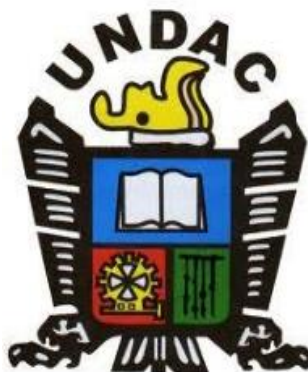


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en
inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución
Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de la Oroya, 2023**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación
Con Mención: Inglés - Quechua

Autor:

Bach. Maribel Sandra ESTRELLA CONDOR

Asesor:

Mg. Emma Carolina NINAHUANCA MARTINEZ

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en
inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución
Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de la Oroya, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Julio Cesar LAGOS HUERE
PRESIDENTE

Dr. Oscar Abel FIGUEROA MEJIA
MIEMBRO

Mg. Luis Alberto MARTEL REYES
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 205 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Maribel Sandra ESTRELLA CONDOR

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de la Oroya, 2023

Asesor:

Emma Carolina NINAHUANCA MARTINEZ

Índice de Similitud:

11%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 10 de noviembre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154805046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 10.11.2025 17:21:55 -05:00

DEDICATORIA

A mi maravillosa familia, a mi padre Elías Estrella Poma, a mi tía Yolanda Estrella Poma, por su apoyo y fe en mí.

AGRADECIMIENTO

*A Dios, por la fuerza que me dio, asimismo, a la
UNDAC por implantarme conocimientos especializados.*

*A los Docentes que me apoyaron en materia de
Educación.*

RESUMEN

La tesis intitulada Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, tuvo como objetivo Determinar cómo influyen los juegos didácticos en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023, el método que se usó fue el aplicado - experimental, de diseño experimental, siendo la población los estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, 186 estudiantes y la muestra fue el segundo grado “B”, 16 estudiantes. El resultado muestra que la implementación de los juegos didácticos influye significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, el mismo que se determinó luego del análisis del p-valor que es de $0.000 < 0,05$. Así mismo, se evidencia que la implementación de los juegos didácticos influye significativamente a la capacidad de producción oral con un p-valor de $0.000 < 0,05$, y en la capacidad de expresión oral con un p-valor de $0.000 < 0,05$.

Por lo que se recomienda a los docentes la aplicación de los juegos didácticos, ya que ayuda a mejorar la competencia oral en inglés como lengua extranjera, debido a que están estrechamente relacionados; asimismo, se sugiere su implementación en el desarrollo de las sesiones y seleccionar los juegos adecuadamente antes de la ejecución de las sesiones.

Palabras clave: Juegos didácticos – comunicación oral – habilidad para hablar.

ABSTRACT

The relationship between the didactic games and the competence is communicated orally in English as a foreign language in students of a JEC Educational Institution of La Oroya, 2023, the method used was the applied - experimental, of experimental design, the population being the students of the Educational Institution JEC Ricardo Palma - Morococha of La Oroya, 2023, 186 students and the sample was the second grade "B", 16 students. The result shows that the implementation of the didactic games has had a significant effect on the competence is communicated orally in English as a foreign language in students of the Educational Institution JEC Ricardo Palma - Morococha of La Oroya, 2023, the same that will be considered after the analysis of the p-value that is $0.000 < 0.05$. Likewise, it is evident that the implementation of educational games significantly affects the ability of oral production with a p-value of $0.000 < 0.05$, and the ability of oral expression with a p-value of $0.000 < 0.05$.

This is why it is recommended that teachers apply educational games because they help to improve oral competence in English as a foreign language, as they are closely related. It is also suggested that they be implemented in the development of the sessions and that the games be selected appropriately before the execution of the sessions.

Keywords: educational games; oral communication – speaking skill.

INTRODUCCIÓN

El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (2018), hace referencia que el aprendizaje tiene como principio esencial es el juego, ya que busca anudar distintas esferas de la vida, tal es el caso del hogar, la escuela, teniendo en cuenta la comunidad y el entorno en total, con lo cual se busca continuidad así como la continuidad de los aprendizajes en el tiempo y entre las diferentes situaciones, por ello los juegos didácticos tienen un carácter fundamental en el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles de educación, como individuos iniciamos a formar vínculos con nuestros pares, dentro de estos vínculos se consideran hechos tales como: compartir, negociar y lo más importante es la resolución de conflictos. Por otro lado, se tiene que considerar que el juego promueve el desarrollo del liderazgo como uno de los rasgos importantes en el desarrollo humano, no siendo ajeno a ello el hecho de usar el juego como herramienta para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Desde la perspectiva de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, es necesario aclarar que es la habilidad de hablar o el speaking como se le conoce en el mundo del inglés, esta habilidad es la que presenta un papel significativo para el aprendizaje del idioma meta, es la parte última y la evidencia de que se ha llegado a adquirir o no el idioma, y para este caso en específico el inglés como una lengua extranjera.

Consecuentemente se ha distribuido la investigación de la siguiente manera:

En el capítulo I se ha planteado la identificación y determinación de la investigación, también se ha formulado los problemas y objetivos de la investigación, considerando la justificación y limitaciones de esta.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, teniendo en cuenta antecedentes similares y las bases teóricas que fueron sustentadas en la literatura; también se

consideró la definición de términos y la formulación de las hipótesis de la investigación.

Del mismo modo, en el capítulo III se halla la metodología que se utilizó, sustentada por el enfoque metodológico, el tipo, así como el diseño, por otro lado, también se presenta la población y muestra de la investigación, considerándose también las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y las estrategias con las que se procedió durante el tratamiento estadístico.

Por último, el capítulo IV se encuentran los resultados y discusión con la respectiva descripción del de proceso de investigación, prueba de hipótesis, los que conllevaron al desarrollo de las conclusiones y recomendaciones.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema	2
1.3.1. Problema general.....	2
1.3.2. Problemas específicos	2
1.4. Formulación de objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos	3
1.5. Justificación de la investigación	3
1.6. Limitaciones de la investigación.....	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	7
2.2. Bases teóricas - científicas	11
2.2.1. Competencia oral	11
2.2.2. Producción oral de textos	13

2.2.3. Expresión oral	14
2.2.4. Didáctica	16
2.2.5. Juegos didácticos.....	18
2.2.6. El juego dentro del aprendizaje.....	18
2.2.7. Competencias comunicativas	20
2.3. Definición de términos básicos	23
2.4. Formulación de hipótesis	24
2.4.1. Hipótesis general	24
2.4.2. Hipótesis específicas	24
2.5. Identificación de variables	25
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.....	39
3.2. Nivel de investigación.....	39
3.3. Métodos de investigación	39
3.4. Diseño de investigación	40
3.5. Población y muestra.....	40
3.5.1. Población.....	40
3.5.2. Muestra.....	41
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.6.1. Técnicas.....	41
3.6.2. Instrumentos	42
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.	42
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	43

3.9. Tratamiento estadístico	43
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	43

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	44
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	46
4.2.1. Resultados descriptivos	46
4.3. Prueba de hipótesis	53
4.4. Discusión de resultados:	56

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Promedio de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – comparación de medias</i>	50
Tabla 2 <i>Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</i>	54
Tabla 3 <i>Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y el desarrollo de la capacidad producción oral en inglés.....</i>	55
Tabla 4. <i>Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y la competencia de expresión oral</i>	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Notas de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – Primer semestre.</i>	47
Figura 2 <i>Media de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera - Primer bimestre.</i>	48
Figura 3 <i>Notas de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – Segundo semestre</i>	48
Figura 4 <i>Media de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera - Segundo bimestre</i>	49
Figura 5 <i>Promedio de notas durante el primer y segundo bimestre</i>	50
Figura 6 <i>Promedio de notas de Expresión oral</i>	51
Figura 7 <i>Promedio de notas de Producción Oral</i>	52
Figura 8 <i>Puntajes alcanzados en el uso de los juegos didácticos</i>	52

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Actualmente el inglés se considera como el idioma de las oportunidades, esto debido a que en este idioma se encuentra la mayor cantidad de información y literatura relevante y referente a los últimos avances de la ciencia y tecnología; por otro lado, se tiene que considerar que es el idioma que habla más de la tercera parte de la población mundial, cabe mencionar que este requiere de un esfuerzo por el grado de complejidad que requiere su aprendizaje.

Siendo el idioma más hablado del mundo, es evidente que personas de diferentes nacionalidades e idiomas lo usan como medio de comunicación, de ahí la necesidad de aprender este idioma, considerándose el idioma de las comunicaciones.

Este idioma adquiere su importancia en las comunicaciones personales e interpersonales, resaltando el hecho de que las recientes investigaciones científicas y desarrollo tecnológico lo usan para difundir sus hallazgos, no cabe duda de que su conocimiento abre puertas y un abanico de posibilidades para la

vida laboral, transmisión de la cultura; así mismo, ayuda en la promoción del bien común, siendo transformador de la globalización, desarrollando y fortaleciendo aspectos científicos, culturales, económicos y humanísticos (Niño, 2013)

Por otro lado, Lorente (2012) menciona que el juego en la enseñanza se ha considerado como técnicas y estrategias de enseñanza, en la actualidad se encuentran una diversidad de estudios que los refieren como estrategias desatacadas para la enseñanza de un idioma extranjero.

Consecuentemente, es indispensable resaltar los planos diferentes que forman dimensiones para el uso de este instrumento en el desempeño pedagógico, clasificándolos primeramente como juegos, en segundo lugar, los recursos didácticos, y finalmente las técnicas grupales.

1.2. Delimitación de la investigación

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa JEC Ricardo Palma de la localidad de Morococha, La Oroya – del departamento de Junín – Perú, durante el último semestre del año 2023 y primer semestre del año 2024

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las capacidades de producción oral en inglés como lengua extranjera en

estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023?

- b. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las capacidades de expresión oral en inglés como lengua extranjera en estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.
- b. Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la capacidad de comprensión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

1.5. Justificación de la investigación

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, establecen las bases para la elaboración de los programas para la enseñanza de las lenguas extranjeras (inglés), incluyendo los programas curriculares, contenidos curriculares, manuales, llegando a los exámenes; así mismo, los estándares mundiales para la enseñanza del inglés, incluyen estándares y lineamientos integradores con la intención de ayudar a los estudiante con su proceso de

aprendizaje, teniendo como meta la utilización de la lengua (inglés) para la comunicación en el contexto global.

Con ello se garantiza el desarrollo de los conocimientos y habilidades, para llegar a que los estudiantes desarrollen las habilidades del inglés (speaking, listening, reading & writing) deben recibir guía, no siendo suficiente el dominio del idioma del quien enseña, también se hace necesario el uso de estrategias pertinentes para fomentar el uso del idioma dentro y fuera del claustro educativo.

Una de las posibilidades que se presenta es el uso de los juegos didácticos, como alternativa para la adquisición del inglés como idioma extranjero de una manera dinámica, donde pueden interactuar los estudiantes y profesores, llegando al desarrollo de competencias correspondiente a se comunica de forma oral en ingles como segunda lengua o lengua extranjera.

Por lo tanto, la utilización de diversos juegos didácticos coadyuva para que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos del inglés de una manera más dinámica, los juegos hacen posible que los estudiantes interactúen directamente con los docentes, esta es una forma con la que los estudiantes pueden desarrollar la competencia que corresponde a comunicarse de forma oral en inglés como lengua extranjera.

Por otro lado, según el Currículo Nacional de la Educación Básica – CNEB (MINEDU, 2022), busca la interacción dinámica entre los interlocutores para lograr comunicar sus ideas y emociones, así mismo, busca la comprensión y producción de textos en el inglés, la competencia incluye el uso de diversas estrategias conversacionales, consecuentemente es necesario la construcción el sentido de textos orales, por ello la necesidad de implementar estrategias como

el de los juegos didácticos los mismo que ayudan en la construcción del sentido de los textos, ya que es indispensable asumir la oralidad como una actividad social en el cual los estudiantes interactúen con grupos y comunidades socioculturales.

Si bien es cierto que hay estudios relacionados al tema, sin embargo se tiene que poner en práctica, por otro lado, las investigaciones se han desarrollado en otras áreas o en otros contextos, pero es necesario estudiarlo en un contexto como el del ámbito de la investigación, también se tiene que hacer un estudio si los juegos funcionan en la educación secundaria ya que los estudiantes se encuentran en un nivel de educación diferente así como se encuentran en un estadio del desarrollo humano diferente que al de la niñez.

Así mismo se tiene la necesidad de generar conocimiento y contribuir con la literatura en relación de los juegos didácticos y el desarrollo de competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera se propone la investigación intitulada “Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023”

1.6. Limitaciones de la investigación

Una de la limitaciones que se tiene en la investigación es encontrar antecedentes locales o investigaciones que se hayan desarrollado en contextos similares a la propuesta investigativa, por otro lado la investigación se plantea desarrollarlo en un colegio bastante singular, ya que se encuentra en un asiento minero con estudiantes hijos de mineros, quienes por lo general tienen una sobreprotección particular, así mismo acceder a las sesiones son bastante

tediosas ya que los padres intervienen demasiado y no permiten el libre desarrollo de las sesiones o la aplicación de los instrumentos de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

A Nivel Internacional

Calva (2024), en su tesis titulada “El juego como herramienta didáctica para la expresión oral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para adultos”, planteó una propuesta pedagógica orientada a incorporar el uso del juego en las clases de inglés, con el fin de facilitar el aprendizaje y evidenciar sus beneficios como estrategia didáctica para docentes que trabajan con adultos. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando la metodología de investigación-acción y utilizando una estrategia de campo. Los resultados muestran que la inclusión del juego favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite que las clases sean más dinámicas, enriquecedoras y generadoras de aprendizajes significativos. Además, se resalta que en la enseñanza del inglés como lengua extranjera se promueve actualmente el uso de métodos directos, los cuales no exigen un dominio exhaustivo de la gramática. No obstante, este enfoque puede representar un reto para estudiantes

jóvenes habituados a metodologías memorísticas y centradas en la explicación gramatical. Pese a ello, la investigación concluye que el método directo resulta ventajoso en contextos donde los aprendices adultos no están condicionados por las prácticas tradicionales de la escuela, lo que lo convierte en una alternativa pertinente y eficaz.

Paredes et al. (2024), en el artículo “Actividades lúdicas para desarrollar la habilidad de comunicación oral en estudiantes de educación básica elemental”, plantean como objetivo evaluar la efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la competencia oral de estudiantes de primaria en el contexto educativo ecuatoriano. Mediante encuestas dirigidas a docentes de inglés, se identificaron las principales dificultades en el proceso de enseñanza del idioma, particularmente en aspectos vinculados a la expresión oral como el vocabulario, la pronunciación y la interacción. Para medir el impacto de la intervención, se aplicó la rúbrica Cambridge A1 Pre-Starters en evaluaciones diagnósticas y finales, evidenciándose mejoras significativas en la competencia oral tras la implementación de actividades lúdicas. El análisis estadístico, realizado con la prueba t para muestras relacionadas, confirmó la relevancia de estos avances.

Los resultados subrayan la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas dinámicas y adaptadas a las características de los estudiantes, promoviendo enfoques innovadores en la enseñanza del inglés en Ecuador. Asimismo, se resalta el papel transformador de las actividades lúdicas en la construcción de ambientes de aprendizaje inclusivos y motivadores, en sintonía con la diversidad cultural y lingüística de los alumnos. Estos hallazgos ofrecen aportes valiosos tanto para docentes como para responsables de políticas

educativas, al evidenciar que la integración de la lúdica en la enseñanza del inglés no solo optimiza los aprendizajes, sino que también favorece una valoración más profunda del patrimonio lingüístico de los estudiantes.

A nivel nacional

Meléndez (2023), en su tesis titulada “Juegos didácticos en línea para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel secundario de Juanjuí 2023”, tuvo como propósito analizar la influencia del uso de juegos didácticos en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria de una institución educativa. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo de carácter básico, con un diseño preexperimental de nivel explicativo, y contó con una muestra de 33 estudiantes conformando un solo grupo.

Los resultados mostraron que, en el pretest, el 90,91% de los estudiantes se ubicó en la categoría de “inicio”, el 8,06% en “proceso” y solo el 1,03% en “logro esperado”. En contraste, en el posttest se evidenció una mejora considerable: el 3,33% permaneció en “inicio”, el 60% alcanzó el nivel de “proceso”, el 30,33% logró ubicarse en “logro esperado” y un 3,33% alcanzó el nivel de “logro destacado” en expresión oral.

En síntesis, la investigación concluye que la aplicación de juegos didácticos en línea ejerce un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación secundaria de la ciudad de Juanjuí.

Torres y Tapullima (2021), en su tesis titulada “Efecto de las sesiones de aprendizaje ‘Play, Learn and Grow Together’ en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3° grado

‘A’ de la Institución Educativa N° 0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016”, tuvieron como objetivo analizar la influencia de dichas sesiones de aprendizaje en el desarrollo de la producción oral del inglés, específicamente en los componentes de pronunciación y gramática, en los estudiantes del tercer grado “A” de la institución mencionada. La investigación se enmarcó en un enfoque experimental con un diseño preexperimental.

Los resultados evidenciaron que las sesiones de aprendizaje tuvieron un efecto significativo en la producción oral de los estudiantes, hallazgo que se comprobó al comparar los puntajes obtenidos en el pretest con los alcanzados en el posttest, los cuales mostraron una mejora considerable, tal como se refleja en la Tabla 2 de la investigación.

A nivel local

Miranda (2022) en su trabajo académico para optar el título de especialista en educación inicial, intitulado “El juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén”, manifiesta que el avance y el aprendizaje son imprevisibles y de naturaleza general; no obstante, todos los ámbitos del desarrollo infantil como las habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales se fortalecen mediante el juego. Durante las actividades lúdicas, los niños ponen en práctica diversas destrezas de manera simultánea. La investigadora se propuso analizar la relación entre el juego y el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Casita de Belén, concluyendo que el juego constituye una de las formas más significativas a través de las cuales los pequeños adquieren capacidades y competencias fundamentales. A esta edad, cada niño posee un gran potencial, curiosidad e interés por construir su propia comprensión del mundo y relacionarse con los

demás. Por ello, se trabaja mediante proyectos o unidades de aprendizaje adaptados a sus intereses, lo que permite vincular sus experiencias con el proceso educativo. De este modo, se motiva tanto a los docentes como a la comunidad a involucrarse activamente, asumiendo el compromiso y la responsabilidad que les corresponde en la formación de los niños.

Fernández (2020) en su tesis para optar el título profesional de: Licenciado en Educación Con mención: Idiomas Extranjeros: Inglés – Francés, intitulado “El Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. “Túpac Amaru”; Tápu, Daniel Carrión - Pasco 2018” buscó precisar el uso del Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de Educación Secundaria de la I E “Túpac Amaru”; Tápu, Daniel Carrión - Pasco, 2018, llegando a la conclusión de De acuerdo a 4.3. Prueba de hipótesis, primero, se concluye que la media generalizada en el grupo experimental; es menor al grupo control ($50,715 \geq 52,25$), entonces el uso del Role Play por medio de sus: fases y enfoque constructivista es pertinente para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de Educación Secundaria de la I E “Túpac Amaru”; Tápu, Daniel Carrión - Pasco, 2018

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Competencia oral

Cuando se aborda el tema de la competencia oral, nos encontramos probablemente con una de las mayores dificultades al momento de investigar o evaluar su definición, esta competencia en particular ha tenido poca atención con relación a las otras competencias del lenguaje, probablemente se deba a la identificación de los aspectos de lo que es en esencia una operación cognitiva

invisible (Brindley, 1998) en la expresión oral se identifican las capacidades de comprensión auditiva, planificación, complejidad, así mismo se debe tener en cuenta la precisión y fluidez (Jimenez, 2022)

En la década de los 80 cuando las pruebas de habilidad se hicieron comunes debido al interés en la enseñanza por el lenguaje comunicativo, se define a la competencia oral como el foco central de la competencia en comunicación, así mismo involucra diversas variables. Según el Marco Común Europeo de Referencia.

Por lo tanto, junto con las cuatro habilidades tradicionales: comprensión auditiva (CA), expresión oral (EO), comprensión lectora (CL) y expresión escrita (EE), también se incorporan la interacción y la mediación, tal como lo establece el MCER, en respuesta al reconocimiento de la importancia del contexto en las situaciones comunicativas tanto cotidianas como educativas.

Específicamente a nivel del habla, las estrategias para comunicarse y las estrategias que se debe considerar son las expresivas y de las interactivas (Pinilla, 2007).

La competencia comunicativa cuenta con diversos componentes: pragmático, sociolingüística y lingüística, cada uno de los cuales incluye habilidades, conocimientos, y destrezas.

- Competencias lingüísticas. Estos incluyen conocimientos y habilidades de vocabulario, sonido y sintaxis.
- Competencias sociolingüísticas. Se refieren a las condiciones socioculturales del uso de la lengua.
- Competencias pragmáticas. Se relacionan con el uso funcional de los recursos del lenguaje (formación de funciones del lenguaje, actos de habla)

a partir de escritos o situaciones de comunicación comunicativa. Se trata también de dominio del discurso, coherencia y coherencia, identificación de tipos y formas de texto, ironía y parodia.

2.2.2. Producción oral de textos

Las expresiones verbales u orales tienen un carácter complejo en el que se pueden identificar diferentes componentes (sintetizando la propuesta de Bordón, 2007a, p. 99):

- Como expresión lingüística cuyos elementos pueden verse influidos por la diversidad dialectal y social:
 - ✓ Vocabulario: Adaptar el vocabulario correctamente al contexto como al tema.
 - ✓ Morfosintaxis: El uso de estructuras y formas idóneas durante el discurso.
 - ✓ Fonética: adaptación de la forma de entonar y pronunciar las palabras.
- El uso social está influenciado por el contexto y sus normas de idoneidad, que afectan: la elección de los enunciados (configuraciones, extensiones, etc.), el vocabulario y la morfosintaxis, así como la vacilación, la indecisión, etc. presencia.
- Sobre la estructura de los enunciados. En términos generales podemos identificar tres factores:
 - ✓ Discurso interactivo: El texto que consta de interacciones entre los participantes.
 - ✓ Elementos extralingüísticos: el uso de estrategias que les permita comunicarse de forma oral, gestual y con proximidad.

- ✓ Limitaciones psicolingüísticas: deterioro de la memoria y ansiedad por falta de tiempo para planificar los discursos.

2.2.3. Expresión oral

Se considera una destreza, ya que la capacidad comunicativa carece de sentido sin la comprensión, el análisis y la interpretación de lo que se escucha. Esta habilidad conlleva interacción y reciprocidad, dado que la expresión oral tiene lugar en un contexto común, dentro de una situación donde es necesario negociar significados a partir de habilidades tanto expresivas como interpretativas.

En el desarrollo de la teoría lingüística, estudios sobre la capacidad generativa y creativa del lenguaje, tener en cuenta los aspectos de contexto y de situación del interlocutor, con respecto a las características relevantes del código escrito, proporciona un marco conceptual rico y matizado para analizar los componentes de esta habilidad comunicativa.

Entendiendo lo complejo que puede ser esta destreza, se entiende mucho mejor los obstáculos de los estudiantes, y se podrá sistematizar actividades didácticas que brinden resultados más efectivas y fundamentadas.

Hablando propiamente del proceso de la expresión oral, esta se analiza desde la etapa de aprendizaje del lenguaje. Si se analiza a un niño que comienza a hablar, pareciera que está limitado al aprendizaje del vocabulario, pese a que pareciera que se da sólo este aprendizaje, esta involucra muchas cosas más de gran complejidad, aprendiendo palabras a una velocidad vertiginosa, haciendo un promedio de 10 palabras por día.

El aprendizaje de nuevas palabras implica asociación de sonidos con sus respectivos significados, los cuales son dos procesos diferentes, el aprendizaje

de la estructura sonora, reconocimiento de la palabra y la pronunciación en sí. Por otra parte, entender claramente la definición que expresa y la asignación de una jerarquía semántica la cual es realmente es amplia: de cantidades, de color, de forma, de acción, etc.

Es evidente que estos procesos implican una gigante complejidad, y no parece imposible que los estudiantes puedan desarrollar muchas habilidades de lenguaje que se encuentren basadas en principios psicológicos simples como imitar, condicionar y generalizar. A diferencia de aprender a leer y escribir, y a diferencia de materias como las matemáticas y el arte o música, los niños aprenden significativamente a comprender y expresarse de forma oral sin ninguna instrucción explícita.

Aquellas investigaciones que se realizaron en las últimas décadas muestran que el uso del lenguaje se basa en determinados conocimientos y tendencias innatas. Los bebés tienen un conjunto especial de mecanismos de percepción innatos que se adaptan a las diversas características del lenguaje que los preparan para enfrentarse al mundo lingüístico en el que están a punto de ingresar. Existe una estrecha relación entre las señales del habla y los fonemas, que son las unidades más pequeñas de segmentos del habla con un valor único y funcional correspondiente a las consonantes y vocales de una lengua. Así es como hace referencia a distinguir palabras, damos como ejemplo en español las siguientes: lata, rata, pata, bata, mata, nata, ya que como es sabido son segmentos de habla diferentes los que corresponden también a significados diferentes.

Se aprecia que la expresión oral es una especie de instinto que desarrolla el individuo, la que crece inconscientemente, sin esfuerzo y sin que nadie lo

imponga esta adquisición es de forma irreversible, la eficacia de este aprendizaje no depende la buena o mala enseñanza, o de las correcciones que pueden surgir de manera sistemática, o que tengan mejores modelos de donde aprender. Siendo la escritura diferente, ya que este es el producto cultural, impuesto en la mayoría de las veces por la sociedad, el cual requiere de esfuerzo, que necesita un proceso de enseñanza aprendizaje a partir de determinada edad. (Baralo, 2013)

2.2.4. Didáctica

Esta hace referencia al adjetivo didáctico que proviene de la palabra griega διδακτικός [didaktikós]), la cual está considerada como una disciplina científico-pedagógica la cual estudia los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. La didáctica también es la encargada de articular un proyecto pedagógico las cuales se enfocan en el logro de los objetivos sociales de la educación, para ello hace uso de técnicas y métodos de enseñanza las que están fundamentadas en la teoría general del aprendizaje)

Según Díaz (2016), se trata de una disciplina con dimensiones teóricas, históricas y políticas. Posee un enfoque teórico propio, ya que está vinculada a conceptos como la educación, la sociedad, el sujeto, el conocimiento y la ciencia. Además, se considera histórica porque sus planteamientos se enmarcan en contextos temporales concretos, y política, dado que forma parte de un proyecto social más amplio.

Cabe resaltar que esta disciplina tiene como función principal vincular la teoría con la práctica. El término "didáctica" fue introducido por Juan Amos Comenio en su obra *Didáctica Magna*, publicada en 1657.

La didáctica se relaciona con otras disciplinas como la organización escolar y la orientación educativa; por lo tanto, su objetivo es sustentar y guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los nuevos enfoques en la forma de construir el conocimiento y en los procesos de aprendizaje están dando lugar a una didáctica renovada. Esta se entiende como un movimiento en evolución, con diversas corrientes, que busca no perder de vista el valor del conocimiento ni el papel del docente. Asimismo, valora el trabajo educativo como parte del deseo y la construcción de un proyecto personal por parte del estudiante. Aunque guarda vínculos con el constructivismo, se apoya en una sólida tradición didáctica.

Por otro lado, la didáctica o género didáctico está considerado como el género literario que busca la enseñanza o la divulgación de ideas expresadas de forma artística, con un lenguaje elaborado y recursos de la filosofía.

Antonio Medina en su libro *Didáctica general*, define este término como una disciplina de naturaleza pedagógica orientada principalmente por finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación de los procesos socio comunicativos, y la adaptación y el desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje".

Mientras que para Domingo Contreras en su libro *Enseñanza, currículo y profesorado*, manifiesta que la didáctica es la disciplina que interviene y explica los procesos de enseñanza-aprendizaje para proponer su realización consecuente con las finalidades educativas.

2.2.5. Juegos didácticos

Vargas (2015) refiere que es una técnica participativa de la enseñanza la cual está encaminada en los estudiantes el desarrollo de métodos de dirección y conducta correcta, en la cual también se estimula la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, como se entenderá no solo se propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, también contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, por ello se constituye la forma de trabajo docente que dota una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones en la solución de los problemas que se presenta en el quehacer diario.

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo integral de la personalidad del estudiante, así como a su capacidad creativa. Utilizado como herramienta pedagógica, el juego posee un claro enfoque didáctico, ya que permite abordar aspectos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de forma lúdica.

Cuando se juega con el propósito de aprender, se genera una auténtica experiencia de aprendizaje, ya que la combinación de diversión y comprensión permite que los elementos percibidos durante la actividad cobren un significado concreto y útil. Este significado y su aplicación son fundamentales para justificar la incorporación de un nuevo conocimiento, así como su aceptación colectiva en beneficio del desarrollo social.

2.2.6. El juego dentro del aprendizaje

Dado que el juego, la imaginación y el razonamiento son elementos inherentes al ámbito educativo y fundamentales para la formación integral del ser humano, resultan esenciales para fomentar el desarrollo del pensamiento,

estimular la creatividad y activar las capacidades de razonamiento, cuando los juegos se integran adecuadamente en cualquier tipo de proceso formativo, son posibles mejoras de actitud y de autoestima, la cual incrementa la confianza personal, proporcionando un sinnúmero de aplicaciones.

El juego es necesario para generar ideas, nuevas propuestas y quebrar estructuras que mentalmente se encuentran rígidas y son arraigadas. Por ello, el jugar permite cruzar los límites imaginativos, así como la realidad permitiendo crear opciones y alternativas nuevas frente a diversas situaciones de la vida diaria y que se encuentran dentro del aprendizaje.

El juego desempeña un papel fundamental en la formación y el aprendizaje del ser humano, hasta el punto de que su valor resulta incalculable. La adquisición del conocimiento no puede desligarse del contexto específico del proceso educativo, el cual debe incluir actividades y recursos innovadores que generen un alto impacto motivacional.

Todo estudiante necesita desarrollar habilidades para resolver problemas, analizar críticamente su entorno, transformarlo, identificar conceptos, aprender a aprender y descubrir el conocimiento de forma atractiva y estimulante. Estos objetivos pueden alcanzarse al integrar elementos lúdicos dentro del proceso de aprendizaje.

El juego, como actividad recreativa, facilita el desarrollo de capacidades a través de una participación activa y emocional por parte del estudiante, convirtiendo el aprendizaje creativo en una experiencia placentera. Al ser una forma natural de actividad humana, el juego posee un alto potencial emocional y motivador, lo que lo convierte en una herramienta valiosa que debe ser aprovechada con fines educativos (Vargas, 2015).

2.2.7. Competencias comunicativas

El hecho de incorporar las competencias del ámbito comunicativo a los currículos escolares tiene como una de sus finalidades el logro, principalmente para los especializados en educación, y la comunidad educativa de metas o el alcance de los objetivos, los mismos que se desean que adquieran las futuras descendientes correspondiente al logro de un aprendizaje que les sirva en el día a día en un mundo globalizado y cambiante.

Las competencias de ningún modo se pueden decir que; aparecen de modo espontaneo ni instantáneo. Por el contrario, estas necesitan la intención y la sistematización educativa. Por más que influyan algunas experiencias como parte competencial importante, y no sea adquirido en el sistema educativo, esta se da solo porque hay una contextualización y transferencias oportuna, del contrario no podría ser viable y aplicable en situaciones futuras y nuevas. Las competencias son producto de procesos planificados, continuos y rigurosamente evaluados. Casanova citado por (Reyzábal , 2012).

Pese a que cada individuo requiere múltiples competencias para interactuara en la sociedad, con relación a los conocimientos, actitudes, habilidades, la realización de minuciosa y cabal no sería funcional del todo, por lo que es necesario tomar las competencias propuestas por DeSeCo (Definición y Selección de Competencias clave), las cuales las agrupa en tres grandes campos.

- Competencia de categoría 1: la cual está referida al uso de las estrategias en forma completamente interactiva.
- Competencia de categoría 2: es la capacidad de actuar agrupándolos de manera mixta.

- Competencia categoría 3: es el actuar de forma independiente.

En la competencia 1: la subclasificamos en tres.

- Competencia 1-A: es la habilidad de utilizar de forma completamente interactiva el texto, el lenguaje y los símbolos.
- Competencia 1-B: es la capacidad de utilizar de manera interactiva las informaciones y los nuevos conocimientos.
- Competencia 1-C: es la habilidad de utilizar de manera interactiva las diversas tecnologías.

En la segunda categoría también existe una subdivisión, puesto que, si hablamos de interacción en grupos heterogéneos se habla de:

- Competencia 2-A: es la habilidad para lograr entablar una relación correctamente con los otros.
- Competencia 2-B: siendo esta la habilidad de cooperar de manera correcta.
- Competencia 2-C: esta conceptuado como la habilidad para el manejo y resolución de problemas.

Finalmente se categoriza la última competencia de la siguiente manera:

- Competencia 3-A: es la habilidad para actuar correctamente como parte del esquema o contexto.
- Categoría 3-B: es la habilidad para establecer y realizar nuestra planificación de vida, así como también los proyectos individuales.
- Categoría 3-C: es la habilidad de reafirmar sus propios derechos, deberes, necesidades e intereses.

Se puede observar que la adquisición de una amplia gama de competencias relacionadas con materias transversales y multifuncionales es la

base de todas las personas y de todos los tipos de cultura, ya que aseguran un desempeño personal y laboral eficaz en la sociedad.

Concluyendo que los tres primeros están relacionados al uso y manejo del saber y las herramientas que existen a la actualidad para su mayor comprensión y sea posible aplicar; las siguientes tres son referentes a las diferentes habilidades para convivir en diversas sociedades, global y pluricultural, se hace imprescindible la cooperación y el trabajo colaborativo; finalmente, los tres últimos se refieren a la realización de la autonomía personal, sin embargo, todos están estrechamente relacionados con las habilidades básicas de comunicación y lenguaje, especialmente la convivencia agrupados en forma mixta, el hecho de construir nuevos conocimientos y organizarse de manera independiente de la existencia, así como el uso de herramientas útiles en cualquier situación. Como todos sabemos, la comunicación necesita conocimientos, normas y habilidades propios, es decir, necesita un marco que vaya más allá del uso del lenguaje hablado.

Estas consideraciones pueden ampliarse para incluir competencias derivadas de los currículos europeos y de otros países de la OCDE basados en lo anterior.

- Comunicarse en su idioma nativo
- Comunicarse en un idioma extranjero.
- Aprender tecnologías de la información y la comunicación.
- Habilidades en matemáticas, ciencias y tecnología.
- Negocio
- Habilidades de comunicación interpersonal y ciudadanía.
- Aprendiendo a aprender.

- **Cultura general.**

En todas ellas, se puede evidenciar la base comunicativa (Reyzáal, 2012)

Los enfoques comunicativos en la enseñanza de lenguas han destacado que el propósito principal de la educación lingüística es desarrollar competencias comunicativas, más allá de limitarse a la adquisición temporal de conocimientos gramaticales. Estos enfoques pedagógicos del lenguaje buscan, en la medida de lo posible, favorecer un aprendizaje progresivo de las habilidades comunicativas esenciales en la vida cotidiana, como hablar, escuchar, leer, comprender lo leído y escribir (Lomas et al., 2006).

2.3. Definición de términos básicos

- **Competencia.**

Pericia, aptitud o idoneidad para para realizar una tarea o intervenir en una situación específica.

- **Comunicativo.**

Persona que muestra una tendencia natural a interactuar y compartir información con los demás.

- **Didáctica.**

Característica de aquello que es apropiado o eficaz para enseñar o transmitir conocimientos.

- **Expresión oral.**

Habilidad lingüística enfocada en la producción del lenguaje hablado, que implica no solo el control de la pronunciación, el vocabulario y la gramática de la lengua meta, sino también su uso comunicativo.

- **Juegos.**

Actividades recreativas o competitivas que se desarrollan bajo ciertas reglas, donde puede haber ganadores o perdedores.

- **Juegos competitivos.**

Dinámicas en las que una o más personas participan, ya sea individualmente o en grupo, con la intención de alcanzar un objetivo determinado.

- **Oral.**

Relativo a la comunicación mediante el habla

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

H₁: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H₀: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₂: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H3: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

2.5. Identificación de variables

Variable independiente:

Juegos didácticos

Variable dependiente:

Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

Variable interviniente:

Edad – sexo – estrategias de presentación de los juegos, motivación de los estudiantes.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items
Los juegos didácticos.	Vargas (2015) refiere que es una técnica participativa de la enseñanza la cual está encaminada en los estudiantes el desarrollo de métodos de dirección y conducta correcta, en la cual también se estimula la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, como se entenderá no solo se propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, también contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, por ello se constituye la forma de trabajo docente que dota una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones en la solución de los problemas que se presenta en el quehacer diario.	Juegos de observación y memoria	Memory games Charades Domino	<ul style="list-style-type: none"> • Participo en juegos que impliquen memorizar palabras. • Puedo recordar o describir objetos y/o imágenes en inglés mediante un juego. • Me es fácil recordar palabras a través de mímicas. • Reconozco el significado de las palabras jugando domino. • Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés.
		Juego con palabras	Crosswords Unscramble words Tongue twister Wordsoup	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor(a) realiza actividades como “unscramble words” • Mejoro mi pronunciación usando trabalenguas en inglés. • Los trabalenguas me ayudan a mejorar mi fluidez.

				<ul style="list-style-type: none"> • En las clases de inglés el profesor(a) realiza actividades y/o actividades como resolver sopa de letras. • Relaciono fácilmente las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras.
Competencia se comunica oralmente en inglés	La competencia oral, es probablemente una de las mayores dificultades al momento de investigar o evaluar su definición, esta competencia en particular ha tenido poca atención con relación a las otras competencias del lenguaje, probablemente se deba a la identificación de los aspectos de lo que es en esencia una operación cognitiva invisible (Brindley, 1998), en la expresión oral se identifican las capacidades de comprensión auditiva, planificación, complejidad, así mismo se debe tener en cuenta la precisión y fluidez (Jiménez, 2022)	Expresión oral	<p>Expresa preferencias, gustos y disgustos.</p> <p>Describe sucesos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, de contenido y contexto del texto oral.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Se propuso una investigación aplicada. Valderrama (2018) refiere que; considerando el criterio de profundidad de una investigación, esta puede ser aplicado, teniendo por objeto principal la medición precisa de sus variables dependientes de una determinada población o muestra, además se mide las variables estudiadas, la conexión de influencia que existe entre ambas, para tener conocimiento del factor y la estructura que se manifiesta en cada fenómeno.

3.2. Nivel de investigación

Aplicada

3.3. Métodos de investigación

Valderrama (2018), menciona que es la acción de elegir o realizar una acción, posterior a ello se observan los resultados, también llamados consecuencias, la esencia del experimento es la manipulación intencional de la muestra para ver cómo afecta o cambia los resultados finales. La propuesta

presentada fue la experimental ya que se busca incluir los juegos didácticos y observar cómo influye en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de la investigación corresponde a un diseño experimental, que según Valderrama, (2018, p.176) “en el diseño experimental se manipulan de forma deliberada una o más variables independientes para observar sus efectos...te faculta a trabajar con uno o varios grupos”, cuyo esquema es:

GE: O1 X O2

Donde:

GE es Grupo Experimental, O1 es Pre Test, O2 es Post Test y X es el experimento

En tal sentido, se aplicó un diseño experimental con un pretest y un posttest, siendo el experimento la aplicación de los juegos didácticos.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Para la definición de la población, se debe considerar cuales son los elementos que lo conforman, el lugar al que pertenecen, periodo y el tiempo en el que se ejecuta la investigación (Valderrama, 2018) por otro lado incluimos a los individuos de quienes se ha considerado ciertos criterios, se consideró como población a los alumnos de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya – Junín – Perú, 2023

Grado	Sección	Total de estudiantes
Primero	A	11
	B	12
	C	13
Segundo	A	16
	B	16
	C	16
Tercero	A	14
	B	17
	C	10
Cuarto	A	16
	B	15
Quinto	A	15
	B	15
Total		186

3.5.2. Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), una muestra no probabilística o dirigida “es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación”, por consiguiente, se propuso desarrollar la investigación con los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya – Junín – Perú, 2023

Grado	Sección	Total de estudiantes
Segundo	B	16
Total		16

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Para recopilar la máxima cantidad de datos en este estudio, se utilizó varios instrumentos y los datos se analizarán en consecuencia.

Según López-Roldan y Fachelli (2015), “La encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de

investigación previamente construida.”, por ello, se utilizó para hacer la medición de las variables de juegos didácticos y competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

3.6.2. Instrumentos

- **Cuestionario**

Se utilizó como instrumento de investigación. Siendo esta un conjunto de preguntas las cuales deben ser preparadas cuidadosamente sobre hechos o aspectos relacionados a la investigación (Sierra, 2007)

- **Rubricas**

Las cuales se utilizarón para la evaluación de la producción oral.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

El proceso de validación y confiabilidad de los instrumentos aplicados para la investigación se ha realizado con el proceso denominado juicio de expertos, los documentos usados para el proceso de juicio de expertos se adjuntan en el anexo de la presente investigación, por otro lado, se hizo un análisis de confiabilidad usando el Alfa de Cronbach, presentado a continuación.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	16	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	16	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	4

Entendiéndose que el valor de 0,715, de acuerdo con el rango de valores del Alfa de Cronbach, la consistencia interna de los instrumentos de investigación es aceptable por estar en el rango de $0,7 \leq \alpha < 0,8$.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Procesamiento manual

El procesamiento manual se desarrolló en papel suelto con la finalidad ayudar y facilitar el análisis.

Procesamiento electrónico

El procesamiento electrónico se desarrolló teniendo en cuenta los datos que fueron alimentados en la base de datos.

3.9. Tratamiento estadístico

De acuerdo con las diversas técnicas de estadística en esta ocasión recurriremos a la forma de distribuir normalmente y estadígrafos que se encuentran en tendencia central

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La investigación se desarrolló de acuerdo con las disposiciones de la universidad, teniendo en cuenta la ética en investigación, respetando las disposiciones de las autoridades de la institución educativa donde se ejecutó la investigación, también se respetó la decisión de los estudiantes, dejando claro que ellos tienen derecho a retirarse de la investigación en el momento que ellos decidan.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La investigación se desarrolló siguiendo los criterios de delimitación planteadas en el proyecto, Institución Educativa JEC Ricardo Palma de la localidad de Morococha, La Oroya – del departamento de Junín – Perú, durante el último semestre del año 2023 y primer semestre del año 2024.

Para lo cual se coordinó con las autoridades de la institución en mención, para luego coordinar con los docentes del aula, planteado la intervención se procedió a explicar a los estudiantes y solicitar su participación voluntaria, una vez concretado esto se procedió a implementar las sesiones con actividades que lúdicas, siendo ocho en total, una vez aplicadas procedió a evaluar las notas de los estudiantes para tener referencia el nivel en el que se encontraban en el primer bimestre, luego de las evaluaciones correspondientes se procedió a la aplicación de la rúbrica con la que obtuvo los resultados presentados en la investigación.

Para el procesamiento estadístico se procedió a pasar los resultados obtenidos a una hoja Excel y a SPSS con los cuales se hizo el análisis estadístico.

La investigación se desarrolló por espacio de un semestre el mismo que es equivalente a ocho semanas, durante el desarrollo de las sesiones las siguientes actividades:

Durante la primera sesión se desarrolló la actividad denominada el mejor actor, el cual consiste en actuar las actividades que el profesor o los estudiantes lo mencionan en inglés, solo se actuará las actividades mencionadas correctamente.

En la segunda sesión se usó el juego denominado ¿Quién me sigue?, para lo cual se usan imágenes y se sigue las instrucciones del profesor, por otro lado, se pone un conjunto de objetos donde los estudiantes buscarán lo que la profesora pide.

Mientras que en la tercera sesión se jugó el juego denominado, ¿Quién se viste más rápido?, los estudiantes tenían que identificar las prendas de vestir mencionándolas y vistiendo a un estudiante que hacía las veces de maniquí.

Durante la cuarta sesión se ha ejecutado el juego denominado, mostrando restos graciosos, los estudiantes hacen muecas para poder identificar las emociones, al mismo tiempo usan las partes de su cuerpo para poder expresar las emociones, recordando expresarlas correctamente.

En la quinta sesión se jugó el juego de comelones, con la variación de que solo se podía comer si se mencionaba el alimento en inglés, para ello pueden ayudarse de sus compañeros, así mismo, completaban diálogos relacionados al tema base.

La sexta sesión fue desarrollada con el juego bailando y bailando, con la que se enseñó el presente simple, luego de la clase se practicó la lectura y la conversación pero como parte de la estrategia el estudiante Denia que bailar durante la práctica de la conversación.

En la séptima sesión se hizo el juego tangram con la cual se desarrolló el tema de los imperativos, al término de la sesión los estudiantes tuvieron que dar indicaciones para que sus colegas formen otra figura.

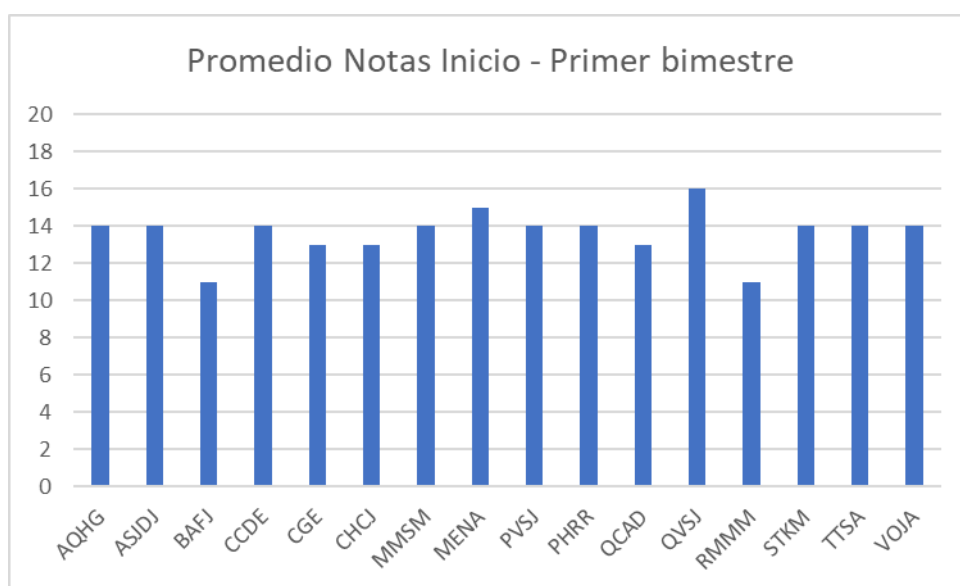
La última sesión se desarrolló con el juego me gusta y no me gusta, para lo cual los estudiantes representaban a diferentes animales con máscaras, con los mismos que expresaron likes y dislikes.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Resultados descriptivos

Luego de la aplicación de los instrumentos de investigación, se procedió a la elaboración de las figuras con las que se interpretó que el nivel de los estudiantes en la competencia se comunica oralmente no es muy alta ya que se encuentran con notas “A”, que según las directivas del Ministerio de Educación es que alcanzaron el logro esperado, sin embargo una interpretación cuantitativa evidencia que los estudiantes tienen notas menores que 15, lo que no es una nota destacada.

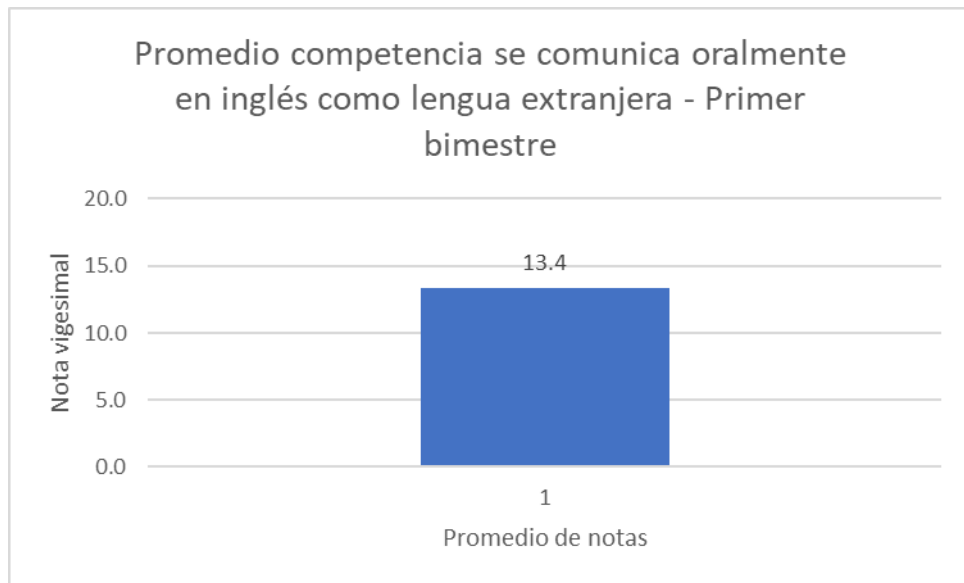
Figura 1 *Notas de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – Primer semestre.*



Fuente: Elaboración propia

En la figura se evidencia que las notas de los estudiantes no supera la nota de 16, siendo un único estudiante con esta nota, así mismo, se puede observar que solo un estudiante tiene la nota de 15, nueve estudiantes están con la nota de 14, lo que representa el nivel de logro alcanzado “A”, cinco estudiantes tienen la nota de 13 y 12, lo que representa que están en el nivel de logro en proceso “B”

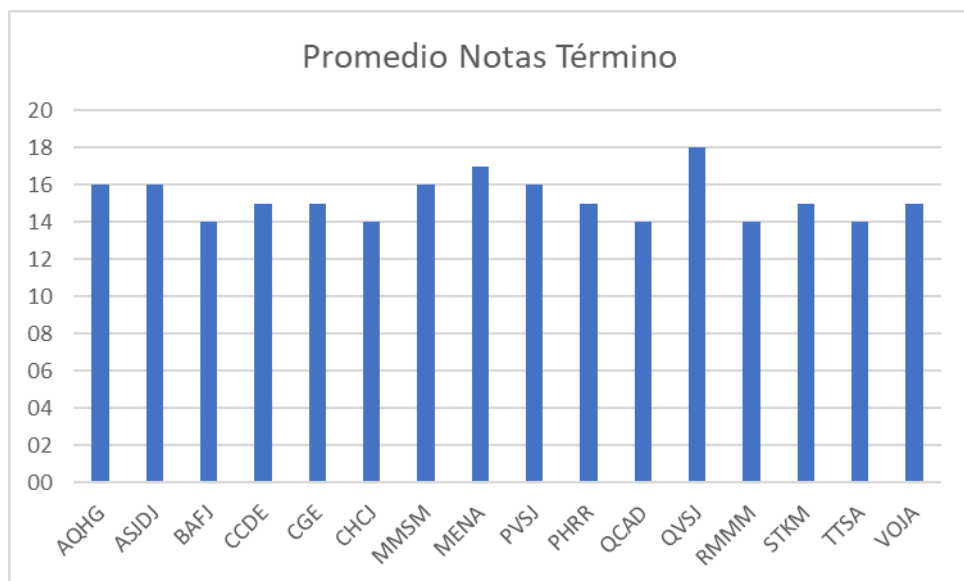
Figura 2 *Media de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera - Primer bimestre.*



Fuente: Elaboración propia

La media de las notas de los estudiantes de la muestra del primer bimestre es de 13,4, estando en el límite para estar en la nota de nivel de logro en proceso “B”, entendiéndose que hay dos décimas en la puntuación que lo pone en el nivel de logro alcanzado “A”

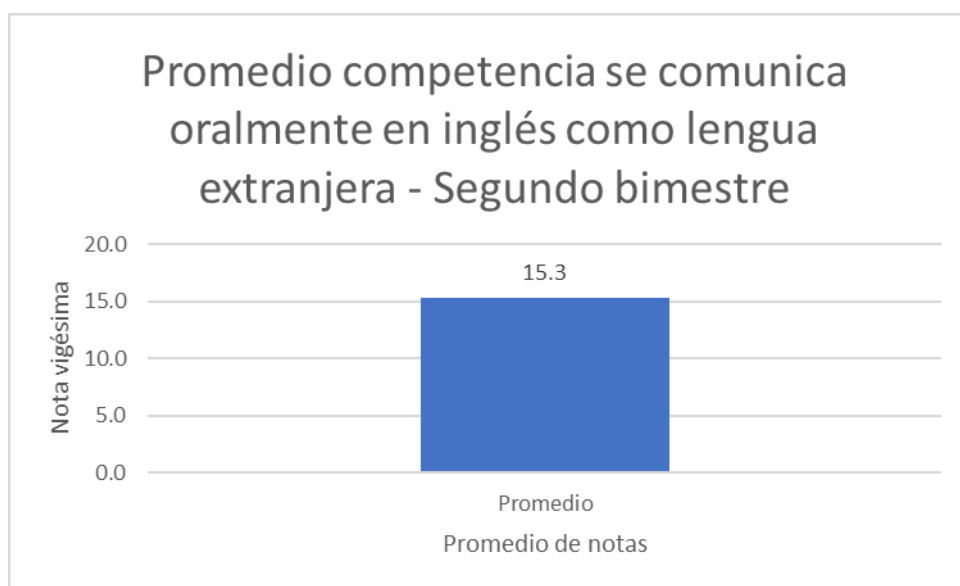
Figura 3 *Notas de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – Segundo semestre*



Fuente: Elaboración propia

Como se observa las notas de los estudiantes han mejorado luego de la aplicación de los juegos didácticos en las sesiones, esto durante las ocho semanas que duró el bimestre, evidenciándose que hay estudiantes con notas en el nivel de logro destacado “AD”, con notas vigesimales de 17 y 18, por otro lado, se observa que catorce estudiantes se encuentran en el nivel de logro alcanzado “A”, cuatro con la nota de 16, cinco con la nota de 15 y cinco con la nota de 14, no se tienen estudiantes con notas menores a 14, determinándose que no se encuentran estudiantes en el nivel de logro en proceso “B”, tampoco en el nivel de logro en inicio “C”

Figura 4 *Media de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera - Segundo bimestre*



Fuente: Elaboración propia

En la figura se evidencia que el promedio de la nota luego de la implementación de los juegos didácticos se ha incrementado a 15,3 haciéndose evidente que los estudiantes han logrado el nivel de logro esperado “A”.

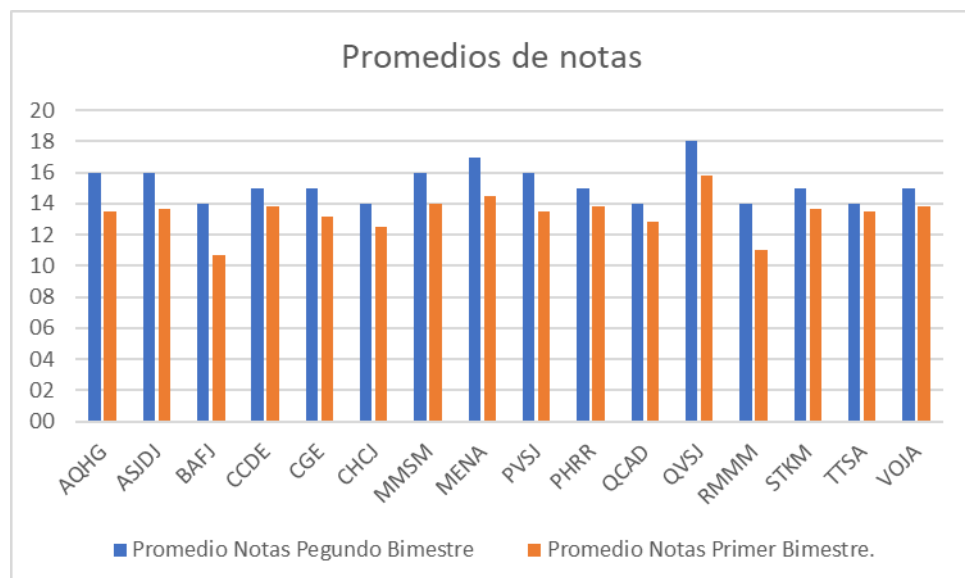
Tabla 1 Promedio de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera – comparación de medias

<i>Muestra</i>	<i>Primer bimestre</i>	<i>Segundo bimestre</i>
Segundo grado “B”	13,4	15,3

Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra el promedio de las notas de los estudiantes seleccionados para la muestra, quienes obtuvieron la nota de 13,4, el mismo que representa el nivel de logro en proceso “B”, durante el primer bimestre, el mismo que se dio antes de la intervención. Por otro lado, se muestra la nota del segundo bimestre, el mismo que fuera durante el segundo bimestre, mismo que fuera luego de aplicar los juegos didácticos como estrategia de enseñanza aprendizaje, alcanzando la nota de 15,3, el mismo que representa el nivel de logro alcanzado “A”, entendiéndose que la diferencia es de casi dos puntos.

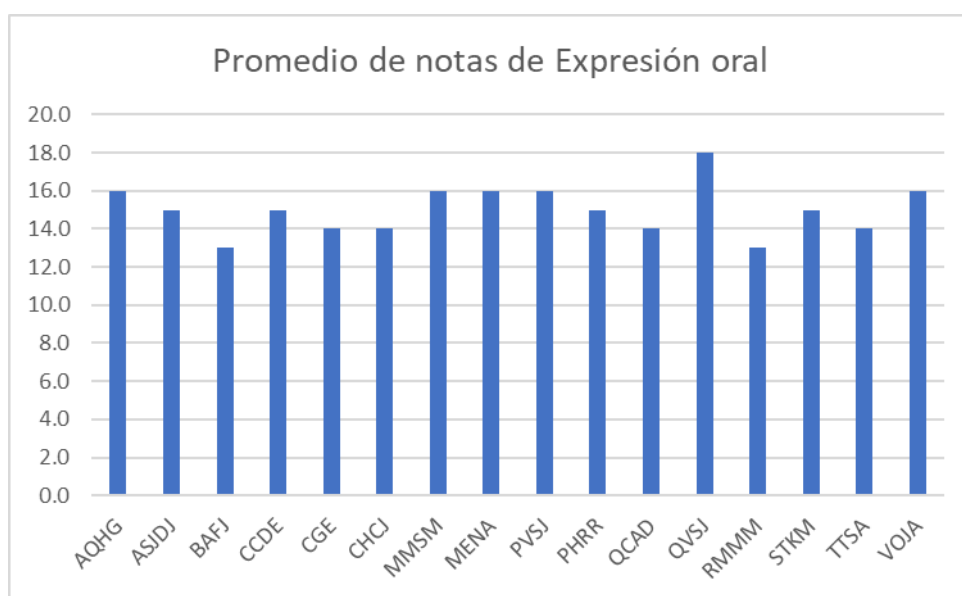
Figura 5 Promedio de notas durante el primer y segundo bimestre



Fuente: Elaboración propia

Se observa en la figura que las notas de todos los estudiantes del segundo bimestre han subido, llegando a alcanzar la nota 18, mientras que la nota más baja es de 14, así mismo se evidencia que la nota las notas del primer bimestre llega a 16 y la nota más baja es de 11.

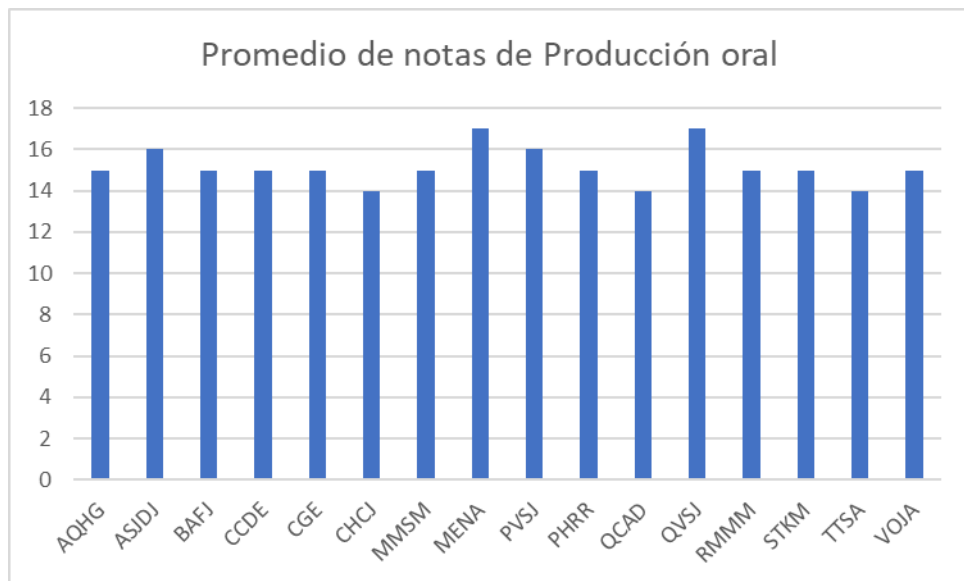
Figura 6 *Promedio de notas de Expresión oral*



Fuente: Elaboración propia

Se evidencia que la mayor nota en la expresión oral es de 18,0 y la menor nota es de 13,0, el mismo que corresponde a uno y dos estudiantes respectivamente, sin embargo, la mayoría de los estudiantes se encuentran en el rango de notas de 14 a 17, lo que representa que se encuentran en el nivel de logro alcanzado “A”.

Figura 7 Promedio de notas de Producción Oral



Fuente: Elaboración propia

La tabla evidencia que la nota maxima de la producción oral es de 17 con dos estudiantes, mientras que la nota más baja es de 14 con tres estudiantes, consecuentemente, todos los estuditantes se encuentran en el nivel de logro alcanzado “A”, lo que se refleja como buen indicador en el aprendizaje del inglés.

Figura 8 Puntajes alcanzados en el uso de los juegos didácticos



Fuente: Elaboración propia

El puntaje más alto alcanzado por los estudiantes es de 47, considerando que el puntaje posible a alcanzar es de 50, por otro lado se evidencia que el puntaje más bajo es de 32, lo que hace evidencia que los estudiantes han usado los juegos como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, estos puntajes son bastante altos ya que durante las 8 sesiones trabajadas durante el segundo bimestre se aplicaron los juegos didácticos en todas las sesiones.

4.3. Prueba de hipótesis

H₀: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H₁: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

Para el análisis de la hipótesis estadísticas es necesario la determinar lo siguiente:

$$\alpha = 0.05,$$

Error aceptable y el nivel de confiabilidad = 95%.

Decisión lo siguiente:

Rechazar H₀ cuando la significancia observada “p” es menor que α

No rechazar H₀ cuando la significancia observada “p” es mayor que α , por lo tanto, se tiene que aceptar la hipótesis alterna.

Tabla 2 *Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera*

Estadísticos de prueba^a	
Juegos Didácticos - Notas, se comunica oralmente en inglés - luego de la intervención	
Z	-3,530 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia

El resultado de la tabla evidencia que el p-valor es de $0.000 < 0,05$, por el valor que se presenta y según los parámetros planteados se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, entonces se concluye que los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H₁: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

Tabla 3 *Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y el desarrollo de la capacidad producción oral en inglés*

Estadísticos de prueba ^a	
Juegos Didácticos	
Notas de la competencia de producción oral	
Z	-3,526 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia

Se evidencia que el p valor es $0.000 < 0,05$, según estos valores se debe rechazar la hipótesis nula, por ello se debe aceptar la hipótesis alterna, determinándose que los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

Prueba hipótesis específica 2

H₀: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

H₁: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

Tabla 4. *Prueba de hipótesis entre los juegos didácticos y la competencia de expresión oral*

Estadísticos de prueba^a	
Juegos Didácticos	
Notas de la competencia de expresión oral	
Z	-3,517^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente: Elaboración propia

Se evidencia que el p-valor es $0.000 < 0,05$, según estos valores se debe rechazar la hipótesis nula, por ello se debe aceptar la hipótesis alterna, determinándose que los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.

4.4. Discusión de resultados:

El análisis realizado sobre los juegos didácticos y la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” en estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. JEC en La Oroya (2023) confirma la relevancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de idiomas. Los resultados obtenidos muestran un incremento sustancial en el promedio de las calificaciones: de 13,4 en el primer bimestre (nivel en proceso – B) a 15,3 en el segundo bimestre (nivel alcanzado – A). Además, las notas mínimas subieron de 11 a 14 y aparecieron estudiantes en el nivel de logro destacado – AD, con notas de 17 y 18.

Este avance permite afirmar que los juegos didácticos generaron un impacto positivo en las capacidades de producción oral y expresión oral, componentes claves de la competencia oral. Como señalan Brindley (1998) y

Jiménez (2022), la expresión oral involucra procesos cognitivos complejos, tales como la planificación, la precisión y la fluidez, los cuales se vieron estimulados a través de las actividades lúdicas. En este estudio, tanto la expresión oral (con notas entre 13 y 18) como la producción oral (con un rango entre 14 y 17) alcanzaron el nivel de logro “A”, lo que confirma un fortalecimiento significativo de estas capacidades.

Estos hallazgos se articulan con la teoría de las competencias comunicativas (Casanova citado en Reyzábal, 2012), las cuales no emergen de manera espontánea, sino como producto de procesos planificados y sistemáticos. La evidencia empírica muestra que el diseño de actividades lúdicas bien estructuradas permite a los estudiantes adquirir competencias de forma intencional, conectando con la propuesta de DeSeCo sobre la necesidad de integrar habilidades cognitivas, sociales y de autonomía para desenvolverse en una sociedad globalizada.

La mejora observada también valida lo señalado por Lomas et al. (2006), quienes destacan que los enfoques comunicativos en la enseñanza de lenguas deben priorizar el desarrollo de competencias comunicativas reales (hablar, escuchar, leer, escribir) antes que el aprendizaje memorístico de reglas. En este caso, la práctica de juegos de rol, dinámicas grupales y actividades participativas promovió interacciones más naturales y seguras en inglés, favoreciendo la confianza y la espontaneidad al expresarse.

Por otro lado, los resultados coinciden con la perspectiva de la didáctica (Díaz, 2016; Medina; Contreras), entendida como disciplina que articula teoría y práctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de juegos didácticos representa una estrategia pedagógica coherente con los paradigmas

actuales, pues no solo refuerza contenidos lingüísticos, sino que también incrementa la motivación, fomenta la cooperación y estimula la autonomía del estudiante, tal como sugieren Vargas (2015) y Miranda (2022).

Asimismo, la evidencia de que los estudiantes alcanzaron puntajes altos en la escala de uso de juegos (32–47 sobre 50) demuestra la aceptación y participación activa de los mismos en este tipo de estrategias, lo cual coincide con lo que plantea la revista *El juego: una estrategia importante* y con Arellano, Chipana & Pumarrumi (2015), quienes destacan que la vinculación de lo lúdico con el aprendizaje potencia la adquisición del idioma y genera experiencias significativas.

Finalmente, se puede concluir que los juegos didácticos no solo produjeron una mejora en las calificaciones, sino que también contribuyeron al desarrollo integral de la competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera, fortaleciendo tanto la dimensión lingüística como la sociolingüística y pragmática (MCER). Esto confirma que el juego, lejos de ser un recurso accesorio, constituye una estrategia pedagógica fundamental para desarrollar habilidades de comunicación oral de manera efectiva, significativa y duradera.

CONCLUSIONES

1. La implementación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, el mismo que se determinó luego del análisis del p-valor que es de $0.000 < 0,05$.
2. La implementación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad producción oral en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, el mismo que se determinó luego del análisis del p-valor que es de $0.000 < 0,05$.
3. La implementación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023, el mismo que se determinó luego del análisis del p-valor que es de $0.000 < 0,05$.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes la aplicación de los juegos didácticos ya que ayuda a mejorar la competencia oral en inglés como lengua extranjera, debido a que están estrechamente relacionados, Así mismo se sugiere su implementación en el desarrollo de las sesiones y seleccionar los juegos adecuadamente antes de la ejecución de las sesiones.
2. Uno de los factores más importantes para el buen desarrollo de las sesiones es la actitud de los estudiantes, por ello es importante propiciar un ambiente propicio y estimular a los estudiantes a que participen activamente.
3. Proponer las actividades de acuerdo a la edad e intereses de los estudiantes, para ello es necesario una previa evaluación buscando una buena interacción con ellos, para ello, también se hace necesario la integración de todas las áreas, docentes y todos los agentes de la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arellano Vilchez, J, Chipana Gamboa, Vladinova & Pumarrumi Cornan, Karina (2015)

Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de secundaria de la institución educativa nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011 (Tesis para optar el título de licenciado en educación especialidad de inglés-español como lengua extranjera). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima – Perú. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/132/17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baralo, M (2013) *Desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE* Universidad

Antonio de Nebrija

http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/fepa/zips/Modulo_5/Baralo_expresion_oral.pdf

Calva Naranjo, I. K. (2024). *El juego como herramienta didáctica para la expresión*

oral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para adultos. Upn.Mx.

<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/184206/1/3330%20-%20UPN092LPCAIR2024.pdf>

Díaz-Barriga, A (2016, 12 de marzo). Construcción de programas de estudio en la

perspectiva del enfoque de desarrollo de competencias *PERFILES EDUCATIVOS*. Recuperado de

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185269814706142?via%3>

Dihub

Fernández, O., Gonzalez, A., González, S., Medina, G & Penón, A. (2012) El juego: espejo de la infancia I. *Revista de transmisión de la operación analítica en niños* 1(1)

Francisco Díaz, Rubiela Gómez B & Serafina Otero (2016) estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba (Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica) Fundación Universitaria los Libertadores, Montería – Córdoba – Colombia. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/702/D%C3%ADazFrancisco.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). México, D.F., México: McGraw-Hill Interamericana, pp. 882.

Jiménez Pérez, L (2015) programa de actividades lúdicas para mejorar el speaking en el área de inglés en las estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática colegio nacional Nicolás La Torre del distrito de J.L.O – 2015 (tesis para obtener el grado de magister en psicología educativa) Universidad Cesar Vallejo – Chiclayo – Perú Recuperado de http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwiwoO3dwYbdAhUjpFkKHSpjBXcQFjAAegQIARAC&url=http%3A%2F%2Frepository.ucv.edu.pe%2Fbitstream%2Fhandle%2FUCV%2F3814%2Fjimenez_pl.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw2uTDqpxKYpl1Gm2HFxatPq

Lorente Fernandez, P. (2012) *El juego en la enseñanza del español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas* Universidad de Lovaina, Bélgica – Bélgica.

Recuperado de http://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-_el_juego.htm

Meléndez Inga, M. (2025). *Juegos didácticos en línea para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel secundario de Juanjuí 2023*. Edu.Pe. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/4ec120cf-b111-4d35-b13e-935f1e1a29b0>

MINEDU. (2021). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/CNEB%20Ingl%C3%A9s.pdf>

Minerva, C. (2002, 19 de octubre) El juego: una estrategia importante. EDUCERE. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/356/35601907/>

Niño Puello, M. (2013) *El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones* Universidad de Sucre, Sucre – Colombia. Recuperado de <https://revistas.unisucra.edu.co/index.php/recia/article/view/487>

Paredes Reascos, M. M., Carrasco Carrasco, J. L., Arboleda Valencia, W. M., & Lopez Aguilar, D. V. (2024). Actividades lúdicas para desarrollar la habilidad de comunicación oral en estudiantes de educación básica elemental: Ludic activities to develop speaking skills in students of elementary basic education. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(1), 1–33. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4i1.124>

Torres Chumbe, M., & Tapullima Fasanando, C. (2021). *Efecto de las sesiones de aprendizaje “Play, Learn and Grow Together” en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3º grado “A” de la Institución Educativa N°0004 Túpac Amaru - Tarapoto*,

2016. Edu.Pe. <https://repositorio.unsm.edu.pe/item/5e6302b0-3ce3-4e78-9bb9-d386fbd17aa3>

ANEXOS

Anexo 1 - Instrumentos de investigación

Criterio o categoría de evaluación	5 Excellent	4 Very good	3 Good	2 Fair	1 Poor	Puntaje otorgado
Expresa ideas con fluidez	Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad, sin dudar de lo que dice	Se expresa con claridad y espontaneidad	Se expresa pausadamente. Las pausas que realiza al conversar no distorsionan la claridad del mensaje	Se expresa con dificultad. El mensaje no se entiende	No se expresa correctamente, no hay espontaneidad. Las pausas que realiza al conversar distorsionan la claridad del mensaje.	
Describe sucesos con buena pronunciación.	Habla claro sin cometer errores de pronunciación. Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase.	Habla claro casi no comete errores de pronunciación. Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase.	Habla claro, comete errores de pronunciación que no afectan la claridad del mensaje.	La mayoría de veces habla claro, lo errores de pronunciación que cometen afectan la claridad del mensaje.	No habla claro y comete errores de pronunciación que afectan la claridad del mensaje.	
Gramática	Utiliza la estructura gramatical del tema estudiado en clase sin cometer errores.	Utiliza la estructura gramatical del tema estudiado en clase con errores que no afectan el mensaje.	Utiliza la estructura gramatical del tema estudiado en clase con errores que afectan muy poco el mensaje	Utiliza la estructura gramatical del tema estudiado en clase con errores que afectan el mensaje.	El uso que le da a la estructura gramatical estudiada en clase, indica que no conoce su aplicación	
Habilidades de comunicación	Elabora preguntas sobre el tema indicado a su pareja. La conversación se desarrolla con naturalidad.	Elabora pausadamente 5 preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Duda al contestar, sin afectar la naturalidad de la conversación.	Elabora de 3 a 4 preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Duda para dar su respuesta, afecta escasamente la naturalidad de la conversación.	Elabora de 1 a 2 preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Duda de su participación demuestran que su conversación no es natural.	No hace preguntas a su pareja. Se limita a contestar. Duda al contestar, el tiempo de espera por su participación refleja que su participación no es natural.	

Cuestionario

Indicaciones

Luego de leer detenidamente cada una de las frases, marca con un (X) sólo una de las cinco alternativas, la que considere más apropiada según su opinión, no existen respuestas buenas ni malas, asegúrese de responder a todas las expresiones.

Por cada ítem se considera la siguiente escala de 1 a 5 siendo:

1 = Nunca	2 = Casi nunca	3 = A veces	4 = Casi siempre	5 = Siempre
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N°	Ítem	Puntajes				
01	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.					
02	Puedo recordar o describir objetos y/o imágenes en ingles mediante un juego.					
03	Me es fácil recordar palabras a través de mímicas.					
04	Reconozco el significado de las palabras jugando domino.					
05	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés					
06	El profesor(a) realiza actividades como “unscramble words”					
07	Mejoro mi pronunciación usando trabalenguas en inglés.					
08	Los trabalenguas me ayudan a mejorar mi fluidez.					
09	En las clases de inglés el profesor(a) realiza actividades y/o actividades como resolver sopa de letras.					
10	Relaciono fácilmente las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras.					

Anexo 2 - Validación de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Rolling Alex Sereno Ricse	Docente de la Universidad Tecnológica del Perú - UTP	Rubrica de evaluación la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adaptado por Estrella Córdor, Maribel Sandra

Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					81
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					85
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					85
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					90
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					85
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					85
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					85
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					85

III. OPINION DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Cerro de Pasco, diciembre del 2023	42070517		959547777
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
ESCUELA DE POSGRADO

Sección Doctorado

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS


Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Rolling Alex Sereno Ricse	Docente de la Universidad Tecnológica del Perú - UTP	Cuestionario de participación en juegos didácticos	Adaptado por Estrella Cóndor, Maribel Sandra.
Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"			

II. ASPECTOS DE VALIDACION

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
12. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
14. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					90
15. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					90
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				80	
17. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90
18. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					90
19. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90
20. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					90

III. OPINION DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Cerro de Pasco, diciembre del 2023	42070517		959547777
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
ESCUELA DE POSGRADO
Sección Doctorado

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dra. Ofelia Giovana Villegas Almerco	Docente BASELANG - USA	Rubrica de evaluación la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adaptado por Estrella Córdor, Maribel Sandra

Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				80	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				80	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				80	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				80	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.				80	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				80	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				80	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				80	

III. OPINION DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Cerro de Pasco, diciembre del 2023	41562656		948412133
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

ESCUELA DE POSGRADO

Sección Doctorado

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS


Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dra. Ofelia Giovana Villegas Almerco	Docente BASELANG - USA	Cuestionario de participación en juegos didácticos	Adaptado por Estrella Cóndor, Maribel Sandra.
Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				80	
12. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				80	
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
14. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80	
15. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				80	
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				80	
17. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.				80	
18. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				80	
19. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				80	
20. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				80	

III. OPINION DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Cerro de Pasco, diciembre del 2023	41562656		948412133
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

**FICHA DE VALIDACIÓN****II. DATOS INFORMATIVOS**

Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dra. Miriam Luz Huatuco Ramirez	Docente de la Universidad Tecnológica del Perú - UTP	Cuestionario de participación en juegos didácticos	Adaptado por Estrella Cóndor, Maribel Sandra.
Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					X

III. OPINION DE APLICACIÓN:**IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:**

Cerro de Pasco, noviembre del 2023	20034532		988969891
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

**FICHA DE VALIDACIÓN****I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellido y Nombre del experto	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dra. Miriam Luz Huatuco Ramirez	Docente de la Universidad Tecnológica del Perú - UTP	Rubrica de evaluación la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adaptado por Estrella Córdor, Maribel Sandra
Título: "Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					X

III. OPINION DE APLICACIÓN:**IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:**

Cerro de Pasco, noviembre del 2023	20034532		988969891
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo 3 - Matriz de consistencia

“Los juegos didácticos y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha de La Oroya, 2023”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Problema General: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023?</p> <p>Problemas específicos •¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las capacidades de producción oral en inglés como lengua extranjera en estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023? •¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las capacidades de expresión oral en inglés como lengua extranjera en estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.</p> <p>Objetivos específicos • Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023. •Determinar cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la capacidad de comprensión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.</p>	<p>Hipótesis General: H1: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas • Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023. • Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en inglés en estudiantes de una Institución Educativa JEC de La Oroya, 2023.</p>	<p>Variable I: Juegos didácticos</p> <p>Variable II: Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</p>	<p>♣ Enfoque: Cuantitativo</p> <p>♣ Tipo: Aplicado</p> <p>♣ Método Correlacional</p> <p>♣ Diseño Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> GE: O1 X O2 </div> <p>Donde:</p> <p>GE es Grupo Experimental</p> <p>O1 es Pre Test</p> <p>O2 es Post Test</p> <p>X es el experimento</p>	<p>Población: alumnos de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya – Junín – Perú, 2023 N=186</p> <p>Muestra: No probabilística. estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa JEC Ricardo Palma – Morococha – La Oroya – Junín – Perú, 2023. n=16</p>

Anexo 4 – Planes de sesiones



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JEC RICARDO PALMA
MOROCOCHA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 49

"We carry out a couple's dialogue about our routines"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	AREA CURRICULAR	:	INGLES		
1.2.	DOCENTE	:	Sandra ESTRELLA CONDOR		
1.3.	GRADO DE ESTUDIOS	:	SEGUNDO	SECCION:	A- B
1.4.	DURACION	:	2 horas pedagógicas	FECHA:	02-10 -2023
1.5.	MES: OCTUBRE	:	SEMANA 31 - III BIMESTRE		

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO ADECUADO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto de texto oral en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente.
ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque orientación al bien común		
VALOR	ACTITUD	MANIFESTACIÓN OBSERVABLE
Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	Se promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad mostrando disciplina
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO ADECUADO	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por los Tics.	Indaga información en internet y organiza dicha información según se requiera	

Situación significativa

En la Institución Educativa "RICARDO PALMA" del DISTRITO DE MOROCOCHA, un porcentaje significativo de estudiantes muestran actos de indisciplina al comportarse de una manera que perturba el proceso educativo de sus demás compañeros y que la peor consecuencia es afectar la salud física y mental no solo de sus compañeros, sino también de los círculos sociales cercanos. Un grupo de estudiantes del tercer grado comentan con su docente tutor que se considera actos de indisciplina todas las acciones, palabras, actitudes, gestos y reacciones que contrarían las normas disciplinarias vigentes en un centro de enseñanza, o que representan atentados contra la moral, la autoridad, el orden, el espíritu y las tradiciones de la institución y que cuyas acciones perjudican la tranquilidad, educación, paz y salud que debe brindar una Institución. Para ello es necesario prevenir observando el comportamiento social del estudiante e interviniendo cuando es oportuno.


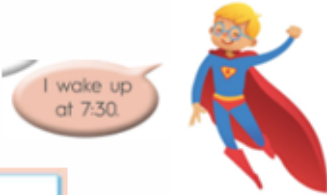

Reto:

Frente a esta problemática planteamos el siguiente reto:

- ¿Qué valores o actitudes debemos poner en práctica en esta semana santa para afrontar esta difícil situación?
- ¿Qué consecuencias pueden traer la indisciplina en el aula?

- c) ¿Qué estrategias podemos tomar para disminuir los casos de indisciplina? Para ello nos ayudaremos de conocimientos socioemocionales.
- d) ¿Cómo evidenciamos la indisciplina en nuestras aulas? Para ello elaboraremos las normas de convivencia en inglés.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO PEDAGÓGICO	SECUENCIA DE ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	MATERIAL ES RECURSOS	TIEMPO (min)
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se saluda a todos los estudiantes recordando las acciones que permitan la mejora de la disciplina. Los estudiantes responden a la interrogante: How are you today? Y se brinda soporte socioemocional. Motivación y exploración: ¡Hola estudiantes! Comenzaremos con la dinámica "STAND UP AND SIT DOWN" y empleamos vocabulario relacionado al tema. Hoy vamos a explorar las rutinas que realizas a diario, las cuales nos van a ayudar a elaborar un diálogo en pareja, usando la forma correcta del verbo en el tiempo presente simple. La docente recuerda los acuerdos de convivencia <ul style="list-style-type: none"> Respetar y escuchar las ideas de los demás. Participar activamente en las actividades propuestas. Mantener un ambiente de respeto y colaboración. 		
	Recuperación de saberes previos <ul style="list-style-type: none"> A continuación, plantea las siguientes preguntas: What is Simple Present Tense? My father doesn't work on Sunday. El docente plantea pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes: Se respetan las opiniones e intervenciones de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de observación 	
	Conflicto cognitivo <ul style="list-style-type: none"> ✓ Piensa en actividades que realizaste en la semana que haya pasado, las que estás realizando en el presente y las que realizarás en un futuro. ✓ Ahora responde, Do you know the four present simple tenses? Do you study on Saturday? ✓ Give some examples. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuad. de práctica. 	
PROCESO	<p>- En esta sesión, los alumnos aprenden más verbos, los cuales los utilizan para escribir oraciones acerca de sus rutinas diarias con la correcta gramática del Presente Simple.</p> <p>- Descubrimos las actividades que realizan nuestros compañeros al escribir nuestras oraciones en la pizarra.</p> <p>- Se juega con los estudiantes el juego denominado "el mejor actor" actúan sobre las actividades que deben realizar.</p> <p>- Información La maestra indica a sus estudiantes que para que nuestro trabajo salga perfecto (elaboración del diálogo) antes debemos practicar lo siguiente, trabaja con sus estudiantes de manera indistinta las siguientes interrogantes, luego los copian en sus cuadernos:</p> <p style="text-align: center;"><u>A DAY IN MY LIFE</u></p> <p>Nos guiamos de estos ejemplos:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>1. TEACHER: What time do you wake up?</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">MOTIVACIÓN</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">Y</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold;">EVALUACIÓN</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de trabajo Pizarra Mota Plumón Lámina Video Texto Documentos de dibujo y pintura 	

STUDENT: I wake up at 6:30 a.m.

2. **TEACHER:** Do you wash your face after wake up?



wash your face

STUDENT: Yes, I do.

3. **TEACHER:** Do you get dressed after wash your face?



get dressed

STUDENT: Yes, I do.

4. **TEACHER:** What time do you have breakfast?



have breakfast

STUDENT: I have breakfast at 8:00 a.m.

5. **TEACHER:** Do you brush your teeth after have breakfast?



brush your teeth

STUDENT: Yes, I do.

6. **TEACHER:** What time do you have lunch?



have lunch

STUDENT: I have lunch at 2:30 p.m.

- La docente precisa que para reforzar lo aprendido, en sus cuadernos desarrollen lo mismo con las siguientes imágenes:



go to the
playground



do homework



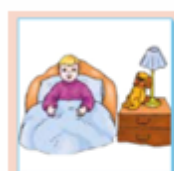
go shopping



meet friends



have dinner



go to bed

- Luego de todas estas especificaciones, la docente organiza a sus estudiantes en grupos de dos o más (la cantidad que considere) para que empiecen a elaborar sus diálogos, guiándose de lo siguiente:

MY DAILY ROUTINES

STUDENT 1: Hi!

STUDENT 2: Good morning!

STUDENT 3: Hello!

STUDENT 1: What is your name?

STUDENT 2: My name is

STUDENT 3: I'm

STUDENT 1: How are you?

STUDENT 2: Good, thanks.

STUDENT 3: I'm very well, and you?

STUDENT 1: What do you do after school?

STUDENT 2: I play with my friends.

STUDENT 3: I help my mother with the housework.

STUDENT 1: What chores do you like to do?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: What chores do you not like to do?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: What time do you do your homework?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: What do you do at 5:00 o'clock?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: What time do you have dinner?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: Do you watch T.V.?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

STUDENT 1: What time do you go to bed?

STUDENT 2:

STUDENT 3:

	- La docente explica la estrategia para resolver la ficha de aplicación escribiendo oraciones interrogativas de acuerdo a las imágenes y considerando lo trabajado en clase.		
CIERRE	- Durante esta clase, hemos trabajado en equipo para elaborar un diálogo referente a nuestra rutina diaria. Preguntas para los alumnos sobre lo aprendido en clase: ✓ ¿Qué debemos de considerar en un diálogo? ✓ ¿Cuántas personas como mínimo deben participar en un diálogo? ✓ ¿Qué actividades pudieron identificar en su vida diaria? ✓ ¿Qué otras preguntas o dudas te surgieron durante esta clase? Metacognición: - Reflexión sobre el aprendizaje: ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión? y ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza? - Los estudiantes responden las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Para qué aprendimos?		
	Extensión	Resuelve la ficha de trabajo propuesta por el docente. Así mismo, se deja la tarea para la casa.	
	Evaluación formativa: Se utiliza la RÚBRICA para registrar la ausencia o presencia de los indicadores previstos en el aprendizaje esperado.		

DIRECTOR

DOCENTE

IV. EVALUACIÓN FORMATIVA (RÚBRICA)

CRITERIO	AD	A	B	C
Responder preguntas en inglés al realizar un diálogo en pareja referente a las rutinas diarias usando el presente simple.	El estudiante demuestra un conocimiento excepcional al responder preguntas en inglés al realizar un diálogo en pareja referente a las rutinas diarias usando el presente simple.	El estudiante de manera satisfactoria responde preguntas en inglés al realizar un diálogo en pareja referente a las rutinas diarias usando el presente simple.	El estudiante responde preguntas en inglés al realizar un diálogo en pareja referente a las rutinas diarias usando el presente simple, aunque su nivel de desempeño es regular.	El estudiante no logra responder preguntas en inglés al realizar un diálogo en pareja referente a las rutinas diarias usando el presente simple.

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

Anexo 5 – Evidencia fotográfica



Portada de la Institución Educativa J.E.C. Ricardo Palma - Morococha



Estudiante en la participación de la investigación



Docente y estudiantes en la implementación de los juegos como parte de la investigación.



Estudiantes participando en las actividades programadas