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

¿Cómo la técnica del juego de roles permitirá mejorar los elementos paralingüísticos en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07?

OBJETIVOS DE ESTUDIO	DIMENSIONES DEL ESTUDIO	Categorías	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Mejorar los elementos paralingüísticos, aplicando la motivación en el juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.	Juego de roles	Motivación	Fomentar la participación del estudiante. Exposición acerca del juego de roles.	Diario de Campo Lista de Cotejo
Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la imaginación en el juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.		Imaginación	Desarrolla la recreación de los personajes. Demuestra creatividad en el	Diario de Campo Lista de Cotejo

			proceso del juego de roles.	
Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la improvisación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.		Improvisación	Ejecutar el desarrollo del juego de roles sin preparación previa.	Diario de Campo Lista de Cotejo
Mejorar los elementos paralingüísticos aplicando la reflexión a través de la socialización en los estudiantes del tercer grado de secundaria del área de comunicación de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet, UGEL 07.		Reflexión	Reflexión sobre el uso pertinente de los elementos paralingüísticos.	Diario de Campo Entrevista

1. ANEXO 5: Matriz de procesamiento de análisis de datos: triangulación

DIMENSIONES METODOLÓGICAS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS (RECURRENCIAS)	HALLAZGOS/ RESULTADOS	DISCUSIÓN DE LA TEORÍA
Juego de Roles	Motivación	<p>Fomentar la participación del estudiante.</p> <p>Exposición acerca del juego de roles.</p>	<p>E-P1 - R 9-10 y D2 - R 27-29</p> <p>Desarrollo de una buena expresión oral.</p> <p>E-P1 - R 5-6 y D5 - R 161-164</p> <p>Impulsó el desarrollo de habilidades sociales.</p> <p>E-P1 - R 4, 10 y D4 - R 91-92</p>	<p>El desarrollo de una buena expresión oral permite a las estudiantes expresar sus ideas, sentimientos y emociones utilizando las habilidades comunicativas. Como menciona Pulamarín (2019), el incremento de los elementos paralingüísticos es el resultado del buen uso de la capacidad de la expresión oral.</p> <p>La motivación logra en las estudiantes ser el estímulo de las habilidades sociales. Campos. et al (2019), plantea que, como uno de los beneficios de emplear la técnica del juego de roles, es el crecimiento progresivo de las habilidades sociales, donde aprenden de manera constante a integrarse y cooperar como equipo.</p> <p>La participación constante durante la motivación de las estudiantes promueve un ambiente de confianza donde expresan sus pensamientos e</p>

			Participación constante	ideas sobre el tema que se desarrolla. Tal y como menciona Díaz et al. (2019) que el juego beneficia la socialización entre las estudiantes y en el ambiente que se encuentra, lo que genera de manera obligatoria a expresar sus convicciones.
	Imaginación	<p>Desarrolla la recreación de los personajes.</p> <p>Demuestra creatividad en el proceso del juego de roles.</p>	<p>HALLAZGO EMERGENTE E-P2 - R 16-18 y D6 - R 166-169</p> <p>Incremento del razonamiento en la creación de personajes.</p> <p>E-P2 - R 19-20 y D6 - R 177-179</p> <p>Iniciativa y creatividad en las propuestas de la creación de personajes.</p>	<p>Como hallazgo emergente durante la fase de la imaginación está el incremento del razonamiento en la creación de los personajes. Serrano (2018) señala que, las estudiantes, en el proceso de creación de personajes, desarrollan la reflexión y el análisis sobre las situaciones diarias del rol asignado. El cual, les permite a las alumnas establecer posturas frente a las cualidades del personaje.</p> <p>La toma de iniciativa y creatividad por parte de las estudiantes ayuda en la creación de los personajes. Campos, et al. (2019) afirma que, esto se da por la constante utilización de las habilidades sociales, al momento de compartirlas al grupo.</p>

	<p>Improvisación</p>	<p>Ejecutar el desarrollo del juego de roles sin preparación previa.</p>	<p>E-P3 - R 39-42 y D13 – R 340-345</p> <p>Trabajo en equipo para la resolución de conflictos en la improvisación del juego de roles.</p> <p>E-P3 - R 43-49 y D14 – R 404-408 R 409-413</p> <p>Mejora de habilidades sociales en cada participación.</p>	<p>La ejecución de la improvisación de los juegos de roles en las estudiantes ha fortalecido el desarrollo de las habilidades sociales y el incremento del trabajo en equipo. Gamboa y Cruz (2021) afirman que, implica un mayor trabajo y uso inequívoco de argumentaciones, que el interpretarte presenta al momento de su presentación.</p> <p>Asimismo, Vargas (2019), considera que uno de los aspectos importantes del juego en el aula de clases es la superación que logra el alumno ante las situaciones complejas y proporcionando que desarrolle ideas y soluciones para lograr la superación de los problemas. También, indica que, en los juegos realizados en clase es donde los estudiantes realizan mayor demanda de resolución de conflictos porque existe mayor imaginación.</p>
	<p>Reflexión</p>	<p>Reflexión sobre el uso pertinente de los elementos paralingüísticos.</p>	<p>E-P4 - R 54-57 R 58-61 y D15 – R 466-477</p> <p>Análisis de los actos desarrollados. Diálogo horizontal</p>	<p>La reflexión del uso de la técnica del juego de roles y la improvisación realizada, ha fomentado en las estudiantes, un análisis detallado de los actos, diálogo horizontal y la identificación de supuestos</p>

			Reflexión grupal	errores cometidos en la representación. Asimismo, las alumnas han logrado evaluar el desempeño obtenido durante la improvisación de la técnica del juego de roles lo que conlleva posteriormente, a la toma de decisiones para lograr una mejora en el uso de los elementos paralingüísticos y durante la realización de los pasos de la técnica del juego de roles. Tal como lo menciona Cáceres (2012) cuando afirma que la reflexión conjunta ayuda a observar el proceso de aprendizaje con la intención de corregir las equivocaciones que pueden ser corregidas.
Elementos Paralingüísticos	Vocalización	Correcta pronunciación y nitidez de las palabras.	Prueba de entrada: En 31 estudiantes del tercer grado "A" Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de entrada, se observa que en la categoría de "vocalización", de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel "inicio", 8 (25.81%) se encuentran en el	

			<p>nivel de “proceso”, 8 (25.81%) estudiantes están en él “logro previsto y tan solo 1 (3.23%) estudiante está en el nivel “destacado”.</p> <p>Prueba de salida:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado “A” Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de salida, se observa que en la categoría de “vocalización”, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel “inicio”, 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de “proceso”, 17 (53.13%) estudiantes están en él “logro previsto y 14 estudiantes que representan el 43,75 % se encuentran en el nivel “destacado”.</p>	
	Fluidez verbal	Tener un discurso continuo en el mensaje que transmite.	<p>Prueba de entrada:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado “A” Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba</p>	

			<p>de entrada, se observa que en la categoría de “fluidez verbal”, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel “inicio”, 8 (25.81%) se encuentran en el nivel de “proceso”, 9 (29.03%) estudiantes están en él “logro previsto” y ningún (0%) estudiante se encuentra en el “logro destacado”.</p> <p>Prueba de salida:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado “A” Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de salida, se observa que en la categoría de “fluidez verbal”, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel “inicio”, 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de “proceso”, 16 (50%) estudiantes están en él “logro previsto y 15 estudiantes que representan el 46.88% se encuentran en el nivel “destacado”.</p>	
--	--	--	--	--

	Volumen de voz	Regular la intensidad de la voz, de acuerdo al rol representado.	<p>Prueba de entrada:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado "A" Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de entrada, se observa que en la categoría de "volumen de voz", de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 14 (45%) se encontraron en el nivel "inicio", 5 (16.13%) se encuentran en el nivel de "proceso", 12 (38.71%) estudiantes están en él "logro previsto" y ningún (0%) estudiante se encuentra en él "logro destacado".</p> <p>Prueba de salida:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado "A" Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de salida, se observa que en la categoría de "volumen de voz", de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel "inicio", 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de</p>	
--	----------------	--	--	--

			<p>“proceso”, 15 (46.88%) estudiantes están en él “logro previsto y 15 estudiantes que representan el 50% se encuentran en el nivel “destacado”.</p>	
	Entonación	<p>La modulación correcta permite diferenciar y distinguir las frases, oraciones y los enunciados que se pronuncian.</p>	<p>Prueba de entrada:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado “A” Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de entrada, se observa que en la categoría de “entonación”, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, 16 (51.61%) se encontraron en el nivel “inicio”, 6 (19.35%) se encuentran en el nivel de “proceso”, 7 (22.58%) estudiantes están en él “logro previsto” y solo 2 (6.45%) estudiantes se encuentran en él “logro destacado”.</p> <p>Prueba de salida:</p> <p>En 31 estudiantes del tercer grado “A” Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Chalet del distrito de Chorrillos, UGEL 07, a quienes se les aplicó la prueba de salida, se observa que en la</p>	

			<p>categoría de “entonación”, de un total de 31 (100%) estudiantes que fueron evaluadas, ningún (0%) estudiante se encuentra en el nivel “inicio”, 1 (3.13%) se encuentra en el nivel de “proceso”, 13 (40.63%) estudiantes están en él “logro previsto” y 18 estudiantes que representan el 56.25% se encuentran en el nivel “destacado”.</p>	
--	--	--	--	--

ANEXO 6: Instrumentos**INSTRUMENTO(S) DE INVESTIGACIÓN A EMITIR JUICIO.****LISTA DE COTEJO DE LA PRUEBA DIAGNÓSTICA****Docente****evaluadora:** _____**Nombre y Apellidos:** _____ **Fecha:** _____

Instrucciones: Marque con una X en la alternativa que usted crea conveniente. No marque más de dos alternativas en una misma pregunta.

N°	INDICADORES	SI	NO
VOCALIZACION			
1	Articula correcta y claramente los sonidos para la comprensión de las palabras.		
2	Vocaliza todas las palabras con todas sus formas y sonidos.		
3	Vocaliza uniendo los sonidos para formar sílabas, palabras, frases y oraciones.		
4	Evita las omisiones o sustituciones de palabras en el juego de roles.		
5	Articula apropiadamente logrando que ningún sonido se pierda o confunda al ser emitida.		
FLUIDEZ VERBAL			
6	Maneja una adecuada velocidad constante en la emisión de sus palabras.		
7	Presenta fluidez verbal en sus enunciados.		
8	Se comunica sin interrupciones o muletillas.		
9	Emplea la cantidad de palabras necesarias al emitir un mensaje.		
10	Realiza las pausas o silencio según la improvisación del juego de roles.		
VOLUMEN DE VOZ			
11	Regula el volumen de voz para transmitir emociones durante el juego de roles.		
12	Se expresa con énfasis al momento de representar su personaje.		

13	Adecúa la fuerza de su voz de acuerdo a la cantidad de oyentes.		
14	Adecúa el volumen de voz para producir efectos en el público durante la dramatización.		
15	Gradúa el volumen de voz con la finalidad de no alterar el sentido del mensaje a expresar.		
ENTONACION			
16	Usa diferentes matices de voz dependiendo del contexto en el que se encuentra.		
17	Modula el tono de su voz según el mensaje que desea transmitir.		
18	Su entonación demuestra las características del personaje asignado.		
19	Modula la entonación para lograr entretenimiento durante el juego de roles.		
20	Entona correctamente las expresiones interrogativas y exclamativas.		

ESCALA DE VALORACIÓN

I. PUNTAJE PARA EL LOGRO DE LA EXPRESIÓN ORAL

- Puntaje mínimo: 0
- Puntaje máximo: 20
- Niveles

INICIO	C	00 - 05
PROCESO	B	06 - 11
LOGRO PREVISTO	A	12 - 16
LOGRO DESTACADO	AD	17 - 20

II. PUNTAJE POR LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL

a. NIVEL DE VOCALIZACIÓN

0 - 1	Inicio
2	Proceso
3 - 4	Logro Previsto

5	Logro Destacado
----------	------------------------

b. NIVEL DE FLUIDEZ VERBAL

0 - 1	Inicio
2	Proceso
3 - 4	Logro Previsto
5	Logro Destacado

c. NIVEL VOLUMEN DE VOZ

0 - 1	Inicio
2	Proceso
3 - 4	Logro Previsto
5	Logro Destacado

d. NIVEL DE ENTONACIÓN

0 - 1	Inicio
2	Proceso
3 - 4	Logro Previsto
5	Logro Destacado

La presente escala valorativa ha sido adaptada de la siguiente referencia:

- Llamoca, M. y Pari, Aydee. (2017). *Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado "A" de la Institución Educativa N° 36009 Yananaco - Huancavelica*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1520>
- Chávez, N. (2012). *Aplicación del taller "EDUCACLOW" mejora el nivel de los elementos paralingüísticos y extralingüísticos de la expresión oral, en los alumnos de 1° de secundaria de las secciones A, B, C, D de la Institución Educativa "Tupac*

Amaru” perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo - UGEL 1. [Tesis de grado] Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, Lima.

ENTREVISTA A ESTUDIANTES

Nombre _____ y

apellidos: _____

Grado y sección: _____ Edad: _____ Fecha:

INSTRUCCIONES:

Este cuestionario tiene como finalidad reconocer datos e información sobre el progreso en la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna de las estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07.

1. ¿Cómo ha mejorado tu fluidez verbal con la motivación del juego de roles?
2. A través de la presentación de las reglas del juego de roles, ¿Qué progreso has identificado en tu volumen de voz?
3. Cuando realizas la improvisación en el juego de roles, ¿Qué mejoría has observado en tu entonación de tu voz? ¿De qué manera?
4. Cuando realizas tu presentación, ¿has logrado identificar una mejora en la vocalización de tus palabras?
5. ¿De qué manera crees que has mejorado tu fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz, utilizando la socialización del juego de roles?
6. ¿Qué elementos paralingüísticos (fluidez verbal, entonación, vocalización y volumen de voz) debes mejorar en tus improvisaciones en el juego de roles? ¿Por qué?

DIARIO DE CAMPO

Tema: El juego de roles para la mejora de los elementos paralingüísticos en el área de comunicación del tercer grado de secundaria del colegio Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07.

Objetivo: Mejorar el uso de los elementos paralingüísticos aplicando la técnica del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Chalet del distrito de Chorrillos - UGEL 07.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO ESPECIALIDAD DE COMUNICACIÓN DIARIO DE CAMPO		
N.º diario:	Fecha:	Hora:
Profesor en formación:		
Institución Educativa:		Población:
1. Propósito de la clase:		
2. Cantidad de estudiantes presentes y ausentes:		
4. Evaluación de la clase (rol docente, manejo del grupo, desempeños académicos y convivencial de los estudiantes, pertinencia de las actividades, logro de los objetivos propuestos)		
5. Evidencias tangibles de los desempeños de los estudiantes		
6. Reflexión sobre el ser docente (logros, acciones de mejora y compromiso docente)		

7. Reflexión ser investigador (lecciones aprendidas, aportes de la sesión al logro de los objetivos específicos del proyecto y a los datos para cada una de las categorías de análisis)

DIARIO DE CAMPO 2

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO ESPECIALIDAD DE COMUNICACIÓN DIARIO DE CAMPO

N.º diario: 2

Fecha: 28/06/2022

Hora: 7:45

Profesor en formación: Blanca Alexandra Terrazas Salvatierra

Institución Educativa: Sagrado Corazón - Chalet

Población: TERCERO "A"

1. Propósito de la clase:

La expresión oral y los elementos paralingüísticos. (Fluidez verbal)

2. Cantidad de estudiantes presentes y ausentes:

Presentes: 31
Ausentes: 3

4. Estrategias didácticas (inicio, desarrollo y cierre)

Motivación: Se solicitó a las estudiantes sentarse en equipos de seis. En la motivación, las alumnas estaban entusiasmadas porque iban a escuchar un "RAP sobre el cuidado del medio ambiente". En primera instancia, se logró escuchar la canción y estaba muy entretenidas, puesto que ellas tenían la letra completa brindada. Luego, se les mencionó que iban a cantar en una segunda reproducción. Al iniciar la segunda reproducción, iniciaron con el canto, sin embargo, no se les escuchó y solo accedieron a risas, porque se sentían avergonzadas al cantar.

En una segunda reproducción para empezar con el canto, lograron conectarse con la canción, de tal forma que todas las alumnas seguían la música guiándose de la letra. Luego, mencionaron que estaban nerviosas y que no habían realizado esa actividad antes.

Desarrollo: Se presentó el propósito y título de la sesión.

Antes de la lectura: Se les hace entrega, a las estudiantes, unas fichas sobre: El tema, subtemas, idea principal e ideas secundarias. Ejecutan la inferencia basándose en el título y la organización de la información. También responden a las preguntas asignadas: ¿Cuál es el tema de la canción?, De la primera estrofa, ¿cuál es la idea secundaria?, ¿Qué particularidad tiene este género, el rap?, ¿Cuál es la habilidad fuerte de un rapero?, y ¿Qué es la fluidez verbal? Cabe resaltar, que las preguntas son respondidas con un poco de dificultad.

Durante la lectura: Se comienza con la lectura, se subraya las ideas más importantes y se completa la información a través de la explicación. Por otro lado, se presenta la ficha informativa sobre la expresión oral y sus tipos: comunicación verbal y no verbal, donde se mencionan y explican a través de ejemplos, se completan los espacios en blanco con base en los saberes previos de las estudiantes y la docente, confirmando la información. Asimismo, las estudiantes estaban muy concentradas en la ficha informativa y había mucha participación respondiendo a lo que se podía completar. Luego, se presentó la ficha de fluidez verbal, donde se explicó, se analizó y respondieron a las preguntas formuladas. Se desarrollaron las dudas presentadas en las estudiantes.

Después de la lectura: Al finalizar las lecturas se plantearon preguntas donde se verifica si la información brindada fue clara y precisa. Se inicia con las preguntas identificando el tema, sub siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste el día de hoy?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Qué dificultades tuviste? Y ¿Cómo las resolviste? Donde respondieron en la primera pregunta: Hemos aprendido sobre el tema, la idea principal y secundarias (Allison, Cchauin). Profesora, aprendimos a cantar un rap y sobre la fluidez verbal (Fernanda Vela). También mencionaron sobre las dificultades que lograron tener durante la clase, que una de ellas fue que la mascarilla no les permitía realizar los ejercicios correctamente, luego que, tenían dudas sobre la comunicación no verbal y pensaron que era solo el lenguaje de señas. Para culminar, se procedió con la despedida de la clase.

5. Evidencias tangibles de los desempeños de los estudiantes (logros)

Tercero A: Entre las evidencias tangibles presentadas en el aula fue la algarabía, puesto que, estaban emocionadas, alegres, motivadas por la canción. Posteriormente, estaban concentradas en los ejercicios que se presentaron sobre la fluidez verbal. También evidenciaron sus dudas sobre la ubicación del tema, idea principal y secundaria. Entre los principales logros, fueron el trabajo en equipo, se apoyaban de manera constante para lograr lo asignado por la docente.

D2

E1: Es una alumna muy aplicada, pero poco participativa, en la clase no se notó en ningún proceso y etapas desarrolladas. Se le mencionó, al finalizar, que debe trabajar

con los ejercicios y que poco a poco irá mejorando en su expresión oral.

E2: La estudiante, al realizar los ejercicios sobre la fluidez verbal, tenía diversas dificultades. Cuando actuó los trabalenguas, presentaba un ligero entorpecimiento al ejecutarlo con tranquilidad y con rapidez. Por ende, se trabajó con la alumna en dos tiempos. Uno con paciencia para que pueda comprender lo que está escrito y luego para que pueda oralizarlo.

E3: La alumna, hace uso de una buena comunicación sin interrupciones al ejecutar el ejercicio de los trabalenguas. También se orienta y expresa con facilidad durante el sonido de la canción del rap sobre el medio ambiente. Asimismo, actúa las pausas en los tiempos asignados y pertinentes. En aspectos a mejorar, se le sugirió a analizar las palabras con calma antes de decirlas, leerlo en la mente.

E4: Es una alumna poco participativa en las clases, su progreso en la fluidez verbal fue corta, ya que no tenía práctica continua con dicho recurso de la expresión oral. La estudiante tenía muchas intenciones de no equivocarse en los trabalenguas presentados en su equipo, pero se apresuraba y eso le traía dificultades. Se le mencionó que se seguiría trabajando las actividades asignadas para que pueda tener una mejor fluidez verbal en la clase y sus participaciones.

E5: La alumna estaba muy motivada en la clase, ya que, al realizar el rap y las actividades de trabalenguas, puso mucho empeño al realizar cada ejercicio. Se expresó con facilidad al realizar el trabalenguas. Asimismo, se comunicó sin interrupciones durante cada intervención.

E6: La estudiante, tuvo dificultades al expresar los trabalenguas, ya que no tenía la calma para expresar las palabras necesarias al emitirlas. De tal manera, se le sugirió tener paciencia al expresar los enunciados de manera rápida.

E7: La alumna tiene muchas facilidades para realizar los trabalenguas, porque se expresa diariamente con mucha rapidez. De tal manera se le observó en las diferentes actividades muy motivadas, ya que, acentuó que las canciones y los juegos le daban confianza para expresarse. Asimismo, se le propuso que pueda vocalizar correctamente para que la fluidez verbal no se vea afectada durante la ejemplificación de los trabalenguas y el rap del medio ambiente.

E8: La estudiante presenta diversas dificultades al actuar el trabalenguas, porque se apresura mucho al completarlo. Posteriormente, se acercó a mi persona y me preguntó cuáles pueden ser las sugerencias para poder ejecutar una mejor ejemplificación de los trabalenguas. Se le procedió a proponer actividades y mucha práctica para que pueda “soltar su lengua” ante cualquier situación donde amerite un trabajo constante de la fluidez verbal.

E9: En el caso de la presente alumna, entre sus características principales es la participación en diversos temas, tiene buen conocimiento y es responsable. Sin embargo, durante la clase, estuvo un poco cohibida al comienzo, puesto que, era una clase que incentivaba la participación a la fluidez verbal y mencionó que ella no tenía mucha facilidad en temas de expresión oral. No obstante, con las actividades planteadas en la sesión de clase que fueron estimulantes, cómo el rap y el trabalenguas, ella trató de participar de manera constante en los ejercicios, resultando así una buena intervención. A partir de ello, se dedujo que tenía vergüenza a expresarse tranquilamente.

6. Reflexión sobre el ser docente (acciones de mejora)

- Organizar los equipos de trabajo de manera estratégica, es decir, tener un plan de organización para que pueda apoyarse en las actividades mencionadas.
- Observar a las alumnas que deben tener un refuerzo en el desarrollo de las clases.
- Trabajar con dinámicas que involucren a las estudiantes de manera constante y personales.
- Tener una evidencia personalizada por estudiante, puesto que se oiría el avance de cada una de ellas.
- Optimizar las actividades para que pueda haber más tiempo en la clase.

7. Reflexión sobre la investigación (lecciones aprendidas, aportes de la sesión al logro de los objetivos específicos del proyecto)

- Se recomienda realizar más dinámicas que puedan incentivar a las estudiantes sobre las actividades asignadas.
- Integrar más ejercicios que fomente las actividades del juego de roles.

DIARIO DE CAMPO 4

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTECERRICO ESPECIALIDAD DE COMUNICACIÓN DIARIO DE CAMPO

N.º diario: 4

Fecha: 06/07/22

Hora: 7:45

Profesor en formación: Blanca Alexandra Terrazas Salvatierra

Institución Educativa: Sagrado Corazón - Chalet

Población: TERCERO "A"

1. Propósito de la clase:

Elemento paralingüístico: Entonación.

2. Cantidad de estudiantes presentes y ausentes:

Presentes: 31

Ausentes: 2

4. Estrategias didácticas (inicio, desarrollo y cierre)

Inicio: En la motivación se escuchó una canción infantil llamado “Caracolito” donde la autora evidencia varios niveles de volumen de voz y entonación. Luego, se les solicitó que canten conforme a la entonación de la cantante y con el volumen que utiliza durante cada estrofa. Las alumnas estuvieron sonriendo por las actividades que se les asignaron, lograron cantar en equipo, emplear los sonidos y las entonaciones correspondientes. Se les realizó preguntas a las estudiantes luego de escuchar: ¿Cuáles fueron las dificultades durante el canto de la canción que se les asignó? Las estudiantes mencionaron que la principal dificultad presentada es el tapabocas, ya que no les permite vocalizar correctamente.

Desarrollo: Durante el desarrollo, las alumnas reciben la ficha sobre la entonación. Realizan la predicción del texto, leen en voz alta y subrayan las ideas más resaltantes del texto. Comprenden el uso de la entonación y posteriormente actúan ejercicios para poder mejorar dicho elemento paralingüístico. Las alumnas participaron en las diversas estrategias para ejecutar los ejercicios de entonación. Luego, se presentó un fragmento de la Égloga I, II y III, las cuales las estudiantes empezaron a recitar de manera ordenada y utilizando correctamente la entonación de un poema.

Cierre: Finalmente, las alumnas procedieron a recitar de 2 a 3 versos de manera personal y se le ponía un número como nota.

5. Evidencias tangibles de los desempeños de los estudiantes (logros de tesis)

Tercero A: Las alumnas estuvieron motivadas durante la clase, en las actividades de entonación hubo muchas risas por las tonalidades que se usaron. Se apoyaron y practicaron antes de su turno y fue un trabajo ordenado y ameno.

Alumnas:

E1: Buen desempeño en su entonación a través de las estrategias utilizadas en la motivación, donde al realizar los ejercicios expresa bien los sentimientos asignados durante la lectura de los versos a leer. El cual se evidencia en su su participación constante. Emplea un buen volumen y vocalización, por ende, desarrolla bien los elementos paralingüísticos.

E2: La alumna ejecutó las actividades que se le asignaron durante las diversas intervenciones personales. Expresó las emociones asignadas para lograr una buena entonación de acorde al contexto. Se expresó con mucha naturalidad y modulando el volumen para que se pueda oír su entonación.

E3: Fernanda es buena alumna al desarrollar los elementos paralingüísticos. Tiene buen volumen de voz; sin embargo, en la clase presente, se le escuchó muy poco el buen desempeño en la actividad.

E4: Buen desempeño en su entonación, expresa bien los sentimientos asignados y los versos a leer. Usa un buen volumen y vocalización, por ende, desarrolla bien los elementos paralingüísticos.

E5: Es una alumna que tiene buen volumen, fluidez y vocalización, sin embargo, le hace falta entonar, dar ritmo a su voz. En esta actividad la alumna tuvo un esfuerzo por la entonación, pero se esforzó en dichas estrofas y después de dos intentos, el tercero le fue mejor. Hubo un progreso.

E6: La estudiante no tiene una facilidad para expresar una entonación deseada. Es muy lineal en su conversación y no emite las emociones para lograr realizar las expresiones interrogativas y exclamativas. Se le sugiere dar más forma y melodía a su voz para que pueda tener una mejor entonación a su voz.

E7: La estudiante utiliza bien los elementos paralingüísticos, sin embargo, hay que mejorar la vocalización. En este aspecto, de la entonación, logra entonar oportunamente y ejerciendo el rol que se le asigna.

E8: tiene buen volumen de voz, por ende, la entonación es más precisa en su caso. Cuando ejecuta las preguntas o expresa emociones es muy evidente su entonación.

E9: Expone muy bien las expresiones interrogativas y exclamativas. Del mismo modo, usa diversas entonaciones para interpretar el papel asignado en el juego de roles. Pone mucho empeño al recitar los versos asignados.

E10: La estudiante emplea bien los elementos paralingüísticos, sin embargo, hay que mejorar la vocalización. En este aspecto, de la entonación, logra entonar oportunamente y ejerciendo el rol que se le asigna.

6. Reflexión sobre el ser docente (acciones de mejora)

- Organizar mejor la actividad y los ejercicios de las estudiantes para que puedan avanzar de manera simultánea en equipos y así no distraerse en la participación de alumna por individual.

7. Reflexión sobre la investigación (lecciones aprendidas, aportes de la sesión al logro de los objetivos específicos del proyecto)

- Las estudiantes han logrado diferenciar las diversas entonaciones que se utilizan en la vida diaria. Cada emoción siempre logra desarrollar una entonación diferente. También la expresión de las facciones de la cara. Es por ello que la presente clase ha motivado a las estudiantes a ejercer entonaciones diversas con base en las actividades asignadas.