



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE
TEXTOS INSTRUCTIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL
PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 30637-
PANGO-SATIPO, 2021.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

**BALTAZAR VILLAR, ZUMILDA DIANA
ORCID: 0000-0002-7839-4949**

ASESOR

**VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT
ORCID: 0000-0001-7881-4985**

SATIPO – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Baltazar Villar, Zumilda Diana

ORCID: 0000-0002-7839-4949

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Presidente

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Velásquez Castillo, Nilo Albert

Asesor

4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria

Agradecimiento

A Dios, por su grandeza.

A la universidad ULADECH, por darme la oportunidad de lograr mis sueños.

A mis padres, por su ejemplo de constancia y superación.

A quienes hicieron posible que mis sueños se hagan realidad.

Dedicatoria

A mis padres y a mis hermanas por su constante apoyo en mis estudios.

5. Resumen y abstract

Resumen

El objetivo de la investigación fue: Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa- Satipo, 2021. En la metodología se utilizó el tipo de investigación aplicada, de nivel explicativo; para lo cual se eligió como diseño de investigación al diseño Pre experimental. La técnica de recolección de datos fue la Observación, para lo cual se diseñó una rúbrica, como instrumento. La muestra estaba constituida por 20 estudiantes de ambos sexos. Obteniendo como resultado que en el pre test el 15.00% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 85.00% se encontraban en el nivel de proceso, frente a ello se aplicó la estrategia del juego de roles, luego de aplicar el post test el 95,00% alcanzaron el nivel de logro esperado. En la investigación se determinó la influencia del juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos con una probabilidad de error de $t= ,000$, el mismo que es menor a $\alpha = 0,05$ asumimos que los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba de post test son mayores a los puntajes obtenidos en el pre test, por lo tanto, se concluye que la aplicación de actividades de juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos, logrando mejorar significativamente su competencia comunicativa de expresión oral.

Palabras clave: estrategia, juego, producción, roles, textos.

Abstract

The objective of the research was: To determine the influence of the role play in the production of instructional texts of the students of the first grade of primary school of the Educational Institution N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. In the methodology, the type of applied research, explanatory level; for which the Pre-experimental design was chosen as the research design. The data collection technique was Observation, for which a rubric was designed as an instrument. The sample consisted of 20 students of both sexes. Obtaining as a result that in the pre-test 15.00% of the students were at the beginning level and 85.00% were at the process level, against this the role-playing strategy was applied, after applying the post test 95.00% reached the expected level of achievement. In the investigation, the influence of the role play was determined to improve the production of instructional texts with an error probability of $t = .000$, the same one that is less than $\alpha = 0.05$. We assume that the scores obtained by the students in the post-test test are higher than the scores obtained in the pre-test, therefore, it is concluded that the application of role-playing activities does have a positive influence on the production of instructional texts, managing to significantly improve their communicative expression competence. oral.

Keywords: strategy, game, production, roles, texts.

6. Contenido (índice)

2.	Equipo de trabajo.....	ii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4.	Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5.	Resumen y abstract.....	vi
6.	Contenido (índice)	viii
7.	Índice de gráficos, tablas y cuadros	x
I.	INTRODUCCIÓN.....	12
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	16
2.1	Antecedentes de la investigación	16
2.2.	Bases teóricas de la investigación.....	22
2.2.1.	Teoría científica: el desarrollo del lenguaje según Vygotsky.....	22
2.2.2.	Teoría del juego de Claparede	23
2.2.3.	El juego.....	24
2.2.4.	Dimensiones del juego.....	27
2.2.5.	Clasificación del juego.....	28
2.2.6.	Concepto de juego de roles.....	31
2.2.7.	Importancia del juego de roles en la educación.....	33
2.2.8.	Secuencia metodológica del juego de roles.....	38
2.2.9.	Importancia del juego de roles en el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños.....	39
2.2.10.	Proceso del juego de roles.....	40
2.2.11.	Producción de textos.....	42
2.2.12.	Producción de textos instructivos.....	44
2.2.13.	Dimensiones de la producción de textos instructivos.....	46
2.2.14.	Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 6 años.....	47
III.	HIPÓTESIS.....	51
IV.	METODOLOGÍA.....	52
4.1	Diseño de la investigación.....	52
4.2	Población y muestra.....	53
4.3	Definición y operacionalización de variables.....	54
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	57
4.4.1	Descripción del instrumento.....	57
4.4.2	Validez y confiabilidad del instrumento.....	58
4.5	Plan de análisis.....	60
4.6	Matriz de consistencia.....	60
4.7	Principios éticos	62
V.	RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	63
5.1	Resultados.....	63
5.1.1	Contrastación de hipótesis general.....	64

5.1.2	Resultados estadísticos para las puntuaciones de la hipótesis general.....	64
5.1.3	El ritual de la significancia estadística.....	66
5.2	Análisis de resultados.....	81
VI.	CONCLUSIONES.....	85
	Referencias bibliográficas.....	88
	Anexos.....	93
	Anexo 01: Autorización para ejecutar la investigación.....	93
	Anexo 02: Instrumento de recolección de datos.....	94
	Anexo 03: Validación del instrumento.....	95
	Anexo 04: Consentimiento informado.....	110
	Anexo 05: Sesiones de aprendizaje ejecutadas.....	135
	Anexo 06: Base de datos.....	159

7. Índice de gráficos, tablas y cuadros

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Distribución de la población de estudio.....	52
Tabla 2: Distribución de la muestra de estudio.....	53
Tabla 3: Resultados de la validación de juicio de expertos.....	57
Tabla 4: Estadística de confiabilidad Alfa Cronbach.....	58
Tabla 5: Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Cronbach.....	58
Tabla 6: Baremo para establecer la influencia del juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos por sesiones.....	58
Tabla 7: Comparación de los resultados del pre y post test.....	62
Tabla 8: Estadísticos descriptivos para determinar la normalidad de las puntuaciones del pre y post test de la hipótesis general.....	63
Tabla 9: Prueba de normalidad.....	64
Tabla 10: Calculo del P valor.....	66
Tabla 11: Resultados del pre test: juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos.....	67
Tabla 12: Resultados de la sesión N° 1: expresamos “cuál es la receta de mamá”.....	68
Tabla 13: Resultados de la sesión N° 2: expresamos “¿Cómo se siembra el árbol?”.....	69
Tabla 14: Resultados de la sesión N° 3: expresamos “lo que se vende en una tienda de juguetes”.....	69
Tabla 15: Resultados de la sesión N° 4: Expresamos “Cómo se construye una casa”..	70
Tabla 16: Resultados de la sesión N° 5: Expresamos “Cómo los doctores atienden a un enfermo”.....	71
Tabla 17: Resultados de la sesión N° 6: Expresamos “Los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo”.....	72
Tabla 18: Resultados de la Sesión N° 7 Expresamos “lo que ocurre en un restaurante”	73
Tabla 19: Resultados de la Sesión N° 8: expresamos “Cómo está organizado la biblioteca”.....	74
Tabla 20: Resultados de la sesión N° 9: Expresamos “qué ocurre en mis clases virtuales”.....	74
Tabla 21: Resultados de la sesión N° 10: Expreso los pasos para elaborar mi origami.	75
Tabla 22: Resultados de la sesión N° 11: Expreso lo hermoso que la pasé en el zoológico.....	76
Tabla 23: Resultados de la sesión N° 12: Expresamos los pasos para realizar un buen servicio de peluquería.....	77
Tabla 24: Resultados del post test de las variables juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos.....	78

Índice de gráficos

	Pág.
Gráfico 1: Comparación de los puntajes obtenidos en el pre y post test.....	62
Gráfico 2: Prueba de normalidad.....	65
Gráfico 3: Resultados del pre test.....	67
Gráfico 4: Resultados de la sesión N° 1.....	68
Gráfico 5: Resultados de la sesión N° 2.....	69
Gráfico 6: Resultados de la sesión N° 3.....	70
Gráfico 7: Resultados de la sesión N° 4.....	70
Gráfico 8: Resultados de la sesión N° 5.....	71
Gráfico 9: Resultados de la sesión N° 6.....	72
Gráfico 10: Resultados de la sesión N° 7.....	73
Gráfico 11: Resultados de la sesión N° 8.....	74
Gráfico 12: Resultados de la sesión N° 9.....	75
Gráfico 13: Resultados de la sesión N° 10.....	76
Gráfico 14: Resultados de la sesión N° 11.....	77
Gráfico 15: Resultados de la sesión N° 12.....	78
Gráfico 16: Resultados del post test.....	79

I. INTRODUCCIÓN.

La investigación aborda un tema muy importante en el campo de la educación, la estrategia metodológica del juego de roles y su influencia en la producción de textos instructivos. Conscientes de que, la producción de textos instructivos, es una herramienta muy valiosa de interacción humana, aprendizaje y apropiación del conocimiento científico y que además le permite al hombre expresar, sus emociones y sentimientos de manera directa, consideramos esencial su conocimiento, desarrollo y consolidación, desde las etapas muy tempranas del desarrollo del niño. En la escuela, la producción de textos instructivos, es un medio muy eficaz de comunicación del niño, con sus pares y profesores. Ya que, gracias a esta capacidad, el niño, puede ordenar adecuadamente sus ideas y expresarlo directamente a sus interlocutores. Por ello es importante desarrollar esta investigación y demostrar que, una estrategia adecuadamente estructurada y diseñada por el docente, como es el juego de roles, puede surtir efectos significativos en el desarrollo y consolidación de la producción de textos instructivos.

Muchos países desarrollados, han tenido éxitos rotundos en las evaluaciones (PISA), sin embargo, nuestro país ha ocupado puestos muy críticos, que nos han llevado a reflexionar cuán endeble se encuentran nuestras políticas educativas en nuestro país. Si un niño no comprende lo que lee, es porque tiene serias dificultades de desarrollo de sus competencias comunicativas, que “es la habilidad del que utiliza la lengua para negociar, intercambiar e interpretar significados con un modo de actuación adecuado”. En síntesis, la competencia comunicativa es saber hablar bien y escribir adecuadamente. El cual nos permite relacionarnos adecuadamente en un determinado contexto social. Sabemos que nuestros estudiantes de las zonas rurales, tienen serias dificultades en cuanto se refiere a un desarrollo de expresión oral fluida. Por muchas razones, entre las

que destacamos: familiares, sociales, culturales, etc. Esta situación es un desafío para los docentes que trabajamos en colegios de zonas rurales, porque tenemos que enfrentar una diversidad de problemáticas que traen nuestros niños cuando se insertan a la educación escolarizada.

En la Institución Educativa N° 30637-Pangoa, muchos niños que acceden a esta Institución Educativa, tienen dificultades de expresarse tanto oral y de manera escrita, esta situación dificulta el normal desarrollo de nuestras actividades pedagógicas, estos niños asimilan los conocimientos de manera muy lenta, ocasionando desequilibrios e inversión de mayor esfuerzo. Los docentes tenemos que duplicar esfuerzos para que estos niños puedan desarrollar sus capacidades de manera plena, labor que muchas veces no es reconocida ni valorada

Como lo sostiene Bigas (1996), “El desarrollo del lenguaje oral en la etapa de educación infantil tiene máxima importancia, puesto que es el instrumento que permitirá a niños y niñas realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores” (p. 1)

Del mismo modo Vygotsky (2014) señala:

“El lenguaje es fuente de unidad de las funciones comunicativas y representativas de nuestro entorno. El lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación prelingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio” (p. 17)

La investigación partió del siguiente enunciado: ¿Cómo influye el juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021? El objetivo general, señalaba: Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos

instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa- Satipo, 2021. Y los objetivos específicos estaban planteados de la siguiente manera: Identificar mediante un pre test la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria. Aplicar actividades de juego de roles en el hogar para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes. Evaluar los resultados de las actividades de juego de roles aplicado un post test a los estudiantes del primer grado de primaria

Esta investigación es de tipo aplicada de nivel explicativo, para lo cual se utilizó el diseño pre experimental, la técnica de recolección de datos fue la Observación para lo cual se diseñó como instrumento de recolección de datos la rúbrica. La población está integrada por 178 estudiantes del primer grado de primaria, de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa, provincia de Satipo, Región Junín. Y la muestra de estudio está integrado por 20 estudiantes del primer grado B.

El propósito fundamental de la investigación es determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637 - Pangoa - Satipo, 2021. Para lo cual se diseñó 12 actividades de juegos de roles.

A nivel teórico, nuestra investigación brinda aportes significativos acerca del juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos instructivos en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos instructivos como jugando. A nivel práctico, nuestra investigación es un valioso aporte al conocimiento científico acerca de la estrategia del juego de roles y cómo ésta puede ser útil en la labor docente para ayudar a nuestros niños a interactuar de manera sana y armoniosa y lo más importante, mediante esta estrategia ayudarles a desarrollar la

producción de textos instructivos. A nivel metodológico, nuestra investigación, brinda aportes significativos para que los docentes de educación primaria, puedan utilizar la estrategia del juego de roles en sus diferentes actividades pedagógicas.

Los resultados muestran que, mediante el pre test el 15.00% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y el 85.00% se encuentra en el nivel de proceso, luego de aplicar el post test el 95,00% alcanzaron el nivel de logro esperado. Se logró determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos con una probabilidad de error de 0,000, el mismo que es menor a $\alpha = 0,05$ asumimos que los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba de post test son mayores a los puntajes obtenidos en el pre test, por lo tanto, el juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos. Lo que significa que los niños, han mejorado ostensiblemente su competencia comunicativa de producción de textos instructivos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.

2.1 Antecedentes de la investigación

A) A nivel internacional:

Podemos citar las siguientes investigaciones:

Martínez (2019) presentó una investigación cuyo título señalaba: “El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández – 2019”. Universidad libre de Colombia, Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas. Para desarrollar dicha investigación, el autor se trazó como objetivo general: Mejorar la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández, a través de la estrategia pedagógica del juego de roles. El tipo de investigación fue la investigación acción. La muestra de estudio estaba conformada por 26 estudiantes. Para recopilar la información el investigador utilizó la técnica de la observación, cuyo instrumento fue la ficha de desempeño. Entre las principales conclusiones, podemos señalar los siguientes:

El juego de roles contribuyó a incluir gestos y mímicas en los enunciados en lengua extranjera emitidos por los estudiantes, acompañados, asimismo, de variaciones tanto en el tono de la voz como en el ritmo del enunciado. Por consiguiente, el discurso

de los estudiantes se vio enriquecido por una mayor impresión de naturalidad y realismo en sus intervenciones. De esta manera, aquellos estudiantes, que en un principio se mostraron reacios por intervenir, terminaron por ser partícipes de las actividades de juego de roles propuestas por el docente investigador.

Bonilla (2016), investigó: “Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés” Universidad Libre de Colombia, Tesis para optar al título profesional de Licenciado en Educación Básica en Humanidades e Idiomas. Para lo cual se planteó como objetivo general: Potenciar, por medio de los juegos de rol, el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés, en los estudiantes de Cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Alfonso López sede Miguel de Cervantes Saavedra de la Dorada, Caldas. El tipo de investigación corresponde a la investigación acción.

La técnica de recolección de datos fue la técnica de la observación, para lo cual se diseñó los siguientes instrumentos: Diario de campo, Audio-video grabación y la matriz de análisis. La conclusión arribada por el investigador fue:

Se comprobó sin duda, la pertinencia del uso de los juegos de rol, para potenciar la oralidad en los estudiantes que aprenden una lengua extranjera en este caso el inglés y llevarlos a desinhibirse y explotar todo su potencial en función del aprendizaje de la misma, siendo siempre, la parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje, propendiendo así por un proceso democrático, que haga de la clase de inglés algo lúdico y dinámico que por ende potencie el proceso de asimilación de conceptos partiendo de una motivación extrínseca como los juegos de rol.

Por otra parte: Giraldo (2016), investigó: “Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II de utopía , Nivel A1”,

Universidad de la Salle, Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título profesional de Licenciado en Lengua Castellana, Inglés y Francés. Para lo cual se formuló el siguiente objetivo general: Incorporar los juegos de rol en las clases de francés II para facilitar la comprensión y la producción oral de los estudiantes. El tipo de investigación realizada fue una investigación acción. Para la recolección de información la investigadora utilizó la técnica de la observación, cuyo instrumento fue el diario de campo. También utilizó la técnica de la entrevista, cuyo instrumento fue una guía de entrevista personal. La principal conclusión arribada por el autor es el siguiente:

Es posible mejorar la comprensión y la producción oral de los estudiantes de francés II, a través de la implementación de juegos de roles, los juegos de roles permiten el aprendizaje a partir de la acción y el trabajo en equipo es fundamental para la adquisición de habilidades orales.

B) A nivel nacional:

Se han encontrado las siguientes investigaciones:

Campos (2019), investigó: “El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 279, Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019” Universidad nacional del Altiplano. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial; la investigación tenía como objetivo general: determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 279, Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019. El tipo de investigación desarrollada fue una investigación cuasi experimental, con un diseño pre experimental; la población muestral estaba constituido por 22 estudiantes. La técnica

de recolección de datos utilizada fue la Observación, para lo cual se diseñó el instrumento una ficha de observación. La conclusión más importante de la investigación señala:

Se determinó que la estrategia de la aplicación de los juegos, mejoro Significativamente los aspectos de la expresión oral en niños y niñas. Se evidenció la influencia significativa en el aspecto lingüístico, en el lenguaje no verbal y en el aspecto sociolingüístico de la expresión oral.

Por otra parte Vargas (2018), en su tesis titulada: “El saber local de las plantas medicinales como estrategia de aprendizaje para la producción de textos instructivos en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E publica N° 73002 Glorioso 821 del Macusani, Puno”. Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje. Para lo cual el investigador se planteó como objetivo: Determinar la manera en que el saber local de las plantas medicinales utilizadas como estrategia de aprendizaje se relacionan con la producción de textos instructivos en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Pública N° 73002 “Glorioso 821” del distrito de Macusani, Puno. El tipo de investigación desarrollada fue una investigación No Experimental, transeccional o Transversal de nivel descriptivo correlacional. El diseño utilizado fue el diseño correlacional. La población de estudio estuvo constituida por 129 estudiantes de cuarto grado de nivel primaria, del cual se seleccionó una muestra de 35 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario. Las conclusiones arribadas por el investigador se pueden sintetizar de la siguiente manera:

Existe una relación significativa entre el saber local de las plantas medicinales utilizadas como estrategia de aprendizaje y la producción de textos instructivos, la planificación, y textualización de ideas,

Huamaní (2017), investigó: “Juego de roles para la producción de textos instructivos en estudiantes de primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala ”. Ayacucho, 2016”, Universidad San Cristobal de Huamanga, tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria. El objetivo de la investigación fue: Demostrar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos en estudiantes de primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala. Ayacucho, 2016. El tipo de investigación desarrollada fue una investigación experimental; el diseño empleado fue el diseño cuasi experimental – longitudinal, post facto con dos grupos control y experimental. La población de estudio estaba constituido por 360 estudiantes de nivel primaria. Se eligió una muestra de 60 estudiantes del sexto grado. La técnica de recolección de datos fue la experimentación, para lo cual se diseñó el instrumento denominado La rúbrica. Entre las principales conclusiones podemos señalar los siguientes:

La técnica de juego de roles influye en la producción de textos instructivos, en la adecuación del texto, en la organización y desarrollo de ideas con coherencia y cohesión y en la utilización de convenciones del lenguaje escrito.

C) A nivel regional:

Calderón (2016), realizó la siguiente investigación: Programa "pequeño presidente" y expresión oral de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la institución educativa piloto "La victoria", de El Tambo - Huancayo, 2016.

Universidad Nacional Del Centro del Perú. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Pedagogía y Humanidades, Especialidad Educación Primaria. Para desarrollar la investigación las autoras se plantearon el siguiente objetivo: Determinar si el programa Pequeño Presidente mejora la expresión oral de los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Piloto “La Victoria”, de El Tambo – Huancayo. El tipo de investigación fue una investigación aplicada, con un diseño pre experimental de pre y post test con un solo grupo; la población muestral estaba constituida por 29 estudiantes del segundo grado de primaria. La técnica de recolección de datos fue la observación estructurada, para lo cual se utilizó como instrumento, la ficha estructurada. Entre las principales conclusiones podemos destacar los siguientes:

El Programa Pequeño Presidente mejoró la expresión oral alcanzaron un alto nivel, mejorando significativamente en la dimensión de corrección lingüística y en sus respectivas subdimensiones de: pronunciación y morfosintaxis, así como en la dimensión de fluidez expresiva con sus respectivas subdimensiones de: contenido de la expresión, entonación y aspectos extralingüísticos, por lo que los niños son capaces de expresarse en diferentes situaciones comunicativas, respetando las normas gramaticales de la lengua y empleando una adecuada entonación y aspectos extralingüísticos.

También se han encontrado las investigaciones realizadas por: Gutiérrez (2015), quien en su tesis titulada: “Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa "Javier Heraud" de Huancán – Huancayo” Universidad Nacional del Centro del Perú. Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Pedagogía y Humanidades, Especialidad Educación Primaria, para lo cual planteó como objetivo: Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral de

los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Javier Heraud” del distrito de Huancán- Huancayo. Se aplicó el método experimental, con diseño cuasi-experimental, en una muestra de 37 estudiantes del segundo grado “A” del nivel secundario. Los datos fueron obtenidos a través del método de la observación y analizados mediante estadísticos descriptivos e inferenciales donde el instrumento fue la lista de cotejo de la expresión oral. Entre las principales conclusiones podemos señalar los siguientes:

La aplicación de los juegos verbales influye significativamente en la expresión oral, las estrategias se organizaron de manera sistemática, didáctica y lúdica. Se halló diferencia significativa en el post test del grupo experimental con respecto al grupo control, por tanto, la aplicación de los juegos verbales es significativo para la expresión oral.

D) A nivel local:

Para el presente estudio no se han encontrado antecedentes locales, debido a que existen muy pocos estudios relacionados a estrategias metodológicas.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1. Teoría científica: el desarrollo del lenguaje según Vygotsky.

Según Vygotsky (1964), “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio” (p.14)

Para este autor, todas las facultades humanas, están directamente relacionadas con la interacción social. De allí la importancia de su teoría. Los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad, interactuamos en un ambiente social. Es ambiente social, es la proveedora de todas las facultades psíquicas, biológicas y

sociales. Por ende, el lenguaje es una construcción social.

“La participación infantil en actividades culturales bajo la guía de compañeros más capaces permite al niño interiorizar los instrumentos necesarios para pensar y acercarse a la resolución de algún problema de un modo más maduro que el que pondría en práctica si actuara por sí solo” (Vygotsky, 1964, p. 14)

El lenguaje se aprende en colectivo, en la constante interacción del niño con su entorno social; primero son los miembros de la familia, luego, la escuela y también la sociedad.

Vygotsky (1964) sostiene:

“El primer lenguaje del niño es esencialmente social, producto de la relación con su entorno más cercano, para que más adelante sus funciones comiencen a diferenciarse y con ello su lenguaje se encuentre dividido en forma egocéntrica y comunicativa, las mismas que son sociales” (p.14)

2.2.2. Teoría del juego de Claparede

Para Claparede (1997), el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p.157)

Juego y niño son dos entidades indisolubles. es juego es una actitud del niño ante todo lo que le rodea. El niño, mediante el juego representa el mundo que le rodea. No debemos privar al niño, de su derecho a jugar. A través del juego, el niño desarrolla sus facultades físicas y mentales.

2.2.3. El juego.

Según Huizinga (2008), “desde un punto de vista antropológico, el juego potencia la identidad del grupo social. El juego, contribuye a fomentar la cohesión y la solidaridad del grupo y por lo tanto favorece los sentimientos de comunidad” (p.123)

Las sociedades, a lo largo de su evolución, han creado juegos que ha permitido que sus miembros se integren y compartan una sola idea; conscientes o inconscientemente, han ido creando un mecanismo de integración cultural. Cuando vemos a jugar a los niños, podemos evidenciar acciones de cohesión, solidaridad, compartir. Valores sociales que se van formando desde niños y que a lo largo de su desarrollo les permitirán formarse ese espíritu de equipo, de comunidad. El juego en consecuencia es un mecanismo de integración social. Un mecanismo de cohesión social. Un mecanismo que permite generar normas implícitas entre los miembros de una comunidad. A través del juego los niños aprenden a interiorizar valores sociales muy importantes para la consolidación de la comunidad. Los juegos, como podemos analizar, es una valiosa herramienta que genera conciencia de vida en común.

Para Brooker (2013), “el juego como una fuente de diversión y placer para los niños, con sus propias reglas y guiones” (p. 4)

El juego como tal, no tiene reglas específicas, los niños van estableciendo dichas reglas, en función de sus necesidades. Lo que caracteriza al juego en sí, es que cause satisfacción y placer al niño a la hora de ejecutarlo.

Como lo señala Montañes et al., (2000),

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie

(filogénesis)” (p. 235)

Todo el proceso evolutivo del ser humano, está asociado al juego. Desde el momento en que el ser humano hace su aparición en la faz de la tierra, ha jugado y gracias a dicha actividad ha ido desarrollando sus facultades sociales, psicológicas y biológicas. Sin embargo, es en la niñez donde el juego se convierte en una actividad preponderante.

AMEI Asociación (2018), el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

En consecuencia, el juego, no requiere planificación ni intención. El juego es una actividad libre, voluntaria y pragmática. El juego no tiene premio ni aliciente, se juega por simple satisfacción. El niño no requiere de premios, ni de estímulos para jugar. El juego es parte de su vida, es parte de su crecimiento emocional, de su desarrollo intelectual. El niño juega, porque en el juego encuentra esa gran satisfacción de la vida.

Para Ortega (2002), “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y comprender el mundo social que le rodea” (p. 35)

“El trabajo del niño, es jugar” quitarle ese derecho, es vulnerar su integridad. Es cortar ese cordón que les une a los patrones sociales. Los juegos tradicionales, por ejemplo, siempre están asociados a los elementos materiales e inmateriales que les brinda su espacio geográfico y social. Las sociedades alrededor del planeta han creado juegos acordes a sus necesidades e intereses que la comunidad esperaba. Se han ido

adaptando a las condiciones socioculturales y han evolucionado acorde a la evolución de las sociedades.

El artículo 31 de la convención internacional sobre los derechos del niño (1989) señala: “Tienen derecho a descansar, a gozar de tu tiempo libre, a jugar y a realizar actividades recreativas. También tienen derecho a participar en actividades artísticas y culturales para niños de tu edad”

Si tomamos en cuenta lo que las normas jurídicas nacionales e internacionales señalan, nos vanos dando cuenta que el niño es el centro de protección del estado. El estado y la sociedad en su conjunto, deben proteger y salvaguardar los derechos que todo niño tiene al juego. Las actividades recreativas son muy importantes para el desarrollo normal y natural de todo niño. Sin embargo, en nuestra sociedad se hace caso omiso a estos mandatos imperativos que las normas jurídicas lo mandan.

Para el MINEDU (2016):

“El juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “como si fuera real” pero no lo es” (p. 23)

A través del juego el niño representa aquellas actividades que realizan los adultos. No existen juegos al margen de la experiencia vivida del niño. El niño, refleja lo vivido, o aquello que le gustaría vivir, pero en un contexto social y cultural determinado. He allí su importancia.

Vives (2011), dice: “el juego es la piedra de toque del alma. El hombre necesita del juego y de sus actividades físicas de corte humanista” (p.43)

Es innegable que el juego es un vehículo de aprendizaje para el niño. Y además

ayuda al desarrollo de su personalidad y su inteligencia emocional. A través del juego, el niño desarrolla todas sus potencialidades innatas, se socializa, aprende a respetar los acuerdos de convivencia, establece reglas de comportamiento y podemos enumerar un sinnúmero de bondades del juego durante la niñez y la infancia.

Reiteramos que el juego es un vehículo de aprendizaje para el niño, es el espacio en el que el niño se encuentra con su mundo ficticio y el mundo real. Mediante el juego, el niño, desarrolla su imaginación, su creatividad, asume patrones de vida que en adelante le servirán como base para su interrelación social. El mundo del niño, es un mundo de juegos. Por eso, debemos brindarles toda la atención y los medios necesarios para que el niño juegue.

2.2.4. Dimensiones del juego.

Se tomará en cuenta las dimensiones propuestas por Winnicott, (1990), que considera las siguientes dimensiones:

- a. Afectiva – emocional.** Como lo señala el autor, el juego produce placer, satisfacción y motivación. A edades muy tempranas, el niño debe experimentar al máximo estos beneficios, para que, de adulto, no sufra esos vacíos existenciales.
- b. Social.** El juego para un niño, es un poderoso medio de socialización. A través del juego, el niño, inicia sus primeras experiencias de socialización con sus pares. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento de los demás.
- c. Cultural.** El juego es un poderoso medio de transmisión de tradiciones

y valores. El aprendizaje de los valores y de la cultura es más efectiva a través del juego.

- d. Creativa.** El juego, activa la imaginación, la creatividad y demás actitudes relacionados con la inteligencia. “Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva”
- e. Cognitiva.** A través del juego, el niño desarrollar su capacidad de abstracción, es decir, la creación de representaciones mentales.
- f. Sensorial.** A través del juego, el niño va descubriendo sensaciones que no podría hacerlo si no realizara la actividad del juego.
- g. Motora.** El juego es un medio de perfeccionamiento de la motricidad fina y gruesa. Permite además que el niño, reconozca su propio cuerpo y la importancia de cada una de ellas” (pág. 61)

2.2.5. Clasificación del juego.

La siguiente clasificación, corresponde a: Blanco (2011):

- Juego de interior y exterior:
- Juego libre y juego dirigido. El juego presenciado.
- Juego individual, juego paralelo, juego de pareja juego de grupo.
- Juegos sensoriales.
- Juegos motores.

- Juegos manipulativos.
- Juegos de imitación.
- Juegos simbólicos.
- Juegos verbales.
- Juegos de razonamiento lógico.
- Juego de relaciones espaciales.
- Juegos de relaciones temporales.
- Juegos de memoria.
- Juegos de fantasía.

Otros autores señalan:

a. Juegos según la capacidad que se desarrolla:

- Juegos psicomotores.
- Juegos cognitivos.
- Juegos sociales.
- Juegos afectivos.

b. Juegos según la intervención del adulto:

- Juego libre.
- Juego dirigido.
- Juego presenciado.

c. Juegos según el espacio físico donde ocurre:

- Juego de interior.

- Juego de exterior.

d. Juegos según la dimensión social:

- Juego de espectador.

- Juego solitario.

- Juego paralelo.

- Juego asociativo.

- Juego asociativo.

- Juego cooperativo.

- Juego socializado con adultos.

e. Juegos según el número de participantes:

- Juego individual.

- Juego en parejas.

- Juego de grupo.

f. Juegos según el material que se usa:

- Juego con soporte material.

- Juego sin soporte material.

2.2.6. Concepto de juego de roles.

El juego de roles, es una actividad lúdica, donde los estudiantes personalizan papeles de seres animados o inanimados y asumen actitudes que esos personajes manifiestan en la vida cotidiana. Vemos continuamente que los niños de manera individual o colectiva, actúan de doctores, enfermeras, profesores, albañiles, carpinteros, bomberos, granjeros, etc. Los roles a los cuales imitan, son muy diversos.

Para Cobo (2017), “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p. 5)

El autor hace referencia específicamente, al juego de roles que deben representar los estudiantes, en este caso el juego está relacionado con alguna actividad profesional. Cuando se trata de inducir al niño a un determinado tipo de juego, las actividades ya tienen un propósito muy definido. Muchas veces los maestros seleccionamos intencionalmente los juegos que nos van a demostrar resultados para los cuales los hemos seleccionado. A pesar de todo ello, el juego de roles viene a ser actividades en las que el pequeño, simula la actividad que realizan los adultos y los trasladan a su contexto y a su edad.

Según Saegesser (1991), en los juegos de roles:

“las conductas están parcialmente “controladas por sus consecuencias”, los roles, como norma general, tienden a ser instrumentales: orientados a la eficacia en relación con un entorno restrictivo (el razonamiento tiende a una tonalidad afectiva, aunque esta afirmación se deba matizar dependiendo del tipo de juego de simulación)” (p. 6)

Los juegos de roles es la reproducción total o parcial de las actividades que

realizan los adultos en versión infantil, con medios y materiales simulados. En dicho juego, los niños vivencian las actividades que los adultos realizan. Pueden ser utilizados como una estrategia didáctica por parte de los docentes o en su defecto, los niños lo realizan de manera libre, inspirados en sus vivencias y su interrelación con los niños.

Para Dosso (2009), el juego de roles es “una actividad en la que los “jugadores”, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la “otredad”, es decir, se ponen en la situación del “otro”” (p. 6).

Es importante señalar que, al realizar el juego de roles, los niños asumen todo los componentes sociales, culturales, económicos, de valores, etc. que implica ejercer dicha profesión o actividad. Lo más importante de este tipo de juegos es que los niños al encarnar actividades de los adultos, encarnan también sus valores, sus acciones y la forma cómo lo adultos ejercemos tal o cual actividad. Por eso es muy importante tener en cuenta que la vida de los adultos, está siendo examinado de manera minuciosa por los niños. Los adultos en este caso, constituimos el referente conductual de ellos.

Peñarrieta (2006), señala:

“Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirven de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad” (p. 4).

A través del juego de roles, los niños recrean acciones de los otros bajo ciertos parámetros de comportamiento, pero de forma libre y voluntaria. Al encarnar a los adultos mediante el juego, los niños reproducen conductas, valores, temperamentos, etc. que los adultos en situaciones normales van reproduciendo. De allí la importancia que

los adultos debemos mostrarles conductas adecuadas y sustentado siempre en valores comunes que los niños irán asimilando. En el juego de roles, los adultos nos convertimos en referentes conductuales. El niño reproduce acciones que los adultos demostramos en nuestras actividades cotidianas. Los niños no siempre imitan las actividades de sus padres, también lo hacen de sus profesores, de los vecinos, o porque simplemente lo vieron de manera fortuita en algún lugar de su experiencia. Por ejemplo, si al niño le impresionó el médico o enfermera que lo atendió, ellos se proveen de los recursos necesarios para reproducir esas acciones. Si el niño vio un programa de televisión y le agradó, inmediatamente ellos lo reproducen esas acciones.

AMEI Asociación (2018), sostiene:

“El juego de roles, es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos, sino un producto socialmente adquirido” (p.1)

Al reproducir las acciones del individuo, el juego de roles escenifica lo que los adultos realizan en la vida cotidiana, no es cuestión de instinto, sino, de una construcción social. El niño reproduce lo que la sociedad le ofrece. Esta situación, se ha dado a lo largo de la historia. Por eso se dice que el juego es una construcción social, es una construcción cultural. Las sociedades han ido construyendo determinadas conductas de acuerdo a la edad de sus integrantes. De allí la afirmación que dice: “el hombre es producto del juego” “homo ludens”

2.2.7. Importancia del juego de roles en la educación.

El empleo de la actividad lúdica como recurso didáctico ha dado resultados muy

significativos en la educación. El juego para el niño es una actividad placentera, divertida y evaluada positivamente. No está sujeto a ningún tipo de condicionamientos, no tienen metas, ni finalidades extrínsecas, todo el accionar de quienes realizan esta actividad tienen una motivación intrínseca, existe una satisfacción intrínseca. Sin embargo, cuando estas actividades se realizan con finalidades pedagógicas o didácticas, pueden en cierto modo cambiar de sentido originario. Pero que, el juego es un valioso recurso didáctico en las aulas de educación, inicial, primaria y secundaria, nadie puede cuestionarlo.

Según Coburn-Staeger (2020), “la escuela debe crear las condiciones para los procesos de aprendizaje, que sean productivos y emancipadores, es decir, liberadores, para los alumnos, y en este sentido, el juego puede ser una aportación importante, como medio educador” (p. 2)

El escenario escolar se nos presenta a los docentes, muy complejo. A parte de lidiar con estudiantes con desniveles académicos, tenemos que hacer frente a una sociedad por demás está decir muy dinámico. Los estudiantes de hoy, son estudiantes que han nacido en la sociedad de la información y la comunicación, por ende, son estudiantes hiperactivos, su proceso de aprendizaje es muy distinto a los estudiantes de antaño. Las características de su aprendizaje son distintas. Estos niños, están acostumbrados a recepcionar mensajes desordenados y fragmentados; les gusta más ver que escuchar, aprenden más intuitivamente y les encanta las percepciones múltiples. En estas circunstancias, es importante que los docentes nos vayamos acostumbrado a cambiar de paradigmas pedagógicos.

Gaete, (2011), señala lo siguiente:

“la utilización de juegos de rol permite comprender y vivenciar la realidad

de otras personas siguiendo un proceso empático. Es pues un procedimiento que ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes en Ciencias Sociales... inicia al alumnado en el análisis de las motivaciones de otras personas (conocidos, desconocidos, históricos) y por tanto aumenta su comprensividad y tolerancia hacia la diversidad de personas, de opiniones, de situaciones y de alternativas que nos rodean” (p. 294).

A través del juego de roles, podemos en cierto modo, controlar esta hiperactividad, ya que una sesión de aprendizaje tradicional, donde la maestra era el centro de proceso de enseñanza y aprendizaje a quedado rezagado. Ahora nos enfrentamos a estudiantes que por demás está decirlo son niños: con sistemas de codificación múltiple, con una impaciencia única, que muchas veces muchos docentes están a punto de estallar; niños acostumbrados al ruido; en muchos casos con mucha ansiedad y frustración: tienen serios problemas de abstracción; con una capacidad de atención flotante.

Cobo (2017) señala:

“El juego de roles es una estrategia en la que se simula una situación de la vida real. Para llevarla a cabo, se debe adoptar el papel de un personaje específico y recrear una situación particular, a fin de imaginar la forma de actuar y las decisiones que tomaría cada personaje para luego recrearlas en cada uno de los casos” (p. 36)

Mediante el juego de roles, el niño adopta conductas que observa en el adulto. Reproduce valores, normas, actitudes, escenarios y proyecta su vida futura. Muchos juegos de roles permiten asumir una vocación profesional en el niño. muchos niños van descubriendo la inclinación hacia una determinada actividad futura, en la medida cómo se van desarrollando en el juego de roles.

Gaete, (2011) a nivel personal, el juego de roles permite: “Representar la

realidad, poner en práctica competencias de comunicación, evaluar/desarrollar actitudes, intereses y/o valores” (p. 294)

Mientras el niño juega, desarrolla una diversidad de competencias y capacidades asociadas al juego. Interacción, comunicación, actitudes complejas, empatía, solidaridad, etc. Todas estas competencias asociadas a la competencia comunicativa. La comunicación verbal o no verbal, es tan importante para el niño, ya que, mediante la comunicación, el niño expresa su mundo interior, expresa sus sentimientos, emociones y necesidades.

Gaete, (2011) afirma lo siguiente:

“El juego de roles permite formar la personalidad del individuo, permite que las personas ejerzan dominio sobre sus emociones. Facilita la reflexión y no permite obtener conclusiones precipitadas, ayuda a superar estereotipos y primeras impresiones. También permite comprobar consecuencias de las acciones” (p. 294).

Esta afirmación nos trae a la memoria un principio básico en la educación, hay que aprender como jugando. Y yo diría, hay que enseñar como jugando. El juego es la estrategia didáctica más efectiva para que los estudiantes puedan adquirir aprendizajes significativos. Como lo señala el autor, el juego de roles permite formar la personalidad del individuo. La personalidad del individuo, engloba las cuatro dimensiones: social, biológico, psicológico y espiritual. Si el juego tiene tantas bondades, hay que emplearlos en nuestra labor pedagógica, pero para que este surte efectos, tenemos que seleccionar el juego, tenemos que planificar el juego. Otra de las conclusiones a las que llega el autor es que el juego facilita la reflexión y ayuda a superar estereotipos. Exactamente, cuando los niños juegan, no existe discriminación alguna, el juego es inclusivo, permite que todos participen, todos ofrezcan su cuota de valor y voluntad.

De allí que emplear el juego en nuestras actividades pedagógicas, trae como beneficio un aprendizaje holístico.

Estrada (2018) sostiene:

“Los ejercicios de simulación, como el juego de roles, mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes” (p. 870)

Las investigaciones realizadas han demostrado que los juegos de roles como estrategia didáctica, han mejorado ostensiblemente el aprendizaje de los estudiantes. No hay lugar a dudas que el juego de roles permite activar el pensamiento crítico de nuestros estudiantes, paralelo a ese tipo de pensamientos también se activan el pensamiento analítico, ya que el juego en equipo, permite que ellos intercambien una diversidad de experiencias que les hace sentirse una familia. El juego permite la participación de todos los integrantes del aula. Nadie se excluye, por lo que el juego se hace comunitario.

Para Prado, (2010), el juego de roles “Permite acceder al conocimiento de forma significativa, útil para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental, promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, gran riqueza de vocabulario” (p.61)

Durante el juego, los niños conversan, toman acuerdos, dialogan, promueven conductas adecuadas, se recuerdan los valores sociales. Los mismos estudiantes van generando un espacio de convivencia rico en valores, principios, normas y acuerdos.

2.2.8. Secuencia metodológica del juego de roles.

Huizinga (2007), define el juego como:

“una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, sin embargo, puede absorber completamente al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga ningún provecho, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio para disfrazarse y para destacarse del mundo habitual” (p. 45)

De allí la importancia de seguir una secuencia, que permita lograr los objetivos propuestos en una sesión de clases. A diferencia de los juegos libres que los niños realizan sólo con fines de satisfacción, el juego de roles como estrategia didáctica, debe seguir una secuencia.

A continuación se describe la secuencia la secuencia didáctica propuesto por Cobo (2017):

a) Contextualizar el juego. Lo que significa que, en este apartado, el docente debe establecer con claridad las competencias, capacidades y desempeños que los estudiantes deben desplegar. Seguidamente el docente, presenta el contexto en la que se desarrollará el juego. Esta parte del desarrollo de la actividad, incluye los siguientes procesos: determinar los actores y las características de cada una de ellas y las reglas que deben respetarse durante el juego.

b) Organización de la clase para el juego.

Agotado la primera secuencia, toca organizar la sesión de aprendizaje, documento en la cual, se debe establecer: quiénes representarán los roles y

quiénes participarán como espectadores. Los niños deben organizarse, con el equipo de juego, y realizar todos los preparativos necesarios para ejecutar el juego. Tanto jugadores como espectadores, deben evaluar cuál va ser su rol durante el tiempo que dura el juego.

c) Desarrollo del juego.

En esta etapa del juego, lo más importante es que los participantes respeten los acuerdos establecidos previamente, el tiempo de su ejecución, etc. recordar que en esta etapa no está permitido la interrupción del juego, ya que le quita originalidad. Los niños deben jugar de manera libre y espontánea.

d) Cierre del juego.

En esta fase del juego, es importante evaluar y comentar con los participantes sobre cómo se han sentido representando a determinados personajes, evaluar cómo se desarrolló el juego.

2.2.9. Importancia del juego de roles en el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños.

Bermúdez (2011), señala:

“En la actualidad, la competencia comunicativa es vista como un compendio de saberes, capacidades, habilidades o aptitudes que participa en la producción de la convivencia y las relaciones interpersonales e intergrupales, ya que la coexistencia humana requiere la mediación de una eficaz comunicación” (p. 1)

El lenguaje oral, es el arma más poderosa de interacción social. Gracias a ella los seres humanos hemos logrado un proceso acelerado de evolución. Con el

descubrimiento del lenguaje, el hombre ha desarrollado sus demás capacidades cognitivas. Su desarrollo y fortalecimiento en el niño, es un trabajo que le corresponde a los miembros de la familia y la escuela.

En este afán de encontrar las estrategias más pertinentes que permitan ayudar a nuestros estudiantes a mejorar su competencia comunicativa recurrimos a la estrategia del juego de roles. Lo que se pretende es ayudar a los niños desarrollen y consoliden su competencia comunicativa oral, porque cuando los niños juegan ejercitan esta competencia. Somos conscientes que el juego es una actividad que produce felicidad en el niño y ayuda a desarrollar integralmente su personalidad. Sobre todo, sus capacidades de socialización y el arma perfecta para que un niño pueda entablar una socialización efectiva, es el juego de roles.

2.2.10. Proceso del juego de roles.

La adaptación social y la socialización durante el juego de roles, requiere un alto grado de desarrollo control de emociones, respeto de las reglas de juego y la disposición de cumplir los roles que el grupo nos encomiendan.

Coburn-Staege (2020), identifica los siguientes procesos:

Autorregulación de emociones. Jugar implica un proceso de adaptación y socialización.

Coburn-Staege (2020), señala:

“La autorregulación emocional durante el juego de roles, es la capacidad para experimentar emociones (positivas o negativas durante el juego) de forma moderada y flexible, así como la habilidad para manejarlas. Poseerla

implica que la persona sea consciente de sus propias emociones, las exprese de forma adecuada y sepa controlarlas cuando dejan de ser necesarias” (p. 20)

Los juegos y en particular los juegos de roles, implica que los niños aprendan a manejar sus emociones de manera positiva. Por tratarse de un tipo de juego, donde el niño debe personificar seres ajenos a su personalidad, implica una alta dosis de regulación emocional.

Es imprescindible destacar que la autorregulación emocional es producto de un proceso de aprendizaje social. Las bases de su aprendizaje se encuentran en la educación que los padres le imparten a sus hijos.

Otro de los factores que el niño debe superar durante el juego es la tolerancia a la frustración, sobre todo cuando el juego no nace de su motivación personal. Del mismo modo la autorregulación emocional implica que el niño debe tener la capacidad de adaptación social, si el niño no desarrolla esta capacidad, tendrá ciertos problemas de socialización. También la autorregulación implica el manejo adecuado del carácter. Durante el juego, el niño debe saber manejar su carácter. Muchas veces el juego de roles ayuda a que los niños aprendan a manejar su carácter.

Elaboración y cumplimiento de acuerdos de convivencia. El juego de roles implica ciertos acuerdos de convivencia. Estos acuerdos, pueden estar implícitos o explícitos en el juego.

Coburn-Staege (2020), señala al respecto: “Los Acuerdos de Convivencia, son actitudes y acciones específicas que los integrantes de la comunidad escolar conviene llevar a cabo con el objetivo de crear un ambiente de

convivencia positivo, idóneo para el aprendizaje” (p. 15).

Todo tipo de juego, sean estos juegos individuales, juegos colectivos, juegos de roles, etc. Llevan implícito ciertas reglas de conducta, que los niños deben respetar e internalizar.

Interpretación de Roles. Vienen a ser la función o las funciones que un niño cumple en un lugar o en una situación concreta del juego de roles. Estos roles son de las más variadas, entre las que podemos destacar: Roles familiares, roles profesionales, roles de animales, roles de personajes ficticios.

2.2.11. Producción de textos

La producción de textos en sus diferentes manifestaciones, es una actividad mental muy compleja. De allí su importancia para la educación. El niño, para producir textos debe tener una vivencia lo suficientemente necesaria para dejar fluir su imaginación.

La producción de textos según Bandura (1972) es una de las competencias de la competencia comunicativa (valga la redundancia) conocida como la táctica retórica. Esta competencia en específico, viene a ser la capacidad que la persona tiene para recrear sus ideas, pensamientos, sentimientos, etc. mediante el lenguaje oral o escrito.

Según Bravo (2006),

“La producción de textos es un proceso cognitivo complejo que consiste en traducir el lenguaje representado (ideas, pensamientos, sentimientos,

impresiones de tipo episódico que posee el sujeto) en discurso escrito o verbal coherente, en función de contextos comunicativos y sociales determinados” (p. 30)

La producción de textos, es la síntesis de nuestra manera de pensar, sentir y percibir el mundo que nos rodea. Entendido a la producción de textos como como una expresión oral o escrita. Producir textos es una competencia muy compleja, porque requiere de mucha imaginación, creatividad, experiencia, etc.

Para Vásquez (2017) la producción de textos “Es toda manifestación verbal completa que se produce con una intención comunicativa” (p. 33)

A través de la producción de textos, la persona trata de comunicar sus sentimientos, emociones, modos de vida, cosmovisión, etc. producir textos orales o escritos, requiere de ciertas habilidades mentales que te permitan dejar fluir y crear tu imaginación.

Para Pérez (2006), lo denomina como competencia textual, que viene a ser “la capacidad para comprender y producir diferentes tipos de texto: periodístico, narrativo, científico, expositivo, pedagógico, instructivo; sean estas orales o escritas, según lo demanden las situaciones comunicativas” (p. 22)

Etapas de la producción de textos.

Como todo proceso creativo, la producción de textos tiene sus etapas, los cuales lo señalamos a continuación:

- **Planificación.** En el proceso de planificación el productor lo que hace es elaborar un plan, ya sea de manera escrita o mental y elegir dentro del conjunto de posibilidades.

- **Textualización.** En esta etapa, el productor de textos deja fluir su imaginación, sus deseos, sus sueños, su pasado, presente y futuro.

2.2.12. Producción de textos instructivos.

Las investigaciones relacionadas a los tipos de textos, hacen mención de los siguientes tipos de textos básicos: escritos y orales. De esta clasificación podemos disgregar un tipo especial de texto, que vienen a ser los textos instructivos. Y la elección de este tipo de textos tiene mucho que ver con la modernidad que nos ha tocado vivir. Hoy en día, todos debemos saber expresar de manera coherente nuestras ideas. Pero si no practicamos hablar coherentemente nos será difícil, comunicar nuestras ideas de manera ordenada. Por ello recurrimos a los textos instructivos, debido a que, los textos instructivos están en todo momento de nuestras relaciones interpersonales. Por ejemplo, cuando compramos un artefacto, existe un manual para poder utilizar dicho artefacto; cuando le compramos un juguete novedoso a los niños, también dicho juguete viene con su respectivo manual. Las recetas de cocina, las reglas de juego, etc. constituyen textos instructivos.

Para Bailo (2014), “Un texto instructivo presenta paso a paso la manera de realizar un trabajo, armar un aparato, hacer un plegado una figura, preparar una receta ,etc.” (p. 14)

Los instructivos nos dan una secuencia de procedimientos con el cual podemos lograr objetivos de la manera más eficiente. Son muy necesarias en la vida del ser humano, debido a que nos facilita el trabajo.

Según Santiago et al., (2006), “Los textos instructivos pretenden provocar un

comportamiento concreto en la actitud del hablante, tales como aconsejar, proponer, advertir u obligar” (p. 8)

Pero, lo más importante es que mediante los textos instructivos, los niños aprenden a formular sus ideas de manera coherente. Ordenar las ideas, es uno de los propósitos que tienen los textos instructivos. Para que un niño exponga sus ideas, lo primero que tiene que hacer es ordenarlos; elaborar un formato, una guía.

Para Cassany (2006)“El texto instructivo expone las indicaciones que se deben seguir en una secuencia de acciones determinada mediante instrucciones u órdenes precisas” (p. 169)

La producción de textos instructivos requiere de una planificación a largo plazo. Tienen que estar inmersos en la planificación curricular del docente. Las estrategias tienen que ser seleccionados rigurosamente. Así como la producción de textos requieren una planificación, el desarrollar esta competencia también requiere una planificación. Sobre todo, las estrategias con el cual queremos desarrollar esta capacidad en nuestros estudiantes.

Reyzábal (2012), señala lo siguiente:

“la producción de textos instructivos orales es un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que requiere el uso adecuado, correcto, coherente y estético tanto del código oral como del escrito (comprensión y expresión, análisis y síntesis, identificación, comparación, creación, recreación de mensajes), centrándola en escuchar y hablar, leer y escribir de forma competente” (p. 68)

Cuando el niño produce textos instructivos orales, moviliza una serie de capacidades y habilidades que le permitirán crear, imaginar, situaciones diversos propios de su vida cotidiana. Describir por ejemplo paso a paso, cada una de las

acciones que se desarrollan en el proceso de un juego. Deben recordar de manera ordenada los procesos, las reglas de juego, los integrantes, etc. esta actitud, les permitirá ordenar adecuadamente sus ideas. El orden cronológico, los procesos, hacen que el niño realice el esfuerzo necesario para que sus ideas sean coherentes y tengan cierta cohesión. Esta situación, permitirá que, a la hora de expresar sus ideas, el niño respete los procesos lógicos de una comunicación oral, se dará cuenta que hablar implica ordenar nuestras ideas para dejarnos entender.

2.2.13. Dimensiones de la producción de textos instructivos.

La producción de textos instructivos, tiene sus procesos, a los cuales se ha considerado como las dimensiones. Los cuales lo vamos a describir de manera sucinta. Las dimensiones que señalamos están basadas en los aportes de Vásquez (2017, p. 97).

A) Planificación. Toda producción de textos requiere de una planificación previa. En esta parte del proceso productivo de textos, se consideran las siguientes acciones: qué voy a escribir, sobre qué tema girará mi texto, qué mensaje debo transmitir, para qué tipo de público va dirigido mi texto, etc. además, se debe considerar que en esta parte de la producción de textos también el niño debe tener en cuenta que todo tipo de textos tienen sus procesos: inicio, proceso, desenlace y conclusiones.

B) Textualización. Superado el primer nivel de planificación, ahora el niño debe dejar fluir sus ideas. El niño debe escribir el texto en sí. Teniendo en cuenta que, sus ideas deben seguir un orden, una coherencia lógica, además las ideas deben ser cohesionadas. Respetar las reglas ortográficas y utilizar

una buena caligrafía.

C) Revisión. Una vez que terminé de escribir mi texto, debo realizar una revisión minuciosa de las reglas ortográficas, si se ha utilizado o no de manera adecuada los signos de puntuación y las palabras enlace. En esta parte del proceso de redacción, incluso podemos valernos de la opinión de las personas adultas y de un experto.

D) Pronunciación. Una vez terminado la revisión del texto escrito, el niño debe realizar una nueva planificación de la exposición que va hacer acerca del texto que ha escrito. Esta dimensión de la producción de textos orales, es la más importante, ya que, el niño, dará a conocer su texto de manera oral. En pocas palabras, el niño, expondrá para terceras personas, el texto redactado. Aquí se tendrá en cuenta algunos requisitos básicos de la capacidad de pronunciación: articulación adecuada de las palabras, utilización de gestos y ademanes, recursos verbales como gestos, miradas, etc.

2.2.14. Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 6 años.

Somos conscientes que el lenguaje del niño es productos de tres factores que no debemos soslayar en señalarlos: los factores biológicos, el medio físico y social.

Lo que significa que, estos tres factores influyen directamente en la adquisición del lenguaje del niño. Los factores biológicos, están directamente relacionados con la anatomía fonológica del niño, el cual, si tuviera alguna deficiencia, podría causar un retardo en el aprendizaje del lenguaje oral.

El medio físico del niño, tiene que ver con el ambiente social y natural en la que

se desenvuelve el niño. Al respecto cabe señalar que, un niño que crece en ambientes sociales y naturales donde tienen todos los recursos necesarios para desarrollarse, no tendrá dificultades de adquirir mejor el lenguaje oral. En un ambiente social, donde sus miembros hablan muy poco y existe muy poca comunicación, el niño retardará su proceso de adquisición del lenguaje oral.

Finalmente, el ambiente natural donde vive el niño, también influye en la adquisición del lenguaje, no es lo mismo un niño que vive rodeado de la naturaleza, que le puede inspirar generar un sinfín de vocabulario, a que un niño que vive encerrado en 4 paredes sin posibilidades de inspirarse.

Según Pérez (2006), a los 6 años, el niño ya se encuentra en la etapa del desarrollo lingüístico del lenguaje, “A esta edad se inicia la etapa escolar, en la cual el niño manifiesta una madurez neuropsicológica para el aprendizaje y un lenguaje cada vez más abstracto” (p.12)

Lo cual significa que el niño ya puede realizar lecturas de párrafos de un texto y distinguir las unidades lingüísticas dentro de una lectura o un discurso.

Dentro del proceso de madurez, el niño también supera el egocentrismo y, por ende, su pensamiento es más lógico y concreto. Puede percibir con mucha facilidad los comentarios que sus compañeros y amigos de su edad realizan acerca de su persona, el mismo que le hace tomar conciencia de sí mismo, que le ayuda a formar su autoconciencia, autoconcepto y autoimagen, el mismo que tendrá una influencia directa en su adaptación al medio social y desarrollo de su personalidad.

Pérez (2014), señala lo siguiente:

“al sexto año de vida, en el vocabulario del niño se va produciendo un

dominio completo de los tiempos verbales, lo cual permite explicaciones mucho más complejas, que incluyen secuencias temporales. Se produce un gran desarrollo del lenguaje interno, que permite guiar las acciones motoras y mentales y es el vehículo de desarrollo del pensamiento lógico” (p. 31)

Esta capacidad, hace que el niño, ya está en condiciones de producir no solo textos orales, sino también, textos escritos. Ya es capaz de utilizar adecuadamente los tiempos verbales y asociado a ella los enlaces entre un párrafo y otro. La escritura de textos, tienen cierta coherencia sintáctica y semántica.

Del mismo modo podemos citar a Castillo (2008), quien afirma que,

“alrededor de los seis años “El niño/a maneja alrededor de 2.500 palabras, domina intuitiva y experimentalmente las reglas básicas de formación y combinación de palabras. Los términos se refieren más a situaciones u objetos concretos que a conceptos. Poco a poco incorpora generalizaciones y abstracciones que implican algunas palabras. Conjuga fácilmente los verbos regulares, y tiende a regularizar aún los verbos irregulares” (p. 31)

Estos indicadores, ya muestran que un niño de 6 años, está capacitado para producir diferentes tipos de textos con una estructura sencilla, en la que los niños vuelcan de manera objetiva sus pensamientos, sentimientos y emociones.

Por su parte, Nieto (2009), señala que,

“al final de esta etapa, su lenguaje ya presenta las bases y estructuras básicas del lenguaje adulto. Es a partir de este momento, cuando se irán perfeccionando sus competencias lingüísticas a lo largo de todo su proceso de desarrollo” (p. 5)

Es importante señalar que estas afirmaciones no siempre abarcan a la totalidad de los niños, sino hay que considerar siempre el margen de error que podría suscitarse, debido a que, no todos los niños, desarrollan de manera uniforme sus capacidades

lingüísticas. Va depender mucho, como ya se dijo líneas arriba de una diversidad de factores internos y externos al niño.

Bigas (1996), sostiene que los niños de entre 4 a 6 años de edad:

“Sale del egocentrismo y entra en la etapa del lenguaje social. Mantiene la interacción con otras personas. Usa los sonidos del habla correctamente. Es capaz de describir objetos comunes. Se divierte con el lenguaje y disfruta con los absurdos. Expresa ideas y sentimientos. Usa verbos en gerundio. Repite enunciados largos. Domina la gramática. Comienza a responder a preguntas sencillas que se refieren a algo que no está presente” (p.59)

Estas cualidades, capacitan al niño a que ya exista un dominio de la escritura sencilla. Puede, por ejemplo, redactar textos que no impliquen mucha abstracción, entre los que se encuentran algunas recetas, indicaciones, secuencias, formatos, etc. la capacidad de abstracción, todavía aparece a edades más tardías.

Hay que tener en cuenta también que, a esta edad, los niños ya se encuentran en la etapa lingüística del desarrollo del lenguaje

Hay que señalar, además, que las niñas son las que empiezan a hablar un poco antes que los niños. Por otro lado, aparte del sexo, tomando como referencia las peculiaridades individuales, un niño puede demorarse más que otros en una etapa y pasar rápidamente por otra, condicionando la aparición de la primera palabra en los niños en cronologías distintas.

Pérez (2014), señala que, “entre los 6 y 7 años se inicia la etapa escolar, en la cual el niño manifiesta una madurez neuropsicológica para el aprendizaje y un lenguaje cada vez más abstracto” (p. 27)

Esta madurez le permite organizar mejor su lenguaje oral, sus expresiones son

más claras, coherentes y precisas. Ya puede formular peticiones con sustento teórico, puede argumentar, emitir juicios de valor y exponer de manera fluida.

III. HIPÓTESIS.

H₀: El juego de roles no influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021

H₁: El juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

IV. METODOLOGÍA.

El tipo de investigación fue cuantitativa, porque los datos recopilados serán procesados estadísticamente utilizando la estadística descriptiva e inferencial de nivel explicativo.

4.1 Diseño de la investigación.

Se utilizó el diseño pre experimental con un solo grupo. En dicho grupo, se aplicó una prueba de pre y post test.

Que según Hernández (2014),

“El diseño pre experimental, son aquellos diseños donde las variables no son manipuladas deliberadamente. Con estos diseños se hacen investigaciones donde los sujetos, los fenómenos y los procesos se estudian tal como se dan y por lo tanto sólo se pueden saber que algo es causa de algo, si esto es observable después que sucedió. En este tipo de diseño el investigador no introduce ninguna variable experimental en la situación que desea estudiar. (p. 129)

El esquema es el siguiente:

G 01 X 02

Donde:

G = Grupo de estudio (muestra de estudio)

01= Pre test, sobre la producción de textos instructivos.

X = Aplicación de las actividades de juego de roles.

02 = Post test sobre la producción de textos instructivos.

4.2 Población y muestra.

Según Hernández (2014), la población:

“es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado.

Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio” (p. 174)

La población de estudio estuvo constituida, por 178 estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Distribuido de la siguiente manera:

Tabla 1

Distribución de la población de estudio.

Grado	Secciones	Varones	Mujeres	Total
Primer grado	A	15	14	29
	B	18	12	30
	C	16	12	28
	D	19	13	32
	E	13	17	30
	F	17	12	29
TOTAL		98	80	178

Nota: Nómina de matrícula de la I.E. N° 30637, 2021.

Muestra.

Según Hernández (2014) “la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población” (pág. 174)

La muestra, estuvo conformada por 20 estudiantes del primer grado B, distribuido de la siguiente manera:

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio.

Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
Primero B	8	12	20

Nota: Nómina de matrícula de la I.E. N° 30637, 2021.

Criterio de exclusión: 10 estudiantes han sido excluidos de la muestra de estudios debido a que no participaban en las clases virtuales.

Criterio de inclusión: Participarán los estudiantes que asistan puntualmente a las sesiones de aprendizaje.

4.3 Definición y operacionalización de variables.

Variables	Variables	Definición teórica	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Cómo influye en juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 30637-Pangoa, en año 2021?	Juego de roles	Según Cobo (2017), “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (pág. 5)	La variable juegos de roles se desarrollará mediante fichas de actividades, en la que los niños, conjuntamente con sus padres se divertirán ejecutando una serie de juegos de roles, según como se le solicita en la ficha de actividades.	Afectiva emocional	Expresa el rol y las emociones del personaje que representa.	Planifica el juego que van a interpretar en la familia.
						Describe los personajes y los materiales que se van utilizar.
						Expresa de manera clara el papel del personaje que van interpretar. (palabras, gestos, conductas, dicción, etc.)
						Describe el procedimiento para seguir el juego.
				Social	Se integra fácilmente al juego representando al personaje asignado.	Respeto los acuerdos de convivencia a seguir durante el juego.
						Interactúa de manera adecuada con los integrantes de su equipo.
				Cultural	Representa con facilidad los valores y costumbres del personaje que representa.	La presentación del papel es acorde con lo que pretende explicar.
						Representa con facilidad los valores y costumbres del personaje asignado y los expresa de manera verbal.
	Cognitiva	Desarrolla su capacidad de abstracción y crea representaciones mentales.	Asimila con facilidad las expresiones de su personaje y los manifiesta de manera verbal.			
			Caracteriza de manera clara el personaje, con un tono de voz adecuado.			
			Expresa con claridad el mensaje que quiere transmitir, articulando correctamente las palabras.			
	Producción de textos instructivos	Para Bailo (2014), “Un texto instructivo presenta paso a paso la manera de realizar un trabajo, armar un aparato, hacer un plegado una figura, preparar una receta ,etc.” (p. 14)	La variable producción de textos instructivos, será evaluado mediante el instrumento denominado rúbrica para evaluar la producción de textos instructivos orales, donde los estudiantes expondrán cada uno	Planificación	Establecer objetivos.	Selecciona adecuadamente el tema.
					Priorización	Prioriza el orden y la secuencia del texto.
				Textualización	Enunciación.	Explica y describe las características del tema.
Estructura del texto.					En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	
Coherencia textual.					El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	

			de sus trabajos de manera oral, mediante llamadas telefónicas, aplicaciones de zoom y meet.	Revisión	Estructura	El texto cumple con la estructura.
					Organización de ideas.	Se vale de personas mayores para revisar el texto.
				Pronunciación	Entonación.	Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.
					Dicción	Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.
					Tono de voz.	Mantiene un tono de voz adecuado.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: En la presente investigación utilizaremos la técnica de la Observación. Según Campos (2012), “La observación es una técnica por medio de la cual se crea una vinculación concreta y constante entre el investigador y el hecho o fenómeno, y que tiende a ceñirse a la lógica de las formas, procedimientos, relaciones e interrelaciones que se suscitan dentro de la realidad estudiada”. (p.2)

Instrumento: el instrumento que se utilizará en la presente investigación es la Rúbrica.

Según Gatica (2013), “Las rúbricas son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes” (p. 61)

4.4.1 Descripción del instrumento.

Ficha técnica del instrumento.

Nombre del instrumento: Rúbrica para evaluar la producción de textos instructivos en niños de nivel primaria”

Autora: Zumilda Baltazar Villar.

Descripción: La Rúbrica para evaluar la producción de textos instructivos en niños de nivel primaria, es un instrumento que consta de 10 ítems, con escala politómicas tipo Likert: Excelente, Bueno, Regular, Deficiente, Pobre. Evalúa los productos que realizan los estudiantes, al finalizar una

actividad. Por su característica, es aplicable en cualquier contexto educativo.

Forma de administración: Es de uso exclusivo del docente (hetero administración)

Tiempo de administración: El tiempo que dura la administración del instrumento es entre 3 a 4 minutos por cada producto, dependiendo la complejidad del trabajo encomendado.

4.4.2 Validez y confiabilidad del instrumento.

a) **Validez.** Para su validez, el instrumento fue sometido al criterio de jueces, quienes revisaron su validez de constructo y de contenido, al final emitieron sus resultados en un informe. Los profesionales seleccionados para tal fin, son expertos en el tema de elaboración de instrumentos de investigación en el campo de la educación.

Tabla 3

Resultados de la validación de juicio de expertos.

apellidos y nombres del experto	Grado académico	Resultado
Edith Karina Valero Misari	MAGISTER	APLICABLE
Edwin Hidalgo Justiniano	MAGISTER	APLICABLE
Guissenia Gabriela Valenzuela Ramírez	MAGISTER	APLICABLE

Nota: ficha de validación de expertos.

b) **Confiabilidad.** Para determinar la confiabilidad del instrumento se ha sometido a una prueba piloto en un grupo de 12 estudiantes de la institución educativa N° 30637 del distrito de Pangoa, los resultados fueron evaluados estadísticamente con el programa estadístico SPSS-

25, que nos permitió hallar la prueba Alfa Crombach, cuyos resultados se presentan a continuación:

Tabla 4

Estadística de confiabilidad Alfa Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.661	12

Nota: Base de datos de la prueba piloto.

Tabla 5

Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Cronbach.

0,53 a menos	confiabilidad nula
0,54 a 0,59	confiabilidad baja
0,60 a 0,65	confiable
0,66 a 0,71	muy confiable
0,72 a 0,99	excelente confiabilidad
1,0	confiabilidad perfecta

Nota: Marroquin (2013),

Decisión: Como podemos observar el puntaje arrojado de la prueba estadística es igual a 0,661, este resultado, al ser comparado en la tabla de propuesto por Marroquin (2013) se encuentra en el rango (0,60 a 0,65) por lo tanto, el instrumento es CONFIABLE.

Tabla 6

Baremo para establecer la influencia del juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos por sesiones:

Nivel de logro	PUNTAJE
LOGRO ESPERADO	46 - 60
LOGRO PREVISTO	31 - 45
PROCESO	16 - 30.
INICIO	1-15.

Nota: Elaboración propia en base a los niveles de logro establecidos por el MINEDU

4.5 Plan de análisis.

Se procedió a la selección de la población objetivo de la investigación.

Luego se procedió a seleccionar la muestra de estudio. Mediante el diseño muestral no probabilístico de tipo intencional.

Se redactó la plantilla del instrumento de recolección de datos y se sometió a su validación mediante el juicio de expertos y el coeficiente de confiabilidad Alfa de Crombach.

Se procedió con la implementación de las sesiones de aprendizaje en las horas de comunicación.

Recolectado los datos pertinentes, se procedió al tratamiento estadístico. Para lo cual se utilizarán los programas computacionales Excel y SPSS

4.6 Matriz de consistencia.

TÍTULO: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>1. Problema General: ¿Cómo influye el juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021?</p>	<p>1. Objetivo General: Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa- Satipo, 2021.</p> <p>2. Objetivos específicos: Identificar mediante un pre test la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.</p> <p>Aplicar actividades de juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.</p> <p>Evaluar los resultados de las actividades de juego de roles aplicado mediante un post test a los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.</p>	<p>H0: El juego de roles no influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021</p> <p>H1: El juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.</p>	<p>Juego de Roles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva Emocional - Social - Cultural - Cognitiva <p>Producción de textos instructivos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Textualización - Revisión - Pronunciación 	<p>Tipo de investigación: cuantitativa - aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental.</p> <p>Técnica de recolección de datos: Observación.</p> <p>Instrumento de recolección de datos: La rúbrica.</p> <p>Población: 178 estudiantes del primer grado de las secciones A, B, C, D, E, F.</p> <p>Muestra: 30 estudiantes del primer grado B.</p>

4.7 Principios éticos

Según Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero 2021, se aprobó el código de ética para la investigación. A continuación, detallamos los principios éticos que guían nuestra investigación. (ULADECH, 2021, p.3).

- Protección a las personas: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección. Especialmente los niños, tienen el derecho a ser protegidos. Por ello en la investigación, se ha realizado los trámites necesarios para recabar el consentimiento informado de los padres de familia. En todo momento se les ha informado las actividades que se han de realizar.
- Beneficencia y no maleficencia: Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. Nuestra investigación, tiene un fin lícito. Se realiza con el fin de mejorar la competencia comunicativa de los niños, por ello se emplean estrategias que nos permitan asegurar el logro de dicha competencia.

V. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

5.1 Resultados.

Para el objetivo general que señalaba: Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa- Satipo, 2021. Se encontró los siguientes resultados:

Tabla 7

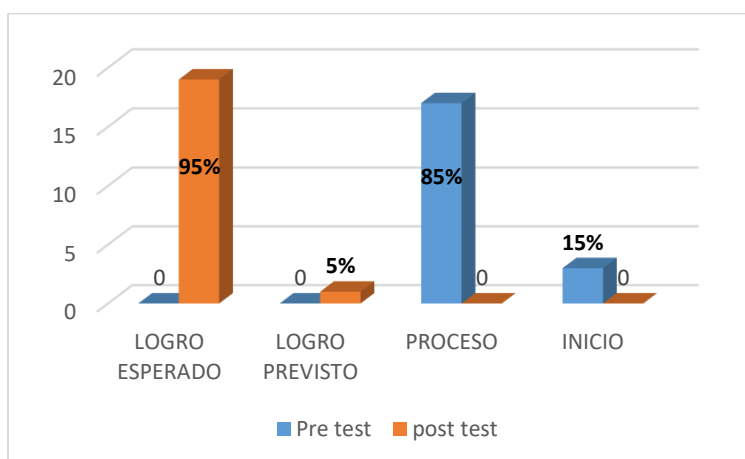
Comparación de los resultados del pre y post test.

Nivel de logro	Pre test	Post test
LOGRO ESPERADO	0	19
LOGRO PREVISTO	0	1
PROCESO	17	0
INICIO	3	0
TOTAL	20	20

Nota: Base de datos de los puntajes de pre y post test.

Gráfico 1

Comparación de los puntajes obtenidos en el pre y post test.



Nota: Tabla 7.

En la tabla 7, gráfico 1, observamos los resultados del pre y post test de la producción de textos instructivos; los puntajes han mejorado significativamente

posterior a la aplicación del juego de roles. Así tenemos que, en el pre test el 15,00% de los niños se encontraban en el nivel en inicio; el 85,00% en proceso. Después de la aplicación de 12 sesiones de juego de roles el 5,00% de los niños alcanzaron el nivel de logro previsto y el 95,00% el logro esperado. Evidenciándose con estos resultados que el juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos.

5.1.1 Contrastación de hipótesis general.

Propósito: Evidenciar la diferencia entre la medida antes y la medida después de la aplicación del juego de roles.

H₀: La medida antes, no es diferente a la medida después.

H₁: La medida antes, es diferente a la medida después.

Planteamiento: Se desea evaluar si la estrategia didáctica del juego de roles influye o no en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. ¿Los calificativos del post test es mayor a los calificativos del pre test?

5.1.2 Resultados estadísticos para las puntuaciones de la hipótesis general.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos para determinar la normalidad de las puntuaciones del pre y post test de la hipótesis general.

H₀: Las puntuaciones de la prueba de pre y post test no provienen de una distribución normal

H₁: Las puntuaciones de la prueba de pre y post test sí provienen de una

distribución normal.

Medidas	Observación de entrada	Observación de salida	Diferencia
Media=	25.40	54.85	29.45
Error estándar=	0.690	0.758	1.077
Intervalo de confianza (IC) al 95% límite inferior=	-109.80	-93.79	-181.68
IC al 95% límite superior=	160.60	203.49	240.58

Fuente: Puntuaciones de la prueba de pre y post test de la hipótesis general.

Tabla 9

Prueba de normalidad:

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra		
		Diferencia_general
	N	20
Parámetros normales ^{a,b}	Media	29,45
	Desv. Desviación	4,817
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,128
	Positivo	,094
	Negativo	-,128
	Estadístico de prueba	,128
	Sig. asintótica(bilateral)	,200 ^{c,d}

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

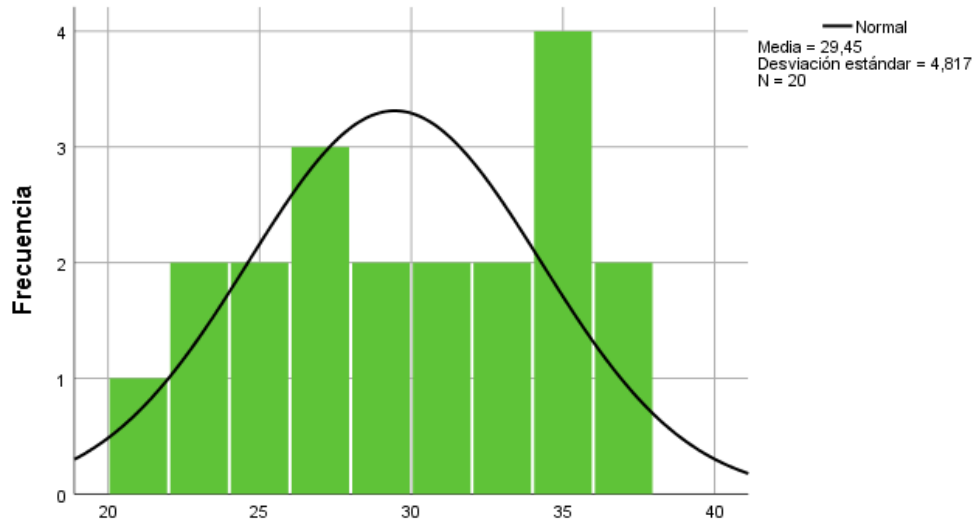
c. Corrección de significación de Lilliefors.

d. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Fuente: Puntuación de diferencia de medias de la observación de entrada y salida.

Gráfico 2

Prueba de normalidad



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9, gráfico 2, se observa la distribución de las puntuaciones de las pruebas de pre y post test de la hipótesis general. Como se evidencia, existe una distribución normal, por lo tanto, utilizaremos una prueba estadística paramétrica.

5.1.3 El ritual de la significancia estadística.

a) Planteamiento de la hipótesis de trabajo para la hipótesis general:

H₀: El juego de roles no influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021

H₁: El juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.

b) Nivel de significancia: (Alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

c) **Estadístico de prueba.** T de Student para muestras relacionadas.

d) **Estimación del P valor**

Tabla 10

Cálculo del P valor.

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Observación de entrada producción de textos instructivos - Observación de salida producción de textos instructivos	29,450	4,817	1,077	-31,705	-27,195	27,339	19	,000

Fuente: Base de datos de pre y post test de la muestra de estudio.

Decisión. Como P calculada es igual a 0,000, el mismo que es menor a (0,05) entonces rechazamos hipótesis nula y aceptamos hipótesis alterna: El juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.

Para el objetivo específico que señalaba: Identificar mediante un pre test la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Tenemos los siguientes resultados:

Tabla 11

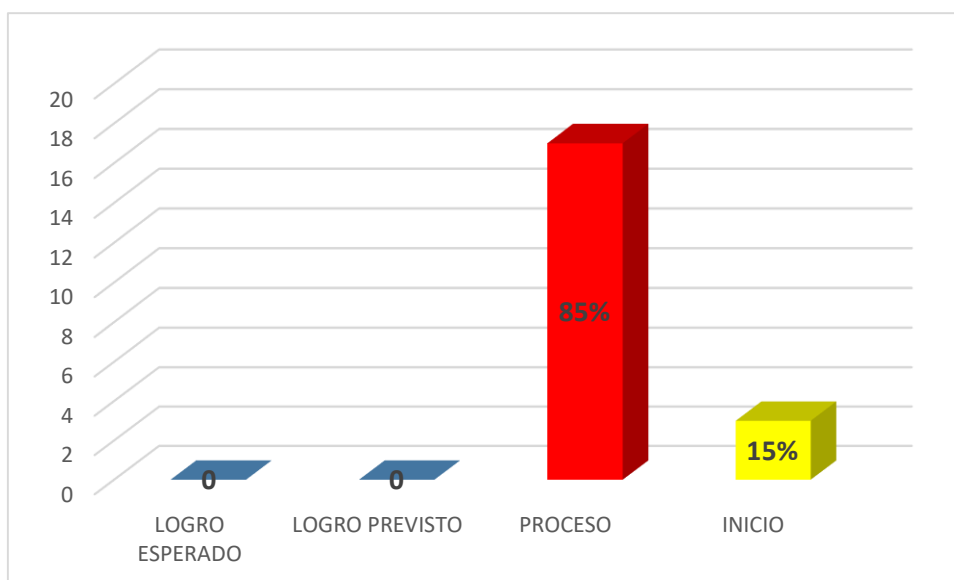
Resultados del pre test: juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos.

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	0	0,00
PROCESO	17	85,00
INICIO	3	15,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de los puntajes obtenidos en la prueba de entrada.

Gráfico 3

Resultados del pre test.



Nota: Tabla 11

En la Tabla 11, gráfico 3, observamos los resultados del pre test sobre la influencia juego de roles en la producción de textos instructivos. El 15,00% de los sujetos de la muestra lograron un calificativo en inicio y el 85,00% en proceso. Este resultado, demuestra con claridad que los estudiantes no han desarrollado adecuadamente su competencia comunicativa en lo referente a

producción de textos instructivos y es pertinente aplicar alguna estrategia que les permita desarrollar esta competencia.

Para el objetivo específico que señalaba: Aplicar actividades de juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Se han encontrado los siguientes resultados.

Tabla 12

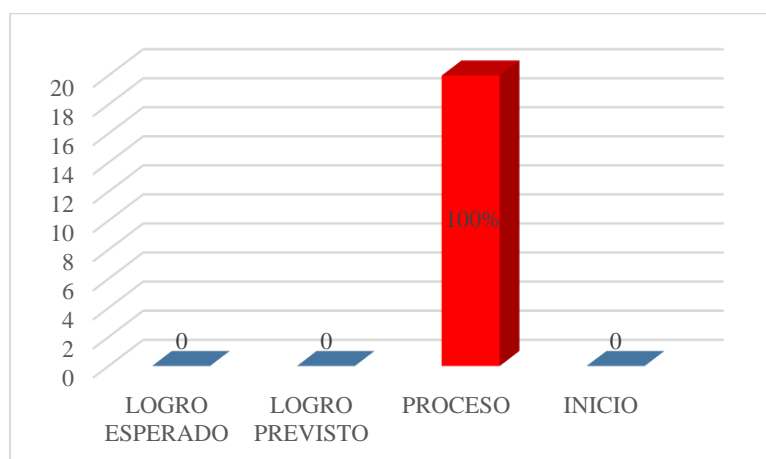
Resultados de la sesión N° 1: expresamos “cuál es la receta de mamá”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	0	0,00
PROCESO	20	100,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 1.

Gráfico 4

Resultados de la sesión N° 1.



Nota: tabla 12

En la tabla 12, gráfico 4, observamos los resultados de la primera sesión: expresamos “cuál es la receta de mamá”: el 100,00% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro en proceso. Este resultado demuestra que los estudiantes han progresado en lo que respecta a su producción de textos

instructivos.

Tabla 13

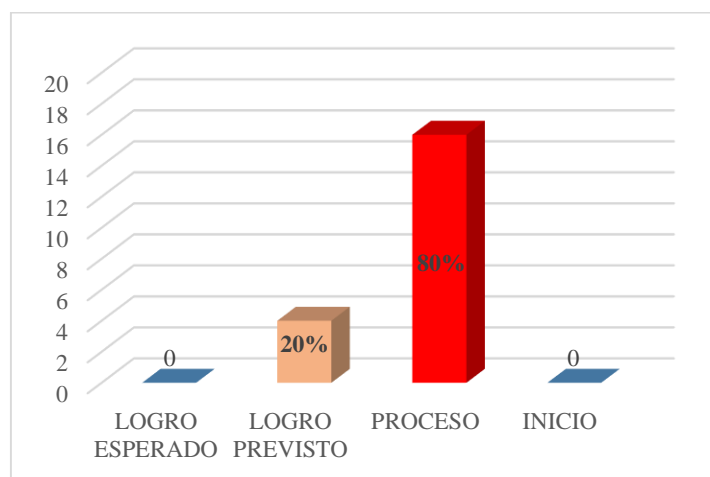
Resultados de la sesión N° 2: expresamos “¿Cómo se siembra el árbol?”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	4	20,00
PROCESO	16	80,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 2

Gráfico 5

Resultados de la sesión N° 2.



Nota: Tabla 13

En la tabla 13, gráfico 5 observamos los niveles de logro de la sesión N° 2: expresamos “¿Cómo se siembra el árbol?”: el 80,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso y el 20,00% alcanzaron el nivel de logro previsto. Podemos distinguir que hay un avance significativo en lo que respecta la producción de textos instructivos.

Tabla 14

Resultados de la sesión N° 3: expresamos “lo que se vende en una tienda de juguetes”

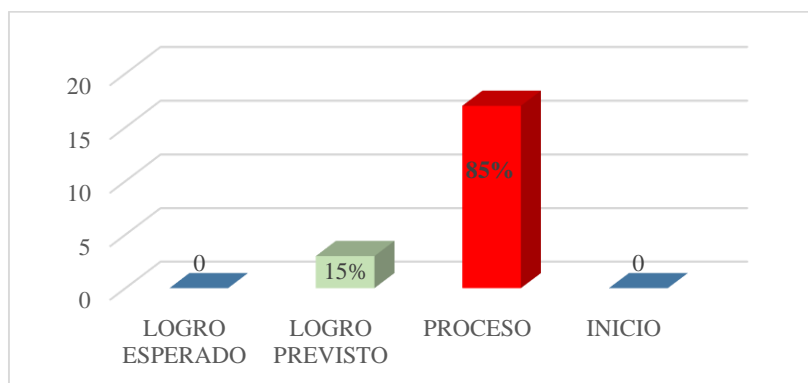
Nivel de logro	fi	%
-----------------------	-----------	----------

LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	3	15,00
PROCESO	17	85,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 3

Gráfico 6

Resultados de la sesión N° 3.



Nota: Tabla 14

En la tabla 10, gráfico 6, se observa los niveles de logro de la sesión N° 3, expresamos “lo que se vende en una tienda de juguetes”: el 85,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso; el 15,00 alcanzaron el nivel de logro previsto.

Tabla 15

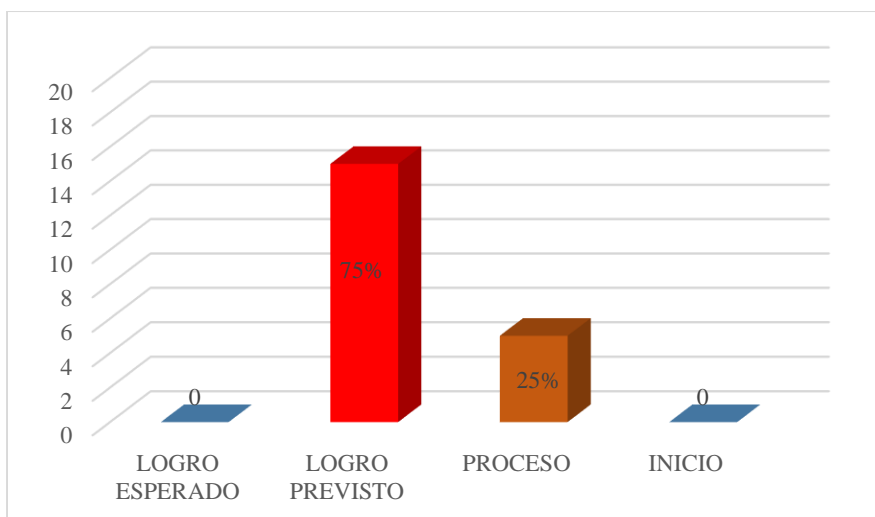
Resultados de la sesión N° 4: Expresamos “Cómo se construye una casa”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	15	75,00
PROCESO	5	25,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 4

Gráfico 7

Resultados de la sesión N° 4.



Nota: Tabla 15

En la tabla 15, gráfico 7, observamos los niveles de logro de la sesión N° 4, expresamos “cómo se construye una casa”: el 25,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso; el 75,00 alcanzaron el nivel de logro previsto.

Tabla 16

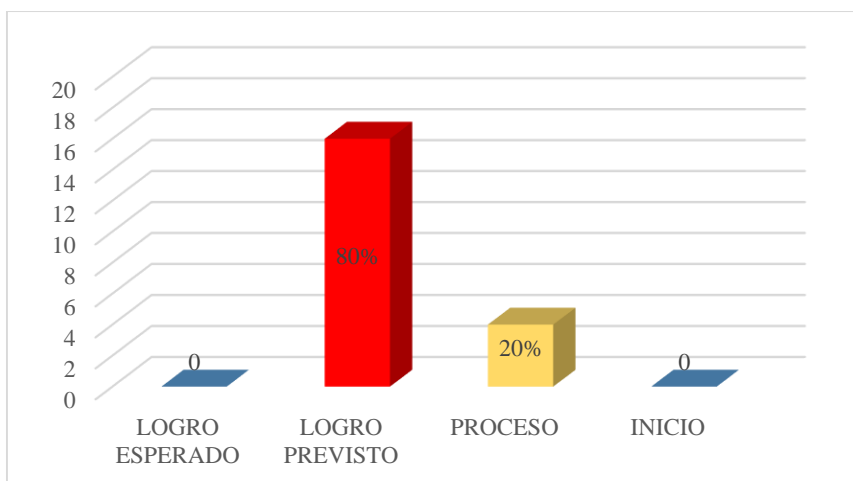
Resultados de la sesión N° 5: Expresamos “Cómo los doctores atienden a un enfermo”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	16	80,00
PROCESO	4	20,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 5

Gráfico 8

Resultados de la sesión N° 5.



Nota: Tabla 16

En la tabla 16, gráfico 8, se observa los niveles de logro de la sesión N° 5, expresamos “Cómo los doctores atienden a un enfermo”: el 20,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso; el 80,00% alcanzaron el nivel de logro previsto.

Tabla 17

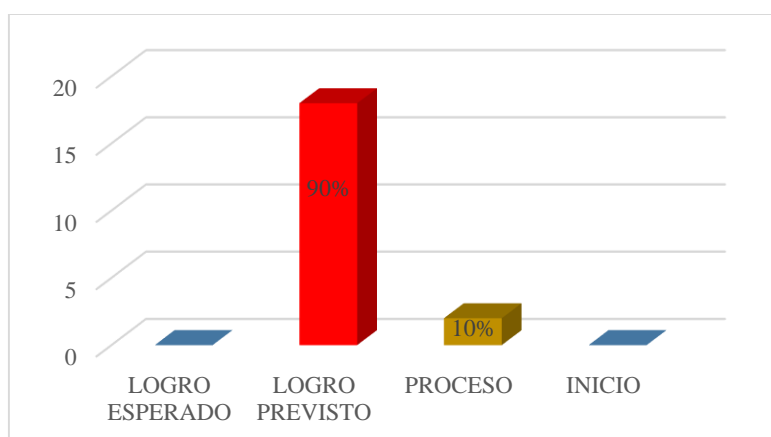
Resultados de la sesión N° 6: Expresamos “Los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	0	0,00
LOGRO PREVISTO	18	90,00
PROCESO	2	10,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 6.

Gráfico 9

Resultados de la sesión N° 6.



Nota: Tabla 17

En la tabla 17, gráfico 9, se observa los niveles de logro de la sesión N° 6, Expresamos “Los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo”: el 10,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso; el 90,00% alcanzaron el nivel de logro previsto.

Tabla 18

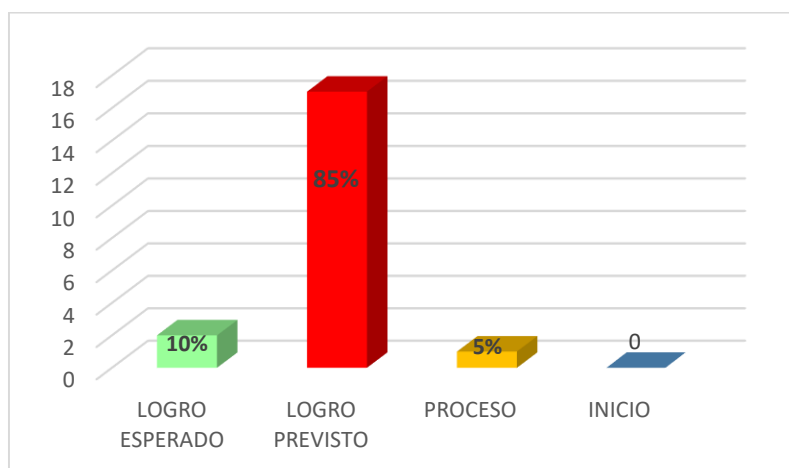
Resultados de la Sesión N° 7 Expresamos “lo que ocurre en un restaurante”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	2	10,00
LOGRO PREVISTO	17	85,00
PROCESO	1	5,00
INICIO	0	0
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 7.

Gráfico 10

Resultados de la sesión N° 7.



Nota: Tabla 18

En la tabla 18, gráfico 10, se observa los niveles de logro de la sesión N° 7, Expresamos “lo que ocurre en un restaurant”: el 5,00% de los niños alcanzaron el nivel en proceso; el 95,00% alcanzaron el nivel de logro previsto.

Tabla 19

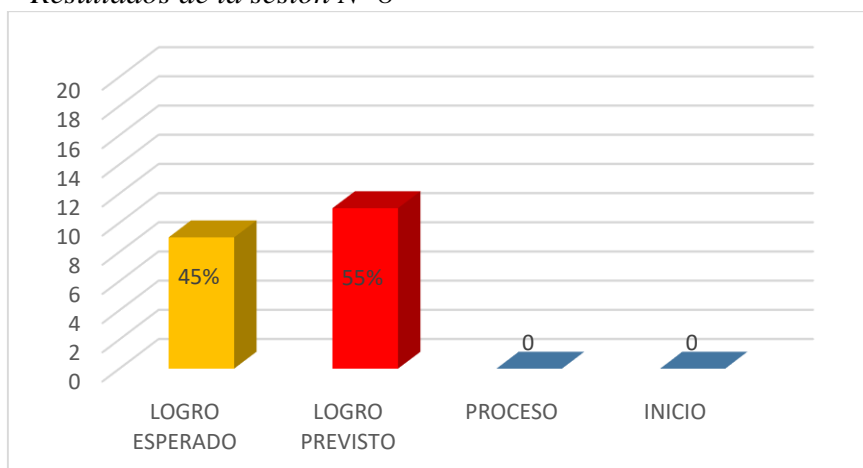
Resultados de la Sesión N° 8: expresamos “Cómo está organizado la biblioteca”

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	9	45,00
LOGRO PREVISTO	11	55,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 8.

Gráfico 11

Resultados de la sesión N° 8



Nota: Tabla 19.

En la tabla 19, gráfico 11, se observa los niveles de logro de la sesión N° 8, Expresamos “Cómo está organizado la biblioteca”: el 55,00% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto; el 45,00% alcanzaron el nivel de logro esperado.

Tabla 20

Resultados de la sesión N° 9: Expresamos “qué ocurre en mis clases virtuales”.

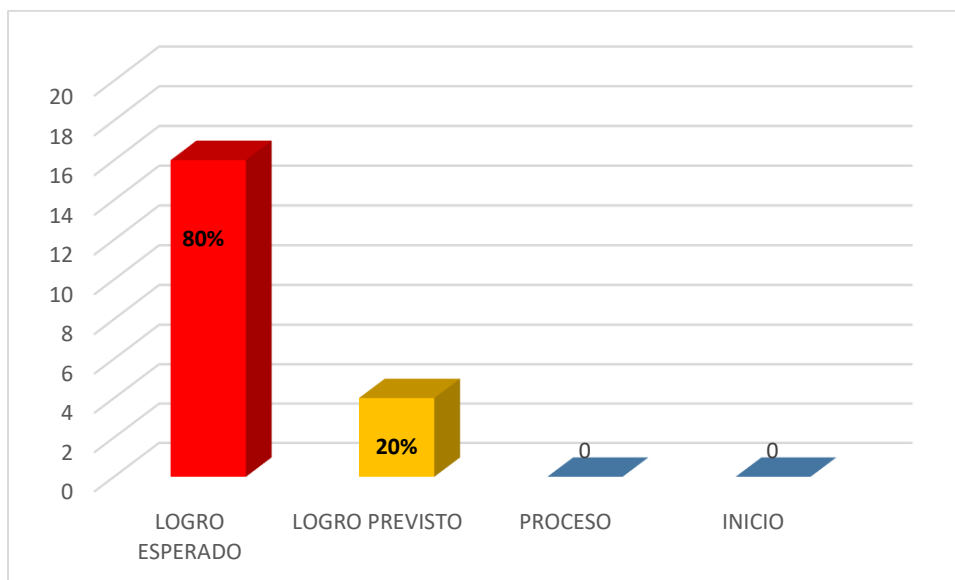
Nivel de logro	f	%
LOGRO ESPERADO	16	80,00
LOGRO PREVISTO	4	20,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00

TOTAL	20	100
-------	----	-----

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 9

Gráfico 12

Resultados de la sesión N° 9.



Nota: Tabla 20

En la tabla 20, gráfico 12, se observa los niveles de logro de la sesión N° 9, Expresamos “qué ocurre en mis clases virtuales”: el 20,00% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto; el 80,00% alcanzaron el nivel de logro esperado.

Tabla 21

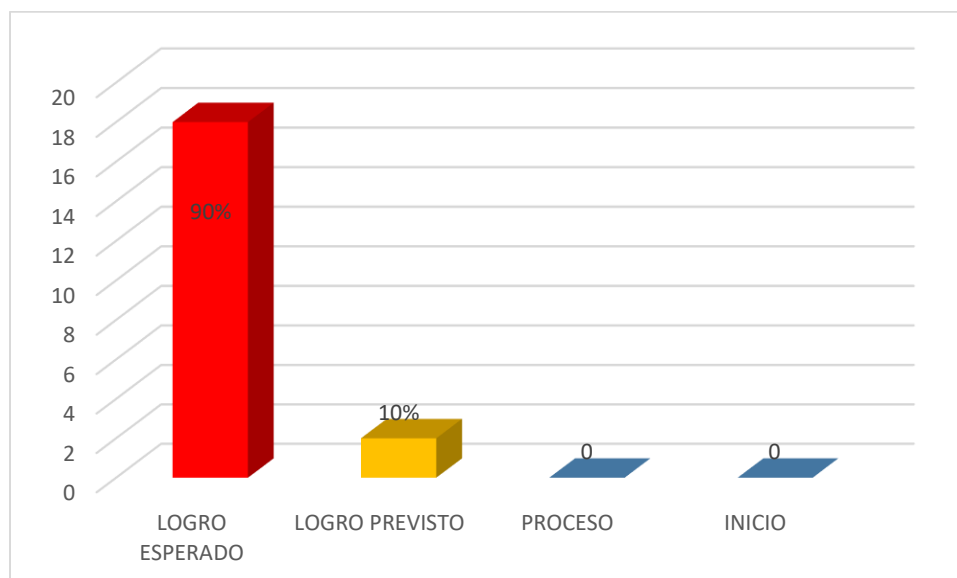
Resultados de la sesión N° 10: Expreso los pasos para elaborar mi origami.

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	18	90,00
LOGRO PREVISTO	2	10,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 10.

Gráfico 13

Resultados de la sesión N° 10



Nota: Tabla 21

En la tabla 21, gráfico 13, se observa los niveles de logro de la sesión N° 10, expreso los pasos para elaborar mi origami. el 10,00% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto; el 90,00% alcanzaron el nivel de logro esperado.

Tabla 22

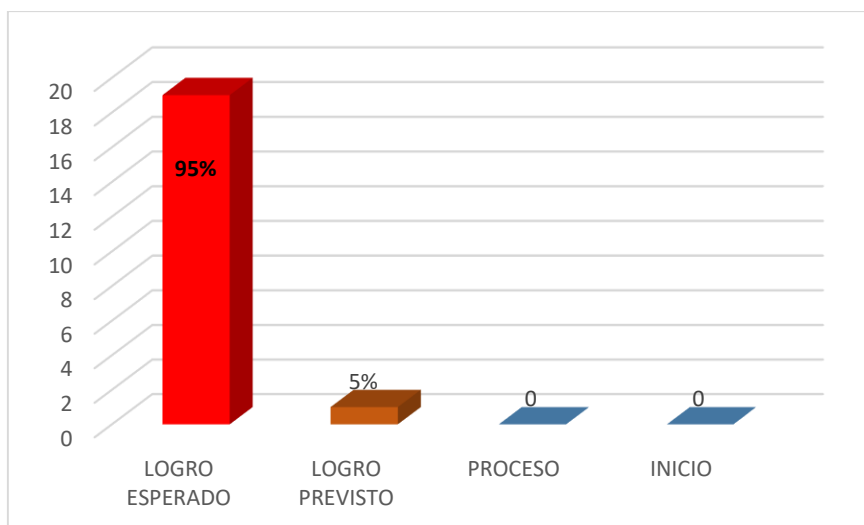
Resultados de la sesión N° 11: Expreso lo hermoso que la pasé en el zoológico.

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	19	95,00
LOGRO PREVISTO	1	5,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 11

Gráfico 14

Resultados de la sesión N° 11.



Nota: Tabla 22

En la tabla 22, gráfico 14, se observa los niveles de logro de la sesión N° 11, expreso lo hermoso que la pasé en el zoológico; el 5,00% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto; el 95,00% alcanzaron el nivel de logro esperado.

Tabla 23

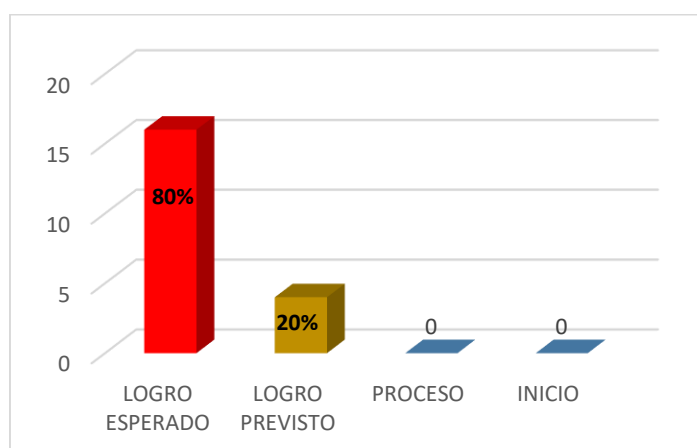
Resultados de la sesión N° 12: Expresamos los pasos para realizar un buen servicio de peluquería.

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	16	80,00
LOGRO PREVISTO	4	20,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en la sesión N° 12

Gráfico 15

Resultados de la sesión N° 12.



Nota: Tabla 23

En la tabla 23, gráfico 15, se observa los niveles de logro de la sesión N° 12, Expresamos los pasos para realizar un buen servicio de peluquería; el 20,00% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto; el 80,00% alcanzaron el nivel de logro esperado.

Para el objetivo específico que señalaba: Evaluar los resultados de las actividades de juego de roles aplicado mediante un post test a los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Se encontró los siguientes resultados:

Tabla 24

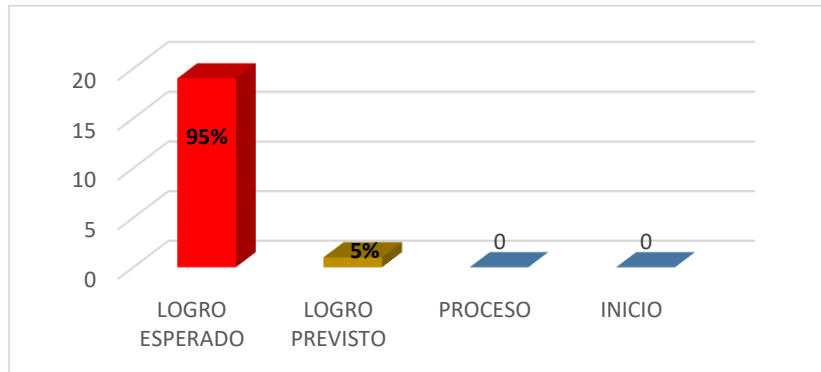
Resultados del post test de las variables juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos.

Nivel de logro	fi	%
LOGRO ESPERADO	19	95,00
LOGRO PREVISTO	1	5,00
PROCESO	0	0,00
INICIO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: base de datos de los puntajes obtenidos en el post test.

Gráfico 16

Resultados del post test.



Nota: Tabla 24

En la tabla 24, gráfico 16, se observa los niveles de logro alcanzados por los niños en el post test. Como se evidencia el 5,00% alcanzó el logro previsto y el 95,00% el logro esperado. Con estos resultados, afirmamos categóricamente que el juego de roles, tuvo efectos positivos en el desarrollo de la producción de textos instructivos de los niños. A través de esta estrategia didáctica, se logró mejorar la competencia de producción de textos de los niños.

5.2 Análisis de resultados.

Los resultados estadísticos descritos líneas arriba, nos permiten realizar el siguiente análisis, para lo cual se tomará en cuenta los objetivos planteados en la presente investigación:

Para el objetivo general que señalaba: Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa- Satipo, 2021. Según los resultados de la tabla 7, con una probabilidad de error de 0,000, asumimos que los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba de post test son mayores a los puntajes obtenidos en el pre test, por lo que el juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos, resultados que al ser comparados con los encontrados por Bonilla (2016), en sus tesis *“Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés”* quien demostró con que, con una probabilidad de error de 0,003, los juegos de roles potencian positivamente el desarrollo de la expresión oral. Además como lo señala Cobo (2017), “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de llevar la realidad al aula. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado” (p.4)

Para el primer objetivo específico que señalaba: Identificar mediante un pre test

la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Se identificó la producción de textos instructivos de los estudiantes de la muestra a través de la aplicación del instrumento, cuyos resultados se encuentran en la tabla 11, gráfico 3, en la que se observa que el 15.00% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y el 85.00% se encuentra en proceso. Este resultado puede ser comparado con los hallados por Calderón (2016) en su tesis: Programa "pequeño presidente" y expresión oral de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la institución educativa piloto "La victoria", de El Tambo - Huancayo, 2016. Demostró que, el Programa Pequeño Presidente mejoró la expresión oral de los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Piloto "La Victoria", de El Tambo-Huancayo, porque se hallaron diferencias significativas entre los puntajes promedios de la evaluación pre experimental de la dimensión planificación (27.89) que equivale a una nota vigesimal de (6.97) frente a la evaluación post experimental (66.6) que equivale a una nota vigesimal de (16.63). además como lo sostiene Huizinga (2007), "el juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida del ser humano, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido" (p.12) De allí que el juego es promotor de competencias y capacidades de distinta índole en el niño.

Para el segundo objetivo específico que señalaba: Aplicar actividades de juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021. Se aplicó las actividades de juego de roles, que se basaba en doce sesiones de aprendizaje, los cuales ayudaron a cumplir este objetivo específico, como referencia se ha tomado

los resultados de la sesión N° 12 “Expresamos los pasos para realiza un buen servicio de peluquería” cuyos resultados se encuentran en la tabla 23, gráfico 15, en la que se observa que el 80,00% de los estudiantes del primer grado se encuentran en el nivel de logro esperado y el 20,00% se encuentra en el nivel de logro previsto. Estos resultados podemos compararlos con los hallados por Martínez (2019), en su tesis: “*El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández – 2019*” quien demostró que, El juego de roles permitió que aquellos fragmentos practicados bajo la identidad de otros personajes fueran enunciados en momentos de la clase ajenos a esta actividad. De esta manera, la interacción en lengua extranjera se vio beneficiada, ya que, si los estudiantes tenían alguna duda, necesidad o simplemente interés por comunicar algo en el transcurso de la clase, éstos recurrían al uso de aquello que habían enunciado bajo la interpretación de otro rol. Zuccala (2015), recomienda que antes de emitir un discurso o realizar una exposición, es importante una etapa previa a la producción de textos orales, revisar el discurso escrito, porque nada sale de la mente de manera fluida, sino está expresado en textos escritos, el mismo que, debe ser previamente revisado y contrastado con aquello que queremos expresar.

Para el tercer objetivo específico que señalaba: Evaluar los resultados de las actividades de juego de roles aplicado mediante un post test a los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021, cuyos resultados se encuentran en la tabla 24, gráfico 16, en el cual el 95,00% alcanzaron el nivel de logro esperado y el 5,00% se encuentran en el nivel de logro previsto. Evidenciándose así con estos resultados que el juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos. Estos resultados al ser comparados por Campos (2019) en su tesis: “*El juego de roles como recurso para la estimulación de la*

expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279, Villa Paxa de la ciudad de puno – 2019” quien señala que se identificó que la estrategia de juego de roles influye significativamente en el aspecto lingüístico de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 898 Villa Paxa Puno, demostrando que en el pre test la gran mayoría de niños se encontraba en la escala inicio con 81,82%, luego de la aplicación de los talleres de juego de roles se observa una gran mejora 81,83% pues los niños lograron expresarse y desenvolverse con claridad y fluidez, se muestran más seguros de sus decisiones. Además Dávila (2019), señala que, la fluidez verbal, el tono de voz, la dicción al momento de hablar y en general todas las capacidades comunicativas de los niños, depende mucho del tipo de relaciones interpersonales entabladas dentro y fuera del hogar. Pero, el factor determinante para que un niño aprenda a expresarse libre y correctamente, es el juego, a través del juego, el niño aprende a liberar sus sentimientos y emociones a la hora de interactuar oral y físicamente con sus pares.

VI. CONCLUSIONES

En la investigación se determinó la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos, con una probabilidad de error de $t= ,000$, el mismo que es menor a $\alpha = 0,05$ asumimos que los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba de post test son mayores a los puntajes obtenidos en el pre test, por lo tanto, el juego de roles si influye de manera positiva en la producción de textos instructivos. Lo que significa que los niños, han mejorado ostensiblemente su competencia comunicativa de expresión oral, se encontró que, muchos de ellos, inicialmente tenían temor de hablar por teléfono o expresarse de manera virtual, en la medida que se iban implementando diferentes de tipos de juegos con los miembros de la familia estos niños lograron comunicarse fluidamente.

En la investigación se identificó mediante un pre test, la producción de textos instructivos. El 15.00% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y el 85.00% se encuentra en el nivel de proceso. Esto significa que los niños no revisan sus textos, cuando tienen dificultades no piden ayuda a las personas mayores o al mismo docente para que puedan darle la conformidad si tu texto está o no bien redactado.

En la investigación, se aplicó las actividades de juego de roles, que consistía en doce sesiones de aprendizaje, para mejorar la producción de textos instructivos. Lo más importante de esta experiencia fue que mientras se avanzaba con la implementación de los juegos de roles, los niños iban perdiendo la timidez, exponían mejor sus producciones y se expresaban con mayor soltura y mejoraban su dicción. Lo que más ayudo a que los niños lograran los objetivos propuestos fue la participación activa de los miembros de la familia.

En la investigación, se evaluó los resultados de las actividades de juego de roles aplicado mediante un post test. En el cual el 95,00% alcanzaron el nivel de logro esperado y el 5,00% alcanzaron el nivel de logro previsto. Estos resultados demuestran que, la estrategia del juego de roles, ayudó a los niños a mejorar su producción de textos instructivos. Hecho que se demuestra cuando los niños expresaban la producción de sus textos de manera fluida y sin temores.

Recomendaciones:

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Recomiendo a los docentes de educación primaria, innovar a profundidad acerca de esta estrategia metodológica conocido como el juego de roles y aplicarlo en sus actividades pedagógicas, para generar en los estudiantes aprendizajes significativos. Y también desarrollar y fortalecer algunas habilidades personales.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico.

El juego de roles, es una actividad lúdica. Sabemos que los niños aprenden mejor como jugando. Por lo tanto, se recomienda a los padres de familia y los docentes, incentivar a los niños al juego. Brindarles un espacio para jugar con nuestros niños, es una forma de fortalecer los vínculos afectivos entre padres e hijos.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico

Se recomienda a los docentes de los diferentes niveles y sobre todo a los docentes de inicial y primaria, hacer de la actividad lúdica una estrategia indispensable en su que hacer pedagógico. Para ello hay que empaparse acerca del marco teórico científico de esta estrategia.

Referencias bibliográficas.

- AMEI Asociación. (2018). ¿Qué es el juego de roles? *Educación y Cultura Pedagógica, I*, 10. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>
- Bailo Jiménez, A. (2014). *Propuesta didáctica para trabajar los textos instructivos en educación primaria*. (Nalvarte (ed.); Primera Ed). Universidad Pública de Navarra. <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/16048/TFG14-Gpri-BAILO-67929.pdf?sequence=1>
- Bermúdez, L. & González, L. (2011). La Competencia Comunicativa: Elemento clave en las organizaciones. *QUÓRUM ACADÉMICO, Vol. 8, N° 15, Enero-Junio 2011, Pp. 95 - 110 Universidad Del Zulia* •, 8(15), 95–110. <https://www.redalyc.org/pdf/1990/199018964006.pdf>
- Bigas Salvador, M. (1996). La importancia del lenguaje oral en Educación Infantil. *Aula de Innovación Educativa, 46*, 4. <https://logopedicum.com/wp-content/uploads/2017/02/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-educacion-infantil.pdf>
- Blanco Sierra, J. (2011). El Juego en la etapa infantil. *Revista Digital Para Profesionales de Enseñanza - N° 17 - Noviembre 2011, 17, 11*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Bonilla Angulo, G. F. (2016). Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés. *Tesis, Universidad Libre de Colombia.*, 107. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8404/PROYECTO%20DE%20GRADO%20GABRIEL%20FELIPE%20BONILLA%20ANGULO.pdf?sequence=1>
- Bravo, R. R., & Angulo, T. Á. (2006). Teorías o modelos de producción de textos en la enseñanza y el aprendizaje de la escritura. *Didáctica. Lengua y Literatura, 18*, 29–60. <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0606110029A/19144>
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). El derecho al juego. In *La primera infancia en perspectiva* (Vol. 9, Issue 9). <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Calderón LLacta, J. (2016). Programa “pequeño presidente” y expresión oral de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la institución educativa piloto “La victoria”, de El Tambo - Huancayo, 2016. *Tesis Universidad Nacional Del Centro Del Perú.*, 91.
- Campos Leyva, R. (2019). El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279, Villa Paxa de la ciudad de puno - 2019. *Tesis, Universidad Nacional Del Altiplano*, 130.

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11950/Campos_Rosa_Quispe_Norma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Campos y Covarrubias, G. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai - Universidad La Salle*, 7, 45–60.
- Cassany, D. (2006). Taller de Textos: Leer, escribir y comentar en el aula. In Editorial PAIDÓS (Ed.), *Paidos* (Primera Ed, Issue 1).
- Castillo Sivira, J. (2008). El desarrollo de la expresión oral a través del taller como estrategia didáctica globalizadora. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9, 26.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011135009>
- Claparede, E. (1997). La educación funcional. In N. D. et Niestlé (Ed.), *Neuchâte: Delachaux et Niestlé* (19 edición, Issue 9).
- Cobo Gonzales, G. (2017). Juego de Roles. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*, 14.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coburn-Staege. (2020). El Juego. *Revista Pedagógica Latinoamericana. Vol. N° 12, Octubre.*, 20.
- Dávila Lázaro, W. (2019). Escribimos textos instructivos. *Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Nacional de Trujillo.*, 76.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15630/DAVILA%20LAZARO%20WILLIAMS%20NORBIL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11–28.
<https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Estrada Carrillo M. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica. *CULTURA. EDUCACIÓN Y SOCIEDAD* 9(3): Diciembre 2018, 869-876, 9(3), 869–876.
<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2277/1997>
- Gaete, A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289–307.
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83421404005.pdf>
- Gatica Lara, F. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación En Educación Médica*, 2(5), 61–65. [https://doi.org/10.1016/s2007-5057\(13\)72684-x](https://doi.org/10.1016/s2007-5057(13)72684-x)
- Giraldo Toro, Y. (2016). Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II de utopía , Nivel A1. *Tesis, Universidad De La Salle - Colombia*,

75. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1402&context=lic_lenguas
- Gutiérrez López, M. P. (2015). Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán - Huancayo. *Tesis, Universidad Nacional Del Centro Del Perú.*, 80.
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. (H. McGraw (ed.); 6° edición). 2014. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huamaní Espinoza, L. E. (2017). Juego de roles para la producción de textos instructivos en estudiantes de primaria de los Planteles de Aplicación “ Guamán Poma de Ayala ”. Ayacucho , 2016. *Tesis, Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga.*, 181. <https://docplayer.es/95677921-Universidad-nacional-de-san-cristobal-de-huamanga-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-escuela-profesional-de-educacion-primaria.html>
- Huizinga Johan, A. (2007). *Homo ludens* (S. A. Emecé Editores (ed.); Sexta Reim).
- Huizinga Johan, A. (2008). Ideal caballeresco , juego y cultura. *Mc Graw Hill, Buenos Aires.*, 9(Julio), 71–80. https://www.uam.mx/difusion/casadel tiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_nu m09_71_80.pdf
- Marroquin, R. (2013). Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*, 39. <https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>
- Martínez López, C. E. (2019). El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández - 2019. *Tesis, Universidad Libre de Colombia.*, 109. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17768/El%20juego%20de%20roles%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20producci%C3%B3n%20oral%20en%20ingl%C3%A9s%20como%20lengu.pdf?sequence=1&isAll owed=y>
- MINEDU. (2016). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0-3 años. In Santillana (Ed.), *Dirección de Educación Inicial* (Primera). <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Montañas, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanco, P., Sánchez, M., Serrano, J., & Turégeno, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. (pp. 235–259).
- Nieto Calavia, S. (2009). El lenguaje oral en la educación infantil. *Revista Digital: Innovación*

- y *Experiencias Educativas.*, N° 16 marz, 1–8.
- Ortega Ruiz, R. (2002). Lo mejor y lo peor de las redes de iguales. Juego, Conflicto Y Violencia. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 2002(44), 93–113. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27404406.pdf>
- Peñarrieta Capriolo R. & Faysse Nicolás. (2006). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. *Centro Andino Para La Gestión y Uso Del Agua*, 122(1995), 45. <https://assets.publishing.service.gov.uk/media/57a08c1fed915d622c001139/R8324-Libro3.pdf>
- Pérez Grajales, H. (2006) Comprensión y producción de textos. Cooperativa Editorial Magisterio, Bogotá, Colombia. Primera Edición. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YKw5naeVXhIC&oi=fnd&pg=PA17&dq=producci%C3%B3n+de+textos&ots=QogwBoruft&sig=k9Yd_Lrt2oddtN_S28N45WkZ0Ew#v=onepage&q=producci%C3%B3n%20de%20textos&f=false. Visto el 31/03/2022.
- Pérez, M. (2014). El Desarrollo del Lenguaje Oral De 3 a 6 Años y sus principales trastornos. *Universidad de Valladolid*, 59. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6794/TFG-L614.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez Pedraza, P., & Salmerón López, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria Madrid, España.*, 16. <https://pap.es/files/1116-612-pdf/637.pdf>
- Prado, M. (2010). Los juegos del rol en el aula. *Universidad de Salamanca*, 11(3), 30. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Reyzábal María, V. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, Vol. 10, Núm. 4., 10, n, 63–77. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/2988/3208>
- Saegesser, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela. In Editorial Visor Distribuciones S.A. (Ed.), *Los juegos de simulación en la escuela*. (Primera Ed). http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3EEDU_Saegesser_Unidad_2.pdf
- Santiago, R., Valenciano, A., & Iglesias, S. (2006). *Tradiciones discursivas: Edición de textos orales y escritos* (E. Complutense (ed.); Primera Ed).
- ULADECH. (2021). Código de Ética para la Investigación. Instituto de Investigación. Versión 004.

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Vargas, G. (2018). “El saber local de las plantas medicinales como estrategia de aprendizaje para la producción de textos instructivos en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E pública N° 73002 Glorioso 821 del Macusani Puno.” *Tesis, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.*, 1–115.

Vásquez Graciela (2017) De la comprensión a la producción de textos. Editorial Edinumen. España.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PB4Bed3N_oMC&oi=fnd&pg=PA3&dq=producci%C3%B3n+de+textos&ots=OzBlg2oyfn&sig=UGNB36x2Scve-gXMqHQRMspYeW4#v=onepage&q=producci%C3%B3n%20de%20textos&f=false

Vigotsky Lev (2014) Pensamiento y lenguaje. Edit. Pueblo y educación. La Habana, Cuba. Tercera Edición.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CGM0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pensamiento+y+lenguaje+vigotsky&ots=Hb89o2EF5g&sig=_KQKqJzU3r2EVOda1RPLR6Sweqk#v=onepage&q=pensamiento%20y%20lenguaje%20vigotsky&f=false

Vives, J. L. (2011). La filosofía educativa de Juan Luis Vives. *Biblioteca Digital de La Universidad Católica de Argentina*, 168.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/232/1/doc.pdf>

Vygotsky, L. S. (1964). Pensamiento y Lenguaje. *Edic. Mente y Cerebro, II*, 429.

Winnicott, D. W. (1990). Realidad y juego. *Mc Graw Hill, Buenos Aires.*, 126.

<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf>

Zuccala Gabriela, A. (2015). La producción de textos orales. *Tesis Universidad de La Plata*, 188.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/49345/Documento_completo.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Anexos.

Anexo 01: Autorización para ejecutar la investigación



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

CARTA N° 02-2021-IE30637AACD-D/PMRU

Srta:
BALTAZAR VILLAR ZUMILDA DIANA
Presente. –

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago de su conocimiento, que la petición que realizó a esta institución en la que solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INSTRUCTIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 30637-PANGOASATIPO, 2021”**, durante los meses de Marzo a Junio del presente año, ha sido aceptada.

Por lo que deberá coordinar las acciones a realizar con el subdirector Carlos Torres De La cruz – cel. 939 750 639 y la docente coordinadora del grado Martha Huanay Sánchez cel. 973 172 407.

Sin otro en particular me despido de usted.

Atentamente,

Pilar Maribel Rojas Errechevarangue
C.M.N.° 1020102907
DIRECTORA

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

RÚBRICA PARA EVALUAR JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INSTRUCTIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 30637-PANGOVA-SATIPO, 2021.

AUTORA: ZUMILDA DIANA BALTAZAR VILLAR

Dimensiones	Indicadores o criterios	PUNTUACIÓN/DESEMPEÑO (ESCALA)				
		5 Excelente	4 Bueno	3 Regular	2 Deficiente	1 Pobre
PLANIFICACIÓN	1. Selecciona adecuadamente el tema.					
	2. Prioriza el orden y la secuencia del texto.					
TEXTUALIZACIÓN	3. Explica y describe las características del tema.					
	4. En la estructura de su texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.					
	5. El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.					
REVISIÓN	6. El texto cumple con la estructura.					
	7. Se vale de personas mayores para revisar su texto.					
PRONUNCIACIÓN	8. Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.					
	9. Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.					
	10. Mantiene un todo de voz adecuado.					

Anexo 03: Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Edith Karina Valero Misari
- 1.2. **Grado Académico:** Magister en Gestión Educativa
- 1.3. **Profesión:** Educación Primaria
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - ULADECH.
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** "Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021".
- 1.7. **Autora del instrumento:** Zumilda Diana Baltazar Villar
- 1.8. **Carrera:** Educación Primaria

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable "Producción de Textos Instructivos"

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación							
1. Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		
2. Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		
Dimensión 2: Textualización							
3. Explica y describe las características del tema.	X		X		X		
4. En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		
5. El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		

Dimensión 3: Revisión							
6. El texto cumple con la estructura.	X		X		X		
7. Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		
Dimensión 4: Pronunciación							
8. Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		
9. Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		
10. Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		

UNIVERSIDAD DE LOS ANGELES
 VALERO
 Mg. Edith Karina Valero Misari
 TUTOR PRÁCTICAS

Firma
 Mgrt. Valero Misari Edith Karina
 DNI N° 41671306

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable "Juego de roles"


N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Afectiva - Emocional							
1. Planifica el juego que van a interpretar en la familia.	X		X		X		
2. Describe los personajes y los materiales que se van utilizar.	X		X		X		
3. Expresa de manera clara el papel del personaje que van a interpretar. (palabras, gestos, conductas, dicción, etc.)	X		X		X		
4. Describe el procedimiento para seguir el juego.	X		X		X		
Dimensión 2: Social							
5. Respeta los acuerdos de convivencia a seguir durante el juego.	X		X		X		
6. Interactúa de manera adecuada con los integrantes de su equipo.	X		X		X		
7. La presentación del papel es acorde con lo que pretende explicar.	X		X		X		
Dimensión 3: Cultural							
8. Representa con facilidad los valores y costumbres del	X		X		X		

personaje asignado y los expresa de manera verbal.							
Dimensión 4: Cognitiva							
9. Asimila con facilidad las expresiones de su personaje y los manifiesta de manera verbal.	X		X		X		
10. Caracteriza de manera clara el personaje, con un tono de voz adecuado.	X		X		X		
11. Expresa con claridad el mensaje que quiere transmitir, articulando correctamente las palabras.	X		X		X		

Mg. Edith Karina Valero Misari
TUTOR PRÁCTICAS

Firma
Mgrt. Valero Misari Edith Karina
DNI N° 41671306

Cuadro 1. Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		X		X		
Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		X		X		
Explica y describe las características del tema.	X		X		X		X		X		
En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		X		X		
El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		X		X		
El texto cumple con la estructura.	X		X		X		X		X		
Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		X		X		
Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		X		X		
Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		X		X		
Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		X		X		
Aspectos generales										Si	No
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X	
VALIDEZ											
APLICABLE				X		NO APLICABLE					
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES											
VALIDADO POR:				C.I.						Fecha:	26-03-2021
				TELEFONO: 951888811						E-MAIL:	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Hidalgo Justiniano Edwin
- 1.2. **Grado Académico:** Maestría
- 1.3. **Profesión:** Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E Rafael Gastelua y la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** “Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021”.
- 1.7. **Autora del instrumento:** Zumilda Diana Baltazar Villar
- 1.8. **Carrera:** Educación Primaria


II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable Dependiente “Producción de Textos Instructivos”

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación							
1. Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		
2. Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		
Dimensión 2: Textualización							
3. Explica y describe las características del tema.	X		X		X		
4. En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		
5. El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		

Dimensión 3: Revisión							
6. El texto cumple con la estructura.	X		X		X		
7. Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		
Dimensión 4: Pronunciación							
8. Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		
9. Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		
10. Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
CHIMBOTE

Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
CORES, SATIÑO

Firma

Mgrt. Hidalgo Justiniano Edwin

DNI N° 04067723

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable Independiente "Juego de roles"

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Afectiva - Emocional							
1. Planifica el juego que van a interpretar en la familia.	X		X		X		
2. Describe los personajes y los materiales que se van utilizar.	X		X		X		
3. Expresa de manera clara el papel del personaje que van a interpretar. (palabras, gestos, conductas, dicción, etc.)	X		X		X		
4. Describe el procedimiento para seguir el juego.	X		X		X		
Dimensión 2: Social							
5. Respeta los acuerdos de convivencia a seguir durante el juego.	X		X		X		
6. Interactúa de manera adecuada con los integrantes de su equipo.	X		X		X		
7. La presentación del papel es acorde con lo que pretende explicar.	X		X		X		
Dimensión 3: Cultural							
8. Representa con facilidad los valores y costumbres del	X		X		X		

personaje asignado y los expresa de manera verbal.							
Dimensión 4: Cognitiva							
9. Asimila con facilidad las expresiones de su personaje y los manifiesta de manera verbal.	X		X		X		
10. Caracteriza de manera clara el personaje, con un tono de voz adecuado.	X		X		X		
11. Expresa con claridad el mensaje que quiere transmitir, articulando correctamente las palabras.	X		X		X		

Otras observaciones generales:




UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
CHIMBOTE
Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
CORES, SATIRO

Firma

Mgrt. Hidalgo Justiniano Edwin

DNI N° 04067723

Cuadro 1. Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		X		X		
Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		X		X		
Explica y describe las características del tema.	X		X		X		X		X		
En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		X		X		
El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		X		X		
El texto cumple con la estructura.	X		X		X		X		X		
Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		X		X		
Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		X		X		
Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		X		X		
Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		X		X		
Aspectos generales										Si	No
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X	
VALIDEZ											
APLICABLE				X		NO APLICABLE					
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES											
VALIDADO POR:				C.I.						Fecha:	28-03-2021
 Mg. EDWIN HIPAIZ GO-SUSTINIANO COPIES, SATIRO				TELEFONO: 999772007						E-MAIL:	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriel
- 1.2. **Grado Académico:** Magister en Educación
- 1.3. **Profesión:** Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - ULADECH.
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** "Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021".
- 1.7. **Autora del instrumento:** Zumilda Diana Baltazar Villar
- 1.8. **Carrera:** Educación Primaria

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable "Producción de Textos Instructivos"

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación							
1. Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		
2. Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		
Dimensión 2: Textualización							
3. Explica y describe las características del tema.	X		X		X		
4. En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		
5. El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		

Dimensión 3: Revisión							
6. El texto cumple con la estructura.	X		X		X		
7. Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		
Dimensión 4: Pronunciación							
8. Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		
9. Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		
10. Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		



COORDINADORA
 Mg. Guissemia Valenzuela Ramírez
 E.M. 1048100809

Firma
 Mgrt. Valenzuela Ramírez Guissemia Gabriel
 DNI N° 45100809

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable "Juego de roles"

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Afectiva - Emocional							
1. Planifica el juego que van a interpretar en la familia.	X		X		X		
2. Describe los personajes y los materiales que se van utilizar.	X		X		X		
3. Expresa de manera clara el papel del personaje que van a interpretar. (palabras, gestos, conductas, dicción, etc.)	X		X		X		
4. Describe el procedimiento para seguir el juego.	X		X		X		
Dimensión 2: Social							
5. Respeta los acuerdos de convivencia a seguir durante el juego.	X		X		X		
6. Interactúa de manera adecuada con los integrantes de su equipo.	X		X		X		
7. La presentación del papel es acorde con lo que pretende explicar.	X		X		X		
Dimensión 3: Cultural							
8. Representa con facilidad los valores y costumbres del	X		X		X		


personaje asignado y los expresa de manera verbal.							
Dimensión 4: Cognitiva							
9. Asimila con facilidad las expresiones de su personaje y los manifiesta de manera verbal.	X		X		X		
10. Caracteriza de manera clara el personaje, con un tono de voz adecuado.	X		X		X		
11. Expresa con claridad el mensaje que quiere transmitir, articulando correctamente las palabras.	X		X		X		



[Handwritten Signature]
 Mg. Guissemia Valenzuela Ramírez
 DNI N° 45100809

Firma
 Mgrt. Valenzuela Ramírez Guissemia Gabriel
 DNI N° 45100809

Cuadro 1. Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Selecciona adecuadamente el tema.	X		X		X		X		X		
Prioriza el orden y la secuencia del texto.	X		X		X		X		X		
Explica y describe las características del tema.	X		X		X		X		X		
En la estructura del texto ha tomado en cuenta las partes de un texto.	X		X		X		X		X		
El texto mantiene la coherencia y cohesión adecuada.	X		X		X		X		X		
El texto cumple con la estructura.	X		X		X		X		X		
Se vale de personas mayores para revisar el texto.	X		X		X		X		X		
Cuando habla, entona adecuadamente las palabras.	X		X		X		X		X		
Articula correctamente cada una de las oraciones formuladas.	X		X		X		X		X		
Mantiene un tono de voz adecuado.	X		X		X		X		X		
Aspectos generales										Si	No
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X	
VALIDEZ											
APLICABLE			X			NO APLICABLE					
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES											
VALIDADO POR:				C.I.					Fecha:		26-03-2021
				TELEFONO: 959909925					E-MAIL:		

Anexo 04: Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

Investigador (a): Zumilda Diana Baltazar Villar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Encuesta virtual
2. Aplicación del instrumento virtual
3. Interacción a través de plataformas digitales
4. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca del juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos orales en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 925738023.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Yenni Yerka Huamán Gutiérrez
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha



Zumilda Diana Baltazar Villar
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

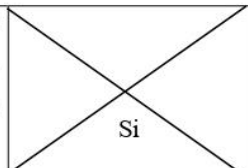
(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Zumilda Diana Baltazar Villar y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021?	 Si	No
--	--	----

Fecha: 30/04/2021

Nombre: Yemi Yerka Huamán Gutiérrez

Firma del participante:



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENCUESTA
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021** y es dirigido por Zumilda Diana Baltazar Villar, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.**

Para ello, se le pedirá su participación en la aplicación del instrumento la rúbrica que se realizará de manera virtual que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo zumi-baltazar@outlook.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Yenni Yerka Huamán Gutiérrez

Fecha: 30/04/2021

Correo electrónico/celular: 930608031

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS (Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Zumilda Diana Baltazar Villar, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



La investigación denominada:

Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: zumi-baltazar@outlook.com o al número 925738023. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Yenni Yerka Huamán Gutiérrez
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	30/04/2021

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

Investigador (a): Zumilda Diana Baltazar Villar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

5. Encuesta virtual
6. Aplicación del instrumento virtual
7. Interacción a través de plataformas digitales
8. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca del juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos orales en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 925738023.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Norma Caysahuana Capcha
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

Zumilda Diana Baltazar Villar
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Zumilda Diana Baltazar Villar y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

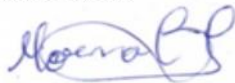
Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
--	--	-----------------------------

Fecha: 30/04/2021

Nombre: Norma Caysahuana Capcha

Firma del participante:



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENCUESTA
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la IE N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021** y es dirigido por Zumilda Diana Baltazar Villar, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.**

Para ello, se le pedirá su participación en la aplicación del instrumento la rúbrica que se realizará de manera virtual que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo zumi-baltazar@outlook.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

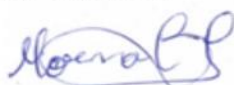
Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Norma Caysahuana Capcha

Fecha: 30/04/2021

Correo electrónico/celular: 987443360

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS
(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Zumilda Diana Baltazar Villar, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

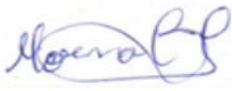

La investigación denominada:

Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: zumi-baltazar@outlook.com o al número 925738023. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Norma Caysahuana Capcha
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	30/04/2021

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

Investigador (a): Zumilda Diana Baltazar Villar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

9. Encuesta virtual
10. Aplicación del instrumento virtual
11. Interacción a través de plataformas digitales
12. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca del juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos orales en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 925738023.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Calef Noe Madueño Alvarado
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha



Zumilda Diana Baltazar Villar
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Zumilda Diana Baltazar Villar y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021?	<input checked="" type="checkbox"/>	No
--	-------------------------------------	----

Fecha: 30/04/2021

Nombre: Calef Noe Madueño Alvarado

Firma del participante:



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENCUESTA **(Ciencias Sociales)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021** y es dirigido por Zumilda Diana Baltazar Villar, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.**

Para ello, se le pedirá su participación en la aplicación del instrumento la rúbrica que se realizará de manera virtual que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo zumi-baltazar@outlook.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Calef Noe Madueño Alvarado

Fecha: 30/04/2021

Correo electrónico/celular: 917219231

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS

(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Zumilda Diana Baltazar Villar, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



La investigación denominada:

Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: zumi-baltazar@outlook.com o al número 925738023. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Calef Noe Madueño Alvarado
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	30/04/2021

**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

Investigador (a): Zumilda Diana Baltazar Villar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

13. Encuesta virtual
14. Aplicación del instrumento virtual
15. Interacción a través de plataformas digitales
16. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca del juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos orales en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 925738023.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Doris Maribel Cárdenas Rimachi
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha



Zumilda Diana Baltazar Villar
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Zumilda Diana Baltazar Villar y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021?	Si	No
--	---------------	----

Fecha: 30/04/2021

Nombre: Doris Maribel Cárdenas Rimachi

Firma del participante:



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENCUESTA (Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021** y es dirigido por Zumilda Diana Baltazar Villar, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.**

Para ello, se le pedirá su participación en la aplicación del instrumento la rúbrica que se realizará de manera virtual que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo zumi-baltazar@outlook.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Doris Maribel Cárdenas Rimachi

Fecha: 30/04/2021

Correo electrónico/celular: 978081895

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS (Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Zumilda Diana Baltazar Villar, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



La investigación denominada:

Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: zumi-baltazar@outlook.com o al número 925738023. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Yenni Huamán Gutiérrez
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	30/04/2021

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

Investigador (a): Zumilda Diana Baltazar Villar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

17. Encuesta virtual
18. Aplicación del instrumento virtual
19. Interacción a través de plataformas digitales
20. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca del juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos orales en niños de educación primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 925738023.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Kely Cabello Rosario
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha



Zumilda Diana Baltazar Villar
Nombres y apellidos
Participante

30/04/2021

Fecha

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

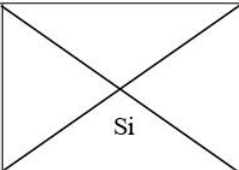
(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Zumilda Diana Baltazar Villar y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:


- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juego de roles para mejorar la producción de textos instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021?	 Si	No
--	--	----

Fecha: 30/04/2021

Nombre: Kely Cabello Rosario

Firma del participante: 

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENCUESTA **(Ciencias Sociales)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021** y es dirigido por Zumilda Diana Baltazar Villar, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia del juego de roles en la producción de textos instructivos de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30637-Pangoa - Satipo, 2021.**

Para ello, se le pedirá su participación en la aplicación del instrumento la rúbrica que se realizará de manera virtual que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo zumi-baltazar@outlook.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Kely Cabello Rosario

Fecha: 30/04/2021

Correo electrónico/celular: 934352911

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS (Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Zumilda Diana Baltazar Villar, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



La investigación denominada:

Juego de Roles para mejorar la Producción de Textos Instructivos de los Estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 30637-Pangoa-Satipo, 2021.

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: zumi-baltazar@outlook.com o al número 925738023. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Kely Cabello Rosario
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	30/04/2021

Anexo 05: Sesiones de aprendizaje ejecutadas

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL SESIÓN: : Expresamos cuál es la receta de mamá	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo y utilizando recursos no verbales y para verbales.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos cuál es la receta de mamá.	INICIO Se iniciará mostrando una imagen acerca de que son los textos instructivos, luego se les explicará a través de una imagen con dibujos en el cual se observa los ingredientes y la preparación del arroz con leche, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿Qué es un texto instructivo? ¿Qué tipos de textos instructivos hay? ¿Qué ingredientes se	Plataforma zoom Videos Imágenes Audios Disfraces	15 min

	<p>utilizará? ¿Cómo es la preparación? ¿Ustedes que otros ingredientes usarían? ¿Ustedes como lo prepararían? ¿Para quienes preparación la receta?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas de manera individual con ayuda de mamá, realizarán el juego de roles, interpretando el rol del cocinero, para ello se explicará los pasos a tener en cuenta para desarrollar el juego. También se pedirá el apoyo de mamá para que pueda facilitar y adaptar algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego de roles.</p> <p>CIERRE Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿Qué juego realizaron? ¿Qué personaje interpretaron? ¿Qué actividad realizara un cocinero? ¿Qué receta prepararon? ¿Qué ingredientes utilizaron? ¿Cómo es su preparación? ¿Qué otras recetas conocen? ¿Les gusto interpretar el rol del cocinero? ¿La actividad realizada nos permite conocer sobre los textos instructivos? Por último, recuerden dialogar con sus padres sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video explicarán los pasos de la receta de mamá.</p>	<p>Ingredientes</p> <p>Utensilios de cocina</p> <p>Cocina</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	--	---	--------------------------

Referencias:

- El-texto-instructivo-7-320 Algunos derechos reservados por: Slideshare. Dirección: <https://image.slidesharecdn.com/eltexto-instructivo-140928144804-phpapp01/85/el-texto-instructivo-7-320.jpg?cb=1411915735>
- DO_Qa0vWkAEdd4l Algunos derechos reservados por: Rafael Obrero. Dirección: https://pbs.twimg.com/media/DO_Qa0vWkAEdd4l.jpg:large

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos cómo se siembra el árbol	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo y utilizando recursos no verbales y para verbales.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos cómo se siembra el árbol.	INICIO Se iniciará proyectando un video sobre el cuento “había una vez una semilla” ubicado en: https://youtu.be/U9oX24pOtoM y también se explicará a través de una imagen acerca de los pasos para sembrar un árbol, luego se realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué sucedió con la semilla? ¿Te gusto el cuento? ¿Qué entendiste del cuento?	Plataforma zoom Archivos Videos Imágenes Disfraces Pala Semilla	15 min

	<p>¿Cuáles son los pasos a tener en cuenta al momento de sembrar un árbol?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles que será “Sembramos un árbol”, para ello se explicará los pasos a tener en cuenta para desarrollar el juego. También se designará manera organizada a dos sembradores, dos árboles y un regador, también se pedirá el apoyo de mamá para que pueda facilitar y adaptar algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes fueron los sembradores? ¿Quiénes fueron los arboles? ¿Qué sembraron durante el juego? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cuáles fueron los pasos? ¿Les gusto realizar el juego? ¿La actividad realizada nos permite conocer sobre los textos instructivos? Por último, recuerden dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará los pasos para sembrar un árbol.</p>	Regador	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	--	---------	--------------------------

Referencias:

- Miss Carolina [Miss Carolina]. (2020, 28 de abril). Había una vez una semilla [video]. YouTube. <https://youtu.be/U9oX24pOtoM>
- Pasos para sembrar un árbol, derechos reservados por: Eco aventura puebla. Dirección: <http://1.bp.blogspot.com/-T0eqKpC-kxg/TkmYQYMZ3MI/AAAAAAAAAEU/is-ps2i1ZWI/s320/pasos.jpg>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos lo que se vende en una tienda de juguetes.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos lo que se vende en una tienda de juguetes.	INICIO Se iniciará narrando el cuento la tienda de disfraces, luego se realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué vendía la tienda? ¿De qué querían disfrazarse los animales? ¿Qué don tenía Marcos? ¿Qué hizo Marcos para ayudar a los animales? ¿Te gusto el cuento? A través de imágenes se da las instrucciones para que puedan realizar el juego “La tiendita de juguetes”.	Plataforma zoom Archivos Videos Imágenes Audios Disfraces	15 min

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos como se construye una casa.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos como se construye una casa.	<p>INICIO Se iniciará narrando el cuento la pequeña casa de Gastón, luego se realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué construyo Gastón? ¿Qué materiales utilizó para construir? ¿Si tu fueras Gastón como lo construirías?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Archivos</p> <p>Imágenes</p> <p>Disfraces</p> <p>Herramientas de construcción</p> <p>Cubos</p>	15 min

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos como los doctores atienden a un enfermo.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos como los doctores atienden a un enfermo.	INICIO Se iniciará observando el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=oBWQOzoCeWM en el cual nos explica acerca del rol que realiza un doctor, luego se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video? ¿Cómo se viste un doctor? ¿Qué está haciendo el doctor? ¿Qué herramientas utiliza un doctor? ¿Cuántos personajes hay en el video? ¿Qué harías tu si fueras un doctor?	Plataforma zoom Archivos Imágenes Videos Disfraces Estetoscopio Balanza	15 min

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo.	INICIO Se iniciará observando el siguiente video denominado “Los Textos Instructivos”, ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=VJMcaDaMqlg , para luego realizar las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Cuál es el propósito de hoy? ¿Qué son los textos instructivos? ¿Cuáles son los tipos de textos instructivos? ¿Crees que las instrucciones para prevenir el sismo son un tipo de texto instructivo?	Plataforma zoom Archivos Imágenes Videos Disfraces Botiquín Vendajes	15 min

	<p>DESARROLLO Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles “Prevención contra el sismo”, para ello observaran imágenes y también se explicará los protocolos que deben tener en cuenta para la prevención contra el sismo. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: El hijo, el papá, la mamá y los hermanos. También se pedirá el apoyo de mamá para que pueda facilitar y adaptar algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿Las actividades realizadas nos permitirán conocer la importancia de los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos? ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo dificultoso? ¿Qué aprendieron? Al finalizar la clase recuerden dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará los cuidados que debemos seguir cuando ocurre un sismo.</p>	<p>Mochila de emergencia</p> <p>Alarma</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	---	--	--------------------------

Referencias:

- Carmen Valladares [Aprende Conmigo]. (2020, 07 de diciembre). Textos instructivos Cap. #1 Características [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VJMcaDaMqlg>
- 476c69ae4b14788f7e59f9530bcc6a98. Algunos derechos reservados por: Pinterest. Dirección: <https://i.pinimg.com/originals/47/6c/69/476c69ae4b14788f7e59f9530bcc6a98.gif>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos lo que ocurre en un restaurante.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos lo que ocurre en un restaurante.	INICIO Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=Ln-SHIHdxBM , sobre como pedir la comida en un restaurante, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Cuántos personajes hay en el video? ¿Qué está haciendo el camarero? ¿Cómo se viste un camarero? ¿Qué pidieron los clientes? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?	Plataforma zoom Archivos Imágenes Videos Disfraces Mesas Sillas	15 min

	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles “Visitando el restaurante”, para ello se explicará los pasos que deben tener en cuenta para desarrollar el juego. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: El camarero(a), los clientes y el cajero. También se pedirá el apoyo de mamá para que pueda facilitar y/o adaptar algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿La actividad realizada nos permitirá conocer sobre los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos?, ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo difícil? ¿Qué aprendieron?</p> <p>Al finalizar la clase se les recuerda que deben dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará lo que ocurre en un restaurante.</p>	<p>Manteles</p> <p>Mandil</p> <p>Cubiertos</p> <p>Sillas</p> <p>Caja registradora</p> <p>Billetes de papel</p> <p>La carta del menú</p> <p>Comidas</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	--	--	--------------------------

Referencias:

- [Learning Zone Languages]. (2016, 25 de julio). ¿Cómo pedir la comida en un restaurante español? [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ln-sHIHdxBM>
- DSC_1870. Algunos derechos reservados por: Alquería educación. Dirección: https://i0.wp.com/cloud.alqueria.es/wp-content/uploads/sites/8/2019/11/DSC_1870.jpg?fit=1024%2C578&ssl=1

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos como está organizado la biblioteca.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos como está organizado la biblioteca.	<p>INICIO</p> <p>Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=-bhQZHI0aQ, sobre la biblioteca, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Cuántos personajes hay en el video? ¿Cuál es la función del bibliotecario? ¿Qué hay en la biblioteca? ¿Qué estaban haciendo los niños? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Archivos</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Disfraces</p> <p>Mesas</p> <p>Sillas</p> <p>Libros</p>	15 min

	<p>Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles “Jugamos a la biblioteca”, para ello se explicará los pasos que deben tener en cuenta para desarrollar el juego. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: Dos bibliotecarios y dos estudiantes. También se pedirá el apoyo de mamá para que facilite o adapte algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿La actividad realizada nos permitirá conocer sobre los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos?, ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo difícil? ¿Qué aprendieron?</p> <p>Al finalizar la clase se les recuerda que deben dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará cómo está organizado la biblioteca.</p>	<p>Estantes</p> <p>Tarjetas con imágenes</p> <p>Escaleras</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	---	---	--------------------------

Referencias:

- Juego ideas (<https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/>)
- Ríos, D.E. [Diana Eugenia Ríos Oyola]. (2018, 09 de mayo). Vamos a la biblioteca [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-bhQZHl0aQ>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos qué ocurre en mis clases virtuales.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la Sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos qué ocurre en mis clases virtuales	<p>INICIO</p> <p>Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=cg3Zjt1D1E, sobre las normas para la clase virtual, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿De cuántos personajes no habla el video? ¿Cuál es la función del profesor? ¿Qué hay en las clases virtuales? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Disfraces</p> <p>Mesas</p> <p>Sillas</p> <p>Cuaderno</p>	15 min

	<p>Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles “Jugamos a las clases virtuales”, para ello se explicará los pasos que deben tener en cuenta para desarrollar el juego. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: Un profesor(a) y tres estudiantes. También se pedirá el apoyo de mamá para que facilite o adapte algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿La actividad realizada nos permitirá conocer sobre los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos?, ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo difícil? ¿Qué aprendieron?</p> <p>Al finalizar la clase se les recuerda que deben dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará lo que ocurre en sus clases virtuales.</p>	<p>Libros</p> <p>Laptop de cartón</p> <p>Lápiz</p> <p>Celular de cartón</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	--	--	--------------------------

Referencias:

- Juego ideas (<https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/>)
- Santivañez, C. [Claudia Santivañez]. (2021, 24 de febrero). Normas para nuestra clase virtual [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cg3ZjtI1D1E>
- 000769081W Algunos derechos reservados por: Andina agencia peruana de noticias. Dirección: <https://portal.andina.pe/EDPfotografia3/Thumbnail/2021/04/25/000769081W.jpg>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expreso los pasos para elaborar mi origami	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la Sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expreso los pasos para elaborar mi origami	<p>INICIO</p> <p>Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=Z18MJVKGAN, sobre los pasos para elaborar un origami, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué materiales está utilizando? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Disfraces</p> <p>Mesas</p> <p>Sillas</p>	15 min

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expreso lo hermoso que la pasé en el zoológico.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la Sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expreso lo hermoso que la pasé en el zoológico.	<p>INICIO</p> <p>Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=OTaOGoyE2Wg, sobre el zoológico de niño, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué animales observas? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Disfraces</p> <p>Mesas</p> <p>Sillas</p>	15 min

	<p>juego de roles “Jugamos a elaborar origamis”, para ello se explicará los pasos que deben tener en cuenta para desarrollar el juego. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: Dos niños, una persona adulta, un vendedor y un cuidador. También se pedirá el apoyo de mamá para que facilite o adapte algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿La actividad realizada nos permitirá conocer sobre los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos?, ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo difícil? ¿Qué aprendieron?</p> <p>Al finalizar la clase se les recuerda que deben dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará cómo lo pasó en el zoológico.</p>	<p>Cajas de cartón</p> <p>Animales en imágenes</p> <p>Animales de juguete</p> <p>Billetes de papel</p> <p>Hojas bond 5x10cm</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	---	---	--------------------------

Referencias:

- Juego ideas (<https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/>)
- Niño y su mundo musical [Niño y su mundo musical]. (2019, 16 de setiembre). El zoológico de NINO [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OTaOGoyE2Wg>
- 89112071-composición-plana-de-zoológico-con-adultos-y-niños-en-busca-de-animales-salvajes-que-viven-en-la-ilu Algunos derechos reservados por: 123RF. Dirección: <https://previews.123rf.com/images/macrovector/macrovector1711/macrovector171100004/89112071-composici%C3%B3n-plana-de-zool%C3%B3gico-con-adultos-y-ni%C3%B1os-en-busca-de-animales-salvajes-que-viven-en-la-ilu.jpg>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos los pasos para realizar un buen servicio de peluquería.	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30637
EDAD Y SECCIÓN	6 años, sección B
DIRECTORA	ROJAS URCUHUARANGA Pilar Maribel
DOCENTE DE AULA	ACUÑA CUSQUILLO Ketty Carol
AUTORA	BALTAZAR VILLAR Zumilda Diana
DURACIÓN	45 Minutos

Propósito de la Sesión:	Que los niños y niñas realicen juegos de roles representando a los personajes con la ayuda de mamá.
Situación desafiante:	Que los niños representen a los personajes y diversas situaciones de su vida cotidiana.
Aprendizaje esperado:	Que los niños participen en juego de roles interpretando a los diversos personajes.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Expresamos los pasos para realizar un buen servicio de peluquería.	<p>INICIO</p> <p>Se iniciará observando el siguiente video ubicado en: https://www.youtube.com/watch?v=PKUEOHwnFJ4, sobre cambios de estilo de pelo, luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trata el video?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué materiales observas? ¿Cuál crees que es el propósito de hoy?</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Plataforma zoom</p> <p>Imágenes</p> <p>Videos</p> <p>Disfraces</p> <p>Sillas</p> <p>Muñecas/ peluches</p>	15 min

	<p>Los niños y niñas de manera grupal con ayuda de sus familiares, realizarán el juego de roles “Jugamos a la peluquería”, para ello se explicará los pasos que deben tener en cuenta para desarrollar el juego. Luego se designará de manera organizada a los siguientes personajes: Un peluquero, una peluquera, un recepcionista y un cajero. También se pedirá el apoyo de mamá para que facilite o adapte algún disfraz para que pueda representar al personaje respectivo y así realizar de manera efectiva el juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Para concluir con la sesión se realizarán algunas preguntas como: ¿La actividad realizada nos permitirá conocer sobre los textos instructivos?, ¿Para qué lo hacemos?, ¿Qué juego realizaste? ¿Quiénes participaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué se te hizo difícil? ¿Qué aprendieron?</p> <p>Al finalizar la clase se les recuerda que deben dialogar con sus padres y familiares sobre la actividad que se realizó en clase y a través de un video cada estudiante explicará los pasos para realizar un servicio de peluquería.</p>	<p>Tijeras</p> <p>Peine</p> <p>Brocha quita pelos</p> <p>Toalla</p> <p>Capa para corte</p> <p>Aplicador de agua</p> <p>Espejo</p>	<p>25min</p> <p>5min</p>
--	---	---	--------------------------

Referencias:

- Juego ideas (<https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/>)
- Seaclub_67 [Seaclub_67]. (2021, 13 de junio). Cambiamos el Estilo de Pelo Canciones Infantiles en Español Super JoJo [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OTaOGoyE2Wg>
- peluqueria-infantil-550x413 Algunos derechos reservados por: Little. Dirección: <https://somoslittle.com/wp-content/uploads/2016/03/peluqueria-infantil-550x413.jpg>

Anexo 06: Base de datos

JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INSTRUCTIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 30637-PANGOVA-SATIPO, 2021.

N°	APPELLIDOS Y NOMBRES	CODIGO MODULAR	GRADO/ SECCIÓN	EDAD	PE	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	PS
1	MADUEÑO CAYSAHUANA GIOVANI ALESSIO	78573504	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5
2	PAUCAR UCHARIMA LIAM ZAYROM	78972331	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
3	ACUÑA MAJINO ASHLY BRIANNA	78736984	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
4	CHIGNE HUAMAN JOSEPH DANIEL STIVEN	78579685	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
5	ROJAS CONTRERAS JASMIN SABINA	78642512	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
6	ESCOBAR ESPADA LIAM JOVANY	78580484	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
7	APOLINARIO CONDE KIM DUCS	78689162	1"B"	6 AÑOS	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5
8	PEÑA CABELLO LUIS FERNANDO	79043864	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
9	TORREJON TINEO CAMILA ABIGAIL MERCEDES	78932695	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
10	MADUEÑO CHERENTE ASUMY FLOR DE ALELI	78565711	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
11	CCOICCA TOSCANO ROLY SMIT	78794476	1"B"	6 AÑOS	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
12	ARAUJO CARDENAS IZUMI AMIRA	78592469	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
13	ALFARO SEGUIL MEILING MEHEDALI	78908314	1"B"	6 AÑOS	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
14	TORRES VELIZ LYAM SMITH	78698669	1"B"	6 AÑOS	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5
15	BRAVO JULIAN THIAGO ABRAHAN	78628076	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
16	TIMOTEO SILVESTRE FARID LIAN	78712423	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5
17	PAUCAR UCHARIMA LIAM SAYRON	78972331	1"B"	6 AÑOS	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
18	MANRIQUE CAMARENA JHONER JOE	79077029	1"B"	6 AÑOS	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
19	MARTINES JAVIER AYUMY NAYELY	78952317	1"B"	6 AÑOS	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
20	PONCE ROMERO JHASHMIN YURI	81276681	1"B"	6 AÑOS	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5