



**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

TEMA:

**COMPETENCIA ORAL Y JUEGO DE ROLES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"GENERACIÓN ALFA"**

AUTOR:

CORAYMA ALEJANDRA SOTO RAMÍREZ

DIRECTOR:

MSC. DIANA BURGOS MENDIETA

MILAGRO, 2026

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Corayma Alejandra Soto Ramírez** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de este proyecto de investigación, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi grado, de **Maestría en Educación con Mención en Lingüística y Literatura**, como aporte a la **línea de investigación educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación**, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 20 de marzo del 2026.



**Corayma Alejandra
Soto Ramírez**



Corayma Alejandra Soto Ramírez

1722014246

Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, MSc. Diana Burgos Mendieta en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Corayma Alejandra Soto Ramírez**, cuyo tema es “Competencia oral y juego de roles en los estudiantes de noveno de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa”, que aporta a la Línea de Investigación **EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD MGE**, previo a la obtención del Grado **Magíster Educación con Mención en Lingüística y Literatura**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 20 de marzo del 2026



MSc. Diana Burgos Mendieta

0928640101

FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los dos días del mes de julio del dos mil veintiseis, siendo las 14:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LICENCIADA SOTO RAMIREZ CORAYMA ALEJANDRA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **COMPETENCIA ORAL Y JUEGO DE ROLES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR GENERACIÓN ALFA.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Meh GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN, Presidente(a), Mae. RODRIGUEZ BEJARANO SANDRA EDITH en calidad de Vocal; y, Master LUCAS MOREIRA OSCAR DANIEL que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	54.67
DEFENSA ORAL	23.00
PROMEDIO	77.67
EQUIVALENTE	REGULAR

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 15:30 horas.



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**LAZARO ADRIAN
GARCIA LEBROC**

MEH GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**SANDRA EDITH
RODRIGUEZ BEJARANO**

RODRIGUEZ BEJARANO SANDRA EDITH
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**OSCAR DANIEL
LUCAS MOREIRA**

MASTER LUCAS MOREIRA OSCAR DANIEL
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



**Corayma Alejandra
Soto Ramirez**



SOTO RAMIREZ CORAYMA ALEJANDRA
MAESTRANTE

DEDICATORIA

A Dios por ser el faro de luz constante que ha guiado cada paso de mi camino, por darme
fortaleza y perseverancia en los momentos
de dificultad y por recordarme que aún en medio de las mareas fuertes siempre existe
esperanza para levantarse y continuar.

A mi propia sombra por no rendirme ante los desafíos, por ser capaz de luchar y reconocer
mis sueños siempre con entusiasmo.

A mi familia por ser mi guía y mi apoyo incondicional en los consejos y sacrificios para
llegar a la meta con un sueño cumplido.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a Dios por su guía espiritual y por brindarme la fortaleza necesaria para culminar con una etapa más en mi vida dentro del ámbito académico. Reconozco también el apoyo de las personas que forman parte de mi entorno en especial a mis padres Luis Alberto Soto Torres y Laura Fanny Ramírez Rivera quienes han sido y serán siempre un pilar fundamental para la realización de mis anhelos.

Asimismo, expreso mi total agradecimiento a cada uno de los docentes que formaron parte de mi proceso de formación académica, quienes con sus amplios conocimientos orientación y dedicación contribuyeron significativamente en mi proceso de formación profesional.

De manera especial agradezco a la MgSc. Burgos Mendieta Diana, quién fue la guía valiosa durante todo el proceso de la elaboración del proyecto investigativo su paciencia acompañamiento y aportes académicos fueron de gran respaldo para la culminación de este trabajo.

Agradezco infinitamente a cada una de las experiencias y conocimientos adquiridos a lo largo de este tiempo de formación.

Resumen

En el trabajo investigativo se abordó las limitaciones de la competencia oral en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Generación Alfa", con el uso de muletillas, bajo nivel de fluidez verbal, escasa coherencia discursiva, déficit en la escucha activa y el uso constante del monocorde. Situación que se atribuye, entre otras causas, a la aplicación de métodos de enseñanza tradicionales enfocadas en dar prioridad a la lectura y escritura, lo que origina la carencia de estrategias didácticas innovadoras. Ante esta problemática, el objetivo general consistió en analizar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia oral de dichos estudiantes.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando procedimientos cualitativos y cuantitativos; se emplearon como técnicas la observación científica, el análisis documental y la observación participante, apoyadas en instrumentos como la rúbrica, la guía de observación, la propuesta pedagógica y la lista de cotejo. A partir del diagnóstico inicial se diseñó e implementó la estrategia didáctica juego de roles, en la que los estudiantes asumieron personajes y tomaron decisiones dentro de situaciones comunicativas que fortalecieron la participación activa.

Los resultados evidenciaron una mejora progresiva en la fluidez, la argumentación, la confianza al momento de expresarse oralmente y un cambio en la dimensión paralingüística en el 70% lo que originó un mejor desenvolvimiento en la expresión oral para que sea llamativa e interesante. Por tal razón, se concluye que el juego de roles constituye una estrategia didáctica prometedora para fortalecer la competencia oral, al propiciar un aprendizaje activo, significativo y contextualizado. Se recomienda incorporar esta estrategia de manera sistemática en la planificación curricular de todas las áreas del conocimiento, no exclusivamente en Lengua y Literatura.

Palabras clave: competencia oral, juego de roles, estrategia didáctica, expresión oral.

Abstract

The research addressed the limitations of oral competence in ninth-grade students in General Basic Education at the “Generación Alfa” Private Educational Unit, with the use of filler words, low verbal fluency, poor discursive coherence, deficits in active listening, and constant use of a monotone voice. This situation is attributed, among other causes, to the application of traditional teaching methods focused on prioritizing reading and writing, which leads to a lack of innovative teaching strategies. Given this problem, the general objective was to analyze the influence of role-playing as a teaching strategy in the development of these students' oral communication skills. The research was conducted using a mixed approach, integrating qualitative and quantitative procedures.

The techniques used were scientific observation, document analysis, and participant observation, supported by instruments such as rubrics, observation guides, pedagogical proposals, and checklists. Based on the initial diagnosis, a role-playing game was designed and implemented, in which students assumed characters and made decisions within communicative situations that strengthened active participation.

The results showed a progressive improvement in fluency, argumentation, confidence when expressing themselves orally, and a 70% reduction in monotone speech, which led to a greater emphasis on oral expression to make it more striking and interesting. For this reason, it is concluded that role-playing is a promising teaching strategy for strengthening oral competence by promoting active, meaningful, and contextualized learning. It is recommended that this strategy be systematically incorporated into the curriculum planning of all areas of knowledge, not exclusively in Language and Literature.

Keywords: oral competence, role-playing, teaching strategy, oral expression, active learning.

Lista de Tablas

Tabla 1: <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	6
Tabla 2: <i>Elementos del paradigma comunicativo de Habermas</i> l.....	19
Tabla 3: <i>Dimensiones de la comunicación oral</i>	22
Tabla 4: <i>Resumen del análisis de los resultados del diagnóstico</i>	48
Tabla 5: <i>Análisis comparativo de las cuatro dimensiones en el enfoque mixto</i>	50
Tabla 6: <i>Resultados consolidados en la aplicación de la estrategia juego de roles</i>	¡Error!
Marcador no definido.	
Tabla 7: <i>Resultados obtenidos en la aplicación de la estrategia juego de roles</i>	58
Tabla 8: <i>Frecuencia de la respuesta SÍ grupal por ítem</i>	59
Tabla 9: <i>Resultados consolidados a través de la triangulación de datos</i>	61
Tabla 10: <i>Estructura considerada en la implementación de la estrategia juego de roles</i>	71
Tabla 11: <i>Representación de los roles de la estrategia didáctica</i>	85
Tabla 12: <i>Descripción de cada recurso empleado en la actividad académica juego de roles</i> ...	86
Tabla 13: <i>Criterios considerados en la praxis del juego de roles</i>	88
Tabla 14: <i>Relación de los resultados obtenidos</i>	89

Índice / Sumario

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
1. Fundamentos conceptuales de las variables de estudio.	12
1.1. Evolución y desarrollo de las variables de estudios.	12
1.2. Investigaciones y estudios recientes relacionados con las variables de estudio.....	13
2. Aspectos teóricos metodológicos relacionados con las variables de estudio.	17
2.1. De la retórica en la antigüedad griega y china	17
2.2. Elementos de la competencia oral.....	18
2.3. El paradigma comunicativo de Jürgen Habermas	19
2.4. Diferencia entre la escritura y la oralidad	21
2.5. Ventajas de la comunicación oral	21
2.6. Componentes integrales de la expresión oral.....	22
3. Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral	23
3.1. El psicodrama de Jacob levy Moreno	23
3.2. El juego simbólico de Piaget y Sigmund Freud.....	24
3.3. El rol del juego y la gamificación	24
3.4. Juego de rol y educación	25
3.5. Ventajas y desventajas del juego de roles	26
3.5.1. Ventajas del juego de roles:.....	26
3.5.2. Desventajas del juego de roles:	26
3.6. Estructura de la estrategia de juego de roles	27
3.7. Fases para el desarrollo del juego de roles	28
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	31
2.1. Tipo y diseño de investigación	31
2.2. La población y la muestra	32
2.3. Los métodos y las técnicas.....	32
2.3.1. Métodos teóricos.....	32
2.3.2. Métodos empíricos.....	33

2.3.3. Métodos estadísticos	34
2.4. Técnicas e instrumentos	34
2.4.1. Procesos seguidos en la aplicación de instrumentos.....	36
2.4.2. Proceso estadístico de la información	36
CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
3.1. Análisis de los resultados del diagnóstico.	38
3.1.1. Resultados globales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.	49
3.1.2. Análisis integral de las cuatro dimensiones	50
3.1.3. Cierre interpretativo por dimensión	53
3.2. Análisis de los resultados de la aplicación de la estrategia juego de roles a los estudiantes de noveno de la Unidad Educativa “Generación Alfa”.	¡Error! Marcador no definido.
3.2.1. Resultados individuales por estudiante	58
3.2.2. Resultados globales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica en la aplicación de la estrategia juego de roles.....	60
3.3.Triangulación y discusión de los resultados.	60
3.3.1. Resultados globales obtenidos en la triangulación de resultados.....	67
3.3.2. Mejora global desde la actividad diagnóstica a la aplicación de la estrategia	68
3.3.3. Dimensiones críticas del diagnóstico y su respuesta al juego de roles	68
3.3.4. Ítems más fuertes y más débiles de la lista de cotejo	68
3.3.5. Síntesis interpretativa	69
CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE SOLUCIÓN	69
4.1. Fundamentación de la propuesta.....	69
4.1.1. Introducción	70
4.1.2. Justificación	70
4.2. Diseño de la propuesta	71
4.2.1. Objetivo general.....	71
4.2.2. Esquema de la propuesta.....	71
4.2.4. Instrumentación.....	80
4.2.5. Evaluación.....	80
CAPÍTULO V: VALIDACIÓN POR IMPLEMENTACIÓN	82
5.1. Implementación de la propuesta	82
5.2. Fundamentación de la propuesta.....	82
5.3. Metodología de validación.....	82

5.4 Objetivo de la propuesta	83
5.5 Beneficiarios de la propuesta	83
5.6 Descripción de la estrategia didáctica	83
5.7. Estructura de la estrategia didáctica.....	84
5.8. Recursos didácticos.....	86
5.9. Evaluación de la propuesta	88
5.10. Resultados de la implementación.....	89
CONCLUSIONES:	91
RECOMENDACIONES:.....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	94
Anexos.....	98

INTRODUCCIÓN

La investigación se considera relevante para alcanzar una formación holística en los estudiantes al fortalecer la macrodestreza de la expresión oral. Indispensable para el desarrollo del pensamiento crítico. La competencia comunicativa consiste en conocer y emplear adecuadamente el código lingüístico en diferentes contextos. Calsamiglia & Valls, (2007) menciona que implica saber “el momento adecuado para hablar, a quién dirigirse, qué comportamientos no verbales utilizar y cómo participar en la interacción mediante rutinas como tomar la palabra, cuestionar o brindar información a los espectadores” (p.15).

Dentro del campo investigativo, se destaca la existencia de investigaciones centradas en mejorar la lectura o escritura en los discentes. Sin embargo, se ha dejado en un segundo plano el análisis de estrategias de enseñanza en la competencia oral, las cuales son esenciales, ya que es el docente quien imparte la clase y decide las estrategias más adecuadas para fomentar la oralidad. Como señala Vilá & Lidon (2014), “saber hablar es una competencia fundamental poco enseñada, debido a una doble problemática: la ausencia de una tradición pedagógica sólida sobre su enseñanza en nuestro país y las dificultades prácticas para aplicarla en clase” (p.12).

La competencia oral del estudiante es fundamental para que el aprendizaje trascienda la mera recepción de contenidos y se convierta en un proceso de interiorización significativa. Esta participación permite que el educando no solo comprenda los temas impartidos por el docente, sino que también los haga suyos a través de la reflexión crítica, construyendo saberes permanentes reforzados por la creatividad, la fluidez verbal y la capacidad de argumentar.

La comunicación ha estado presente desde los inicios de la humanidad y surgió precisamente porque el ser humano es por naturaleza, un ser social. En este sentido, las instituciones educativas deben dar prioridad a que los estudiantes participen de manera oral, sin miedo a equivocarse, reconociendo la importancia que tiene la oralidad como base del aprendizaje, este enfoque no se limita al área de Lengua y Literatura, sino que resulta esencial en todas las áreas del conocimiento.

En coherencia con lo anterior, el currículo nacional establece la necesidad de que el estudiantado comprenda el propósito y la finalidad de su aprendizaje. Crear entornos en los que los alumnos puedan expresarse con libertad, coherencia y rigor argumentativo no solo fortalece su desempeño académico, sino que los dota de herramientas comunicativas esenciales para su vida personal y profesional. Esta necesidad se evidencia con particular claridad en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Generación Alfa", quienes presentan las siguientes limitaciones en su competencia oral:

- Uso excesivo de muletillas.
- Poca coherencia y cohesión al momento de emitir alguna idea o aporte.
- Bajo nivel de fluidez verbal.
- Escasa interacción comunicativa.
- Falta de dominio del lenguaje corporal.
- Dificultad para adecuar el registro lingüístico.
- Problemas de escucha activa.

Posibles causas:

- Poca autoestima.
- Escasas oportunidades de práctica oral en clase.
- Proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional.
- Carencia de estrategias didácticas innovadoras.
- Limitado hábito de lectura.
- Poca interacción social y cultural.
- Deficiencias en la enseñanza de técnicas de expresión oral.
- Presión o burla de los compañeros.

En el contexto internacional se encuentra el trabajo investigativo de Fallarino et al. (2019) titulado “Estudio de caso sobre el desarrollo de la competencia oral en Educación Infantil y Primaria en un centro público”. En el que, se destaca la importancia de la comunicación oral, la cual se ve fortalecida gracias al tiempo y espacio que los docentes destinan para que los estudiantes puedan expresarse de diversas maneras. Asimismo, se resalta la utilidad de la planificación curricular de la institución, que favorece de manera constante el desarrollo de la competencia oral, permitiendo a los estudiantes compartir sus pensamientos de manera individual en torno a temas relevantes.

A nivel nacional se llevó a cabo un trabajo titulado “El desarrollo de la competencia comunicativa en la era digital como factor determinante para la comunicación oral de los estudiantes” de Tapia, (2024) en el que se resalta que las competencias comunicativas en la actualidad están fuertemente influenciadas por la era digital, lo que abre la posibilidad de incorporar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje recursos novedosos que favorezcan el desarrollo de la oralidad. Entre ellos destacan aplicaciones actuales como TikTok, Instagram o Twitter, que pueden aplicarse en el ámbito educativo para que los estudiantes se sientan

identificados con las nuevas tendencias tecnológicas, más cómodos y actualizados.

El fortalecimiento de la competencia oral por medio de la estrategia juego de roles se justifica por su pertinencia social, debido a que la oralidad incentiva la participación activa del estudiante favoreciendo un aprendizaje significativo, incentivando al desenvolvimiento adecuado en diversos contextos académicos y sociales. Tal como lo expresa Castellanos (2024) la expresión oral es el reflejo cultural del hablante, pero también es la influencia del desarrollo lingüístico y la cohesión social, siendo una competencia invaluable para el desarrollo y la conservación del conocimiento y a un más en un mundo moderno caracterizado por la tecnología, es vital valorar el poder de la palabra hablada en la formación de individuos y sociedades eficientes.

Por tal motivo, el presente estudio surgió de la siguiente interrogante: ¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes de noveno de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa?

El objetivo general se establece como: Analizar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.

Y para su consecución, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente la estrategia didáctica juego de roles para desarrollar la competencia oral.
- Diagnosticar el nivel de competencia oral de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.
- Diseñar una estrategia didáctica basada en el juego de roles para su aplicación en el aula con estudiantes de Educación General Básica, con el fin de fortalecer la competencia oral.
- Aplicar la estrategia didáctica de enseñanza juego de roles orientadas a fortalecer la comunicación oral en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.

En el Capítulo I se desarrolla el marco teórico referencial de la investigación, el cual

permite una comprensión más contextualizada de la competencia oral y de las estrategias metodológicas especialmente el juego de roles, para su aplicación en estudiantes de noveno año. Este apartado resulta fundamental, ya que sustenta la implementación de la estrategia para el desarrollo de la competencia oral.

El Capítulo II, Marco Metodológico, se describe el enfoque de investigación aplicado en el estudio sobre la competencia oral y el juego de roles en los estudiantes de noveno de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, ya que integró procedimientos de carácter cualitativo y cuantitativo para la recolección y análisis de la información. Para poder diagnosticar el nivel de competencia oral de los estudiantes se ha optado por la observación científica como técnica, apoyada en una rúbrica y una guía de observación como instrumentos. Posteriormente, para el diseño de la estrategia de juego de roles, se utilizó el análisis documental de anteriores investigaciones, teniendo como instrumento la propuesta pedagógica. Y, por último, para la aplicación de la estrategia de juego de roles, se recurrió a la observación participante como técnica, utilizando la lista de cotejo como instrumento.

Tabla 1:
Matriz de operacionalización de las variables.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES						
Variable	Concepto Teórico	Dimensión	Indicador	Ítem Observable	Escala Instrumento	Escala Rúbrica
Variable independiente: Juego de Roles	Estrategia didáctica basada en la simulación de situaciones reales donde los estudiantes asumen identidades para resolver problemas comunicativos.	Fundamentos Teóricos del Juego de Roles	Sustento teórico del juego de roles	¿Las fuentes consultadas fundamentan teóricamente el juego de roles como estrategia didáctica?	—	—
			Autores que respaldan la estrategia	¿Se identifican autores referentes (Moreno, Piaget, Freud) que sustenten el juego de roles?	—	—
			Definición conceptual de la estrategia	¿Las fuentes definen claramente el juego de roles y sus características pedagógicas?	—	—

		Juego de Roles y Competencia Oral	Relación entre juego de roles y desarrollo oral	¿La bibliografía establece relación entre el juego de roles y el fortalecimiento de la competencia oral?	—	—
			Aplicación pedagógica documentada	¿Existen estudios documentados sobre su aplicación en Educación General Básica?	—	—
		Diseño Didáctico	Fundamentación teórica del juego de roles	La guía didáctica presenta bases teóricas sólidas sobre el juego de roles.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
			Coherencia entre objetivos y actividades	Los objetivos de la estrategia son coherentes con las actividades propuestas.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
			Secuencia didáctica estructurada	La guía presenta una secuencia lógica: inicio, desarrollo y cierre.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>

			Criterios de evaluación definidos	La guía incluye criterios claros de evaluación de la competencia oral.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
Variable dependiente: Competencia Oral	Capacidad del estudiante para expresar ideas de forma clara, coherente y adecuada en un contexto virtual, integrando recursos lingüísticos y no verbales.	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>

			Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
		Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno /</i>

						<i>Regular / Deficiente</i>
		Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Manejo de turnos de habla	Respeto y gestiona adecuadamente los turnos de conversación.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Reparación de malentendidos	Clarifica o corrige su mensaje cuando hay incomprensión.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>

			Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
		Socio-afectiva	Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>

Nota: Elaboración propia a partir del tema de investigación.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

En este capítulo se presenta una revisión de la literatura enfocada en destacar la evolución, praxis e importancia de la oralidad en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Para ello, se han tomado como referente estudios recientes para tener una conceptualización que permita destacar la importancia de la competencia oral en el desenvolvimiento estudiantil en aspectos académicos y sociales.

1. Fundamentos conceptuales de las variables de estudio.

1.1. Evolución y desarrollo de las variables de estudios.

Diversas investigaciones señalan que el juego de roles, aplicado de manera adecuada como estrategia de enseñanza en el aula, contribuye a desarrollar la expresión oral de forma efectiva, ya que estimula la participación activa de los estudiantes. Por tal razón, resulta beneficioso no solo para el desarrollo de la comunicación oral, sino también para fortalecer un aprendizaje crítico y analítico. En este contexto, el objetivo del presente trabajo es analizar la influencia del juego de roles en la mejora de la comunicación oral de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular *Generación Alfa*, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La variable independiente juego de roles proviene del inglés role play o conocido también por role playing Game (RPG) su creación se vinculó con el desarrollo de la imaginación, la interpretación de la narración y la simulación de situaciones. A lo expresado por Roda (2010) la estrategia el juego de rol nace como una práctica lúdica que está altamente influenciada por el ámbito de la psicología y la narrativa fantástica y con el tiempo evoluciona hasta convertirse en una estrategia compleja que integra el diálogo interpretación y resolución de problemas que dentro del contexto educativo se consolida como una herramienta pedagógica que potencia la participación activa y el desarrollo de competencias entre ellas la expresión oral.

A lo señalado por Quezada (2011), de acuerdo con Acosta, Carrillo, et al. (2018) la estrategia denominada juego de roles es útil para mejorar la experiencia educativa promueven los estudiantes un pensamiento crítico mejorando así habilidades analíticas, ofreciendo a los

estudiantes una participación constante dentro de su propio proceso de formación académica y logrando así el fortalecimiento de competencias de comunicación oral y escrita para el desarrollo de la confianza, convivencia y aprendizaje.

La sociedad contemporánea ha experimentado profundas transformaciones impulsadas por el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esta realidad exige que las estrategias didácticas sean dinámicas e integren recursos tecnológicos que faciliten su implementación, de modo que las instituciones educativas doten al estudiantado de las herramientas necesarias para adaptarse al entorno actual. En este marco, la estrategia del juego de roles se revela como un recurso particularmente ágil para transformar datos e información en conocimiento significativo y transferible.

Por el contrario la variable dependiente centrada en la competencia oral se plantea que las primeras palabras pudieron haber surgido por las repeticiones de los sonidos de la naturaleza o de los animales, que escuchaban los seres humanos primitivos, el respaldo según Salaya & Morales (2022) evoca que las lenguas actuales surgen de los ruidos de la naturaleza por lo que se puede considerarse como un argumento que respalda dicha teoría denominada como la hipótesis del sonido natural o que para muchos también se la llega a reconocer como el uso de las onomatopeyas que sirvieron para dar origen a lo que hoy en día viene siendo el lenguaje oral.

Por ende, es una manifestación natural y primitiva del ser humano como lo señala el padre de la lingüística Ferdinand de Saussure. A lo expresado por Aguirre (2023) los griegos crearon el primer sistema de escritura siendo así un gran avance cultural y literario, pero siempre continuó vigente las dinámicas propias de la tradición oral por la producción y la difusión del conocimiento, que cumple con varias características que se enfocan en la oralidad como: la repetición formular que es el uso constante de expresiones fijas para conservar el saber, también se encuentra el carácter conservador y tradicionalista propio de una memoria colectiva, la memorización dinámica que no se produce palabra por palabra sino que cada hablante lo adopta según su contexto, el predominio de lo concreto sobre el abstracto que se basa en una experiencia y lo cotidiano; por último la cercanía al mundo habitual que es el conocimiento que se expresa en acciones y situaciones concretas.

1.2. Investigaciones y estudios recientes relacionados con las variables de estudio.

En la variable independiente juegos de roles se llega a considerar los siguientes estudios recientes, que tenían como propósito mejorar la expresión oral de los estudiantes:

Entre las investigaciones que guardan pertinencia con el presente estudio se encuentra la investigación de Quingaguano (2025) bajo el título de “El juego de roles en el desarrollo de la expresión oral” en dicha investigación se resalta la importancia de aplicar una estrategia didáctica que fomente la participación activa de los estudiantes mediante instrucciones claras, orientadas a potenciar la macrodestreza de la oralidad. De esta manera, no solo se fortalece la expresión oral, sino también el desarrollo de habilidades sociales que resultan valiosas tanto en la formación académica como en cualquier actividad social. Por lo cual, el objetivo de estudio se enfocó en analizar el uso del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de octavo año de Educación general básica la metodología aplicada pertenece al enfoque cualitativo alcance descriptivo diseño fenomenológico y de modalidad documental.

Además, se destaca que para el juego de roles arroje mejores resultados en actividades, es fundamental considerar temas relevantes propuestos por los propios estudiantes, de modo que generen interés y favorezcan una mayor participación. Asimismo, los roles deben estar claramente definidos, precisos y distribuidos adecuadamente para garantizar el desarrollo satisfactorio de la actividad. No obstante, se han identificado ciertos desafíos en su implementación, como la disponibilidad de materiales, la integración del ABP (Aprendizaje basado en proyectos) y del DUA (Diseño universal para el aprendizaje), lo que evidencia la necesidad de una planificación más flexible y del uso de estrategias diversificadas que optimicen la enseñanza.

Otra investigación a nivel latinoamericano es “El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima” de Valladares (2024) en el que se indica que el juego de roles es una estrategia útil para el desarrollo del lenguaje, ya que estimula la oralidad mediante la interacción en distintos registros comunicativos, dentro de un ambiente que favorece la participación. Además, se destaca la importancia del espacio y de los materiales concretos, pues estos contribuyen a estimular la interacción y propiciar diálogos espontáneos. El objetivo que se empleó en este trabajo de investigación fue analizar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad de niños de 4 años de una institución privada de Lima la metodología se centró en el enfoque cualitativo con el propósito de comprender la implementación del juego de roles y su influencia

en la oralidad de técnicas a utilizar como la entrevista y la observación, los resultados principales fue que el juego de roles favorece el desarrollo de la oralidad en educación inicial, por ello la importancia del uso adecuado de estrategias que fomenten una oralidad a través de la práctica.

Incluso en otro estudio bajo el título de “El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral” de (Zamora et al., 2019) se menciona que el juego de roles, vinculado al desarrollo del lenguaje, constituye una actividad interesante y divertida para los niños, lo que facilita el logro de los objetivos de aprendizaje y fomenta la expresión oral, así como el entusiasmo de los protagonistas de la educación. Esta estrategia estimula la creatividad e imaginación, permitiendo a los estudiantes enfrentar diversas situaciones de la vida mediante la simulación, lo que contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas prácticas.

El objetivo se fundamenta en describir el juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación inicial, el enfoque fue cualitativo descriptivo con análisis comparativo entre discursos de informantes y observación directa, las técnicas e instrumentos empleados fueron la entrevista y guía de observación dando como resultado que la estrategia juegos de roles es una herramienta indispensable para el desarrollo del lenguaje oral, por ende no solo es una estrategia motivadora sino una estrategia estimuladora para el desarrollo lingüístico.

Además, favorece el aprendizaje social y la comprensión del entorno, ya que los niños imitan situaciones de la vida cotidiana, trasladando así el conocimiento de la teoría a la práctica de manera significativa y funcional. Mientras que, la complejidad del juego de roles se adapta a la capacidad de cada estudiante, lo que permite un desarrollo progresivo del lenguaje oral y facilita la exploración de distintos roles, enriqueciendo así la comunicación. Mientras que para la variable dependiente la competencia oral se consideran los siguientes estudios que tienen como propósito principalmente mejorar la elocuencia y fluidez en la expresión de los estudiantes:

El trabajo investigativo se titula “La competencia en la expresión oral de niños escolares en Costa Rica y el componente léxico” de Araya (2012) quien menciona el desarrollo de la competencia oral como algo necesario en un proceso planificado a corto y largo plazo, sustentado en actividades que permitan a los estudiantes fortalecerse tanto en la expresión oral como en la expresión léxica. El objetivo se centra en analizar la evolución del componente léxico en textos orales explicativos y narrativos producidos por escolares de distintos niveles

educativos, el enfoque que se utilizó es una investigación descriptiva con nuestra intencionada de 90 estudiantes 15 por nivel escolar en el que se analizó 72 textos orales 36 explicativos y 36 narrativos.

Dicho proceso debe contemplar etapas intermedias de aprendizaje e incluir elementos esenciales como lo son actividades pragmáticas, discursivas y fonológicas que favorezcan el desenvolvimiento comunicativo de los escolares, de modo que puedan expresarse de manera coherente y adecuada en diversos contextos. En donde el léxico influye en la expresión oral, porque se fundamenta en el dominio del vocabulario, por lo tanto, influye directamente en el desenvolvimiento de los estudiantes al momento de hablar. Por ello, el vocabulario resulta esencial tanto para la escritura como para la expresión oral. No obstante, entre las limitaciones señaladas destaca la persistencia de una enseñanza tradicional que no garantiza un desarrollo oral progresivo, pues las prácticas pedagógicas mantienen un enfoque estrictamente gramatical, lo que restringe la creatividad y la construcción de una expresión oral significativa.

Desde otra perspectiva está el estudio “Estrategias para el desarrollo de la competencia comunicativa oral y escrita en la educación policial: un estudio de caso” de Pérez & Novoa (2024) en dicha investigación se utiliza el Plan Bienio (periodo de dos años), cuyo objetivo fue desarrollar tanto la macrodestreza oral como la escritura dentro de un currículo basado en competencias. El estudiantado valora positivamente este enfoque, ya que lo vincula directamente con su futuro desempeño profesional. Asimismo, se destaca que la oralidad se evalúa principalmente mediante preguntas al final de la clase posiblemente vinculadas al método socrático y a través de exposiciones orales, estrategias que favorecen la reflexión metacognitiva en los estudiantes. El objetivo del proyecto investigativo fue analizar cómo el profesorado de las asignaturas habilidades comunicativas I y II utilizan estrategias metodológicas para el desarrollo de las macrodestrezas comunicativas como: hablar, escuchar, leer y escribir en el estudiantado de la escuela de formación de Carabineros de Chile, el enfoque fue mixto en la etapa cualitativa se trabajó con el enfoque interpretativo de carácter descriptivo con alcance exploratorio y en la etapa cuantitativa con el análisis estadístico descriptivo.

Las limitaciones, que muchos estudiantes presentan son las deficiencias en la competencia textual, especialmente en el uso normativo del código lingüístico, lo cual repercute directamente en su desempeño oral. Asimismo, se identifica la necesidad de innovar a nivel pedagógico mediante la incorporación de estrategias que fomenten el desarrollo de la oralidad

por medio de una participación constante en los estudiantes y, a la vez, se resalta la importancia de la actualización docente para integrar metodologías innovadoras que fortalezcan no solo la oralidad, sino también las cuatro macrodestrezas, garantizando así una formación integral en el alumnado.

2. Aspectos teóricos metodológicos relacionados con las variables de estudio.

2.1. De la retórica en la antigüedad griega y china

La oralidad ha estado presente en la humanidad desde sus inicios, pero cobra relevancia en la antigua Grecia a través de la retórica que es el arte de hablar con elocuencia y convencer al público, habilidad que sigue intacta en la actualidad y que es necesaria en la gran mayoría de profesiones. A lo mencionado por Lloyd, (2010) la retórica es la disciplina que estudia y enseña cómo convencer mediante el discurso, combinando recursos emocionales y estructuras argumentativas para influir en el juicio del auditorio, sin olvidar la fluidez y coherencia que debe de existir en la práctica oral.

Por otro lado en la cultura china se realizó un gran aporte para la oralidad por medio de las analogías, que facilitan la expresión verbal al transformar ideas abstractas en imágenes comprensibles, que logran también fortalecer la argumentación oral permitiendo defender una postura y responder de manera lógica en un diálogo y que favorecen además a la persuasión ya que el interlocutor comprende mejor cuando el razonamiento se apoya en ejemplos concretos activando así el pensamiento crítico en el intercambio verbal. En concordancia con el pensamiento Aristotélico es una disciplina sistemática el arte de hablar con elocuencia al momento de intervenir y totalmente indispensable al ser entendida como disciplina racional y filosófica orientada a la persuasión mediante el discurso, en contraste con la actualidad las analogías son utilizadas como recurso de evaluación en las pruebas de ingreso a la educación superior, ya que permiten medir la capacidad de razonamiento verbal y la comprensión de relaciones conceptuales.

En el siglo XXI, la expresión oral ya no se limita al contacto presencial, sino que se desarrolla en entornos digitales mediados por tecnologías. En donde la comunicación oral se transforma porque las interacciones humanas ocurren en espacios virtuales que modifican la forma de hablar, argumentar y relacionarse con los demás. Y por tanto, la retórica influye a que

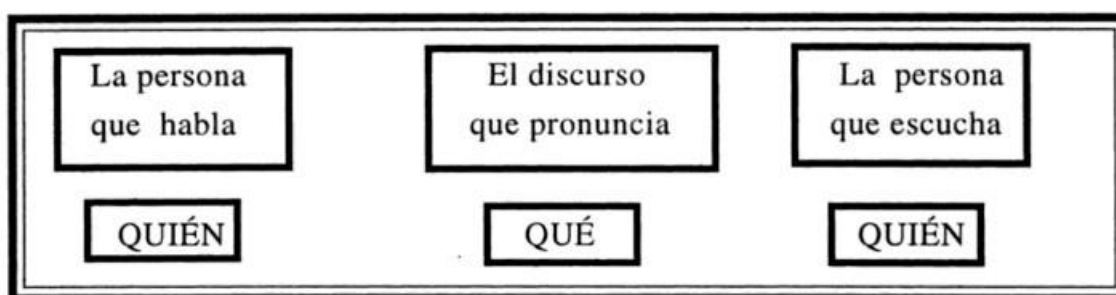
el ser humano pueda hablar con propósito, asimismo la analogía construye un conocimiento crítico y lógico en el hablante, siendo así hallazgos antiguos que tienen relevancia en la actualidad.

2.2. Elementos de la competencia oral

El proceso de comunicación se caracteriza por contar con diversos componentes que intervienen en el intercambio de información, ya sea entre dos personas o en grupos más amplios. El primero en definir y establecer los elementos del proceso comunicativo según Sullivan (1996) “fue el filósofo griego Aristóteles (384.322 AC) para él la oralidad es la búsqueda de todos los medios de persuasión y los elementos de la comunicación se basaban en tres partes: la persona que habla, el discurso que pronuncia y la persona que escucha” (p.27). Como se lo representa en la siguiente imagen:

Figura 1

Elementos del proceso comunicativo por Aristóteles.



Nota. La comunicación como un proceso lineal. Tomado de (Sullivan, 1996).

Con el paso del tiempo surgieron nuevos modelos del proceso de comunicación, impulsados por quienes son considerados los padres de la comunicación, como Lazarsfeld, Lewin, Lasswell y Hovland. En el caso de Lasswell, introduce al proceso de comunicación el elemento del canal, a través del cual se transmiten las ideas o mensajes, así como los efectos que estos producen. Más adelante, Nixon añadió dos componentes más, a partir de los resultados obtenidos por la propaganda nazi durante la Segunda Guerra Mundial: las intenciones del emisor

y las condiciones en las que el receptor recibe el mensaje (Sullivan, 1996). Por ende, se puede apreciar que la mayoría de los modelos mencionados guardan similitud con el de Aristóteles, aunque resultan más complejos puesto que incorporan más detalles en el proceso comunicativo.

2.3. El paradigma comunicativo de Jürgen Habermas

La teoría del paradigma comunicativo, según Aberth, sostiene que la comunicación no se limita únicamente al acto de expresar palabras, sino que implica la capacidad de hacerse entender, es decir que exista una comprensión idónea del mensaje. Para ello, es indispensable mantener una buena dicción y cohesión de ideas, de manera que se logre una comprensión mutua entre emisor y receptor. Además, esta comunicación debe basarse en argumentos lógicos, evitando la utilización de falacias. Se destaca también la autonomía de los hablantes, quienes deben participar y cuestionar en condiciones de igualdad. Según esta teoría, existen dos tipos de acción: la acción estratégica, que busca influir o persuadir, y la acción comunicativa, que tiene como objetivo alcanzar un entendimiento mutuo (Alútiz, 2010).

Tabla 2:

Elementos del paradigma comunicativo de Habermas.

Categoría	Descripción	Implicación para la competencia oral / comunicación
Teoría de la acción comunicativa	La comunicación es brindar información entendible.	La competencia oral implica no solo hablar correctamente, sino lograr comprensión.
Interacción e intersubjetividad	El ser humano es un ser social que se desenvuelve en sociedad.	En el habla, el entendimiento depende de reconocer la perspectiva del otro,

Pragmática universal / reglas del lenguaje	Las reglas del lenguaje crean formas de actuar en sociedad y normas que todos comparten.	Hablar bien implica tomar en cuenta el contexto y la aceptación del grupo.
Pretensiones de validez	Las pretensiones de validez son tres: 1. Verdad 2. Sinceridad Rectitud normativa	La competencia oral exige que los enunciados sean claros, sinceros y socialmente apropiados, no solo gramaticalmente correctos.
Racionalidad comunicativa vs. Estratégica	La acción comunicativa busca entendimiento; la estratégica busca influir o persuadir.	Fomentar la oralidad crítica implica priorizar el consenso y la argumentación.
Intersubjetividad y consenso	La realidad social se define a través de la acción coordinada y expectativas . compartidas.	Para hablar bien, es importante tener en cuenta lo que esperan los demás, acordar los significados y entender los roles de cada persona en la conversación.

Fuente: Elaboración propia a partir del autor Habermas.

2.4.Diferencia entre la escritura y la oralidad

Desde una perspectiva comunicativa, la escrita como la oral son procesos fundamentales para la interacción social, sin embargo la diferencia es notoria como lo manifiesta Delgado (1981) que la comunicación escrita además de usar grafemas utiliza también otros signos como los de puntuación, punto y coma. Los de entonación, de exclamación y signos auxiliares por lo que resulta mucho más compleja al tener en cuenta las reglas no solo de ortografías sino también de coherencia al momento de escribir una idea. Mientras que la comunicación oral utiliza signos sonoros o fonemas y al realizarse mediante la voz no es necesario preocuparse por la ortografía o la gramática, no obstante, también al momento de llevar a cabo la oralidad se pueden cometer errores al momento de hablar ya sea con la utilización de muletillas, repetición constante de la misma idea o la redundancia, pero ambas tanto la escritura como la oralidad se enfocan en poder expresar alguna información.

2.5.Ventajas de la comunicación oral

La comunicación oral tiene ventajas e inconvenientes considerando que el ser humano aprende a comunicarse oralmente mucho antes de aprender a escribir. Álvarez & García (2020) expresan que la oralidad siempre va a ser más natural, directa, personal y espontánea para el receptor. Lo que va a favorecer ampliamente a la socialización, ya que la comunicación oral al ser fluida permite también la retroalimentación de forma inmediata. La oralidad se complementa con la comunicación no verbal, puesto que el lenguaje corporal también comunica y va de la mano con las palabras que se lleguen a utilizar en una comunicación. Y entre los inconvenientes más detectados es que la oralidad al ser espontánea es necesario saber improvisar para responder por ende el mensaje no permanece y se dispone menos tiempo para elaborar un mensaje por lo que es necesario pensar y hablar de manera simultánea.

A lo mencionado por Delgado (1981) hay dos ventajas indispensables dentro de la comunicación oral la primera se le atribuye a la entonación y las distintas inflexiones de la voz elementos propios de la comunicación oral, que el emisor puede hacer uso de la emoción,

sentimiento actitud o incluso el estado de ánimo para poder dar a conocer su aporte y otra ventaja es que con la mirada, los gestos, los movimientos de la cabeza, las manos y la actitud corporal el hablante puede subsanar las dificultades de la expresión oral y enriquecer su mensaje porque el lenguaje corporal tiene un peso sobre el lenguaje oral.

2.6. Componentes integrales de la expresión oral

Actualmente es necesario el dominar correctamente la comunicación tanto oral como escrita para desenvolverse correctamente en cualquier contexto. En especial la comunicación oral es la que necesita una serie de principios que faciliten el proceso de la emisión de la información por ello se considera las siguientes dimensiones desglosadas por el autor (McGraw-Hill, 2021):

Tabla 3:

Dimensiones de la comunicación oral.

Dimensión	Conceptualización
Definición y estructura	Se tiene que procurar utilizar un orden lógico al momento de emitir el mensaje. Al estar organizado por etapas la información es coherente.
Claridad, sencillez y rapidez	La información que se va a dar a conocer debe de ser clara resaltando lo más esencial para que sea comprensible para todo el público. Además, se debe procurar exponer las ideas de una forma fácil y accesible para el interlocutor.
Énfasis y repetición	Conviene ahondar y repetir todas aquellas palabras y frases que ayudan a captar la atención para que el mensaje llegue de manera fácil y comprensible.
Corrección y Riqueza Léxica	El vocabulario que se emplea en una expresión oral debe de ser variado sin la repetición innecesaria de los mismos términos, sino un palabras nuevas y relacionadas con la temática que se

está exponiendo basándose también en el poder pronunciar correctamente esas palabras a través de una correcta modulación.

Cortesía y Cercanía	Cercanía se debe de utilizar expresiones en primera persona y evitar el tratamiento impersonal del receptor para que sea más llevadera la comunicación oral
----------------------------	---

Fuente: Elaboración propia a partir del autor (McGraw-Hill, 2021)

3. Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral

3.1.El psicodrama de Jacob levy Moreno

El psicodrama de Moreno o también conocido como drama- terapia se practican distintos niveles de dramatización, en el que se lleva a cabo la aplicación de juego de roles que consiste en indicar al protagonista que asuma otra postura de otra persona, concepto, objeto o parte de sí mismo, lo que desarrolla la espontaneidad y confianza en el participante. Para Moreno (1964) "el rol es la forma de funcionamiento que asume un individuo en un momento específico en que reacciona ante una situación específica en la que están involucrados otras personas u otros objetos" (p. 38). Siendo así una oportunidad para que los participantes al momento de desarrollar el juego de roles puedan experimentar una gran gama de creatividad y espontaneidad reflejando así en su autoestima y confianza al momento de participar, y que para llevarlo a cabo es importante considerar la percepción del rol y la habilidad para actuarlo para obtener buenos resultados siendo así una gran oportunidad para superar trastornos y conflictos, ya que se llega a desarrollar un pensamiento más crítico y una conducta apropiada mediante la interpretación de un rol dependiendo de la situación o acontecimiento.

Actualmente el role playing está destinado como estrategia educativa de gran utilidad no solo para desarrollar creatividad, espontaneidad o la expresión oral, sino también para incluir conceptos axiológicos como la empatía mediante la praxis. Por otro lado, Marengo, (2015) menciona que el psicodrama es justamente atribuir a la configuración de los roles sociales de los participantes con el predominio de los roles comunitarios y culturales, el ejercicio de la faz psicodramática del rol es el que aportaría mayores posibilidades de poner en juego la

espontaneidad, la creatividad y la fluidez al momento de desenvolverse, pero la interacción y la reciprocidad influye en dos tipos de roles, y la atribución de efectos específicos a una modalidad de rol determinada puede resultar equívoca o simplista. Por lo que se recomienda tener en cuenta la temática a desarrollar en el juego de roles para alcanzar resultados positivos en cuanto al avance de varias habilidades sin llegar a perjudicar el desenvolvimiento de los participantes.

3.2. El juego simbólico de Piaget y Sigmund Freud

Piaget, a través del juego simbólico aparece desde la etapa infantil en el que el niño tiene la oportunidad de representar su realidad según su perspectiva y no de forma objetiva en el que se practica comportamientos sociales relacionados con la utilización verbal y de pensamiento coherente. Landeira (2016) expresa que el juego simbólico expande el léxico, imaginación y desenvolvimiento, por eso el juego didáctico es un espacio abierto con infinitas posibles donde el niño aprende a representar el mundo, no obstante, desde la conceptualización de Sigmund Freud el juego simbólico actúa más desde la parte psíquica por lo que tiene un valor enfocado en la regulación de las emociones y tensiones internas al ser una actividad atractiva, razón por la que el juego simbólico es un espacio emocional donde el niño procesa su experiencia.

Los juego de roles son simbólicos debido a que, se basan la representación de personajes y posiciones sociales mediante una simulación de interacciones sociales en dónde cada participante asume el rol correspondido e interpreta su papel en dónde se busca desenvolver la función social y comunicativa, lo cual resulta favorecedor aplicarlo dentro del ámbito educativo, ya que desarrolla el pensamiento social al tratar temáticas de problemas en un contexto específico, también favorece al desarrollo de lenguaje, ya que al desempeñar un rol se incentiva que pueda tener mayor fluidez al momento de asumir el rol asignado y también favoreciendo específicamente a la comprensión de normas y obtención de conocimiento axiológico, por ende el juego de roles pasa a representar sistemas de acción junto con la coordinación de perspectivas para llegar al cumplimiento de guiones.

3.3. El rol del juego y la gamificación

En un proceso de formación lúdico, se erradica el aprendizaje memorístico y tedioso. Moya (2017) indica que el término serious games (SG) hace referencia a los juegos utilizados en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, sean estas simulaciones, quizz, videojuegos,

mundos virtuales o realidad aumentada como recursos para facilitar el entendimiento, acto que erradica una enseñanza tradicionalista enfocada solo en la percepción de conocimientos y da paso un aprendizaje activo que estimula la participación y el gusto por aprender.

Ponz & Vernet, (2019) hace énfasis en que los juegos potencian la motivación, la concentración y la colaboración a través del pensamiento, por medio de la competencia entre jugadores al enfrentarse en un desafío y el tener la oportunidad de ganar una recompensa surge la mecánica de divertirse participando y aprendiendo, lo que origina que la clase deje de ser monótona y se llegue a experimentar placer por aprender, debido a que se basa en una praxis de retos niveles recompensas narración pero sobre todo cooperación no solo jugar por jugar sino planificar una actividad que funcione como un juego con propósito pedagógico.

La estrategia juego de roles es integrada en la gamificación al permitir que los estudiantes asuman un personaje y logren actuar dentro de un contexto simbólico lo que transforma la obtención del conocimiento en vivencia y no solo en la memorización de conocimientos y su relación radica en que la gamificación busca compromiso emocional y el juego de rol lo activa mediante un sentido de pertenencia mediante la implicación en la tarea, por ende la gamificación diseña el sistema de aprendizaje y el juego de rol permite llevarlo a la praxis.

3.4. Juego de rol y educación

En el proceso de enseñanza y de aprendizaje se prioriza una formación integral de los estudiantes, considerando las necesidades actuales y los cambios que ha experimentado la sociedad. Estos factores son fundamentales para implementar nuevas estrategias que motiven y fortalezcan el rendimiento académico de los educandos. Un ejemplo de ello es el uso de las TIC, que representan una clara innovación en el ámbito educativo. No obstante, además de la tecnología, es necesario explorar otras alternativas que promuevan el mejoramiento continuo del estudiante. Entre estas se destaca el juego de roles, una estrategia pedagógica que fomenta la participación activa, el desarrollo de habilidades comunicativas y la construcción de aprendizajes significativos. A lo expresado por Acosta et al. (2018) el juego de roles es:

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes,

debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (p.870).

El juego de roles, además de ser una estrategia lúdica, resulta de gran utilidad para el desarrollo del análisis y criticidad de los estudiantes. Esta técnica se rige por reglas de interacción en las que cada participante asume un papel específico, lo que le permite comprender y ser consciente tanto de su actuación como de las consecuencias de seguir o no dichas normas.

3.5. Ventajas y desventajas del juego de roles

El juego de roles, como herramienta didáctica en el proceso educativo, representa una propuesta novedosa, ya que permite que el estudiante no se limite únicamente a la adquisición de conocimientos teóricos, sino que los lleve a la práctica a través de la oralidad al analizar y recrear problemas actuales o de interés. Esta estrategia contribuye a una formación completa, por lo que resulta fundamental conocer tanto sus ventajas como sus desventajas, de acuerdo Acosta et al. (2018) se menciona alguna de ellas:

3.5.1. Ventajas del juego de roles:

- Ayuda a que los estudiantes interioricen y reflexionen sobre problemas delicados relacionados con la convivencia humana.
- Promueve la capacidad de identificar problemas y proponer soluciones frente al estrés o a cargas emocionales elevadas.
- Permite identificar y analizar patrones de conducta en contextos sociales o interpersonales.
- Favorece el mejoramiento de la expresión oral, la espontaneidad y la seguridad, ya que se desarrolla principalmente mediante el diálogo.

3.5.2. Desventajas del juego de roles:

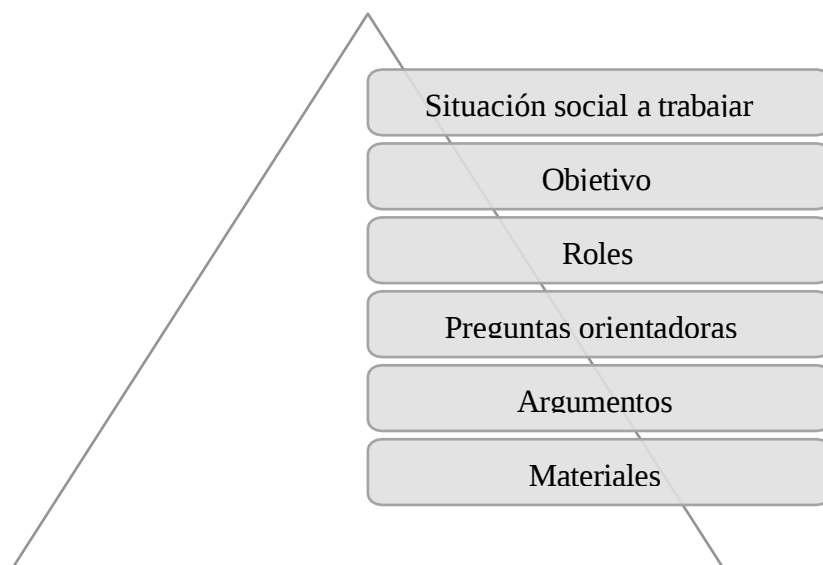
- La falta de realismo en los escenarios planteados puede dificultar el logro de los objetivos de aprendizaje.

- Algunos estudiantes podrían no tomar en serio la dinámica ni el tema trabajado, lo que reduce su efectividad.
- La representación de ciertos roles puede herir la sensibilidad de los participantes.

3.6. Estructura de la estrategia de juego de roles

El juego de roles requiere de una planificación estructurada por parte del docente, en la que se establezca un objetivo claro y se defina una estructura que permita alcanzarlo.

Figura 2. Elementos estructurales de juego de roles.



Fuente: Adaptado de El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar (2014).

- **Situación social a trabajar:** La situación debe ser relevante y adecuada a sus necesidades.
- **Objetivo:** El juego de roles debe tener un propósito claro: qué se quiere enseñar, cómo se enseñará y para qué. Esto guía toda la actividad.
- **Roles:** El docente asigna roles según las características y necesidades de cada estudiante.

- **Preguntas orientadoras:** Al final del juego, el docente hace preguntas que ayuden a los estudiantes a reflexionar sobre lo aprendido.
- **Argumento:** Se planifica paso a paso la actividad, creando situaciones que generen retos y permitan a los estudiantes comprender el objetivo mediante la resolución de problemas planteados.
- **Materiales:** Elementos que recrean la realidad del juego y ayudan a los estudiantes a experimentar y comprender mejor los roles asignados.

3.7. Fases para el desarrollo del juego de roles

El desarrollo de un juego de roles, requiere de cuatro fases a cumplir: preparación, ejecución, valoración y reflexión, como se indica a continuación:

Figura 3. Fases para el juego de roles.



Nota: Imagen obtenida por los aportes de (González & Quintanar, 2014).

Estas fases se encargan de que la estrategia juego de roles sea una actividad lúdica y organizada, a continuación, se describe cada fase según (González & Quintanar, 2014):

- En la fase de preparación es fundamental definir el propósito del juego y los objetivos que se desean alcanzar. Además, se debe identificar la situación

social a representar, describir las características y roles que asumirán los estudiantes, y establecer el escenario junto con los materiales que se utilizarán.

- En la ejecución se consideran tres momentos principales: la introducción, donde el docente presenta las normas junto con la temática del juego y la representación, en la que los estudiantes asumen sus roles utilizando los materiales asignados.
- Variación, que consiste en la adaptación del juego por parte del docente en caso de presentarse imprevistos al momento del desarrollo del juego de roles
- En la valoración se evalúa la actividad a través de tres tipos de evaluación: la autoevaluación, en la que cada estudiante reflexiona sobre su participación y es de gran importancia para identificar su capacidad de argumentación, análisis y facilidad al momento de expresarse. La coevaluación, donde los estudiantes valoran el desempeño de sus compañeros y la heteroevaluación, realizada por el docente para analizar el logro de los objetivos y, a su vez, los estudiantes también valoran la actividad.
- La reflexión, donde el docente expone las conclusiones generales y los aprendizajes alcanzados, analiza los resultados de las evaluaciones para mejorar futuras actividades y promueve que los estudiantes reflexionen sobre lo vivido y lo aprendido.

En todo este capítulo se ha llegado a obtener información de investigaciones que respaldan la idea de que la estrategia juego de roles resulta adecuada para el desarrollo de la competencia oral puesto que permite a los estudiantes desenvolverse de manera espontánea al momento de comunicarse lo que favorece su participación activa en el proceso educativo. Así mismo se abordó el concepto inicial de competencia oral definido por Aristóteles resaltando la importancia de considerar elementos del proceso comunicativo para que el mensaje llegue de manera efectiva al receptor. De igual manera se analizó el paradigma comunicativo el cual resulta importante para el manejo correcto de la pronunciación y modulación de la voz mediante el acto comunicativo y finalmente se logró definir el juego de roles como una estrategia

pedagógica que simula situaciones reales que logran fortalecer la macro lo que proporciona una mayor naturalidad y participación en la intervención oral de los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

En este apartado se expone la estructura metodológica de esta investigación, empezando por la identificación del tipo, diseño, la población y la muestra, que van a permitir llevar a cabo el trabajo investigativo, también se realizará una identificación y conceptualización de los métodos, técnicas e instrumentos que se implementaron. Además, se considerará a los procesos que se aplicaron en la utilización de los instrumentos al igual que el proceso estadístico de la información obtenida.

El paradigma positivista constituye el sustento epistemológico de esta investigación, en tanto parte de la premisa de que la realidad educativa puede ser observada, medida y analizada de forma objetiva y sistemática. Su adopción se concreta en el tratamiento de la competencia oral como variable cuantificable: el estado inicial y final del estudiantado se determina mediante instrumentos estandarizados rúbrica y lista de cotejo, cuya aplicación produce datos numéricos procesados a través de la estadística descriptiva. Este procedimiento permite minimizar la subjetividad del investigador y garantiza que los hallazgos constituyan evidencia empírica verificable y contrastable. La pertinencia del paradigma se refuerza, además, por el diseño preexperimental del estudio, estructurado en torno a una comparación pretest-postest.

2.1. Tipo y diseño de investigación

El trabajo investigativo es de enfoque mixto, ya que se utilizó el análisis de información a nivel interpretativo y con datos numéricos, además se considera una investigación de campo, puesto que se elaboró en un contexto real y los datos se recolectaron de forma directa donde ocurre el hecho investigativo, que fue en la plataforma de Teams bajo la modalidad virtual en la Unidad Educativa Particular Generación Alfa. Siguiendo a Arias (2006) quien menciona:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes (p.31).

Además, pertenece al diseño preexperimental, ya que “un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de

investigación en la realidad” (Hernández et al., 2014). Debido a que, la observación de los fenómenos se lo realizó en el aula virtual y el estudio incluye la introducción de la variable independiente, el juego de roles para evaluar su impacto en la competencia oral mediante su aplicación.

2.2. La población y la muestra

Se desarrolló en una población accesible, como lo menciona Arias, (2006) “es la porción finita de la población objetivo a la que realmente se tiene acceso y de la cual se extrae una muestra representativa” (p. 82). Es decir, se llegó a considerar a los estudiantes disponibles como objetos de estudio.

Y pertenece a una muestra no probabilística intencional de 10 estudiantes pertenecientes al noveno año de Educación General Básica. La elección de esta muestra se justifica por ser el único paralelo existente de este nivel y por presentar la necesidad pedagógica de fortalecer la competencia oral mediante la modalidad virtual. Por ende, entre las razones que justifica la elección es la accesibilidad, viabilidad pedagógica y pertinencia, dado que es el único grupo que existe en cuanto a noveno año de educación general básica y que al tratarse de un grupo de estudiantes reducido y naturalmente construido dentro del contexto educativo virtual no es posible realizar un sorteo y por eso se trabajó con la totalidad de individuos existentes dentro del curso y así se aseguró la aplicación didáctica del juego de roles para el desarrollo de la competencia oral.

La muestra está conformada por estudiantes que oscilan entre los 14 y 15 años, en cuanto a la distribución por género existe una mayor cantidad de mujeres con 7 y 3 estudiantes pertenecientes al género masculino, en la cuestión socioeconómica pertenecen a un estatus estable evidenciado por los recursos tecnológicos que exige la Unidad Educativa Particular que se lleva a cabo en la modalidad virtual, por lo que los estudiantes presentan un nivel apto en el manejo de plataformas digitales e interactivas.

2.3. Los métodos y las técnicas

2.3.1. Métodos teóricos

En la investigación se emplearon métodos teóricos que permitieron fundamentar, interpretar y estructurar el conocimiento relacionado con la competencia oral y la estrategia juego de roles. En cuanto a los métodos que se aplicaron en esta investigación se encuentra el método inductivo que fue seleccionado para ir de las observaciones particulares de la competencia oral en el diagnóstico a conclusiones generales que se van a obtener una vez aplicada la estrategia juego de roles. Según lo manifestado por Rodríguez (2007) “se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría” (P. 14), lo cual fue de gran utilidad para analizar como cada estudiante reacciona al juego de roles bajo la modalidad virtual al observar los avances individuales dentro de la competencia oral.

Posteriormente, el razonamiento deductivo, que sirvió para ir comparando los resultados partiendo desde lo general a lo particular, por ende, se utilizó como punto de partida los aportes de Piaget y Saussure que sirvió para relacionar hallazgos tomando en cuenta la influencia que posee la estrategia a juegos de roles para desarrollar estrategias como creatividad, autonomía y sobre todo la fluidez oral para proponer una estrategia enfocada en el desarrollo de la expresión verbal.

Otro de los métodos que se utilizó en esta investigación es el método analítico sintético que fue de gran utilidad para ir descomponiendo los componentes de la composición oral y luego integrar la estrategia del juego de roles, considerando el aporte de Rodríguez (2007) quien menciona que, el método analítico por una parte se basa en descomponer un objeto de estudio para estudiar el problema de manera individual mientras que el método sintético se centra en integrar los componentes dispersos el objeto de estudio para poder analizar pero en su totalidad.

2.3.2. Métodos empíricos

Los métodos empíricos posibilitaron la obtención directa de información en el contexto de la Unidad Educativa Particular donde se aplicó el análisis documental, para (Rodríguez (2018) “consiste en un proceso de sistematización y síntesis de datos cualitativos, que permite una triangulación de documentos narrativos, combinado con diferentes fuentes de información, requiere de análisis contenido” (p. 106), razón por la que fue apto para la revisión sistemática de literatura, en documentos pedagógicos, artículos y antecedentes investigativos relacionados

con la competencia oral, la gamificación y el aprendizaje mediado por tecnologías digitales, este procedimiento permitió sustentar teóricamente el estudio y orientar el diseño de la intervención educativa.

Otro método que se empleó fue la observación científica que consiste en “toda percepción refinada de uno o más hechos, con la intención de integrar un fenómeno determinado” (p.102). Por ello, se registró de manera sistemática el desempeño a los estudiantes, a través de dos instrumentos el primero la rúbrica de evaluación para tomar en cuenta los criterios pertenecientes a la expresión oral y segundo la guía de observación en el que se fue registrando el desenvolvimiento verbal de los estudiantes con la técnica de la observación.

Y por último, se encuentra la observación participante que es de corte etnográfico y que se interesa tanto por las prácticas lo que la gente hace como por los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan la perspectiva de la gente sobre estas prácticas (Retegui, 2020). Por lo que se utilizó como instrumento la lista de cotejo para que el investigador pudiera participar en la dinámica y registrar en primer plano las evidencias en el proceso de la estrategia del juego de roles.

2.3.3. Métodos estadísticos

El método estadístico que se empleó fue la estadística descriptiva está se encuentra “constituida por el conjunto de instrumentos y temas relacionados con la descripción de colecciones de observaciones estadísticas, ya se refieran al total de la población o a una muestra de la misma” (Calduch, 2014, p. 91). Por lo tanto, se usó para generar datos que determinan el nivel de competencia oral en los estudiantes de noveno y así se pudo comparar los resultados del antes con la actividad del diagnóstico y el después con la aplicación del juego de roles. Todo ello para obtener resultados cuantificables de la participación de los estudiantes y así obtener conclusiones de su desenvolvimiento en la competencia oral.

2.4. Técnicas e instrumentos

En el apartado de las técnicas e instrumentos que se han utilizado en esta investigación van acorde con los objetivos planteados y que se detallan a continuación:

Para el desarrollo de la actividad investigativa se seleccionó técnicas e instrumentos para poder cumplir con los objetivos de la investigación en primer lugar para la fundamentación teórica de la variable dependiente la competencia oral se consideró la definición, las dimensiones y autores que sustentan la competencia oral en estudiantes, por otro lado, en la variable independiente se basó en la definición, ventajas y desventajas, en autores que respaldan la estrategia de juegos de roles

El segundo objetivo centrado en diagnosticar el nivel de competencia oral en el que se empleó la técnica de la observación científica mediante dos instrumentos una rúbrica de evaluación y guía de observación, basados en los mismos parámetros a cumplir y que está conformada por las siguientes dimensiones: lingüística, paralingüística, estratégica y socio afectiva, registradas con los siguientes ítems pronunciación y entonación correcta de las palabras, empleo de vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo, organización de ideas con coherencia y conectores adecuados, expresión con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos, uso de estructuras gramaticalmente correctas en sus intervenciones orales. En su segunda dimensión se considera los ítems regulación del volumen y ritmo de voz según el contexto, uso de gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje, contacto visual apropiado durante la intervención, su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite. Mientras que en la tercera dimensión se considera la adaptación del discurso según la situación y el interlocutor, respeto en los turnos de conversación, corrección del mensaje cuando hay incomprensión, toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación. Y por último en la cuarta dimensión se considera la muestra de seguridad y confianza durante la participación oral, demostración de respeto y empatía al escuchar y responder a otros y control de la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente.

Después se utilizó una lista de cotejo para apreciar los resultados con la aplicación de la estrategia juego de roles para el desarrollo de la competencia oral basado en la participación activa en el juego de roles, asunción adecuada del rol asignado, uso de la competencia oral durante del juego, interacción con compañeros en la actividad, mejora observable de la expresión oral y el seguimiento de las instrucciones del juego.

Por otro lado, para el diseño de la estrategia didáctica se utilizó la técnica de análisis documental con una revisión profunda de anteriores investigaciones para la elección de exitosos juegos de roles para después llevar a cabo el instrumento de la elaboración de una guía didáctica

propuesta pedagógica diseñada de forma atractiva e interesante para captar el interés de los estudiantes y finalmente para aplicar la estrategia juego de roles se recurrirá la observación participante utilizando una lista de cotejo para poder ir verificando si existe o no la mejora en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes de noveno año con los siguientes criterios de evaluación como el considerar la audiencia, planificación del discurso, los principios de textualidad, principios de cooperación comunicativa, uso del lenguaje corporal, observación de las reacciones de la audiencia, desenvolvimiento ético y sincero, exclusión del moncorde y cuidado de los principios de cortesía en la expresión oral.

2.4.1. Procesos seguidos en la aplicación de instrumentos

En cuanto al proceso de la aplicación de instrumentos, se lo realizó en tres etapas importantes:

1. **Fase de Diseño:** Se elaboró los instrumentos de recolección de datos, incluyendo la rúbrica de evaluación, la guía de observación y la lista de cotejo.
2. **Fase de Ejecución:** Se inició con un diagnóstico para evaluar el nivel inicial de la competencia oral en los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Particular 'Generación Alfa'. A partir de estos resultados, se implementó la estrategia didáctica de juego de roles para potenciar la expresión oral.
3. **Fase de Análisis:** Finalmente, se procedió con la interpretación de los resultados obtenidos mediante cada instrumento, permitiendo medir el impacto de la estrategia aplicada.

2.4.2. Proceso estadístico de la información

En lo que respecta al proceso de información se seleccionó la triangulación de resultado, puesto que facilita el análisis de los datos cuantitativos y cualitativos considerando además el aporte teórico que le da solidez a esta investigación. Amber & Domingo (2021) expresa que la triangulación aportada por la diversidad de miradas que participan en este estudio y por la propia metodología cíclica, asegura el contraste de los datos y la consistencia de los análisis implementados. Además, el uso de diversas perspectivas permite analizar cómo es percibido el fenómeno de estudio desde diferentes enfoques.

En este capítulo se abordó la metodología, que se aplicó en la investigación, la cual se logra identificar con el enfoque mixto de diseño preexperimental de corte transversal en una muestra intencional con los estudiantes de noveno de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa, bajo la modalidad virtual; para la recolección de los datos se emplearon técnicas de observación científica y análisis documental a través de instrumentos como una rúbrica de evaluación, la guía de observación y la lista de cotejo, para el análisis de la información.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis e interpretación de resultados constituyen una fase medular en la sistematización de la información obtenida. La primera etapa, correspondiente al diagnóstico, examina los datos recabados mediante una rúbrica de evaluación de la competencia oral y una guía de observación. La segunda etapa registra los resultados derivados de la aplicación de la estrategia didáctica del juego de roles, a través de una lista de cotejo que permitió valorar la calidad de las participaciones durante su ejecución. Finalmente, la triangulación integra y pone en diálogo la evidencia cuantitativa, la cualitativa y el marco teórico de referencia, dotando al análisis de mayor profundidad interpretativa.

3.1. Análisis de los resultados del diagnóstico.

Resultados consolidados del diagnóstico de la competencia oral.

LA COMPETENCIA ORAL ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA																						
Variable Dependiente: Competencia Oral U.E.P. "Generación Alfa" Noveno año de E.G.B.																						
Nº	DIM	INDI	Estudia		Estudia		Estudia		Estudia		Estudia		Estudiant		Estudian		Estudiant		Estudiant		Estudiant	
			nte 1		nte 2		nte 3		nte 4		nte 5		e 6		te 7		e 8		e 9		e 10	
			Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú	Gu	Rú
			ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric	ía	bric
			a		a		a		a		a		a		a		a		a		a	
ÓN	OR	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	S/	E/B	
		A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	A	/R//	
		V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	V/	D	
		N		N		N		N		N		N		N		N		N		N		
Guía de Observación: S = Siempre AV = A veces N = Nunca												Rúbrica: E = Excelente (4 pts.) B = Bueno (3										
pts.) Rg = Regular (2 pts.) D = Deficiente (1 pt.)																						

1		Pronunciación y entonación	N	R 2	N	D1	A V	R2	A V	R2	A V	R2	N	D1	A V	R2	S	3B	N	D1	A V	2R
		acción correcta																				
		Vocabulario																				
2	Lingüística	o pertinente y variado	A V	B 3	A V	R2	N	D1	N	D1	A V	R2	N	D1	A V	R2	A V	2R	A V	2R	A V	2R
		Coherencia y cohesión																				
3		discursiva	A V	B3	A V	R2	A V	R2	A V	R2	S	E4	A V	R2	A V	R2	S	3B	A V	2R	A V	2R

4	Fluid ez verba l	A V	R 2	N	D1	N	D1	N	D1	S	E4	A V	R2	N	D1	A V	2R	A V	2R	S	4E
5	Gram ática y estruc turas sintác ticas	A V	B 3	N	D1	A V	R2	A V	R2	A V	R2	A V	R2	N	D1	A V	2R	N	1D	A V	2R
SUBTOTAL																					12
Lingüística (/ 20 pts.)	—	20	-	13	7	8	8	8	14	8	8	12	8								

6	Volu men y ritmo de voz Gesto s y	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	A V	R2	S	4E	N	1D	A V	2R
7	Parali ngüíst ica expre sión corpo ral	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	A V	R2	A V	2R	N	1D	A V	2R
8	Conta cto visual con el interl ocuto r	A V	R 2	A V	R2	N	D1	A V	R2	A V	R2	N	D1	N	D1	A V	2R	N	1D	A V	2R

9	Expre sión facial coher ente	A V	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	N	D1	A V	2R	N	1D	A V	2R
SUBT OTAL —																					8
Parali ngüísti ca (/16 pts.)	—	16	5	5	4	5	5	4	6	10	4										
10	Adapt ación al Estrat égica comu nicati vo	conte xto	A V	A B 3 V	R2	A V	R2	N	D1	A V	R2	A V	R2	A V	R2	S	3B	A V	2R	A V	2R

11	Manejo de turnos de habla	A V	B 3	S	E4	A V	R2	N	D1	S	E4	A V	R2	A V	R2	S	3B	A V	2R	S	4E
12	Reparación de malentendidos	A V	B 3	A V	R2	A V	R2	N	D1	A V	R2	N	D1	N	D1	A V	2R	A V	2R	N	1D
13	Iniciativa comunicativa	S	B 3	A V	R2	N	D1	N	D1	S	D1	N	D1	N	D1	A V	2R	A V	2R	N	1D
SUBTOTAL		8																			
—	—	16	-	12	10	7	4	9	6	6	10	8									
Estratégica																					

(/ 16
pts.)

14	Segur idad y confi anza al habla	N	B 3	N	D1	N	D1	N	D1	A V	R2	N	D1	A V	R2	A V	2R	A V	2R	A V	2R
15	Socio r - Respe afecti to y va empat ía hacia el interl ocuto r	A V	B 3	S	E4	A V	R2	N	D1	A V	R2	S	E4	A V	R2	A V	2R	A V	2R	A V	2R

16	Manejo de la ansiedad comunicativa	A V	R 2	N	D1	N	D1	A V	R2	A V	R2	N	D1	N	D1	A V	2R	A V	2R	A V	2R
----	------------------------------------	--------	-----	---	----	---	----	--------	----	--------	----	---	----	---	----	--------	----	--------	----	--------	----

SUBTOTAL																					6
Socioafectiva (/12 pts.)	12		8		6		4		4		6		6		5		6		6		

PUNTAJE TOTAL																					34
(Rúbrica)	64		38		28		23		21		34		24		25		38		26		

ca) /

64 pts.

NIVE R

ALCA — E R R D D R D D R D

NZA

D0

R

PROMEDIO TOTAL DEL CURSO : 46.9%

ESCALA GUÍA DE OBSERVACIÓN: S = Siempre AV = A veces N = Nunca	ESCALA RÚBRICA: E = Excelente (4) B = Bueno (3) Rg = Regular (2) D = Deficiente (1) Rangos: 54-64 = Excelente 41-53 = Bueno 27-40 = Regular 16-26 = Deficiente
--	--

Nota: Los resultados obtenidos en el diagnóstico arroja una debilidad en la competencia oral especialmente en la dimensión lingüística y paralingüística.

En la actividad diagnóstica se evidencian dificultades en la competencia oral, especialmente en aspectos relacionados con la pronunciación, dicción, cohesión y claridad de las ideas al momento de exponerlas. Asimismo, se observa un déficit en el manejo de los elementos paralingüísticos, debido al uso inadecuado del volumen y a un tono de voz bajo que dificulta la comprensión del mensaje. De igual manera, se identifican limitaciones en la fluidez y en la expresión oral de los estudiantes.

Tabla 4:

Resumen del análisis de los resultados del diagnóstico.

Nº	Lingüística 20	Paralingüística 16	Estratégica 16	Socio-afectiva 12	Total /64	Nivel	Porcentajes
1	13/20	5/16	12/16	8/12	38/64	Regular	59,4%
2	7/20	4/16	10/16	6/12	28/64	Regular	43,8%
3	8/20	5/16	7/16	4/12	23/64	Deficiente	35,9%
4	8/20	5/16	4/16	4/12	21/64	Deficiente	32,8%
5	14/20	5/16	9/16	6/12	34/64	Regular	53,1%

Nº	Lingüística 20	Paralingüística 16	Estratégica 16	Socio-afectiva 12	Total /64	Nivel	Porcentajes
6	8/20	4/16	6/16	5/12	24/64	Deficiente	37,5%
7	12/20	10/16	10/16	6/12	38/64	Regular	59,4%
8	8/20	4/16	8/16	6/12	26/64	Deficiente	40,6%
9	12/20	8/16	8/16	6/12	34/64	Regular	53,1%
10	6/20	8/16	8/16	6/12	34/64	Regular	53,1%

Nota: Desempeño general deficiente a regular equivalente al 46,9%, lo que los ubica en el nivel Regular.

3.1.1. Resultados globales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

A) Resultados cuantitativos en la rúbrica de evaluación.

Con los resultados obtenidos en el diagnóstico a través de la rúbrica de evaluación se llega a identificar que ningún estudiante alcance el nivel de excelencia o bueno en la competencia oral, aplicada en la actividad denominada una reseña artística, por ende, el 100% del grupo se ubicó entre los niveles regular y deficiente, seis estudiantes en regular con el 60% y cuatro estudiantes en deficiente con el 40%. Obteniendo un promedio grupal del 46,9% que se encuentra dentro del rango regular lo cual evidencia el problema de la competencia oral en los estudiantes de noveno año de Educación general básica de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa.

B) Hallazgos cualitativos en la guía de observación.

Los resultados hallados en la guía de observación respaldan y complementa los resultados cuantitativos en el que se llega a identificar el uso de muletillas y pausas prolongadas lo que dificulta la fluidez al momento de hablar, el uso recurrente del moncorde al no usar una entonación distinta, el uso de un lenguaje corporal limitado sin la utilización de ademanes o gestos, la dificultad de mantener la coherencia de las ideas claras por la falta de conectores y la ausencia de confianza por el nerviosismo al momento de plasmar sus ideas frente a los receptores.

3.1.2. Análisis integral de las cuatro dimensiones

Para el desarrollo del trabajo investigativo relacionado con la macrodestreza de la competencia oral, es necesario considerar diversas dimensiones que permiten identificar fortalezas y debilidades en el proceso de expresión oral de los estudiantes. Entre estas se encuentran la dimensión lingüística, paralingüística, estratégica y socioemocional, las cuales facilitan una valoración integral del desempeño comunicativo. Dichas dimensiones se encuentran desglosadas en la siguiente tabla:

Tabla 5:

Análisis comparativo de las cuatro dimensiones en el enfoque mixto.

Dimensiones	Análisis cuantitativo	Análisis cualitativo
Lingüístico	La dimensión lingüística se evaluó sobre 20 puntos. El promedio grupal fue de 9.5/20 (47.5%). Los puntajes más altos correspondieron al estudiante 5 con 14 puntos y al estudiante 1 con 13 puntos. Los puntajes más bajos fueron del estudiante 2 con 7 puntos y los estudiantes 3, 4, 6 y 10 con 6 a 8 puntos. La tendencia que más falla en	En la guía de observación de obtuvo que los estudiantes usaban un tiempo prolongado para continuar con su aporte oral y uso de la repetición de términos por un vocabulario limitado, evidenciando la necesidad que existe en trabajar en el desarrollo de la competencia oral.

esta dimensión es la fluidez verbal, registrada como "Nunca" o "A veces" en 8 de los 10 estudiantes.

Paralingüístico

La dimensión paralingüística fue la más débil del diagnóstico, con un promedio grupal de 5.8/16 (36.3%). El puntaje más alto correspondió al estudiante 8 con 10 puntos, seguido de los estudiantes 9 y 10 con 8 puntos. Los puntajes más bajos fueron de los estudiantes 3, 4 y 6 con solo 4 puntos. La tendencia que más falla es el volumen y ritmo de voz, con calificación Deficiente en 9 de los 10 estudiantes, y la expresión facial coherente, con calificación Deficiente en 8 estudiantes.

A nivel cualitativo la actividad diagnóstica se desarrolló bajo la modalidad virtual lo que limitó la evaluación del lenguaje corporal en aquellos estudiantes que no encendieron la cámara por problemas técnicos, no obstante, el tono de voz monocorde fue una constante observable en la mayoría de los estudiantes con el uso de un volumen bajo en la expresión oral.

Estratégico

La dimensión estratégica se evaluó sobre 16 puntos, con un promedio grupal de 7.2/16 (45%). El puntaje más alto fue del estudiante 1 con 12 puntos, seguido de los estudiantes 2 y 7 con 10 puntos. El puntaje más bajo fue del estudiante 4 con 4 puntos. La tendencia que más falla es la

En la guía de observación se obtuvo que los estudiantes usaban un tiempo prolongado para continuar con su aporte oral y uso de la repetición de términos por un vocabulario limitado, evidenciando la necesidad que existe en trabajar en el desarrollo de la competencia oral.

iniciativa comunicativa, registrada como "Nunca" en 6 de los 10 estudiantes, seguida de corrección de errores, con calificación Deficiente en 5 estudiantes.

Socioemocional

La dimensión socioafectiva se evaluó sobre 12 puntos, con un promedio grupal de 5.7/12 (47.5%). El puntaje más alto fue del estudiante 1 con 8 puntos. Los puntajes más bajos fueron de los estudiantes 3 y 4 con 4 puntos. Los resultados son relativamente homogéneos entre sí. La tendencia que más falla es la seguridad y confianza al hablar, registrada como "Nunca" en 7 de los 10 estudiantes, seguida del manejo de la ansiedad comunicativa, con calificación Deficiente en 6 estudiantes. El indicador con mejor desempeño fue el respeto y empatía hacia el interlocutor.

A nivel cualitativo los puntajes son bajos, pero mantiene cierta homogeneidad el indicador más alto revela que los estudiantes tienen valores comunicativos como el respeto y empatía, no obstante, lo que debe mejorar es la confianza al hablar.

Nota: Para la triangulación posterior se utilizan los siguientes códigos: **L** = Dimensión Lingüística (/20), **P** = Dimensión Paralingüística (/16), **E** = Dimensión Estratégica (/16), **S** = Dimensión Socioafectiva (/12).

3.1.3. Cierre interpretativo por dimensión

Considerando las cuatro dimensiones analizadas en la actividad diagnóstica se llega a identificar una mayor limitación en la dimensión paralingüística con un promedio de 5.8/16 y en la dimensión socioafectiva con un promedio de 5.7/12, por ello la competencia oral de los estudiantes debe de mejorar en cuanto al manejo del volumen de voz, gestos, expresión facial y confianza al hablar estos mismos indicadores registran la mayor frecuencia de Nunca en la guía de observación confirmando la coherencia entre los datos cuantitativos y los hallazgos cualitativos, en la dimensión estratégica se obtiene un promedio de 7.2/16 lo que muestra un desempeño equitativo en algunos estudiantes que son capaces de respetar los turnos al momento de hablar, pero con el déficit en la iniciativa comunicativa y hacer caso a las recomendaciones por parte del docente y por último en la dimensión lingüística se obtiene un promedio de 9.5/20 lo que resulta la menos crítica del grupo aunque la fluidez verbal y el vocabulario limitado son tendencias persistentes que afectan a la calidad de la expresión oral de los estudiantes. De manera general estos resultados fundamentan la necesidad de implementar una estrategia didáctica activa que aborde las cuatro dimensiones y que esté enfocada en mejorar la área paralingüística y socioafectiva.

3.2. Análisis de los resultados de la aplicación de la estrategia juego de roles a los estudiantes de noveno de la Unidad Educativa “Generación Alfa”.

La implementación sistemática y adecuada de la estrategia didáctica del juego de roles favorece significativamente el fortalecimiento de la competencia oral en los estudiantes de noveno año, evidenciándose con los siguientes resultados:

Tabla 6:

Resultados consolidados en la aplicación de la estrategia juego

CUADRO CONSOLIDADO DE ANÁLISIS — LISTA DE COTEJO — 10 ESTUDIANTES

Variable Independiente U.E.P. "Generación Alfa" Noveno año de E.G.B.

N°	ÍTEM / CRITERIO OBSERVABLE	ÍTEM / CRITERIO OBSERVABLE	ESTUDIANTE 1			ESTUDIANTE 2			ESTUDIANTE 3			ESTUDIANTE 4			ESTUDIANTE 5			ESTUDIANTE 6			ESTUDIANTE 7			ESTUDIANTE 8			ESTUDIANTE 9			ESTUDIANTE 10		
			S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
1	Participación activa en el juego de roles	El estudiante participa activamente en el desarrollo del juego de roles.	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
2	Asunción adecuada	El estudiante asume y representa	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

	a del rol correctamente asignado nte el rol asignado.										
	El estudiante aplica habilidades orales durante la simulación										
3	Uso de la competencia oral durante el juego	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Interactúa Interacción con compañeros en la actividad s en el juego.										
4	Interacción con compañeros en la actividad s en el juego.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	Mejora observada Se evidencia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

	le de la mejora en expresió n oral la expresión oral tras la aplicación de la estrategia.											
6	Seguimi ento de instrucci ones del juego	Sigue correctame nte las instruccion es y reglas planteadas en la actividad.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
TOTA L SÍ (máx. 6 por estudia nte)			Sí 5	Sí4	4Sí	3Sí	5 Sí	3 SÍ	4Sí	3S Í	5Sí	4 SÍ

**NIVEL
ALCA
NZAD
O**

BUENO BUENO BUENO REGUL
AR BUENO REGUL
AR BUENO REGULA
R BUENO BUENO

ESCALA DE MARCACIÓN:

S = Siempre (comportamiento consistente y sostenido)

AV = A veces (comportamiento parcial u ocasional)

N = No (comportamiento ausente o imperceptible)

NIVEL SEGÚN TOTAL SÍ:

6 SÍ = Excelente | 4-5 SÍ = Bueno

2-3 SÍ = Regular | 0-1 SÍ = Deficiente

Frec. SÍ = n° de estudiantes que marcaron SÍ en ese ítem | % SÍ =
(Frec. SÍ ÷ 10) × 100

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos en los estudiantes de noveno de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.

3.2.1. Resultados individuales por estudiante

Prosiguiendo con el análisis a continuación se presentan los resultados obtenidos en los 10 estudiantes en la lista de cotejo considerando el porcentaje alcanzado y el nivel obtenido según los seis ítems considerados:

Tabla 7:

Resultados obtenidos en la aplicación de la estrategia juego de roles.

Número de estudiantes	Ítems (S/AV/ n) por orden	Total Siempre	Total A veces	Total Nunca	% SÍ	% AV	Nivel alcanzado
Estudiante 1	Siempre/ A veces/ Nunca	5	1	0	83%	17%	Bueno
Estudiante 2	Siempre/ A veces/ Nunca	4	2	0	67%	33%	Bueno
Estudiante 3	Siempre/ A veces/ Nunca	4	2	0	67%	33%	Bueno
Estudiante 4	Siempre/ A veces/ Nunca	3	3	0	50%	50%	Regular
Estudiante 5	Siempre/ A veces/ Nunca	5	1	0	83%	17%	Bueno

Estudiante 6	Siempre/ A veces/ Nunca	3	3	0	50%	50%	Regular
Estudiante 7	Siempre/ A veces/ Nunca	4	2	0	76%	33%	Bueno
Estudiante 8	Siempre/ A veces/ Nunca	3	3	0	50%	50%	Regular
Estudiante 9	Siempre/ A veces/ Nunca	5	1	0	83%	17%	Bueno
Estudiante 10	Siempre/ A veces/ Nunca	4	2	0	66%	33%	Bueno

FRECUENCIA

SÍ GRUPAL

POR ÍTEM →

Ítem 1: 5/10 (50%) | Ítem 2: 5/10 (50%) | Ítem 3: 9/10 (90%) |
Ítem 4: 6/10 (60%) | Ítem 5: 9/10 (90%) | Ítem 6: 4/10 (40%)

Nota: Resultados obtenidos en porcentajes en la aplicación de la estrategia juegos de roles evidencia un desarrollo positivo en la competencia oral.

Tabla 8:

Frecuencia de la respuesta Sí grupal por ítem.

Ítem	Criterio	Frec. Sí	% Sí
Ítem 1	Participación activa en el juego de roles.	5/10	50%
Ítem 2	Asunción adecuada del rol asignado.	5/10	50%

Ítem	Criterio	Frec. SÍ	% SÍ
Ítem 3	Uso de la competencia oral durante el juego.	9/10	90%
Ítem 4	Interacción con compañeros en la actividad.	6/10	60%
Ítem 5	Mejora observable de la expresión oral.	9/10	90%
Ítem 6	Seguimiento de instrucciones del juego.	4/10	40%

Nota. Se evidencia una mejora de la competencia oral en la aplicación de la estrategia juego de roles.

3.2.2. Resultados globales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica en la aplicación de la estrategia juego de roles.

Con la aplicación de la estrategia juego de roles los estudiantes 15 y 9 registraron el puntaje más alto con cinco de seis criterios en Sí obteniendo un porcentaje del 83% y por otro lado los estudiantes cuatro, seis y ocho obtuvieron tres de seis criterios en Sí logrando el 50% siendo así los únicos casos que alcanzaron el nivel regular con predominio en la opción a veces lo que indica una participación parcial en la estrategia didáctica.

Al realizar una comparación entre el diagnóstico inicial y el juego de roles se da un avance significativo en el diagnóstico se obtiene solo la categoría de regular con un 60% y en la categoría deficiente en un 40%, mientras que con la aplicación del juego de roles se mejora el nivel y alcanza un 70% en la categoría de bueno y un 30% en la categoría de regular eliminando la categoría de deficiente lo que indica un impacto positivo de la estrategia juego de roles en el grupo para el desarrollo y el fortalecimiento de la competencia oral de los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa.

3.3. Triangulación y discusión de los resultados.

La triangulación pone de relieve que las dimensiones lingüística y estratégica registraron los avances más significativos, lo que confirma la eficacia del juego de roles para el fortalecimiento de la competencia oral. Desde el plano teórico, los postulados de Piaget, Habermas y Moreno corroboran este hallazgo: la simulación de roles en entornos comunicativos

reales activa mecanismos cognitivos, intersubjetivos y expresivos que potencian el desempeño oral. Los niveles alcanzados —predominantemente «bueno» y «regular», con desaparición de la categoría «deficiente»— son indicadores inequívocos de este progreso.

Tabla 9:

Resultados consolidados a través de la triangulación de datos.

Estudiantes	Diagnóstico (rúbrica / 64)	Puntaje por dimensión	Dimensiones				Listado de actividades	Porcentaje	Resultados obtenidos	Hallazgos	Sustento teórico
			L = Lingüística (/20),	P = Paralingüística (/16),	E = Estratégica (/16),	S = Dimensión Socioafectiva (/12).					
N°	%	Nivel	L /20	P /16	E /16	S /12	SÍ/6	%	Nivel	Competencia oral con la aplicación de la estrategia juego de roles.	Por autores
Estudiante 1	59,4%	Regular	13	5	12	8	5	83%	Bueno	El juego de roles potencia la interacción y reduce la exposición	Piaget (1967): la consolidación de esquemas cognitivos mediante la práctica en contextos reales. Moreno (2016):

n la competencia individual oral como habilidad que se barrera, fortalece en permitien interacción do al comunicativa.

estudiante

mejorar

en su

competen

cia oral.

**Estudian
te2**

43,8%

**Regula
r**

7 5 10 6 4 67%



**Buen
o**



La estrategia Habermas juego de (1987): la acción roles comunicativa desarrolla implica la orientarse hacia iniciativa el entendimiento comunicat entre el emisor y iva que el receptor, por lo diagnóstic que el juego de o roles activa la evidencia coherencia e ba interacción. ausente.

**Estudian
te3**

**Deficie
nte**

8 4 7 4 4 67%



Buen



El trabajo Para Piaget colaborati (1967): el juego vo en el simbólico como juego de mecanismo de

35.9%

roles asimilación y ayuda a acomodación. Al aumentar asumir un rol, el los niveles estudiante de asimila nuevas confianza formas en el expresivas al estudiante momento de obteniend hablar. o resultados favoreced ores.

Estudian
te4

Moreno (2016):
el desarrollo oral
requiere

32,8%

Deficie

n



8

5

4

4

3

50%

Regul

ar



Existe un contextos de uso
avance en significativo.

la Habermas (1987): la
competen (1987): la
cia oral de competencia
deficiente comunicativa se
a regular. construye en un
espacio de
interacción
mutua.

Estudian
te5

Regula

r

14

5

9

6

5

83%

Buen

o



Estudiante Moreno (2016):
con la estudiantes con
competen competencia

53,1%



cia oral avanzada
presente y amplían su
tras la repertorio
aplicación comunicativo
del juego cuando se
de roles enfrentan a
consolida situaciones
y proyecta dialógicas
de manera complejas como
fluida y la simulación de
coherente roles.
su
participación oral.

Estudiante 6

37,5%

Deficiente

8

4

6

6

3

50%



Regular



Habermas
(1987): el
lenguaje
orientado al
entendimiento
exige
cooperación. El
juego de roles
instala esa
cooperación
como condición
estructural de la
actividad.

Estudiante 7

Deficiente

8

6

6

5

4

67%

Bueno



Piaget (1967): el
juego simbólico

↓
59,4%

Se logra permite la un avance descentración significati cognitiva. Al vo de adoptar otro yo, deficiente el estudiante a bueno, supera las por la limitaciones de aplicación su perspectiva del juego individual y se de roles expresa con que ayuda mayor libertad. a proyectar mayor confianza en las intervenci ones.

Estudian
te8

40,6% Deficie
nte
↓
12 10 8 6 3 50%

Regul
ar
↑

Se obtiene Moreno (2016): un avance la paralingüística de es parte integral deficiente de la a regular, competencia sin oral. El juego de embargo, roles en se presencialidad necesita recupera esta seguir dimensión que la trabajando virtualidad del

en la diagnóstico
dimensión impedía evaluar.
paralingüística.

Existe un
avance satisfactorio de
deficiente a bueno, el
estudiante logró expresarse
con mayor fluidez y seguridad,
haciendo uso del lenguaje
corporal.

Habermas (1987): la acción
comunicativa orientada al
entendimiento requiere
reciprocidad. El juego activa esta
reciprocidad generando una
mejora en la competencia oral
del estudiante.

Estudiante 9

53,1%

Deficiente



8 4 8 6 5 83%

Bueno



Estudiante 10

53,1%

Regular



12 8 8 6 4 67%

Bueno



Piaget (1967):
los esquemas
lingüísticos se
consolidan
cuando son
aplicados en
situaciones de

A pesar de que existe
una mejoría se
necesita

trabajar en interacción real. la Moreno (2016): dimensión la fluidez oral paralingüística requiere práctica, en el contexto del puntos hablante. fuertes un léxico variado y uso de conectores pertinentes.

+GRUPO	29.1	4 Reg / 6 Def	9.6	5.6	7.4	5.9	4.0 prom. 67%	7 B / 3 R	Ningún estudiante retrocedió ni permaneció en Deficiente. El 100% del grupo avanzó al menos un nivel tras la aplicación del juego de roles.
--------	------	------------------	-----	-----	-----	-----	---------------------	--------------	---

Nota: Ningún estudiante retrocedió ni permaneció en Deficiente. El 100% del grupo avanzó al menos un nivel tras la aplicación del juego de roles.

3.3.1. Resultados globales obtenidos en la triangulación de resultados.

La triangulación de resultados se elaboró considerando el diagnóstico y la aplicación de la estrategia juego de roles junto con el sustento teórico de los actores como Moreno Piaget y Habermas, todo ello permite considerar que la estrategia didáctica originó un avance real en el desarrollo de la competencia oral de los 10 estudiantes de noveno año de la unidad Educativa Particular Generación Alfa. A pesar que la investigación se la desarrolló bajo la modalidad

virtual y solo con una muestra de 10 estudiantes el 100% del grupo avanzó al menos un nivel tres estudiantes avanzaron dos niveles y ninguno retrocedió y dejaron atrás el nivel de deficiencia en la expresión oral.

3.3.2. Mejora global desde la actividad diagnóstica a la aplicación de la estrategia

En el diagnóstico el 100% de los estudiantes se ubicó entre el nivel regular con 60% y deficiente con 40%, sin ningún caso en nivel bueno ni excelente, mientras que con la aplicación de la estrategia juego de roles el 70% alcanzó el nivel bueno y solo el 30% el nivel regular. El promedio de mejora grupal fue de 23.4 puntos porcentuales y el 100% del grupo avanzó al menos un nivel sin retroceder, por ende, eso es un indicio de que el juego de roles es una estrategia que desarrolla la competencia oral.

3.3.3. Dimensiones críticas del diagnóstico y su respuesta al juego de roles

En actividad diagnóstica se evidenció que las dimensiones más débiles del grupo fueron la paralingüística promedio de 5.8/16 y la socioafectiva con 5.7/12 reflejadas cualitativamente por el uso del mismo tono de voz a lo largo del discurso él no emplear el lenguaje corporal y la ausencia de confianza al momento de expresarse verbalmente y con la aplicación del juego de roles estas dimensiones mostraron pequeñas mejoras de que los estudiantes comenzaron a emplear un poco más de gestos contextos visual y variaciones en el tono de voz.

Por otro lado, en el sustento teórico el autor Moreno (2016) confirma que la competencia oral se fortalece cuando los interlocutores asumen un rol distinto a la de la vida real, mientras que para Piaget (1967) el juego de rol es simbólico y activa el mecanismo de asimilación para erradicar la inseguridad en la intervención del hablante y por último Habermas (1987) quién expresa que el acto comunicativo debe de ser mutuo para el desarrollo de la competencia oral porque si esta se realiza de manera individual no logra desarrollarse completamente.

3.3.4. Ítems más fuertes y más débiles de la lista de cotejo

El análisis en la lista de cotejo revela que el ítem 3 enfocado en el uso de la competencia oral durante el juego de roles logra un 90% del sí y el ítem 5 basado en la mejoría observable de la expresión oral en un 90% de la opción sí, lo que confirma que la actividad tiene el enfoque de desarrollar la competencia oral, en contraste con menor

logro del ítem fue el 6 basado en el seguimiento de las instrucciones del juego en un 40% lo que revela que se debe de reforzar las reglas de la actividad para que esta se desarrolle de manera propicia.

3.3.5. Síntesis interpretativa

Se observó un cambio evidente en la confianza de los estudiantes para poder expresarse de manera oral, puesto que en la actividad diagnóstica se mostraron inseguros circunstancia que fue detectado a través de la redundancia y lapsos de tiempo largos, pero con la práctica del juego de roles hubo mayor fluidez y espontaneidad, no obstante dos retos se mantiene el primero que es el seguimiento de las instrucciones y la autorregulación discursiva reflejado en el ítem 6 de la lista de cotejo con apenas el 40% de respuesta sí lo que indica que un sector significativo del grupo aún presenta dificultades para respetar la estructura y las instrucciones durante la actividad, también está el reto para el fortalecimiento de la dimensión paralingüística y socioafectiva que deben desarrollarse pedagógicamente a través de actividades que incentiven a la participación activa de los estudiantes.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE SOLUCIÓN

4.1. Fundamentación de la propuesta

El prototipo del juego de roles se elaboró a partir de los aportes de la autora Quingaguano (2025) integrándolos como referente teórico para el desarrollo de la competencia oral.

4.1.1. Introducción

La presente propuesta tiene que ver con la aplicación de una estrategia didáctica denominada juego de roles para mejorar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, dicha propuesta se titula "Voces de combate", cuyo propósito principal es el poder desarrollar la competencia oral de los estudiantes de noveno de la unidad educativa Particular Generación Alfa.

La aplicación de la estrategia surge como una necesidad de aplicar actividades dinámicas, que puedan fortalecer la expresión oral y el pensamiento crítico de los estudiantes facilitando su desenvolvimiento y confianza al momento de transmitir una información clara y coherente, por ello la propuesta utiliza un eje interesante y atractivo para los estudiantes relacionado con el impacto de las redes sociales en la vida cotidiana.

4.1.2. Justificación

Esta propuesta enfatiza en la importancia del desarrollo de la macro destreza relacionada con la oralidad, ya que es una competencia indispensable en la formación integral de los estudiantes para que ellos puedan desarrollarse adecuadamente dentro de cualquier contexto.

En cuanto a la temática que está relacionada con las redes sociales se ha optado porque despierta el interés de los estudiantes considerando que actualmente se encuentran en la era digital lo que promueve expectativa al momento de realizar el juego de rol además de consolidar los riesgos en cuanto al uso excesivo de la tecnología.

La justificación de esta propuesta se basa principalmente en el cumplimiento de la destreza LL.2.2.2. “Dialogar con capacidad para escuchar y mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana “ (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p.16). Al formar acuerdos y resolución de problemas. A través de una metodología activa en el que el estudiante pasa a desempeñar un rol activo en su proceso de aprendizaje facilitando no solo la obtención de conocimiento sino un desenvolvimiento en la parte oral con el uso adecuado de las TIC, al aprovechar la modalidad virtual a través de la plataforma de Microsoft Teams.

Por ello la aplicación de la actividad diagnóstica permite identificar la necesidad y fortalecer la competencia oral de los estudiantes de noveno, dicha experiencia fue altamente

beneficiosa ya que se determinó la necesidad de desarrollar la fluidez coherencia y seguridad en las intervenciones orales.

Desde el sustento teórico con los aportes de Piaget, Moreno y Habermas, se llegó a la construcción del conocimiento basado en la utilidad de la estrategia didáctica juego de roles, como una actividad pertinente para el desarrollo de la espontaneidad, fluidez y capacidad argumentativa del hablante. Además, esta propuesta se alinea con el currículo vigente el cual plantea la necesidad de promover diálogos que permitan intercambiar distintas ideologías en situaciones tanto académicas e informales fortaleciendo la competencia oral.

4.2. Diseño de la propuesta

4.2.1. Objetivo general

Desarrollar la competencia oral de los estudiantes de noveno año de educación básica a través de una dramatización basada en el juego de roles que promueva el uso responsable de las redes sociales, evidenciando coherencia discursiva, fluidez verbal, uso adecuado del lenguaje corporal y respeto de turnos durante la interacción dramatizada.

4.2.2. Esquema de la propuesta

Tabla 10:

Estructura considerada en la implementación de la estrategia juego de roles.

ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES	
Nombre:	Voces de combate
Área del conocimiento	Lengua y Literatura
Objetivo:	Desarrollar la competencia oral de los estudiantes a través de una representación de roles, promoviendo el pensamiento crítico, la argumentación y la fluidez verbal en un ambiente dinámico y participativo.

Destreza con criterio de desempeño:

LL.2.2.2. “Dialogar con capacidad para escuchar y mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana “ (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p.16).

Contenidos de aprendizaje:

- **Conceptuales:** Estructura de un debate (introducción, exposición de argumentos, refutación y conclusión).

- **Procedimentales:** Elaboración de argumentos, empleo del lenguaje oral adecuado, dominio de la voz y el lenguaje corporal.

- **Actitudinales:** Trabajo en equipo, respeto a diferentes opiniones, pensamiento crítico y capacidad de síntesis.

Publico dirigido

Estudiantes de 9no año de Educación Básica Superior.

Con un porcentaje alcanzado en la actividad diagnostica del 46.9%

Bajo la modalidad virtual, con todos los implementos tecnológicos como: computadora, micrófono, cámara y conexión a internet.

Tiempo estimado de juego

Una sesión de 30 minutos cada una:

Introducción con la explicación del tema y los roles. Segunda sesión: Desarrollo de la dramatización.

Nº de participantes

Número de participantes 10

1. Moderador
2. Observador
3. Observador
4. Observador

Asignación de roles:

5. El Estudiante "Zombie": Sufre de insomnio y dolor de cabeza por estar en TikTok hasta la 1 a.m. (Variable de salud).
6. La Influencer: Defiende que las redes son una oportunidad de ayuda y emprendimiento.
7. El Hacker/Ciberacosador: Representa el peligro y la falta de seguridad.
8. El Padre/Madre de familia: Preocupado por el rendimiento académico y la falta de comunicación.
9. El Bibliotecario "Viajero en el tiempo": Aparece para comparar cómo se aprendía antes (Contraste histórico).
10. El Representante del COIP: Explica las sanciones legales por mal uso de redes.

Recursos a utilizar en la modalidad virtual:

- **Plataforma:** Microsoft Teams.
- **Cámara y micrófono**
Para trabajar la expresión oral, entonación, volumen y lenguaje corporal.
- **Chat de la plataforma**
Para:
 - Apoyar a estudiantes tímidos.

- Registrar ideas clave.
- Hacer preguntas durante la dramatización.

Introducción a la actividad

El docente inicia con una pregunta provocadora: "¿El celular nuestro mejor amigo o el enemigo que no nos deja dormir?".

- **El Contraste:** Se menciona cómo antes los jóvenes investigaban en bibliotecas físicas sin distracciones, frente a la realidad actual de las notificaciones constantes.
- **Contenidos:** Se explican los elementos del teatro (voz, gesticulación).

Ejecución:

El Estudiante “Zombie”

(Voz cansada, bostezos, tono bajo)

(Bosteza) Ufff... no dormí nada... me quedé viendo TikTok hasta la una... bueno, hasta las dos... y me levante a las 6 que sueño y pereza me da.

(Se toca la cabeza) Me duele mis ojitos y mi cabeza, ¿Por qué será?

Sé que tengo que estudiar, pero solo voy a ver un video más... uno corto... El tiempo vuela ya es de noche y no estudié nada

La Influencer

(Voz alegre, segura, entusiasta, exageradamente expresiva)

¡Hola, hola, mi gente hermosa! Bienvenidos a mi directo

A ver, no todo es malo en las redes sociales. TikTok puede ser una **oportunidad**, ¿sí o no?

Gracias a las redes he aprendido, he emprendido y hasta he conseguido patrocinios.

Si sabes usarlas bien, puedes ganar dinero, ayudar a otros y expresar tus ideas.

El problema no es la red... es **cómo la usamos**.

(Mira al Estudiante Zombie) Oye, tú tienes talento, solo te falta organización.

El Hacker / Ciberacosador

(Voz burlona, irónica, un poco amenazante)

Jajaja... ustedes confían demasiado en internet.

¿Creen que nadie los observa?

Con un clic puedo robar una cuenta, cambiar una foto o hacer viral un error.

Miren este comentario... *(lee)* “Qué ridículo hablas”

Las redes pueden destruir la autoestima de alguien en segundos

Padre / Madre de Familia

(Voz firme, preocupada, con tono emocional)

Hijo, ya no hablamos...

Antes conversábamos en la mesa, ahora solo te veo con el celular.

Tus notas han bajado en todas las materias... incluso en Cultura Física, cuando antes te encantaba.

No duermes bien, no comes bien y siempre estás de mal humor.

El Bibliotecario “Viajero en el Tiempo”

(Voz pausada, reflexiva, sabia)

(Aparece con un libro antiguo)

Vengo de otra época... cuando aprender tomaba tiempo, silencio y diálogo.

Antes investigábamos en libros, conversábamos cara a cara y escribíamos a mano.

Ventajas de antes: concentración, memoria, diálogo profundo.

Desventajas: información limitada y acceso lento.

Hoy todo está al alcance de un clic.

Ventajas: rapidez, variedad, aprendizaje digital.

Desventajas: distracción, desinformación y dependencia.

El verdadero aprendizaje ocurre cuando equilibramos pasado y presente.

Representante del COIP

(Voz clara, seria, formal)

Buenas tardes.

El **COIP** es el **Código Orgánico Integral Penal**, la ley que regula los delitos en el Ecuador.

El mal uso de redes sociales no es un juego.

El **ciberacoso**, la suplantación de identidad o la difusión de contenido íntimo **tienen sanciones legales**.

Estas pueden incluir multas, procesos judiciales e incluso privación de libertad.

Usar redes implica derechos, pero también **responsabilidades**.

La libertad digital termina cuando se daña a otra persona.

Giro dramático: ¡Se cae el internet!

(Todos miran sus celulares)

Influencer:

¿Qué pasó con la señal? ¿Mi directo?

Estudiante Zombie:

No carga... no carga...

¿Y ahora... hablamos?

Padre/Madre:

Claro que sí... aquí estoy.

Estudiante Zombie: Ya me había olvidado que las conversaciones con usted pueden ser muy divertidas. Ya los extrañaba.

Bibliotecario:

A veces, el silencio digital abre el diálogo humano.

Representante del COIP:

Comunicar bien también es saber cuándo desconectarse.

Retroalimentación:

¿Cuál fue la comparación que hizo el Bibliotecario entre el aprendizaje de antes y el de ahora?

Conclusión:

¿Qué peligros representaba el ciberacosador?

¿Qué ideas defendía la Influencer sobre el uso de las redes sociales?

Observador 1,2 y 3.

Realizan una retroalimentación del desenvolvimiento de los estudiantes y proceden a decir un mensaje general sobre la actividad académica desarrollada.

Nota: El esquema para la aplicación de la actividad “Voces de combate”.

4.2.3. Planeación estratégica

Para la realización de la estrategia juego de roles se toma en cuenta la siguiente planeación:

Diseño de preparación del material:

La estructura del juego de roles es basada en la guía didáctica de Quingaguano, mientras que la temática voces de combate sobre el uso de las redes sociales un tema de elaboración propia en un tiempo estimado de 5 minutos. Además, se configuró el escenario virtual que va a ser a través de una sala de clases de Microsoft teams y el diseño de una ruleta aleatoria para la asignación de roles.

Sorteo y asignación de roles:

Con el fin de hacer la actividad más dinámica se lo lleva a través de la asignación de 10 personajes de manera aleatoria con la ruleta PiliApp, para que no exista ninguna duda con respecto a la asignación de los personajes y de esta forma también se logra mantener la motivación de los estudiantes.

Entrega de directrices:

Una vez asignado el rol cada estudiante recibe una descripción junto con el diálogo del personaje asignado, para que sepa cuál es la entonación y el vocabulario que va a emplear al momento de llevar a cabo el juego de roles.

Socialización de la actividad:

Antes de iniciar con la actividad se les indica cuáles son los indicadores que se van a considerar para la realización de la actividad acción que recae en el docente como guía y entre los parámetros que se llegan a tomar en cuenta son: la relación con la audiencia, la planificación del discurso, el uso del tono adecuado, uso de los principios de textualidad y cooperación comunicativa, el uso apropiado de gestos, la eliminación del monocorde y la aplicación de los principios de cortesía.

Ejecución de la estrategia:

La realización de esta estrategia se empleó un tiempo de 30 minutos con las siguientes indicaciones: cámara encendida, micrófono habilitado y atención a la intervención al momento de emplear el rol correspondiente y en el caso de mala conectividad el estudiante tenía que grabarse previamente con el rol asignado para su posterior revisión.

4.2.4. Instrumentación

Entre los instrumentos que se ha considerado para la ejecución de la propuesta juego de roles han sido primeramente la verificación técnica antes de dar inicio con la actividad, se ha procurado que la cámara y el micrófono estén en buenas condiciones. Además, se ha dado indicaciones en cuanto al uso de la cámara y el enfoque del mismo para poder observar la participación precisa de los estudiantes al momento de hablar para poder evidenciar el lenguaje corporal. El micrófono ha procedido a estar activo solo en los momentos de participación y el chat digital ha servido para notar alguna observación o pregunta al momento de la realización el juego de roles.

Otro de los instrumentos que se aplicaron en el desarrollo de la estrategia didáctica en la actividad diagnóstica fue la observación con el respaldo de una rúbrica y para la evaluación de la propuesta se utilizó una lista de cotejo con criterios y niveles que permitieron llegar a resultados de un avance significativo en el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes.

4.2.5. Evaluación

Para la evaluación de la actividad “Voces de combate” se buscó verificar el fortalecimiento de la competencia oral en los estudiantes de noveno año de la unidad educativa particular Generación Alfa bajo la modalidad virtual considerando la calidad de fluidez al momento de llevar a cabo la expresión verbal se dio importancia a la capacidad del estudiante para sostener el rol asignado. También se consideró la importancia de la identificación en cuanto

a los vicios de lenguaje como las muletillas o el moncorde, exigiendo una entonación variada y sobre todo una expresión con modulación correcta de las palabras usadas con coherencia.

Asimismo, se tomó en cuenta el desempeño técnico y el lenguaje corporal adaptado a la virtualidad, la cámara y el micrófono se convirtieron en extensiones de la expresión oral por tanto se considera como criterio de éxito que los estudiantes se mantengan en un encuadre adecuado que permita observar su lenguaje corporal y un uso responsable de micrófono al momento de su participación.

CAPÍTULO V: VALIDACIÓN POR IMPLEMENTACIÓN

5.1. Implementación de la propuesta

En el desarrollo de la actividad se basó en la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles con el título “Voces de combate” para fortalecer la competencia oral de los educandos, a través del número total de 10 estudiantes de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa, bajo la modalidad virtual. Dicha actividad académica se desarrolló en tres momentos claramente diferenciados iniciando con la actividad diagnóstica inicial que permitió obtener resultados que indiquen el nivel de competencia oral de los estudiantes, en el segundo momento la elaboración de la propuesta enfocada en la actividad con respecto al uso de la estrategia didáctica juego de roles y por último la aplicación del juego de roles, lo cual permitió evidenciar un avance significativo en el desarrollo de la competencia oral al alcanzar mayor fluidez confianza y espontaneidad por parte de los estudiantes lo que permitió evidenciar de manera empírica sobre el impacto de la propuesta en el fortalecimiento de la oralidad de los educandos.

5.2. Fundamentación de la propuesta

La propuesta fue desarrollada tras la identificación de la deficiencia de la competencia oral de los estudiantes de noveno año al encontrar problemas de fluidez, coherencia y cohesión al momento de expresarse oralmente frente a los espectadores una dificultad perjudicial para el desarrollo holístico, puesto que la comunicación es de suma valía no solo en el contexto académico, sino también en el laboral y familiar. Razón por la que se debe de implementar estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar la macro destreza de la oralidad para que pueda desenvolverse con mayor seguridad y soltura.

Dentro del campo investigativo se ha dado mayor importancia a la macrodestreza de la escritura y lectura, dejando de lado a la oralidad. Por ende, se debe de dar mayor apertura a desarrollar la competencia que sirve como refuerzo y mejora constante para la escritura al ampliar el léxico, en cuanto a la lectura mejorar la interpretación de los textos y la escucha activa mejorando la concentración y atención.

5.3. Metodología de validación

En la aplicación de la propuesta se trabajó con instrumentos de recolección de datos como la guía de observación para los resultados cualitativos acompañados de la rúbrica de evaluación para la obtención de resultados cuantitativos valorada sobre 64 puntos y para la aplicación de la estrategia una lista de cotejo de 6 ítems con las opciones de Sí, a veces y nunca.

5.4 Objetivo de la propuesta

El objetivo de la propuesta se centra en desarrollar la expresión oral de los estudiantes a través de una representación de roles promoviendo el pensamiento crítico la argumentación y la fluidez verbal en un ambiente dinámico y participativo.

5.5 Beneficiarios de la propuesta

La propuesta didáctica basada en la estrategia juego de roles está directamente elaborada para los estudiantes de noveno año de educación básica superior de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa institución que ejecuta las clases bajo la modalidad virtual y son quienes forman parte de los beneficiarios directos de la aplicación de la estrategia.

En cuanto a los beneficiarios indirectos se encuentran todos los docentes del área de Lengua y Literatura especialmente aquellos que pueden replicar la estrategia en otros grupos o niveles educativos a fin de desarrollar o mejorar la competencia oral de los educandos. Otro beneficiario de la aplicación de la estrategia es la institución educativa Particular Generación Alfa que se beneficia de prácticas pedagógicas innovadoras alineadas con los lineamientos del ministerio de Educación del Ecuador.

5.6 Descripción de la estrategia didáctica

El juego de roles titulado “Voces de combate” consiste en una actividad en el que se lleva a cabo la interpretación a través de una dramatización de personajes bajo la plataforma de Microsoft teams, esta actividad va ligada al área de lengua y literatura y está diseñada para fortalecer la competencia oral de los estudiantes de noveno año de Educación Básica Superior, la temática central gira en torno al uso de las redes sociales un tema de elaboración propia y que es altamente relevante e interesante para los estudiantes.

A través de la asignación de 10 personajes con perspectivas divergentes los estudiantes tienen que llevar a cabo el rol asignado haciendo uso ya en la interpretación y de la oralidad

como la entonación, el volumen, la modulación y el lenguaje corporal adaptado en el entorno virtual de la estructura del juego de roles que está basado en la guía didáctica de Quingaguano, y se configura en torno al espacio virtual a través de una ruleta aleatoria, para la asignación de los personajes la asignación se desarrolla en dos sesiones de 40 minutos la primera que es destinada a la introducción explicación de tema y asignación de roles y la segunda el desarrollo completo del juego de roles los personajes que incluyen en esta actividad académica personajes como: el estudiante zombie, la Influencer, el hacker, el ciberacosador, el representante de familia, el bibliotecario y representantes del COIP, además de un moderador y tres observadores para realizar un análisis acompañado de una retroalimentación final.

5.7. Estructura de la estrategia didáctica

Fase 1. Preparación

Presentación del tema

El docente procede a iniciar la clase con una pregunta inicial las redes sociales son positivas o negativas y a continuación se establece un contraste entre la forma en que los jóvenes consideren El lado positivo y el lado negativo de las redes sociales con esa pregunta inicial se va construyendo un ambiente de interés y reflexión.

Explicación del juego de roles

Explicación del juego de roles el docente explica en qué consiste la actividad señalando claramente los indicadores de evaluación que se considerarán en la actividad que se llevará a cabo estos criterios son socializados con antelación para que los estudiantes conozcan los parámetros a considerar como:

Participación activa en el juego de roles.

Asunción adecuada del rol asignado.

Uso de la competencia oral durante el juego.

Interacción con compañeros en actividad.

Mejora observable de la expresión oral.

Seguimiento de instrucciones del juego.

Asignación de personajes

Asignación de personajes para llevar a cabo la actividad de forma equitativa la asignación de los 10 personajes se realiza a través de una ruleta aleatoria digital llamada Piliapp,

y una vez asignado el rol cada estudiante recibe el diálogo junto con el nombre del personaje asignado y las indicaciones sobre la entonación y el uso del vocabulario apropiado para la representación.

Fase 2. Desarrollo

Representación de los roles

En la segunda sesión los estudiantes ejecutan sus roles en la plataforma de Microsoft teams cada personaje presenta su perspectiva sobre el uso de las redes sociales empleando los recursos expresivos trabajados en la preparación cómo se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 11:

Representación de los roles de la estrategia didáctica.

N°	Personaje	Rol
1	Moderador	Conduce de inicio a fin la actividad
2-4	Observadores (3)	Registran los aportes de cada personaje y participan en la conclusión final.
5	El Estudiante "Zombie"	Representa los efectos negativos del uso excesivo de TikTok en la salud y el rendimiento académico.
6	La Influencer	Defiende el uso positivo de las redes como oportunidad de emprendimiento y aprendizaje.
7	El Hacker/Ciberacosador	Representa los peligros digitales: cyberbullying, robo de cuentas y daño a la autoestima.
8	El Padre/Madre de Familia	Expresa la preocupación, por el rendimiento académico y la falta de comunicación.
9	El Bibliotecario "Viajero en el Tiempo"	Contrasta el aprendizaje del pasado con la presente digital, promoviendo el equilibrio.

10	Representante del COIP	Explica las sanciones legales por el mal uso de las redes sociales.
----	------------------------	---

Nota: Cada rol tiene de un diálogo específico colocado en el capítulo anterior.

Fase 3. Evaluación

Observación durante la práctica del juego de roles el docente junto con los tres observadores registra el desempeño oral de cada participante observando los siguientes aspectos:

Fluidez verbal y capacidad para sostener el rol asignado.

Identificación de vicios de lenguaje muletillas y el tono monocorde.

Entonación variada y modulación correcta de las palabras.

Desempeño técnico en el entorno virtual encuadre de cámara y uso responsable del micrófono.

Lenguaje corporal adaptado a la virtualidad.

Aplicación de la lista de cotejo

Se aplica una lista de cotejo como instrumento de evaluación que permite valorar de manera objetiva los criterios de desempeño oral de los estudiantes con dicho instrumento se recoge información sobre la planificación del discurso El dominio de la voz la coherencia del rol el uso del lenguaje no verbal y la interacción con los demás participantes.

Fase 4. Reflexión

La reflexión sucede cuando en la representación de los personajes culmina con un giro dramático se simula la caída del internet lo que obliga a los personajes a interactuar de forma espontánea y reflexiva este momento es clave para evidenciar la capacidad de improvisación oral la coherencia discursiva y el respeto al turno de habla.

5.8. Recursos didácticos

A continuación, se detallan los materiales y herramientas utilizados en la ejecución de la propuesta didáctica:

Tabla 12:

Descripción de cada recurso empleado en la actividad académica juego de roles.

Tipo de Recurso	Descripción y Uso
Plataforma Virtual	Microsoft Teams: escenario principal de la actividad. Permite la interacción en tiempo real con video, audio y chat. Se configuró una sala de clase virtual específica para la ejecución de la dramatización.
Cámara	Dispositivo de video del computador o dispositivo móvil del estudiante. La cámara es fundamental para observar el lenguaje corporal, las expresiones faciales y el encuadre durante la representación del rol.
Micrófono	Micrófono integrado o externo del dispositivo del estudiante. Permanece activo únicamente en los momentos de participación de cada personaje, garantizando claridad en la expresión oral.
Chat de la Plataforma	Canal de comunicación escrita de Microsoft Teams.
Ruleta Aleatoria Digital	Herramienta digital en línea PiliApp utilizada para la asignación equitativa y dinámica de los 10 personajes, eliminando la posibilidad de preferencias y manteniendo la motivación grupal.
Fichas de Personaje	Documento con el nombre del personaje, descripción, indicaciones de entonación, vocabulario a emplear y diálogo completo.
Lista de Cotejo	Instrumento de evaluación formal que recoge los criterios de desempeño oral. Es compartida en pantalla al inicio de la actividad y utilizada por el docente y los observadores durante la dramatización.

Nota: Los recursos empleados en la estrategia didáctica fueron previamente revisados para el correcto desarrollo de la actividad.

5.9. Evaluación de la propuesta

Para la evaluación de la propuesta juego de roles se consideró los siguientes criterios:

Tabla 13:

Criterios considerados en la praxis del juego de roles

Criterio	Descripción	Instrumento
El estudiante participa activamente en el desarrollo del juego de roles.	El estudiante muestra una actitud comprometida con la realización de la estrategia didáctica.	Lista de cotejo
El estudiante asume y representa correctamente el rol asignado.	Se valora la capacidad del estudiante para expresarse con continuidad, sin pausas excesivas, y para mantener la coherencia del personaje asignado durante toda la dramatización.	Observación directa / Lista de cotejo
El estudiante aplica habilidades orales durante la simulación.	Se identifica el uso de muletillas, repeticiones innecesarias y expresiones que dificulten la comunicación efectiva, exigiendo una expresión oral fluida y precisa.	Lista de cotejo
Interactúa de forma efectiva y respetuosa con sus compañeros en el juego.	Se valora la capacidad del estudiante para dirigirse a los demás personajes y a la audiencia con respeto, empleando los principios de cortesía lingüística y cooperación comunicativa.	Observación directa

Se evidencia mejora en la expresión oral tras la aplicación de la estrategia.	Se logra identificar mayor confianza y soltura al momento de llevar a cabo el diálogo correspondiente.	Lista de cotejo
Sigue correctamente las instrucciones y reglas planteadas en la actividad.	Se considera la capacidad del estudiante para dirigirse a los demás personajes y a la audiencia con respeto, empleando los principios de cortesía lingüística y cooperación comunicativa.	Lista de cotejo / Observación

Nota: Cada criterio considerado fue de utilidad para identificar el progreso en la competencia oral de los estudiantes.

5.10. Resultados de la implementación

Tras la aplicación de la estrategia juego de roles titulada “Voces de combate” se llega a obtener resultados beneficios al evidenciar una mejoría en el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes a nivel cuantitativo con la actividad diagnóstica se obtuvo 46,9% y el resultado con la aplicación de la estrategia demuestra un avance con la obtención del 67% lo que indica un progreso en la expresión oral de los educandos representada en la siguiente tabla:

Tabla 14:

Relación de los resultados obtenidos.

Número total= 10	Diagnóstico %	Nivel inicial	Avance	Aplicación de la estrategia %	Diagnóstico → Postest
Estudiante 1	59,4%	Regular	+15	83%	Regular → Bueno

Estudiante 2	43,8%	Regular	+15	67%	Regular → Bueno
Estudiante 3	35,9%	Deficiente	+20	67%	Deficiente → Bueno
Estudiante 4	32,8%	Deficiente	+11	50%	Deficiente → Regular
Estudiante 5	53,1%	Regular	+19	83%	Regular → Bueno
Estudiante 6	37,5%	Deficiente	+8	50%	Deficiente → Regular
Estudiante 7	59,4%	Deficiente	+5	67%	Deficiente → Bueno
Estudiante 8	40,6%	Deficiente	+6	50%	Deficiente → Regular
Estudiante 9	53,1%	Deficiente	+19	83%	Deficiente → Bueno
Estudiante 10	53,1%	Regular	+9	67%	Regular → Bueno
PROMEDIO / TOTAL	46,9%		4 Regulares / 6 Deficientes	67%	7 Buenos / 3 Regulares

Nota. Aplicación de l juego de roles el 70% alcanza el nivel de bueno y solo el 30% el nivel de regular en la competencia oral.

5.11. Valoración de la propuesta

A partir de los resultados estadísticos obtenidos se llega a considerar una valoración en el campo pedagógico la propuesta demostró que la necesidad en el desarrollo de la competencia oral diagnosticada en el diagnóstico puede existir un mejoramiento con actividades que permitan el desarrollo y la participación activa del estudiante para que puedan alcanzar la formación integral.

La efectividad se refleja con un aumento en el promedio entre la actividad inicial y actividad final respaldada por un incremento en el 20,1% sobre el puntaje máximo de los 64 puntos lo que constituye un avance sustancial en términos de logro frente a los objetivos planteados en el trabajo investigativo.

En cuanto a los recursos materiales temporales y metodológicos resultaron viables y de fácil aplicación las estrategias utilizadas se adecuaron al contexto institucional y las condiciones del aula sin requerir ningún recurso extraordinario esto sugiere que la propuesta puede ser aplicada en contextos similares con alta probabilidad de tener resultados favorables.

CONCLUSIONES:

- Los marcos teóricos de Jean Piaget, Jacob Levy Moreno y Jürgen Habermas convergen en una tesis central: la competencia oral no puede desarrollarse de manera aislada, sino que demanda procesos de interacción colaborativa que sitúen al estudiante en situaciones comunicativas auténticas. El trabajo grupal lejos de ser un mero recurso metodológico constituye el espacio en el que se consolida la seguridad expresiva, se negocia el significado y se construyen habilidades comunicativas contextualizadas; dimensiones que el modelo de enseñanza transmisivo e individual difícilmente puede propiciar.
- El diagnóstico inicial, sustentado en la rúbrica y la guía de observación, reveló limitaciones significativas en la competencia oral de los estudiantes de noveno grado, con debilidades pronunciadas en fluidez verbal, entonación y coherencia discursiva. El promedio grupal del 46,9 % situado en el umbral entre los niveles regular y deficiente no solo cuantifica estas carencias, sino que expone una brecha pedagógica estructural: la enseñanza tradicional, centrada en la lectura y la escritura, ha relegado el desarrollo sistemático de la oralidad. Esta constatación

subraya la urgencia de implementar estrategias activas que aborden la expresión oral de manera intencional e integral.

- El diseño de la estrategia didáctica juego de roles respondió de manera pertinente a las necesidades identificadas en el diagnóstico, para desarrollar habilidades comunicativas al permitir al estudiante asumir distintos roles y perspectivas, la propuesta fue contextualizada para los estudiantes de noveno grado de la Unidad Educativa Particular Generación Alfa, bajo modalidad virtual. La actividad “Voces de combate”, centrada en la temática del uso excesivo de redes sociales, fue seleccionada deliberadamente para garantizar la familiaridad del estudiante con el contexto, optimizando así su participación activa.
- La implementación del juego de roles produjo mejoras cuantificables y multidimensionales en la competencia oral del estudiantado. La lista de cotejo registró un promedio grupal del 67 %, lo que supone un incremento de aproximadamente 20 puntos porcentuales respecto al diagnóstico inicial y la eliminación completa de la categoría “deficiente”. Este avance no se circunscribió a la fluidez y la coherencia discursiva, sino que se extendió a dimensiones de mayor complejidad: la seguridad al hablar y el uso del lenguaje corporal como recurso expresivo. Dichos resultados validan la eficacia del juego de roles incluso en entornos virtuales, donde la mediación tecnológica impone restricciones adicionales a la interacción comunicativa.

RECOMENDACIONES:

- Se recomienda integrar el juego de roles de manera sistemática en la planificación didáctica, no únicamente en el área de Lengua y Literatura, sino en todas las disciplinas del currículo. La competencia oral es un eje transversal del aprendizaje, la capacidad de expresarse con precisión, coherencia y rigor argumentativo trasciende cualquier asignatura y se convierte en condición necesaria tanto para el desempeño académico como para el ejercicio ciudadano. Dicha integración deberá planificarse con objetivos claros, instrumentos de

evaluación específicos y progresión de complejidad entre los distintos niveles educativos.

- Se propone establecer sistemas de diagnóstico continuo de la competencia oral, de modo que las instituciones educativas puedan identificar oportunamente las debilidades individuales y grupales, diseñar intervenciones pedagógicas diferenciadas y evaluar de forma sostenida el impacto de las estrategias implementadas. Un seguimiento permanente no solo permite medir avances, sino también reorientar la práctica docente con base en evidencia empírica, garantizando así un fortalecimiento progresivo y fundamentado de la expresión oral.
- Se exhorta al cuerpo docente a diseñar e implementar estrategias didácticas innovadoras que pongan en el centro el desarrollo de las competencias comunicativas orales. El juego de roles, en particular, ha demostrado ser un dispositivo pedagógico de alta eficacia: incrementa las habilidades expresivas, fomenta la participación activa y genera en el estudiantado la confianza necesaria para comunicarse con mayor soltura y eficacia en distintos contextos. Se recomienda, además, articular esta estrategia con procesos de reflexión metacognitiva que permitan al estudiante tomar conciencia de sus propios avances y áreas de mejora.
- A partir de los resultados positivos obtenidos, se recomienda extender la aplicación del juego de roles a otros grados y modalidades educativas. La presente investigación demuestra que, con independencia del nivel o del contexto presencial o virtual, esta estrategia estimula de manera significativa la participación activa del estudiantado y contribuye al desarrollo de una expresión oral más fluida, coherente y segura. Su replicabilidad, bajo costo de implementación y compatibilidad con plataformas digitales la convierten en una alternativa pedagógica accesible y escalable para diversas realidades institucionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Acosta, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Polo, A., Padilla, R., Campo, M., Vergara, R., Osorio, & Guette, R. (2018). Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3). <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/4994dadf-355b-4596-924d-f8ca07e95d9e/content>
- Acosta, C., Estrada, M., Barrio, M., Meriño, O., Guette, C., Granados, R., Palacin, A., Muñoz, R., Vergara, R., & Osorio, A. (2018). Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *CULTURA. EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 3(9), 869-876.
- Aguirre, N. (2023). Los inicios de la filosofía griega: Entre oralidad y escritura. *SciELO Analytics*, 11(23). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-24062020000300007&script=sci_arttext
- Alútiz, J. (2010). El paradigma comunicativo de Jürgen Habermas para las ciencias sociales. *Revista Española de Sociología*, (13), 81-105.
- Álvarez, A., & García, J. (2020). *Comunicación y atención al cliente*. https://www.google.com.ec/books/edition/Unidad_3_La_comunicaci%C3%B3n_oral_CAC/DPJmEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Amber, D., & Domingo, R., Jesús. (2021). Triple Triangulación Compleja: Análisis de discursos de formación y empleo. *SciELO Analytics*, 46(1). http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-31432021000100605
- Araya, J. (2012). LA COMPETENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS ESCOLARES EN COSTA RICA. EL COMPONENTE LÉXICO. *Káñina*, 36(1), 169-183.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación* (6.ª ed.). Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Calduch, R. (2014). MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN INTERNACIONAL. *UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID*. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

- Calsamiglia, H., & Valls, A. (2007). *Las cosas del decir*. Grupo planeta.
https://books.google.com.ec/books?id=mdZGI-8fFF0C&newbks=1&newbks_redir=0&dq=competencia+oral&hl=es&source=gbv_navigation
- Catellanos, N. (2024). LA IMPORTANCIA DE LA TRADICIÓN ORAL EN EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2).
<https://doi.org/Ciencia%20latina%20revista%20cientifica%20multidisciplinar>
- Delgado, M. (1981). *Técnicas de Comunicación Oral*. Editorial Universidad de Costa Rica.
https://www.google.com.ec/books/edition/Tecnicas_de_Comunicaci%C3%B3n_Oral/I-mawHtlVPU4C?hl=es&gbpv=1
- Fallarino, N., Méndez, A., & Cremades, R. (2019). Estudio de caso sobre el desarrollo de la competencia oral en Educación Infantil y Primaria en un centro público. *Ediciones complutense*.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/63349/4564456553653>
- González, C., & Quintanar, Y. (2014). *El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar*. 32(2), 287-308.
- Hernández, R., Fernández, C., & Pilar, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta).
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Ladeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: Explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf
- Lloyd, G. (2010). La retórica en la antigüedad griega y china. *RIA*, 1-12.
- Marengo, M. (2015). *El psicodrama como método*. Editorial autores de Argentina.
<https://ia801707.us.archive.org/6/items/EDRAS/EL-PSICODRAMA-COMO-METODO-MARCELO-TOMAS-MARENGO.pdf>
- McGraw-Hill. (2021). *La comunicación oral* 2.
[file:///C:/Users/HP/Downloads/8448148479%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/8448148479%20(2).pdf)
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). *LENGUA Y LITERATURA EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL*.
<https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf

- Ponz, M., & Vernet, M. (2019). *El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés*. (15).
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12513/pr.12513.pdf
- Prieto, R. (2016). *Revista de estudios y Experiencias en Educación*, 15(29), 165-174.
- Quingaguano, V. (2025). *El juego de roles en el desarrollo de la expresión oral* [Universidad Central del Ecuador].
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bbb7589b-5593-4e51-9f5a-6a5aa613c158/content>
- Retegui, L. (2020). La observación participante en una redacción. Un caso de estudio. *Redalyc*, 24(2), 103-119.
- Roda, A. (2010). *JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN, HACIA UNA TAXONOMÍA GENERAL*. 11(3). <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093009.pdf>
- Rodríguez, F. (2007). GENERALIDADES ACERCA DE LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA. *Dialnet*, 2(1), 9-39.
- Rodríguez, G. (2018). Análisis documental: Propuestas metodológicas para la transformación en programas de posgrado desde el enfoque socioformativo. *Redalyc*, 3(47).
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478060102007/478060102007.pdf>
- Salaya, C., & Morales, E. (2022). Interpretación y Representación de las Onomatopeyas en el Lenguaje Escrito al Momento de Traducir. *Dialnet*.
<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-InterpretacionYRepresentacionDeLasOnomatopeyasEnEl-6736112.pdf>
- Tapia, R. (2024). *El desarrollo de la competencia comunicativa en la era digital como factor determinante para la comunicación oral de los estudiantes* [Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/01bba158-b6c8-4523-9385-d72a3a022d28/content>
- Vilá, M., & Lidon, J. (2014). *Enseñar la competencia oral en clase*. GRAÓ.
https://books.google.com.ec/books?id=FHqcCQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Xus, M. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Redalyc*, (15), 63-68.

Zamora, K., Machado, F., & Calderón, F. (2019). *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral*.
<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/13157/1/20122.pdf>

Anexos

Anexo 1 *Matriz de consistencia y operacionalización de variables.*

TEMA: JUEGO DE ROLES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "GENERACIÓN ALFA"

Problema: ¿Cómo contribuye el juego de roles al fortalecimiento de la competencia oral en los estudiantes de noveno de educación general básica de la unidad educativa particular "generación alfa"?

Objetivo general: Analizar la influencia del juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Generación Alfa".

Objetivo específico:

- Fundamentar teóricamente la estrategia didáctica juego de roles para desarrollar la competencia oral.
- Diagnosticar el nivel de competencia oral de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.
- Diseñar una estrategia didáctica basada en el juego de roles para su aplicación en el aula con estudiantes de Educación General Básica, con el fin de fortalecer la competencia oral.
- Aplicar la estrategia didáctica de enseñanza juego de roles orientadas a fortalecer la comunicación oral en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Generación Alfa”.

Paradigma:

El paradigma positivista por el carácter preexperimental del estudio, estructurado bajo un diseño de pretest y postest.

Enfoque de investigación:

Mixto (cuantitativo-cualitativo)

Diseño de investigación:

Es una investigación de campo con diseño preexperimental.

Población y muestra:

Pertenece a una muestra no probabilística intencional de 10 estudiantes pertenecientes al noveno año de Educación General Básica. La elección de esta muestra se justifica por ser el único paralelo existente de este nivel y por presentar la necesidad pedagógica de fortalecer la competencia oral mediante la modalidad virtual.

Autores referenciales:

Autores que sustentan la variable dependiente (Competencia Oral): Sullivan, Habermas, McGraw-Hill. Autores que sustentan la variable independiente (Juego de Roles): Jacob Levy Moreno, Piaget, Sigmund Freud.

Variable	Concepto Teórico	Dimensión	Indicador	Ítem Observable	Escala Instrumento	Escala Rúbrica
Variable independiente: Juego de Roles	Estrategia didáctica basada en la simulación de	Fundamentos Teóricos del Juego de Roles	Sustento teórico del juego de roles	¿Las fuentes consultadas fundamentan teóricamente el juego de roles como estrategia didáctica?	—	—

	situaciones reales donde los estudiantes asumen identidades para resolver problemas comunicativos.		Autores que respaldan la estrategia	¿Se identifican autores referentes (Moreno, Piaget, Freud) que sustenten el juego de roles?	—	—
			Definición conceptual de la estrategia	¿Las fuentes definen claramente el juego de roles y sus características pedagógicas?	—	—
		Juego de Roles y Competencia Oral	Relación entre juego de roles y desarrollo oral	¿La bibliografía establece relación entre el juego de roles y el fortalecimiento de la competencia oral?	—	—
			Aplicación pedagógica documentada	¿Existen estudios documentados sobre su aplicación en Educación General Básica?	—	—
		Diseño Didáctico	Fundamentación teórica del juego de roles	La guía didáctica presenta bases teóricas sólidas sobre el juego de roles.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>

			Coherencia entre objetivos y actividades	Los objetivos de la estrategia son coherentes con las actividades propuestas.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
			Secuencia didáctica estructurada	La guía presenta una secuencia lógica: inicio, desarrollo y cierre.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
			Criterios de evaluación definidos	La guía incluye criterios claros de evaluación de la competencia oral.	<i>Presente / Ausente</i>	<i>Presente / Ausente</i>
Variable dependiente: Competencia Oral	Capacidad del estudiante para expresar ideas de forma clara, coherente y adecuada en un contexto virtual,	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>

	integrando recursos lingüísticos y no verbales.		Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
		Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno /</i>

						<i>Regular / Deficiente</i>
			Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
		Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Manejo de turnos de habla	Respeta y gestiona adecuadamente los turnos de conversación.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>

			Reparación de malentendidos	Clarifica o corrige su mensaje cuando hay incomprensión.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
		Socio-afectiva	Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno / Regular / Deficiente</i>
			Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente.	<i>Siempre / A veces / Nunca</i>	<i>Excelente / Bueno /</i>

						<i>Regular / Deficiente</i>
--	--	--	--	--	--	---------------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir del tema de investigación.

Anexo 2 Solicitud y autorizaciones de la ejecución de la investigación en la U.E. Particular Generación Alfa.



Guaranda, 02 de febrero de 2026

Magíster

Ermita Georgina Lojan Astudillo.

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"Generación Alfa"

Presente. -

Yo, **Corayma Alejandra Soto Ramírez**, con cédula 1722014246, estudiante de posgrado de la maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, de la **Universidad Estatal de Milagro**, me encuentro realizando la investigación **"El juego de roles en el desarrollo de la expresión oral"**, como parte del proceso de formación académica y cumplimiento de los requisitos para la obtención del grado de **Magíster en Educación**.

Por lo expuesto agradezco se sirva facilitar la autorización para realizar el trabajo de investigación, en la institución educativa que usted muy acertadamente dirige. Es necesario expresar el compromiso para entregar de forma oportuna los resultados de la misma, información que podrá ser un insumo de análisis para la mejora institucional.

Aprovecho la oportunidad para expresar a usted mi sentimiento de alta consideración y estima.



Atentamente,

Corayma Alejandra Soto Ramírez
Cédula: 1722014246



Aceptado por:

Magíster Ermita Georgina Lojan Astudillo

Oficina Quito: Av. Cosme Osorio Oe6-29 y Av. Mariscal Sucre
Oficina Guayaquil: Urbanización Málaga II, Km 14,5 vía a Salitre, Mz 5 Villa 3

098 474 2444 - 096 840 5067
uegeneracionalfa@gmail.com

www.innovatec.edu.ec

Anexo 3 Compromiso de confidencialidad



Guaranda 2 de febrero del 2026

Yo Corayma Alejandra Soto Ramírez, con número de cédula 1722014246, estudiante de posgrado de la maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, de la Universidad Estatal de Milagro, me encuentro realizando la investigación “El juego de roles en el desarrollo de la expresión oral” y en mi calidad de investigadora, dejo expresa constancia de que he proporcionado de manera veraz y fidedigna toda la información referente a la presente investigación. Toda la información obtenida de los participantes será manejada con confidencialidad por parte de la investigadora. Los datos e información que recolectaremos, así como cualquier resultado que se obtenga de la investigación se utilizará exclusivamente para fines científicos, académicos y sociales.

Además, estoy consciente de las implicaciones legales de la utilización de los datos, información y resultados recolectados o producidos por esta investigación con cualquier otra finalidad que no sea la estrictamente expresada anteriormente.

Para constancia de aceptación de estos términos, firmo como Autora de la investigación.

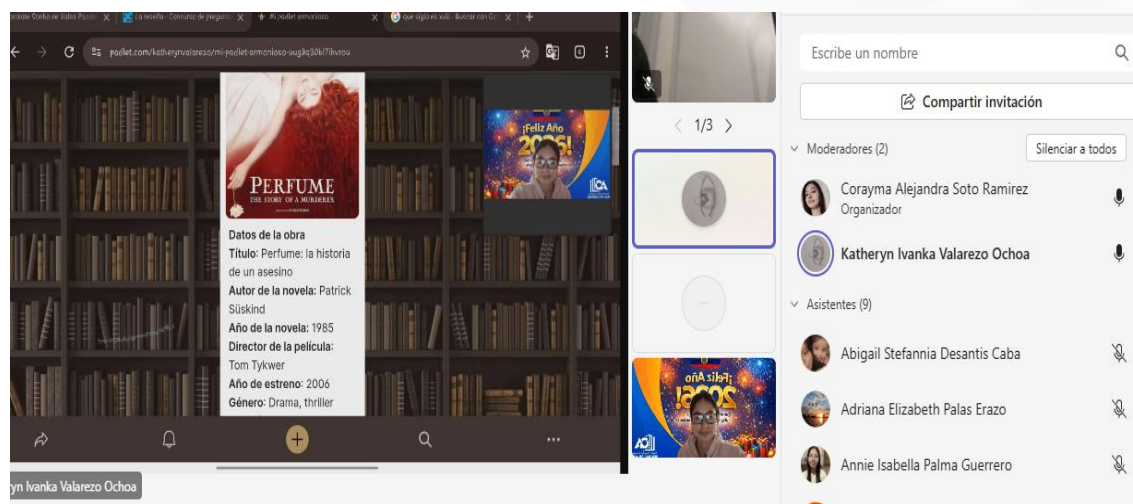


Corayma Alejandra Soto Ramírez

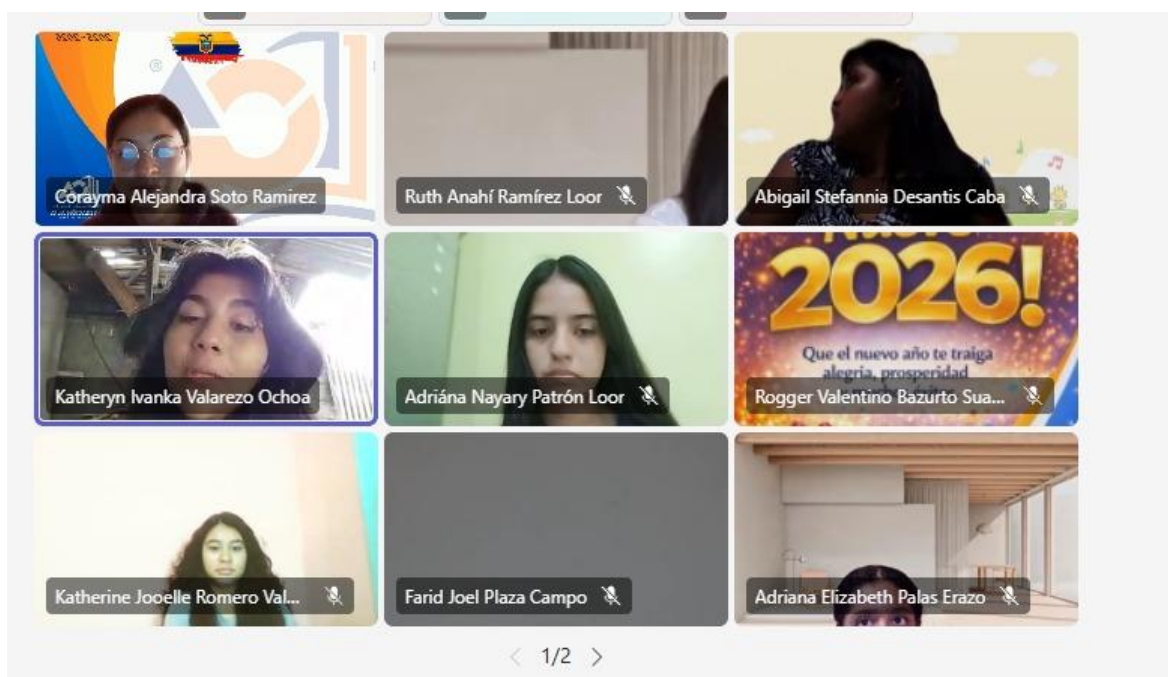
CI: 1722014246

Correo: csotor2@unemi.edu.ec

Anexo 4 Evidencia del diagnóstico de la competencia oral.



Anexo 5 Evidencia de la aplicación de la estrategia juego de roles.



Anexo 6 Evidencia del diagnóstico de la competencia oral a través de una guía de observación y rúbrica del estudiante 1.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA COMPETENCIA ORAL

Estrategia Didáctica: Juego de Roles | Variable: Competencia Oral | Técnica: Observación

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"		
Grado / Año:	Noveno año de E.G.B.	Fecha:	3/ 02/ 2026
Docente observador/a:	Lcda. Corayma Soto	Estudiante:	1
Objetivo:	Diagnosticar el nivel de competencia oral de los estudiantes mediante la observación directa durante la actividad de juego de roles.		

INSTRUCCIONES: Marque con una (X) la frecuencia con que el estudiante manifiesta cada aspecto durante la actividad de juego de roles.

ESCALA: S = Siempre (lo hace en todas las ocasiones) AV = A veces (lo hace ocasionalmente) N = Nunca (no lo hace)

Nº	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM / ASPECTO A OBSERVAR	S	AV	N	OBSERVACIONES
1	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada			X	Emplea una deficiente modulación de las palabras.

2		Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo		X	Trata de usar un vocabulario amplio.
3		Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados		X	Usa variedad de conectores apropiados en su expresión oral.
4		Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos		X	Trata de hablar con fluidez, a pesar de usar muletillas de manera reiterada.
5		Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales		X	Utiliza adecuadamente la sintaxis en su intervención.
6	Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto		X	Emplea el monocorde a lo largo su participación, no hay cambios en su tono de voz.

7		Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje			X	No logra usar el lenguaje corporal en la expresión oral.
8		Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención		X		Mantiene contacto visual con los espectadores en todo momento de su participación.
9		Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite		X		Maneja una expresión fácil casi congruente con la intervención.
10	Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor		X		Trata de adaptar la comunicación para que los espectadores puedan entender la información.
11		Manejo de turnos de habla	Respeto y gestiona adecuadamente los turnos de conversación		X		Se muestra paciente y respeta su turno para poder intervenir.

12		Reparación de malentendidos	Clarifica o corrige su mensaje cuando hay incompreensión		X	Hace caso a las sugerencias que se le da en la intervención.
13		Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación	X		No se limita únicamente al aporte oral, trata de recabar más información.
14	Socio-afectiva	Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral			X Poca confianza por el nerviosismo detectado en la redundancia de términos.
15		Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros		X	Demuestra ser empático al no interrumpir los aportes de los demás participantes.

16		Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente		X	Se tiene que trabajar para manejar adecuadamente el nerviosismo al momento de expresarse en público.
----	--	------------------------------------	--	--	---	--

Firma del docente observador/a: _____

Fecha: _____

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA ORAL

Estrategia Didáctica: Juego de Roles | Variable: Competencia Oral | Técnica: Observación

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"		
Grado / Año:	Noveno año de E.G.B.	Fecha:	3/ 02/ 2026
Docente evaluador/a:	Lcda. Corayma Soto	Estudiante:	1
Objetivo:	Evaluar el nivel de competencia oral alcanzado por los estudiantes durante la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles.		

INSTRUCCIONES: Asigne el puntaje correspondiente según el nivel de desempeño observado en cada indicador. Sume el total al finalizar.

N °	DIMENSI ÓN	INDICAD OR	ÍTEM / ASPECTO A EVALUA R	EXCELEN TE (4 pts)	BUENO (3 pts)	EN PROCESO (2 pts)	INICIO (1 pt)	PT S.
--------	---------------	---------------	---------------------------------------	-----------------------	------------------	--------------------------	------------------	----------

1	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada	Pronuncia todas las palabras con claridad y entonación perfectamente adecuada al contexto	Pronuncia bien la mayoría de palabras con entonación generalmente apropiada	Presenta algunas dificultades de pronunciación o entonación que afectan la comprensión	La pronunciación y entonación dificultan significativamente la comprensión del mensaje	2
2		Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo	Usa vocabulario rico, variado y totalmente pertinente al contexto comunicativo	Emplea vocabulario apropiado con algunas repeticiones o palabras poco precisas	Vocabulario limitado o poco apropiado para el contexto; recurre a palabras comodín	Vocabulario muy escaso o inapropiado que impide la comunicación efectiva	3

3		Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados	Ideas perfectamente organizadas con conectores variados y cohesión total del discurso	Ideas generalmente coherentes con uso adecuado de conectores básicos	Algunas ideas desorganizadas o con conectores inadecuados que afectan la cohesión	Discurso incoherente, sin conectores, con ideas disgregadas e incomprensibles	3
4		Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos	Se expresa con total fluidez, sin pausas innecesarias ni titubeos	Fluidez aceptable con pausas ocasionales que no interrumpen la comunicación	Pausas frecuentes y titubeos que interrumpen el ritmo natural del discurso	Expresión muy entrecortada; los titubeos impiden seguir el hilo del mensaje	2

5		Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales	Usa estructuras gramaticales correctas y variadas sin errores apreciables	Comete errores gramaticales menores que no afectan la comprensión	Errores gramaticales frecuentes que en ocasiones dificultan la comprensión	Errores gramaticales graves y constantes que impiden la comprensión del mensaje	3
6	Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto	Volumen y ritmo perfectamente regulados según el contexto en todo momento	Generalmente adecuado; pequeñas variaciones de volumen o ritmo sin mayor impacto	Volumen o ritmo inapropiados en varias ocasiones; dificulta seguir el discurso	Volumen inaudible o ritmo tan rápido/lento que impide la comprensión	1

7		Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje	Gestos y postura totalmente coherentes y enriquecedores del mensaje en todo momento	Usa gestos apropiados la mayor parte del tiempo con postura adecuada	Gestos escasos, inadecuados o postura que no acompaña el mensaje	Ausencia total de gestos comunicativos o postura que contradice el mensaje	1
8		Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención	Mantiene contacto visual constante y natural con el interlocutor	Mantiene contacto visual la mayor parte del tiempo con interrupciones breves	Contacto visual escaso; tiende a evitar mirar al interlocutor	No establece contacto visual; mira al suelo, al techo o al papel constantemente	2

9		Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite	Expresión facial siempre coherente y enriquecedora del mensaje transmitido	Expresión facial generalmente coherente con el mensaje	Expresión facial a veces neutra o incoherente con lo que comunica	Expresión facial inexpresiva o contradictoria con el contenido del mensaje	1
10	Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor	Se adapta perfectamente al contexto, interlocutor y propósito comunicativo	Se adapta adecuadamente en la mayoría de situaciones comunicativas	Adaptación parcial; en ocasiones no ajusta su discurso al contexto	No adapta su discurso al contexto ni al interlocutor	3

1 1		Manejo de turnos de habla	Respetar y gestionar adecuadamente los turnos de conversación	Respetar y gestionar los turnos con total precisión y naturalidad	Generalmente respetar los turnos con alguna interrupción esporádica	Interrumpe o cede el turno de forma inapropiada con frecuencia	No respetar los turnos; interrumpe constantemente o no participa	3
1 2		Reparación de malentendidos	Clarificar o corregir su mensaje cuando hay incompreensión	Detectar y reparar malentendidos de forma inmediata y efectiva	Reparar los malentendidos cuando se le señalan con facilidad	Intenta reparar malentendidos pero no siempre lo logra efectivamente	No detecta ni repara malentendidos; ignora la incompreensión del interlocutor	3

1 3		Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación	Toma iniciativa constantemente para iniciar y mantener la conversación	Muestra iniciativa en la mayoría de ocasiones con poca estimulación	Rara vez toma iniciativa; generalmente espera a ser interpelado	No muestra iniciativa comunicativa; solo responde cuando se le obliga	3
1 4	Socio-afectiva	Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral	Se expresa con total seguridad y confianza en todas las intervenciones	Muestra seguridad la mayor parte del tiempo con inseguridad puntual	Inseguridad notoria que afecta la calidad de sus intervenciones orales	Inseguridad extrema que le impide expresarse con fluidez o claridad	3

15		Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros	Demuestra respeto y empatía plenos; escucha activamente y responde con pertinencia	Generalmente respetuoso y empático con interrupciones o distracciones esporádicas	Muestra respeto inconsistente; en ocasiones no escucha o responde inapropiadamente	Actitud irrespetuosa o indiferente hacia el interlocutor durante la actividad	3
16		Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente	Controla totalmente la ansiedad; se expresa con calma y naturalidad	Leve ansiedad que no afecta significativamente su desempeño oral	Ansiedad moderada que provoca bloqueos o afecta la calidad del mensaje	Ansiedad elevada que le impide comunicarse o completar sus intervenciones	2

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO:	38 / 64 pts.
--------------------------------	---------------------

ESCALA DE VALORACIÓN FINAL

RANGO	NIVEL	DESCRIPCIÓN
54 – 64 puntos	Excelente	Dominio óptimo de la competencia oral en todas las dimensiones evaluadas.

41 – 53 puntos	Bueno	Buen nivel de competencia oral con aspectos puntuales por mejorar.
27 – 40 puntos	En proceso	Nivel básico de competencia oral; requiere refuerzo pedagógico.
16 – 26 puntos	Inicio	Nivel muy bajo de competencia oral; requiere intervención urgente.

Anexo 7 Evidencia del diagnóstico de la competencia oral a través de una guía de observación y rúbrica del estudiante 10.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA COMPETENCIA ORAL

Estrategia Didáctica: Juego de Roles | Variable: Competencia Oral | Técnica: Observación

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"		
Grado / Año:	Noveno año de E.G.B.	Fecha:	3/ 02/ 2026
Docente observador/a:	Lcda. Corayma Soto	Estudiante:	10
Objetivo:	Diagnosticar el nivel de competencia oral de los estudiantes mediante la observación directa durante la actividad de juego de roles.		

INSTRUCCIONES: Marque con una (X) la frecuencia con que el estudiante manifiesta cada aspecto durante la actividad de juego de roles.

ESCALA: S = Siempre (lo hace en todas las ocasiones) AV = A veces (lo hace ocasionalmente) N = Nunca (no lo hace)

								NES
--	--	--	--	--	--	--	--	-----

1	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada		X	La pronunciación es adecuada, no obstante, se necesita trabajar en la entonación.
2		Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo		X	Trata de emplear un vocabulario pertinente al contexto comunicativo.
3		Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados		X	Utiliza pocos conectores que sirven para unir con mayor facilidad las ideas.
4		Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos	X		Posee una buena fluidez en la participación.
5		Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales		X	Existen pocos errores de pronunciación de los términos y en el uso de estructuras gramaticales.

6	Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto		X	Utiliza el mismo tono de voz a lo largo de la presentación oral.
7		Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje		X	ES limitado el uso de ademanes en la intervención del estudiante.
8		Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención		X	Se limita a observar al público con timidez.
9		Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite		X	Su expresión facial es limitada en la expresión oral.
10	Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor		X	Trata de centrarse en la temática principal de la actividad.
11		Manejo de turnos de habla	Respeta y gestiona adecuadamente los turnos de conversación	X		Se muestra paciente para intervenir en la actividad académica.

12		Reparación de malentendidos	Clarifica o corrige su mensaje cuando hay incomprensión			X	Hace caso omiso a las recomendaciones o sugerencias en la actividad.
13		Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación			X	Se limita únicamente a decir su aporte.
14	Socio-afectiva	Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral		X		Tiene a no proyectar confianza en su intervención.
15		Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros		X		No interrumpe los aportes de los demás mostrando respeto.
16		Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente		X		Se necesita trabajar en la seguridad para que el hablante llegue a comunicarse sin ansiedad.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA ORAL

Estrategia Didáctica: Juego de Roles | Variable: Competencia Oral | Técnica: Observación

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"		
Grado / Año:	Noveno año de E.G.B.	Fecha:	3/ 02/ 2026
Docente evaluador/a:	Lcda. Corayma Soto	Estudiante:	10
Objetivo:	Evaluar el nivel de competencia oral alcanzado por los estudiantes durante la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles.		

INSTRUCCIONES: Asigne el puntaje correspondiente según el nivel de desempeño observado en cada indicador. Sume el total al finalizar.

N °	DIMENSI ÓN	INDICAD OR	ÍTEM / ASPECTO A EVALUA R	EXCELEN TE (4 pts)	BUENO (3 pts)	EN PROCESO (2 pts)	INICIO (1 pt)	PT S.
--------	---------------	---------------	---------------------------------------	-----------------------	------------------	--------------------------	------------------	----------

1	Lingüística	Pronunciación y entonación correcta	Pronuncia correctamente las palabras y usa entonación adecuada	Pronuncia todas las palabras con claridad y entonación perfectamente adecuada al contexto	Pronuncia bien la mayoría de palabras con entonación generalmente apropiada	Presenta algunas dificultades de pronunciación o entonación que afectan la comprensión	La pronunciación y entonación dificultan significativamente la comprensión del mensaje	2
2		Vocabulario pertinente y variado	Emplea vocabulario apropiado y variado según el contexto comunicativo	Usa vocabulario rico, variado y totalmente pertinente al contexto comunicativo	Emplea vocabulario apropiado con algunas repeticiones o palabras poco precisas	Vocabulario limitado o poco apropiado para el contexto; recurre a palabras comodín	Vocabulario muy escaso o inapropiado que impide la comunicación efectiva	2

3		Coherencia y cohesión discursiva	Organiza sus ideas con coherencia y conectores adecuados	Ideas perfectamente organizadas con conectores variados y cohesión total del discurso	Ideas generalmente coherentes con uso adecuado de conectores básicos	Algunas ideas desorganizadas o con conectores inadecuados que afectan la cohesión	Discurso incoherente, sin conectores, con ideas disgregadas e incomprensibles	2
4		Fluidez verbal	Se expresa con fluidez, sin pausas excesivas ni titubeos	Se expresa con total fluidez, sin pausas innecesarias ni titubeos	Fluidez aceptable con pausas ocasionales que no interrumpen la comunicación	Pausas frecuentes y titubeos que interrumpen el ritmo natural del discurso	Expresión muy entrecortada; los titubeos impiden seguir el hilo del mensaje	4

5		Gramática y estructuras sintácticas	Utiliza estructuras gramaticales correctas en sus intervenciones orales	Usa estructuras gramaticales correctas y variadas sin errores apreciables	Comete errores gramaticales menores que no afectan la comprensión	Errores gramaticales frecuentes que en ocasiones dificultan la comprensión	Errores gramaticales graves y constantes que impiden la comprensión del mensaje	2
6	Paralingüística	Volumen y ritmo de voz	Regula el volumen y ritmo de su voz según el contexto	Volumen y ritmo perfectamente regulados según el contexto en todo momento	Generalmente adecuado; pequeñas variaciones de volumen o ritmo sin mayor impacto	Volumen o ritmo inapropiados en varias ocasiones; dificulta seguir el discurso	Volumen inaudible o ritmo tan rápido/lento que impide la comprensión	2

7		Gestos y expresión corporal	Usa gestos y postura corporal que refuerzan su mensaje	Gestos y postura totalmente coherentes y enriquecedores del mensaje en todo momento	Usa gestos apropiados la mayor parte del tiempo con postura adecuada	Gestos escasos, inadecuados o postura que no acompaña el mensaje	Ausencia total de gestos comunicativos o postura que contradice el mensaje	2
8		Contacto visual con el interlocutor	Mantiene contacto visual apropiado durante su intervención	Mantiene contacto visual constante y natural con el interlocutor	Mantiene contacto visual la mayor parte del tiempo con interrupciones breves	Contacto visual escaso; tiende a evitar mirar al interlocutor	No establece contacto visual; mira al suelo, al techo o al papel constantemente	2

9		Expresión facial coherente	Su expresión facial es coherente con el mensaje que transmite	Expresión facial siempre coherente y enriquecedora del mensaje transmitido	Expresión facial generalmente coherente con el mensaje	Expresión facial a veces neutra o incoherente con lo que comunica	Expresión facial inexpresiva o contradictoria con el contenido del mensaje	2
10	Estratégica	Adaptación al contexto comunicativo	Adapta su discurso según la situación y el interlocutor	Se adapta perfectamente al contexto, interlocutor y propósito comunicativo	Se adapta adecuadamente en la mayoría de situaciones comunicativas	Adaptación parcial; en ocasiones no ajusta su discurso al contexto	No adapta su discurso al contexto ni al interlocutor	2

1 1		Manejo de turnos de habla	Respetar y gestionar adecuadamente los turnos de conversación	Respetar y gestionar los turnos con total precisión y naturalidad	Generalmente respetar los turnos con alguna interrupción esporádica	Interrumpe o cede el turno de forma inapropiada con frecuencia	No respetar los turnos; interrumpe constantemente o no participa	4
1 2		Reparación de malentendidos	Clarificar o corregir su mensaje cuando hay incompreensión	Detectar y reparar malentendidos de forma inmediata y efectiva	Reparar los malentendidos cuando se le señalan con facilidad	Intenta reparar malentendidos pero no siempre lo logra efectivamente	No detecta ni repara malentendidos; ignora la incompreensión del interlocutor	1

1 3		Iniciativa comunicativa	Toma iniciativa para iniciar o mantener la conversación	Toma iniciativa constantemente para iniciar y mantener la conversación	Muestra iniciativa en la mayoría de ocasiones con poca estimulación	Rara vez toma iniciativa; generalmente espera a ser interpelado	No muestra iniciativa comunicativa; solo responde cuando se le obliga	1
1 4	Socio-afectiva	Seguridad y confianza al hablar	Muestra seguridad y confianza durante su participación oral	Se expresa con total seguridad y confianza en todas las intervenciones	Muestra seguridad la mayor parte del tiempo con inseguridad puntual	Inseguridad notoria que afecta la calidad de sus intervenciones orales	Inseguridad extrema que le impide expresarse con fluidez o claridad	2

1 5		Respeto y empatía hacia el interlocutor	Demuestra respeto y empatía al escuchar y responder a otros	Demuestra respeto y empatía plenos; escucha activamente y responde con pertinencia	Generalmente respetuoso y empático con interrupciones o distracciones esporádicas	Muestra respeto inconsistente; en ocasiones no escucha o responde inapropiadamente	Actitud irrespetuosa o indiferente hacia el interlocutor durante la actividad	2
1 6		Manejo de la ansiedad comunicativa	Controla la ansiedad o nerviosismo al expresarse oralmente	Controla totalmente la ansiedad; se expresa con calma y naturalidad	Leve ansiedad que no afecta significativamente su desempeño oral	Ansiedad moderada que provoca bloqueos o afecta la calidad del mensaje	Ansiedad elevada que le impide comunicarse o completar sus intervenciones	2

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO:	34 / 64 pts.
--------------------------------	---------------------

ESCALA DE VALORACIÓN FINAL

RANGO	NIVEL	DESCRIPCIÓN
54 – 64 puntos	Excelente	Dominio óptimo de la competencia oral en todas las dimensiones evaluadas.

41 – 53 puntos	Bueno	Buen nivel de competencia oral con aspectos puntuales por mejorar.
27 – 40 puntos	En proceso	Nivel básico de competencia oral; requiere refuerzo pedagógico.
16 – 26 puntos	Inicio	Nivel muy bajo de competencia oral; requiere intervención urgente.

Anexo 8 Evidencia de la aplicación de la estrategia juego de roles por medio de una lista de cotejo en el estudiante 1.

LISTA DE COTEJO — APLICACIÓN DEL JUEGO DE ROLES

Aplicar la estrategia didáctica de enseñanza juego de roles orientadas a fortalecer la comunicación oral en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Generación Alfa".

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"
Grado / Año:	Noveno año de Educación General Básica
Docente observador/a:	Lcda. Corayma Soto
Fecha:	9/ 02/2026
Estudiante:	1
Objetivo:	Registrar la presencia o ausencia de habilidades en la competencia oral de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles.

INSTRUCCIONES: Marque con una (X) la casilla que mejor describa el comportamiento observado en el estudiante durante la actividad. Utilice la columna de Observaciones para anotar aspectos cualitativos relevantes.

Nº	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM / CRITERIO OBSERVABLE	SÍ	A VECES	NO	OBSERVACIONES
1	Aplicación del Juego de Roles	Participación activa en el juego de roles	El estudiante participa activamente en el desarrollo del juego de roles.	X			Muestra disposición de realizar la actividad pedagógica.

2		Asunción adecuada del rol asignado	El estudiante asume y representa correctamente el rol asignado.	X			Procede a desempeñar el rol en la actividad de la estrategia.
3		Uso de la competencia oral durante el juego	El estudiante aplica habilidades orales durante la simulación.	X			Desarrolla el rol asumiendo la competencia rol en todo momento de interpretar a su personaje.
4		Interacción con compañeros en la actividad	Interactúa de forma efectiva y respetuosa con sus compañeros en el juego.		X		Existe una interacción bajo el margen del respeto con sus compañeros.
5		Mejora observable de la expresión oral	Se evidencia mejora en la expresión oral tras la aplicación de la estrategia.	X			Logra asumen una expresión oral más fluida y con mayor confianza en la interacción.
6		Seguimiento de instrucciones del juego	Sigue correctamente las instrucciones y reglas planteadas en la actividad.	X			Toma en consideración las instrucciones previas a la actividad y las ejecuta en el juego de roles.
TOTAL DE	Sí= 5	A veces= 1	No= 0X	Total ítems: 6			

MARCAS: Cuenta el total de marcas en cada columna.				
--	--	--	--	--

ESCALA DE INTERPRETACIÓN Y VALORACIÓN FINAL

ESCALA DE INTERPRETACIÓN	
SÍ: El comportamiento se presenta de forma consistente. A VECES: El comportamiento aparece de forma ocasional o parcial. NO: El comportamiento no se presenta.	6 SÍ: Nivel de aplicación Excelente 4-5 SÍ: Nivel de aplicación Bueno 2-3 SÍ: Nivel de aplicación Regular 0-1 SÍ: Nivel de aplicación Deficiente

OBSERVACIONES GENERALES DEL DOCENTE:

El estudiante alcanza un mejor desenvolvimiento en la expresión oral mejorándonos solo con la participación sino acatando instrucciones y mejorando la interacción con los compañeros, además se aprecia un desarrollo significativo de la competencia oral al hablar con mayor seguridad y fluidez al momento de asumir el rol asignado.

Anexo 9 Evidencia de la aplicación de la estrategia juego de roles por medio de una lista de cotejo en el estudiante 10.

LISTA DE COTEJO — APLICACIÓN DEL JUEGO DE ROLES

Aplicar la estrategia didáctica de enseñanza juego de roles orientadas a fortalecer la comunicación oral en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Generación Alfa".

Institución:	Unidad Educativa Particular "Generación Alfa"
Grado / Año:	Noveno año de Educación General Básica
Docente observador/a:	Lcda. Corayma Soto
Estudiante:	10
Fecha:	9/ 02/2026
Objetivo:	Registrar la presencia o ausencia de habilidades en la competencia oral de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles.

INSTRUCCIONES: Marque con una (X) la casilla que mejor describa el comportamiento observado en el estudiante durante la actividad. Utilice la columna de Observaciones para anotar aspectos cualitativos relevantes.

Nº	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM / CRITERIO OBSERVABLE	SÍ	A VECES	NO	OBSERVACIONES
1	Aplicación del Juego de Roles	Participación activa en el juego de roles	El estudiante participa activamente en el desarrollo del juego de roles.	X			Ejecutó un buen desenvolvimiento en la estrategia didáctica.

2		Asunción adecuada del rol asignado	El estudiante asume y representa correctamente el rol asignado.		X		Procede hacer preguntas en medio de la actividad, para solventar dudas con respecto al personaje.
3		Uso de la competencia oral durante el juego	El estudiante aplica habilidades orales durante la simulación.	X			Utiliza una mejor dicción de los términos al momento de desarrollar la actividad.
4		Interacción con compañeros en la actividad	Interactúa de forma efectiva y respetuosa con sus compañeros en el juego.	X			Existió una interacción adecuada con los otros participantes.
5		Mejora observable de la expresión oral	Se evidencia mejora en la expresión oral tras la aplicación de la estrategia.	X			Existe una mejora considerable en la expresión oral, el estudiante uso el lenguaje corporal acompañada de una mejor modulación y pronunciación de las palabras.

6		Seguimiento de instrucciones del juego	Sigue correctamente las instrucciones y reglas planteadas en la actividad.		X		Trata de llevar a cabo las instrucciones al momento de desarrollar el juego de roles.
TOTAL DE MARCAS: Cuenta el total de marcas en cada columna.	Sí= 4	A veces= 2	No= 0	Total ítems: 6			

ESCALA DE INTERPRETACIÓN Y VALORACIÓN FINAL

ESCALA DE INTERPRETACIÓN	
SÍ: El comportamiento se presenta de forma consistente. A VECES: El comportamiento aparece de forma ocasional o parcial. NO: El comportamiento no se presenta.	6 SÍ: Nivel de aplicación Excelente 4-5 SÍ: Nivel de aplicación Bueno 2-3 SÍ: Nivel de aplicación Regular 0-1 SÍ: Nivel de aplicación Deficiente

OBSERVACIONES GENERALES DEL DOCENTE:

Existe una mejora en la expresión oral del estudiante al comenzar a usar ademanes al momento de hablar y mejorar la modulación de los términos, además de asumir adecuadamente el rol asignado y de no transgredir las instrucciones de la actividad de la estrategia juego de rolea.