

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**T E S I S**

**El Juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en  
estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa  
Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021**

**Para optar el título profesional de:  
Licenciado(a) en Educación  
Con Mención: Lenguas Extranjeras: Inglés – Francés**

**Autores:**

**Bach. Eduardo Cesar LOYA ESPINOZA**

**Bach. Evelyn Nelsi VADILLO RIVERA**

**Asesor:**

**Mg. Luis Alberto MARTEL REYES**

**Cerro de Pasco – Perú – 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**T E S I S**

**El Juego como Estrategia de Aprendizaje y la Competencia Oral en Inglés en  
estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática**

**Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

**Dr. Oscar Abel FIGUEROA MEJIA**  
**PRESIDENTE**

---

**Dr. Elena Soledad CAMPOS BARBIE**  
**MIEMBRO**

---

**Mg. José Alberto DAVILA INOCENTE**  
**MIEMBRO**



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

---

### **INFORME DE ORIGINALIDAD N° 241 – 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:

**Eduardo César, LOYA ESPINOZA y Evelyn Nelsi, VADILLO RIVERA**

Escuela de Formación Profesional:

**Educación Secundaria**

Tipo de trabajo:

**Tesis**

Título del trabajo:

**El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021**

Asesor:

**Luis Alberto, MARTEL REYES**

Índice de Similitud:

**6%**

Calificativo:

**Aprobado**

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

Cerro de Pasco, 12 de diciembre del 2025.



## **DEDICATORIA**

*Dedicamos la presente a las personas  
que siempre están presentes en las cosas  
importantes de nuestras vidas, siendo  
muchas veces nuestra motivación diaria.*

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro infinito agradecimiento a Dios, por todas las bendiciones que derrama sobre nosotros, a la familia que día a día son nuestro soporte e inspiración, son ellos que nos motivan a cada paso que demos aconsejándonos en cada decisión que tomamos, a todos nuestros amigos que nos estimulan y nos dan valor en las cosas difíciles que se tiene que hacer, así mismo agradecemos a los colegas de estudio que se convirtieron en nuestra familia por el tiempo de nuestra formación profesional. Un agradecimiento especial a nuestros profesores de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, ya que ellos son los responsables para llegar a esta etapa de nuestras vidas, gracias a su enseñanza, tiempo y dedicación.

## RESUMEN

La presente investigación abordó la problemática del bajo desarrollo de la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión” de Pasco, evidenciando la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la motivación y participación activa del alumnado. El objetivo general del estudio fue determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en los estudiantes mencionados. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo básico, con un nivel descriptivo–correlacional y un diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por 57 estudiantes del quinto grado, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Se utilizaron cuestionarios tipo Likert para medir ambas variables (el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés), los cuales alcanzaron altos niveles de validez y confiabilidad ( $\alpha$  de Cronbach = 0,871 y 0,858 respectivamente). Los resultados del procesamiento estadístico con el programa SPSS V.25 mostraron que el 89,5% de los estudiantes percibió el juego como una estrategia satisfactoria o medianamente satisfactoria y que el 84,2% alcanzó niveles de logro y logro destacado en la competencia oral. La prueba de correlación de Spearman arrojó un coeficiente de 0,820 ( $p < 0,05$ ), evidenciando una relación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas variables. En conclusión, se determinó que la aplicación de estrategias lúdicas contribuyó significativamente al desarrollo de la competencia oral en inglés, fortaleciendo la expresión, la comprensión y la confianza comunicativa de los estudiantes, a la vez que promovió un aprendizaje activo, colaborativo y motivador.

**Palabras claves:** Juego, estrategia de aprendizaje, competencia oral y estudiantes de educación secundaria.

## ABSTRACT

This research addressed the problem of poor oral English skills among fifth-year secondary school students at the Emblematical Educational Institution “Daniel Alcides Carrión” in Pasco, highlighting the need to apply innovative teaching strategies that encourage motivation and active participation among students. In this context, games were considered an effective teaching tool for promoting meaningful learning and communicative use of the language. The overall objective of the study was to determine the relationship between play as a learning strategy and oral proficiency in English among the aforementioned students. The research was based on a basic quantitative approach, with a descriptive-correlational level and a non-experimental cross-sectional design. The population consisted of 57 fifth-grade students, selected through intentional non-probabilistic sampling. Likert-type questionnaires were used to measure both variables—play as a learning strategy and oral proficiency in English—which achieved high levels of validity and reliability (Cronbach's  $\alpha = 0.871$  and  $0.858$ , respectively). The results of statistical processing with the SPSS V.25 program showed that 89.5% of students perceived the game as a satisfactory or moderately satisfactory strategy and that 84.2% achieved levels of achievement and outstanding achievement in oral competence. Spearman's correlation test yielded a coefficient of  $0.820$  ( $p < 0.05$ ), showing a high and statistically significant positive relationship between the two variables. In conclusion, it was determined that the application of playful strategies contributed significantly to the development of oral competence in English, strengthening students' expression, comprehension, and communicative confidence, while promoting active, collaborative, and motivating learning.

**Keywords:** Game, learning strategy, oral competence, and secondary education students.

## INTRODUCCIÓN

La importancia de las estrategias de enseñanza adquiere un papel preponderante en la enseñanza del inglés, si nos referimos a los juegos como estrategia estas adquieren un papel mucho más importante considerando que son estos los que despiertan el interés y motivación en los estudiantes de cualquier curso no siendo diferente en el curso de inglés. Una buena enseñanza para un aprendizaje óptimo requiere del esfuerzo de los actores de la educación, recayendo la mayor responsabilidad en la labor docente, es por ello que el buen desempeño de este último se verá reflejado en el aprendizaje de los estudiantes, una de las evidencias muy claras que se tiene en el contexto pasqueño es que no se alcanza los estándares mínimos requeridos por nuestros estudiantes por la falta de profesionales que aplican los juegos como estrategia de aprendizaje en el proceso enseñanza.

En la actualidad es común observar que los profesores de las diferentes áreas, especialmente del área de inglés imparten las clases con un modelo tradicional, tornándose el aprendizaje en una tarea compleja, donde el profesor no brinda las estrategias adecuadas para motivar a los estudiantes. En vista de lo antepuesto es importante desarrollar investigaciones que permitan presentar y evaluar estrategias innovadoras, si bien es cierto los juegos no son tan nuevos dentro de la enseñanza del inglés se busca revalorarla para un mejor aprendizaje de los estudiantes.

La investigación adquiere un valor adicional ya que si bien es cierto a nivel nacional e internacional se tiene evidencia de investigaciones similares, así mismo se evidencia una investigación desarrollada en la provincia de Pasco, esta investigación aporta mucho en el proceso enseñanza aprendizaje, específicamente en la competencia oral de los estudiantes.

La tesis comprende 4 capítulos, establecidos en el esquema del reglamento de grados y título que nos presenta la Universidad, lo cual lo detallamos de la siguiente manera:

**Capítulo I: Problema de investigación.** Donde encontramos la identificación y determinación del problema, la formulación de problemas y objetivos, justificando el trabajo de investigación y se termina con las limitaciones de la investigación.

**Capítulo II: Marco teórico.** Donde se comprenden los antecedentes de estudios, con bases teóricas – científicas, para luego analizar la definición de los terminos básicos; as también en este capítulo se realiza la formulación de hipótesis generales y específicos: finalizando con la identificación y operacionalización de las variables.

**Capítulo III: Metodología y técnicas de investigación.** Donde se especifica el tipo y nivel de la investigación, los métodos de investigación y el diseño de investigación, así también se detalla la población y la muestra de la investigación; finalmente se determinan las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

**Capítulo IV: Resultados de la investigación.** En este capítulo, se abarca la descripción del trabajo de campo; se presentan los datos obtenidos de los instrumentos de forma ordenada, en tablas y gráficos; se realiza la prueba de la hipótesis con los estadísticos previstos; así también se analiza e interpreta los resultados, con una discusión de resultados.

Finalmente se presentan los anexos como parte complementaria para la investigación realizada.

# ÍNDICE

**Página.**

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y planteamiento del problema .....	1
1.2. Delimitación del problema .....	3
1.1.1 Delimitación espacial .....	3
1.2.1. Delimitación temporal .....	3
1.2.2. Delimitación social .....	3
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema general .....	3
1.3.2. Problemas específicos.....	4
1.4. Formulación de objetivos .....	4
1.4.1. Objetivo general .....	4
1.4.2. Objetivos específicos .....	4
1.5. Justificación de la investigación .....	5
1.6. Limitaciones de la investigación .....	6

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio .....	7
2.1.1. Internacional .....	7
2.1.2. Nacional.....	8
2.1.3. Local .....	9
2.2. Bases teóricas - científicas.....	9
2.2.1. juegos didácticos.....	9
2.2.2. Competencia oral en el idioma ingles.....	17
2.3. Definición de términos básicos .....	39
2.4. Formulación de hipótesis.....	41
2.4.1. Hipótesis general .....	41
2.4.2. Hipótesis específica .....	42
2.5. Identificación de variables.....	42
2.6. Definición operacional de variables e indicadores .....	43

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación .....	45
3.2. Nivel de la investigación .....	45
3.3. Métodos de investigación .....	46
3.4. Diseño de investigación.....	46
3.5. Población y muestra .....	47
3.5.1. Población .....	47
3.5.2. Muestra .....	48
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	48

3.6.1. Técnicas: .....	48
3.6.2. Instrumentos: .....	49
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de Investigación. ....	49
3.7.1. Selección de instrumentos. ....	49
3.7.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación. ....	49
3.7.3. Validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.....	51
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	52
3.9. Tratamiento Estadístico. ....	52
3.10. Orientación ética. Filosofía y epistemológica. ....	53

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo .....	54
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	55
4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación. ....	55
4.3. Prueba de Hipótesis .....	57
4.3.1. Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov.....	57
4.3.2. Evaluación de la hipótesis de investigación .....	58
4.3.3. Hipótesis general: .....	59
4.4. Discusión de resultados. ....	60

### CONCLUSIONES

### RECOMENDACIONES

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### ANEXO

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Página.</b>
<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables. ....	43
<b>Tabla 2</b> Distribución de la población estudiantil del quinto grado de secundaria de la IEE Daniel Alcides Carrión. ....	48
<b>Tabla 3</b> Muestra de estudio. ....	48
<b>Tabla 4</b> Validación de cuestionario – juegos como estrategia de aprendizaje.....	50
<b>Tabla 5</b> Validación del cuestionario – Competencia oral en inglés. ....	50
<b>Tabla 6</b> Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos. ....	51
<b>Tabla 7</b> Valores de los niveles de validez. ....	52
<b>Tabla 8</b> Nivel de satisfacción – Implementación de los juegos como estrategia de aprendizaje. ....	55
<b>Tabla 9</b> Nivel de desarrollo – Competencia oral en inglés. ....	56
<b>Tabla 10</b> Pruebas de normalidad.....	58

## ÍNDICE DE GRÁFICO

	<b>Página.</b>
<b>Gráfico 1</b> Resultados del cuestionario.....	56
<b>Gráfico 2</b> Resultados del cuestionario.....	57

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y planteamiento del problema**

En la actualidad el inglés es considerado el idioma de las oportunidades, así mismo el idioma en el cual se encuentra la mayor cantidad de información, pese a ello, solo un poco más de la tercera parte de la población mundial lo habla, esto por tener un grado de complejidad en el aprendizaje del mismo.

El inglés es el idioma extranjero más hablado del mundo, personas de lenguaje distinto usan al inglés como medio de comunicación, por ello la necesidad de aprender el inglés, el conocimiento del inglés permite contactarnos con personas de todo el mundo por ser el idioma de las comunicaciones.

El inglés no solo adquiere su importancia en las comunicaciones personales de individuos de lengua diferente, también, es considerada el idioma internacional para la investigación científica, sin duda alguna el inglés genera grandes oportunidades no solo para la vida profesional, también conlleva a la transmisión de una cultura generalizada la cual busca el bien común, la investigación como transformador social no puede desmerecerse, siendo este escenario en el cual un idioma mundial como es el caso del

inglés ayuda a fortalecer las posibilidades de desarrollo científico, cultural, económico y humanístico.

Lorente y Pizarro (2012) manifiesta que, a través de los tiempos una técnica de aprendizaje habitual ha sido el juego, recientemente muchos estudios de didáctica en la enseñanza de lenguas extranjeras hablan de ello, considerando lo anteriormente mencionado cabe resaltar que se sobreponen diferentes planos los cuales conforman la verdadera dimensión de este instrumento pedagógico, los cuales están clasificados como: el juego propiamente dicho, los recursos didácticos y técnicas grupales, queda evidenciado la necesidad de determinar ¿Qué relación tiene el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?

Nuestro aporte para dar una solución a este problema es proponer desde la perspectiva del enfoque constructivista y social mediante el aprendizaje lúdico, momentos donde puedan relacionarse y conocerse mejor entre ellos, de esta forma se crea mayor seguridad en uno mismo elevando su autoestima al aprender de manera conjunta, al momento de trabajar en equipo o en grupo, buscando siempre el interés fomentando la motivación del estudiante por el inglés.

La presente investigación titulada el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021, tiene como propósito establecer la relación de estas variables y que los resultados que se obtengan sean de utilidad en la mejora del proceso de aprendizaje del inglés.

## **1.2. Delimitación del problema**

El problema se delimita en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática “Daniel Alcides Carrión” del distrito de Chaupimarca, departamento de Pasco, donde se evidenció la falta de Juego Como Estrategia De Aprendizaje, en el desarrollo de La Competencia Oral En inglés En los Estudiantes Del Quinto Grado De Secundaria De La Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

### **1.1.1 Delimitación espacial**

La investigación se desarrolló con los estudiantes de educación básica regular (EBR) del nivel secundario, de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión” perteneciente al distrito de Chaupimarca, provincia Pasco y región Pasco.

### **1.2.1. Delimitación temporal**

La investigación se desarrolló en un espacio de un semestre académico (III y IV bimestre); es decir 4 meses, iniciándose en el mes de agosto hasta el mes de noviembre de 2022.

### **1.2.2. Delimitación social**

La investigación se desarrolló con estudiantes comprometidos del 5to grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión”, observando las acciones metodológicas y didácticas en el proceso enseñanza aprendizaje.

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés, en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?

### **1.3.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?
- ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?

## **1.4. Formulación de objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.
- Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco - 2021

## **1.5. Justificación de la investigación**

### **Justificación teórica**

El aprendizaje del idioma inglés es hoy una competencia esencial en el contexto global, respaldada por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), que establece los estándares internacionales para la enseñanza y evaluación de lenguas. Este enfoque promueve el desarrollo de la competencia comunicativa, con especial énfasis en la expresión y comprensión oral. No obstante, alcanzar dichos estándares requiere no solo el dominio lingüístico del docente, sino también la aplicación de estrategias didácticas activas que fomenten el uso real del idioma. En este sentido, el juego como estrategia de aprendizaje constituye un recurso teóricamente sustentado dentro de los enfoques comunicativos y constructivistas, al propiciar el aprendizaje significativo, la motivación intrínseca y la participación activa del estudiante. Así, el presente estudio aporta al campo teórico al profundizar en la relación entre la estrategia lúdica y el desarrollo de la competencia oral, generando bases para futuras investigaciones en enseñanza del inglés como lengua extranjera.

### **Justificación práctica**

En la práctica pedagógica, persiste la dificultad de lograr que los estudiantes se comuniquen con fluidez en inglés, pese a años de instrucción formal. Esto se debe, en gran medida, a la predominancia de métodos tradicionales que priorizan la gramática y la memorización sobre la interacción oral. Ante ello, los juegos didácticos se presentan como una herramienta innovadora que promueve la interacción, el trabajo colaborativo y la confianza comunicativa. Su aplicación puede mejorar la motivación, la retención del conocimiento y, sobre todo, el uso funcional del idioma. Por tanto, esta investigación tiene una relevancia práctica directa, pues ofrece alternativas metodológicas que los docentes pueden implementar en el aula para fortalecer la

expresión y comprensión oral de sus estudiantes, contribuyendo al cumplimiento de los estándares del MCERL y al fortalecimiento del nivel de inglés en las Instituciones Educativas de la Provincia de Pasco.

### **Justificación metodológica**

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se enmarca en un diseño descriptivo-correlacional, el cual permite determinar la relación entre el uso del juego como estrategia de aprendizaje y el desarrollo de la competencia oral en inglés. La aplicación de instrumentos válidos y confiables permitirá obtener evidencia empírica que respalde el impacto de las estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma. Los resultados servirán como base metodológica para nuevas investigaciones que busquen fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en contextos educativos similares, contribuyendo así al mejoramiento continuo de la práctica docente y a la consolidación de modelos pedagógicos innovadores.

### **1.6. Limitaciones de la investigación**

La principal limitación que se tuvo para la ejecución de esta investigación es la disponibilidad de tiempo, durante el proceso de la investigación los investigadores trabajaron fuera de la ciudad teniendo solo disponible para la ejecución de esta los fines de semana.

La investigación también encuentra como limitante la literatura que se usó como antecedente ya que los responsables de las oficinas de investigación no coincidían en los horarios de atención en los que los investigadores realizaban la investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **2.1.1. Internacional**

Ruiz (2022), en su tesis titulada El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria, desarrollada en la Universidad Pedagógica Nacional de México, tuvo como objetivo analizar cómo la aplicación de actividades lúdicas influía en el desarrollo de la competencia oral en inglés de los estudiantes de nivel secundario. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, de tipo correlacional y de corte transversal, en el que participaron alumnos de segundo grado de secundaria. Para la recolección de datos se emplearon cuestionarios y rúbricas de evaluación oral que permitieron medir el nivel de pronunciación, fluidez e interacción comunicativa antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas como juegos de roles, dramatizaciones y dinámicas interactivas. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la pronunciación y la interacción oral de los estudiantes, demostrando que el uso sistemático de estrategias basadas en el juego fortalecía la motivación y reducía la ansiedad al comunicarse en

inglés. En conclusión, se determinó que el juego, al incorporarse de manera planificada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se constituyó en una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la competencia oral y la participación activa del alumnado.

### **2.1.2. Nacional**

Rodríguez, J, y Saavedra D. (2025), desarrollaron la tesis titulada “Juegos didácticos y competencia comunicativa en el área de inglés en los estudiantes de secundaria en un colegio público de Matucana, Lima”, tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y la competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera en estudiantes del cuarto y quinto grado de secundaria del Colegio Nacional Julio C. Tello de Matucana. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo–correlacional y un método no experimental transversal. La muestra estuvo conformada por 52 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicaron un cuestionario para medir la variable “juegos didácticos” y un examen de inglés para evaluar la competencia comunicativa en sus dimensiones gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. La validez de los instrumentos fue confirmada por juicio de expertos y su confiabilidad determinada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, que arrojó valores de 0.838 y 0.768, indicando alta consistencia interna. Los resultados evidenciaron una correlación positiva significativa entre los juegos didácticos y la competencia comunicativa ( $r = 0.728$ ;  $p < 0.05$ ), concluyéndose que la implementación de estrategias lúdicas fortaleció las habilidades comunicativas en inglés, promoviendo un aprendizaje más significativo, participativo y motivador en los estudiantes.

### **2.1.3. Local**

Félix y Hinostroza (2011), en su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación: idiomas extranjeros, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Titulada: “El juego didáctico y aprendizaje de inglés en alumnos de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Chaupiamarca, 2010” en la ciudad de Cerro de Pasco. El inglés constituye el eje fundamental de los estudios contemporáneos sobre el cual giren los demás elementos pedagógicos del currículo. Es de hacer notar que, solo el 15% de los entrevistados (29 estudiantes) manifestó estar satisfecho con la preparación recibida durante su formación en cuanto al eje disciplinar. La mayoría expresó preocupación por sus limitaciones para expresarse en inglés y carencias pedagógicas derivadas de un currículo parcelado en el que teoría y práctica estuvieron separadas de la realidad que ellos luego enfrentaron al incorporarse al sistema como docentes de inglés. De este estudio se desprende la necesidad de un cambio de concepción pedagógica que trascienda el enfoque normativo estructural de la enseñanza del inglés centrado en el estudio de la gramática como objeto y no como medio de comunicación; para ello se utilizó el diseño de investigación descriptivo–correlacional. Se hace necesario que el futuro docente domine la función comunicativa de la lengua como herramienta de construcción de significados en la práctica pedagógica.

## **2.2. Bases teóricas - científicas**

### **2.2.1. juegos didácticos**

Según Santiesteban (2016) es la acción de leer. La lectura es un medio eficaz para realizar el desarrollo intelectual, social, espiritual y moral de las personas, por lo que la lectura es de gran importancia y es una parte importante de la formación general de la nueva generación. En el campo del conocimiento, la lectura ayuda a cultivar un modelo de razonamiento. Es un estímulo para el desarrollo de ideas y un modelo de

actividad intelectual. Desde el punto de vista del contenido, expone a los lectores a la amplitud y profundidad del conocimiento cultural humano.

Según Saraya (2017) la lectura es una actividad valiosa, a través de la lectura no solo se puede conseguir un momento de entretenimiento, sino que también ayuda a ampliar el límite de la experiencia. La lectura nos anima a analizar el comportamiento humano y a valorar las actitudes positivas o negativas; ayuda a establecer estándares más altos de comportamiento.

Según Ramírez (2009) es la comprensión del contenido del texto u otros medios, y es necesario decodificar la información a través del lenguaje tradicional, símbolos gráficos o algunos símbolos no verbales. En este proceso, el cerebro se encarga de interpretar y descifrar estos códigos. Esta es una parte básica del aprendizaje porque es una condición necesaria para el desarrollo efectivo del conocimiento. Aprender a leer es fundamental porque te permite desarrollar buenos hábitos, acompañados de atención y atención. Se puede realizar con textos públicos, como periódicos, libros y revistas de reflexión o lectura de información, o con textos privados, como lectura de cartas o diarios y blogs personales.

Según Cubas (2007) la lectura es una de las formas más efectivas de aprendizaje. No solo favorece la formación técnica o profesional de los estudiantes, sino que el uso sistemático de diferentes textos puede animar a los lectores a desarrollar hábitos de estudio autónomo, lo que ayudará a ampliar cada vez más la acumulación de conocimientos. Asimismo, ayuda a desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita, de modo que el uso del lenguaje sea cada vez más correcto, educado y expresivo.

Según Zuleta (1991) la lectura es un proceso de comunicación en la forma más esquemática, y podemos enfatizar aspectos del mismo: el emisor y el receptor son los

dos polos de este proceso. El remitente o emisor es la persona que produjo el mensaje, que deja el mensaje en un escrito; el receptor es la persona que recibe el mensaje; hay una referencia de lo que está hablando en el texto. En la comunicación ordinaria, a menudo se observan fallas, porque esto no siempre está claro. Lo que malinterpretan y deben aclarar es que el contenido de la información que transmiten no es lo que recibieron, es decir, es necesario buscar la permanencia entre quién es el remitente, quién es el receptor y de qué están hablando.

El juego, es una condición esencial para ser permisivos en la generación de ideas y también para romper estructuras mentales rígidas y arraigadas. Jugar permite romper los límites de la imaginación y de la realidad logrando de ese modo recrear nuevas opciones y alternativas a situaciones cotidianas y de aprendizaje. La importancia que tiene el desarrollo lúdico en la formación y aprendizaje humano es definitivamente inconmensurable; es imposible pensar en acceder al conocimiento sin esa especial conexión de los procesos de enseñanza con actividades y recursos didácticos innovadores y de alto impacto motivacional.

Todo estudiante requiere aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprehender y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora; aspectos que son posibles de alcanzar si se incorporan principios lúdicos en la experiencia del aprendizaje.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes (Vargas, 2015)

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31).

Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes: Juegos de ejercicio, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, Juegos de construcción. Según este autor también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego

constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

### ***Teorías sobre el juego.***

La primera teoría sobre el juego es la de Spencer en (1855) en su Principios de psicología donde lo caracteriza como un comportamiento natural es expresión del exceso de energía. Este privilegio incidirá positivamente en el desarrollo proporciona a los niños tiempo y diversión. teoría de Groos (1901) dice el juego sirve para adiestrar a los niños y a los padres para el futuro y es conocido como teoría de pre ejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en Tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego y ejercicio previo.

Para Freud el juego es un lenguaje del inconsciente, una vía de comunicación con los ocultos instintivos de lo que parten todas las explicaciones sobre los procesos conscientes de la vida.

Jugando, escribía Huizinga historiador holandés en 1938, El juego constituye la actividad fundamental del niño y gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad. Por esta razón el juego es una actividad esencial para que el niño

se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, y este aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo. Para Piaget, el juego forma parte de la función cognitiva del sujeto, que se centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. Piaget en 1932 relaciona a los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales. Piaget decía que el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia.

En 1946 manifiesta que el juego es la función de ser un mecanismo de relajación de actividades, manipuladoras e investigadoras que los niños realizan sobre las cosas. Para Bruner, el juego es un formato de actividades comunicativas entre iguales que les permita reestructurar, comunicarse y divertirse. Entre los estudios que Bruner dirigió encontraron que el juego facilita las destrezas motrices y transfiere habilidades.

Hoy en día, el juego también desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad mientras desarrolla una serie de habilidades que le permitirán salir adelante en un mundo muy adverso.

### ***Tipos de juegos***

- **Juegos sensoriales.** - Le enseña los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas del ambiente, con el fin de conocer nuevos sonidos, sabores, olores y texturas.

- **Juegos de movimiento.** El juego que se disfrutan por sí mismos, como correr, saltar y dar vueltas. Estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además permiten ejercitar la coordinación corporal
- **Juego brusco.** Se trata de un juego no de una lucha verdadera. Ofrece la oportunidad de hacer ejercicios, de liberar energías, ayuda a los niños a aprender a controlar sus impulsos y evita conductas inapropiadas.
- **Juego con el lenguaje.** Lo usa para divertirse, para comprender su realidad, y para controlar expresiones de enojo. Usa sonidos, se ejercita en la gramática y palabras que aprende, hace estructuras de significado.
- **Juego dramático.** Consiste en representar roles o imitar modelos. Este juego exige patrones de conductas y formas originales de interacción. Aprenden relaciones y reglas sociales.
- **Juegos rituales y competitivo.** El niño decide tomar turno, establece normas y disfruta situaciones de ganar o perder. Este juego ayuda a desarrollar las habilidades cognoscitivas como: aprender reglas, entender la casualidad, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar y perder.

Estos son algunos juegos educativos que pueden ser de gran ayuda:

- ✓ **Juegos de memoria:** En Internet existen muchas páginas que brindan esta clase de actividades en las que los pequeños deben elegir distintas fichas con dibujos entre un grupo y volver a armar las parejas utilizando la memoria. Es un excelente método para estimular el cerebro. Además, se pueden imprimir las fichas para jugar fuera del ordenador.
- ✓ **Juegos de pensamiento lógico:** Mientras juegan los niños también aprenden a cómo usar su pensamiento lógico. En definitiva, a razonar. Ya sea haciendo un puzle o jugando con bloques de madera, los pequeños no paran de hacerse preguntas: ¿Cabrán esta pieza? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos bloques tengo que apilar para hacer una torre? etc.
- ✓ **Rompecabezas:** Otro gran método de estimulación cognitiva. Cuando son muy pequeños se puede comenzar con puzzles de pocas piezas e ir aumentando el nivel de dificultad a medida que el niño va creciendo.
- ✓ **Adivinanzas:** Un excelente juego donde pueden interactuar padres e hijos. Los mayores deben pronunciar enunciados y los niños deben descubrir sobre qué se está hablando. En las adivinanzas se pueden incluir objetos, números, letras y colores para que el aprendizaje sea más rápido.
- ✓ **Cuentos y relatos:** En la actualidad existen muchos textos con dibujos donde los padres pueden enseñarles a los más pequeños diversos contenidos relacionados a la vida cotidiana y a la educación. También se les puede pedir a los niños que desplieguen su imaginación elaborando cuentos donde se incluyan los contenidos aprendidos.
- ✓ **Figuras de plastilina:** Otro excelente método de aprendizaje con mucha diversión donde los niños podrán aprender mientras crean distintas figuras como animales, frutas, personas y otros objetos.

- ✓ **Aprender letras y números:** A través de canciones, cuentos y dibujos los más pequeños pueden aprender el abecedario y los números más importantes mientras los padres les enseñan cuáles son las aplicaciones diarias de cada uno de ellos.

### **2.2.2. Competencia oral en el idioma inglés**

#### *Competencia*

#### **La oralidad**

Según el Minedu (2017), en el Currículo Nacional se señala que la competencia es la facultad de manejar un conjunto de capacidades, habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes, valores y comportamientos que los estudiantes deben lograr como un desempeño significativo en la educación básica regular, con el fin de enfrentarse a la vida diaria de forma pertinente y con sentido ético; por ello, en el ámbito educativo las competencias están planteadas por el Ministerio de Educación para lograr una educación integral de calidad (p. 29).

Las competencias para Vásquez (como se citó en Amaguaña, 2012) son consideradas como un conjunto estructurado de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que conforman un desempeño óptimo de los estudiantes que asumen dentro del contexto educativo (p. 28).

Una competencia es un proceso de aprendizaje que consiste no solamente en recibir información y memorizar para tener conocimiento como antiguamente se creía, sino que es un proceso que requiere conocer el procedimiento para desarrollar capacidades, habilidades, actitudes, hábitos, sentimientos, etc. Al desarrollar y potenciar nuestra competencia académica a partir de la educación, la persona va consiguiendo su crecimiento cognitivo, emocional, cognoscitivo y sociocultural, a través de ejercicios para transformarse y llegar a su plena realización personal. En este

desarrollo y potenciación del aprendizaje, juega un rol importante la actitud y disponibilidad ante este proceso.

Etimológicamente, la competencia proviene de la voz latina “competere” que significa “estar de acuerdo o estar al nivel y armonía”, lo que quiere decir saber cómo actuar y usar las capacidades que uno tiene para solucionar problemas, mejorar la calidad de vida y estar en armonía, etc.

Por su parte, Barbero et al. (2008, p. 8) sostienen que la competencia consiste en poder responder a necesidades y problemáticas complejas y ejecutar tareas de forma adecuada; es la mezcla de habilidades, conocimientos, valores éticos, actitudes, emociones y elementos que mantienen la conducta para lograr una acción efectiva.

La competencia es un saber actuar con el uso de las capacidades y actitudes frente a los contextos diversos con el fin de llegar al objetivo o dar solución a la problemática; las personas por naturaleza necesitan ejercitar o desarrollar plenamente sus competencias para poder responder frente a sus necesidades o deseos a lo largo de su supervivencia. Al respecto, el Minedu (2017, p. 29), en el nuevo Currículo Nacional, establece:

Desarrollar las competencias consiste en apropiarse de conductas, para poder desenvolverse adecuadamente, en diferentes contextos, modificando nuestros hábitos y creencias. Para ello la persona construye sus capacidades cognoscitivas, afectivas y sociales que permite apropiarse de valor, conocimiento, actitud y personalidad para realizarse como persona. Por ello, la enseñanza en las instituciones debe centrarse en función del desarrollo de las capacidades.

También se considera que el desarrollo de la competencia es el cambio evolutivo y creciente que se produce en la persona en sus capacidades cognitivas, cognoscitivas, afectivas y comportamentales, lo que genera voluntad de la acción y experiencia del

individuo. El hecho de conseguir un contexto nuevo y prepararse para enfrentarlo reorganiza su manera de vivir, y cambia deliberadamente su condición sociocultural, su conocimiento, su estímulo y su respuesta.

Para lograr el aprendizaje significativo, el Ministerio plantea desarrollar competencias que los estudiantes deben lograr en el marco de una educación integral para la vida. El reto de las instituciones es que el contenido escolar debe desarrollarse mediante pensamiento, creatividad y capacidad lingüística o comunicativa, esto permite a adquirir nuevas habilidades y conocimientos siempre involucrando el uso de lenguaje y pensamiento.

Consideramos que la competencia en los estudiantes se desarrolla en el ámbito educativo o en la etapa escolar, pero también la humanidad por naturaleza está inmersa en situaciones que inconscientemente llevan al aprendizaje que se presentan en la vida cotidiana; y dependiendo de las oportunidades, pero para potenciar nuestra competencia, va a depender mucho de la voluntad, disposición y los conocimientos que cada individuo acumula en su experiencia.

Esta investigación se dirige a la educación de los estudiantes que en su mayoría son adolescentes, quienes deben lograr el aprendizaje significativo basándose en el desarrollo y ejercicio de las competencias comunicativas que les permita a aprender el idioma inglés.

Actualmente, el aprendizaje escolar debe basarse en competencias; para ello, el estudiante debe tener la voluntad por aprender, a partir de su interés, su motivación por descubrir, comprender y dominar nuevos conocimientos, destrezas y habilidades, y ello implica un

aprendizaje a consciencia para lograr sus metas o deseos. Para que el aprendizaje se desarrolle de manera efectiva también debe acompañarse al estudiante en los

conocimientos previos, la capacidad de comprender, asimilar y reutilizar lo aprendido. Por otra parte, el docente nunca debe quedar al margen, porque él es la guía, modelo y apoyo en el aprendizaje de los estudiantes.

### **La oralidad**

El Minedu (2017, p. 93), en el en su Currículo Nacional, señala que la oralidad se refiere al sonido que forman las palabras mediante la voz; es una actividad social, es la manifestación a través del lenguaje oral, usando palabras que representan códigos lingüísticos de un idioma para formar mensajes, de esta manera hacer una interacción oral.

Cuando hablamos de la oralidad, nos referimos al sonido que es generado por la boca, en función de expresar las palabras habladas con la finalidad de crear un mensaje no escrito; por ende, este mensaje oral cumple la función de hacer real la comunicación entre

los seres humanos. Para que todo lo hablado sea un mensaje oral requiere también de protagonistas al emisor y receptor de las palabras y un contexto interactivo donde debe realizarse la comunicación oral.

La Enciclopedia Universal manifiesta que los mensajes orales son transmitidos mediante las palabras habladas; la oralidad es todo sonido articulado por la boca, sin ser un sonido nasal.

“Oral” es un adjetivo que se relaciona con lo bucal, por eso se toma como lo propio de lo hablado, contrario de lo escrito. En esta investigación conceptuaremos como un mensaje hablado aquel que se articula en la cavidad de la boca, el mismo que se realiza entre un emisor y receptor.

En el proceso de aprendizaje o estudio de un idioma, la oralidad juega un papel muy importante por ser de características comunicativas y lingüísticas, por una parte,

la pronunciación, la fluidez, etc., logrando una buena expresión oral; por otra parte, la escucha, la recepción y la interpretación consolidan una buena comprensión oral. A través del desarrollo de la oralidad, el aprendiz logrará el dominio del idioma meta.

El Minedu plantea cuatro competencias para el aprendizaje de idiomas, de los cuales hay dos grupos: la competencia oral, que involucra a la comprensión y expresión oral; y la competencia escrita, que comprende la comprensión y producción de textos.

### **Comunicación oral**

La comunicación oral es el intercambio verbal de mensajes, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones entre dos o más personas por medio de las palabras habladas. La comunicación oral para una persona es la más básica de todas sus necesidades; a través de ella va a hacer real su convivencia social con su entorno. Esta necesidad es tan importante después de la supervivencia física de la humanidad, incluso en la historia fue la más antigua y el principio de la comunicación escrita.

O'Maley y Valdez (1996, p. 49) consideran que “comunicación oral se refiere a la capacidad de intercambiar significados entre dos o más individuos que están relacionados al contexto donde ocurre la conversación”. Por lo tanto, involucra a dos o más personas en un acto de intercambio conversacional.

Brown y Yule (1983, p. 76) definen la comunicación oral como un proceso que se desarrolla en un acto de conversación que incluye recibir y emitir mensajes orales como parte de la supervivencia de la humanidad.

Consideramos que la comunicación oral consiste en la participación en una conversación, intercambiando ideas y sentimientos entre dos o más personas a través del habla.

Enseguida vamos a considerar algunas definiciones de comunicación oral; es sumamente importante considerarlas, pues cada una tiene diferentes puntos de vista e incorpora diferentes elementos que aportan a nuestra investigación.

La comunidad moderna requiere en una persona la eficiente capacidad comunicativa, que sepa expresar sus mensajes con fluidez, con una óptima articulación, que emplee de manera adecuada los signos lingüísticos, conllevando a una natural situación comunicativa, donde sea capaz primero de hacerse escuchar y luego escuchar a los demás con pertinencia.

Según Vygotsky (2003, como se citó en Garrido, 2006, p. 36), cuando hablamos del aprendizaje y el desarrollo de las habilidades de comunicación oral, en un acto de conversación, es posible hacer mención de la habilidad que se considera como global; y se refiere a los hablantes y receptores cuando tienen una interacción directa con sus compañeros de clase y con sus profesores debido a que intercambian información de los temas de manera cualitativa en la lengua que están aprendiendo; los estudiantes van consiguiendo mayor naturalidad para comunicarse oralmente en inglés.

La comunicación oral en sí debe considerarse como un requisito indispensable para la vida en la sociedad; no se podría hacer nada al margen de esta actividad oral. En el aula del inglés debe ser un hábito en la relación de los estudiantes y el profesor para facilitar una asimilación y familiarización con el idioma. Muchas veces en los centros educativos el uso comunicativo del profesor está limitado, esto refleja la poca interacción oral en inglés, y resulta baja la calidad de la enseñanza-aprendizaje en nuestras instituciones.

El enfoque más importante en la enseñanza de idiomas es el enfoque comunicativo o la enseñanza comunicativa. De acuerdo con Lomas (2003, como se citó en Casado, 2013, p. 12), el aula de clase debemos convertirla en un escenario

comunicativo en el que se trata de lograr que el alumno se apropie de una lengua dominándola desde todos los ángulos y usándola como instrumento de comunicación y de interacción social (Minedu, 2010, p. 62).

Es cierto que la comunicación oral es una capacidad innata del hombre por su naturaleza, pero en esta investigación nos referimos a la comunicación oral en un idioma extranjero, en el caso nuestro el idioma inglés. Desarrollar esta capacidad como estudiante requiere de esfuerzos considerables; por ello, conceptuamos a la comunicación oral como el desarrollo del intercambio del mensaje oral que deben desempeñar los estudiantes, a través de la palabra hablada utilizando el código del idioma.

### **Idioma inglés**

El Minedu (2010) sostiene que “el inglés es uno de los idiomas más difundidos internacionalmente y, como tal, se convierte en un instrumento útil en la instrucción integral de los estudiantes” (p. 359). Con la finalidad de preparar personas capaces de desenvolverse eficazmente en contextos de la vida, la educación busca formar a estudiantes de manera integral, ello implica aprender a comunicarse a través del inglés.

Uno de los idiomas más importantes y utilizados a nivel mundial es el inglés. Este idioma tiene mucha afluencia por lo que permite comunicarse con personas de otros países visitantes a nuestro país, o al momento de viajar a cualquier parte del mundo, no solamente Estados Unidos o Inglaterra. Las personas se conectan con este idioma, por eso desenvolverse en este idioma brinda grandes ventajas para convivir con todos los países en un mundo globalizado.

Cuando hablamos del idioma, López (1994, como se citó en Rodríguez, 2015, pp. 47-48) precisa que este se encuentra conformado por una serie de palabras, las cuales se definen por sus clases gramaticales, según la función que desempeñan, la

inflexión y derivación que toman. Por lo general, las palabras tienen similitud en cuanto a características semánticas, sintácticas y morfológicas.

El Minedu (2016, p. 127), en su programa curricular de educación secundaria, en cuanto al idioma inglés actualmente conocido como lengua franca, señala que el inglés es una de las lenguas más difundidas a nivel mundial, por lo que se considera como un instrumento útil en el proceso de la educación integral, ello nos permite acceder a una gran variedad de informaciones que nos serán de utilidad en la instrucción de cada individuo.

Por otra parte, nos abre la posibilidad de involucrarse en el ámbito laboral, económico y académico a nivel internacional, construyendo relaciones con personas de diferentes contextos a nivel mundial.

Como precisa Valian (2009, p. 17), “el inglés como cualquier otro idioma es un vehículo para un amplio rango de intenciones comunicativas”; esto permite canalizar y socializar mucho más a los habitantes del universo en aspectos económicos, educativos, laborales, etc.

En la actualidad el inglés es un idioma que es considerado como el idioma universal debido a que su uso se expandió a nivel mundial, y por ello casi todos los países del universo están introduciendo alta tecnología educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en todos los niveles, en busca del desarrollo y dominio en el uso de esta lengua con el fin de mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

En la actualidad la instrucción del idioma inglés se da en todos los lugares, ya que es un instrumento indispensable para la comunicación global, así como también brinda el acceso a un campo informativo muy amplio de conocimientos, la tecnología

y las exigencias del entorno, aparte de ser un medio de comunicación con otros ambientes.

Formarse en el idioma inglés es contribuir con la formación integral de la persona moderna.

También el inglés tiene tipos o variedades que, según al contexto cultural o geográfico, producen características particularidades en el idioma de acuerdo al territorio. Entre las variedades de este idioma se consideran el americano, el británico, el irlandés, el australiano y otros; es opinión propia considerar al inglés americano, para fines educativos e investigativos, por la influencia de este sobre el territorio peruano.

Para empezar a comprender mejor sobre este idioma tan influyente en el mundo actual casi tendido en todos los rincones del mundo, repasamos el origen y la evolución del inglés: tiene origen germánico de rama occidental, es la lengua hablada en Inglaterra, Estados Unidos; este idioma se utiliza de manera muy amplia, como la lengua de la información, comercio y diplomacia por tener poder imperial y colonial británico y americano.

Severino et al. (2012, p. 23) sostienen que el inglés tiene raíces germánicas; este es un idioma que se origina en el norte de Europa y por primera vez se desarrolló en Inglaterra, de donde luego tuvo emigrantes hacia Norteamérica. Los ingleses implantaron este idioma en todas sus colonias.

El inglés, como cualquier otro idioma, tiene componentes principales que el aprendiz deberá dominar. El dominio del idioma inglés se basa en el desarrollo de cuatro componentes: la gramática, el vocabulario, la pronunciación y la pragmática; este aprendizaje exige también al educando el desarrollo de tres competencias que el Minedu en su DCN propone: la comprensión y expresión oral, la comprensión de textos y la producción de textos.

## **Competencia oral**

El Minedu (2010), en el DCN, señala que las competencias de expresión y comprensión oral están dirigidas a desarrollar las capacidades interactivas de comprensión y expresión oral; este proceso se lleva a cabo en una variedad de contextos comunicativos con objetivos que se relacionan con la vida diaria tanto en el ámbito familiar y social del estudiante (p. 359).

La competencia oral del idioma inglés consiste en tener la capacidad de intercambiar mensajes orales en un proceso de comprensión, adquisición y utilización oral del mencionado idioma, en el que se desarrolla la capacidad comunicativa; por ende, se consigue el dominio de la lengua para poder usarla en situaciones de una comunicación real.

La competencia oral del idioma inglés consiste en el desarrollo y proceso de adquisición de la capacidad de comunicarse oralmente a través del idioma inglés, desarrollando plenamente las capacidades interactivas de comprensión y expresión oral, lo que significa involucrarse con naturalidad en una situación conversacional, comprendiendo lo que escucha y expresándose oralmente con pertinencia (Minedu, 2017, p. 93).

Según Benavides (2013, p. 22), la competencia oral del idioma inglés es la capacidad que tiene la persona de expresar ideas, sentimientos y emociones a través del código oral convirtiendo las ideas en palabras habladas y comprendiendo oportunamente lo que escucha. El dominio real de la competencia oral del inglés se logra cuando uno posee la capacidad de emitir mensajes con fluidez, pronunciación adecuada y el correcto uso de la gramática.

Por otra parte, el aprendizaje oral del idioma inglés consiste en el desarrollo de la competencia oral en el área de inglés, la que comprende actividades de aprendizaje

llevadas a cabo en un proceso instructivo en el sector educativo. Por lo general, cada actividad de desarrollo oral está orientada hacia unos aspectos concretos y el objetivo común que plantea el Minedu en cuanto a esta capacidad es que los estudiantes utilicen el inglés en un acto comunicativo.

Según Mercado (2014, p. 19), la competencia oral del idioma inglés en el aprendizaje de la lengua extranjera comprende por naturaleza dos bloques: la habilidad de escuchar y la habilidad de hablar. El modelo de la competencia comunicativa los nombra así.

El desarrollo de la competencia oral del inglés es el proceso del desarrollo de la comunicación oral en un acto interactivo entre el emisor y el receptor donde ambos tienen que cumplir un determinado rol; el hablante tiene que codificar el mensaje para comunicarlo en un lenguaje apropiado y el receptor tiene que decodificar el mensaje.

El aprendizaje oral del inglés consiste en conquistar la competencia comunicativa verbal y no verbal. Esto se da cuando los estudiantes logran desarrollar las destrezas necesarias y establecen la comunicación (entendida como la habilidad de las personas para leer, hablar, escribir y comprender auditivamente) de manera competitiva e interactúan con los hablantes del idioma que se estudia; es decir, que se puede comunicar de manera eficaz y eficiente en situaciones reales en el transcurso de su vida cotidiana

Indica Rodríguez (2010, p. 7) que, en las últimas décadas, el desarrollo de la capacidad oral ha ido tomando mayor relevancia en el aprendizaje de idiomas. Su formación involucra dos destrezas: una receptiva y otra productiva, siendo emisor y receptor, lo que significa ser hablante y oyente en una comunicación.

Para desarrollar de manera eficaz la competencia oral del inglés, en primer lugar, el estudiante tiene que trabajar bastante en la actitud hacia el área y despertar el

interés por aprender con adecuada motivación de parte del instructor, creando un ambiente agradable en el aula, un clima que invite a participar a la interacción y el uso comunicativo del idioma meta. Se debe hacer que los educandos se sientan protagonistas y autónomos en la interacción que llevará a un aprendizaje significativo en dicha área.

Dice Rodríguez (2010, p. 7) que el aprendizaje oral es la capacidad más difícil de desarrollar, pero también lo encontramos como una necesidad indispensable en la vida del ser humano. La disciplina encargada de formar la competencia comunicativa en la lengua extranjera va a mejorar su comunicación eficaz, abriéndole puertas en la relación interpersonal a nivel global.

El aprendizaje oral del inglés consiste en lograr la comunicación real como un proceso interactivo para intercambiar información o mensajes, situación en la cual el individuo toma roles alternativamente de emisor y receptor utilizando exclusivamente el código oral del idioma inglés, el cual incluye la comunicación verbal y no verbal.

Cuando hablamos del desarrollo de la competencia oral del inglés, nos referimos a un proceso de estudio y esfuerzo con el fin de lograr la capacidad de entablar el acto del habla. El poder realizar el habla exclusivamente en inglés nos permite a alternar ideas y sentimientos, ya que el habla es la base fundamental de la comunicación lingüística.

En la clase de idiomas extranjeros, se debe resaltar la constante práctica de escucha y el habla siendo partícipes de una conversación real, de tal manera que los estudiantes pretendan y apunten a lograr el dominio del idioma. Para los alumnos será significativo si se los involucra en situaciones lo más parecidas a la realidad que vive, teniendo en cuenta que el dominio de esta habilidad no será fácil, pero con perseverancia y constancia se logra; por esto, se debe concientizar al estudiante que la

práctica hará que logre la fluidez y precisión en su desempeño como aprendiz del inglés. Sostiene el Minedu (2010, p. 8) en sus Orientaciones para el trabajo pedagógico que las aulas de clase de idiomas extranjeros son escenarios propicios para desarrollar la práctica oral de los estudiantes, ya que cuenta con interlocutores diversos como el profesor, quien además es un guía que facilita a mejorar sus condiciones de aprendizaje. Por otro lado, el estudiante tiene a los compañeros, con quienes debe practicar para superar su propia capacidad interactiva utilizando el inglés.

Para garantizar la actividad de interacción oral en el aula del idioma inglés, el docente debe ser capaz de generar un ambiente de confianza con valores de compañerismo, respeto y disciplina, adaptando los temas de interacción de acuerdo con el nivel de aprendizaje de sus pupilos.

El ser humano, por naturaleza, pasa la mayor parte de su vida hablando y escuchando. La oralidad es la actividad lingüística que más practica el hombre; además, en su contexto tiene la ayuda de los elementos paralingüísticos. Estos le facilitan comprender el mensaje sin la necesidad de ser demasiado explícitos. La comunicación humana tiene su más natural y completa forma de expresión a través del lenguaje hablado y en este acto comunicativo del lenguaje oral intervienen necesariamente dos actividades: hablar y escuchar en un contexto interactivo.

La competencia oral del inglés se desarrolla en un acto de intercambio de mensajes, ideas, emociones, sentimientos, etc., de dos o más individuos que usan como código la palabra hablada de tal forma que se convierte en una comunicación en los intercambios cotidianos. La interacción verbal constituye una actividad básica que regula la vida social.

La práctica de la competencia oral en el aula consiste en intercambiar información mediante el habla, en el que se involucra activamente la participación de

los alumnos; en la actividad educativa tanto los docentes como estudiantes son los protagonistas dentro del aula con la finalidad de llevar el proceso de aprendizaje del idioma inglés a su máxima expresión. Con estas actividades el estudiante va a ir fortaleciendo su capacidad de comprender y expresar mensajes orales en diferentes situaciones y contextos.

La finalidad de aprender una lengua debe ser para dar soluciones y mejorar la calidad de vida, y no simplemente para la escuela, donde el inglés nos permita comunicarnos con otras culturas y nos facilite una convivencia social en el ámbito global (Richards y Rogers, como se citó en Casado, 2013, p. 41).

Para favorecer el dominio de la competencia oral en la clase del inglés es conveniente realizar actividades como, por ejemplo, organizar grupos o parejas, para contribuir a un aprendizaje más comunicativo y cooperativo. Estas actividades permitirán que las situaciones de comunicación oral sean lo más parecidas a una conversación real, y que haya un uso activo de la lengua, para que los estudiantes logren emplear la lengua en estudio, promoviendo una mayor participación activa, con el fin de lograr el uso comunicativo del inglés.

Es indispensable mencionar la importancia de la competencia oral en el aula de idiomas extranjeros, porque los estudiantes necesitan contar con una metodología pertinente para la comunicación dentro del contexto educativo, que llene sus expectativas de interacción, abriéndole el interés, con posibilidades de practicar el inglés, y así diligenciar una mejor interacción oral entre compañeros y el docente, que les permita tomar a ellos mismos la responsabilidad de su propio aprendizaje y ser capaces de desarrollar por sí mismos sus capacidades lingüísticas.

## **Dimensiones de la competencia oral del idioma inglés**

Para nuestra investigación de la competencia oral del idioma inglés, se ha considerado que se trata de la capacidad de interactuar oralmente involucrándose en una conversación real.

Tomamos en consideración a autores que han investigado sobre el desarrollo de la capacidad comunicativa oral en el aprendizaje de un idioma extranjero, fraccionamos en dos dimensiones: la comprensión oral, que consiste en entender la información cuando se escucha un mensaje oral; y la expresión oral, que tiene que ver con la emisión de un mensaje a través del habla.

- **Comprensión oral**

El Minedu (2009) en el DCN menciona que la comprensión es la capacidad que involucra el saber escuchar e interpretar los textos orales en diversos contextos comunicativos con interlocutores diferentes, de tal forma que el sujeto participa en un acto de interacción comunicativa utilizando de manera pertinente los recursos verbales y no verbales del idioma inglés (p. 359).

En el aprendizaje del idioma inglés, la comprensión oral es la habilidad para entender el mensaje oral que se percibe a través del oído. Debemos procesar la información para construir el significado e interpretación del discurso oral hecho con el idioma inglés, y para lo cual, por ser un idioma extranjero, debemos aprender el significado o la traducción de cada palabra.

Para Brenes (2011, p. 112) la comprensión oral es la compañera de la expresión oral para poder construir una comunicación; es interpretar activamente lo que se escucha, así como construir una respuesta inmediata.

La comprensión oral no es un proceso pasivo como se creía tradicionalmente. En nuestra investigación consideramos que es un proceso que exige al receptor

tantas actividades para ser entendida el sentido real de la información que se recibe, el proceso de comprensión oral consiste en percibir, identificar, clasificar, organizar y relacionar de forma coherente los datos orales que recibimos externamente con los datos que disponemos por experiencia; y como resultado se obtiene un nuevo conocimiento.

La comprensión oral es un acto en donde la persona recibe un mensaje oral a través del oído, el cual en seguida lleva ese mensaje a un proceso de creación mental; de los datos reportados por el emisor el oyente crea una imagen abstracta del mensaje recibido en la mente, y les da un concepto o significado a los datos. Estos datos pueden ser de cualquier tipo, y deben ser utilizados para llegar a comprender la información respectiva.

La comprensión oral es una de las destrezas lingüísticas que está considerada como una de las competencias a desarrollar en el área de inglés de acuerdo al DCN del Ministerio de Educación; esta destreza lingüística se refiere a la interpretación del texto oral. Para el eficaz desarrollo de esta capacidad oral, hay muchos factores que intervienen además del componente estrictamente lingüístico; también participan factores cognitivos, perceptivos, de actitud y sociológicos. Comprender oralmente un mensaje requiere de una habilidad para interpretar el discurso; además, esta actividad comprende la codificación lingüística de la cadena fónica hasta llegar a la interpretación, y ello exige al oyente una participación activa en la comunicación.

Según Rummelhart (1980, como se citó en Garrido, 2006, p. 35), una de las áreas que se consideran importantes cuando se enseña una lengua extranjera es la comprensión auditiva, que nos permite necesariamente la pronunciación. De acuerdo con el dominio de las habilidades de comprensión auditiva se pone énfasis

en la enseñanza del ritmo, la entonación y la pronunciación, ya que la práctica de la comunicación oral permite el dominio de la pronunciación.

En esta investigación hablamos de la etapa escolar y en un aula de clases la actividad de comprensión es muy frecuente. Esta habilidad de comprensión oral es practicada por los alumnos muy a menudo porque se considera muy importante para adquirir otros conocimientos. Pero cuando el texto oral que se escucha es en el idioma inglés, la actividad de comprender es aún más compleja ciertamente por el poco dominio de este idioma; a esta destreza de saber escuchar en la escuela tradicional no se le ha dedicado una didáctica específica.

Actualmente, los enfoques educativos dan una importancia significativa a las estrategias específicas de comprensión oral. Estos ejercicios deben ser interesantes, pues el alumno va a necesitar mucha práctica para potenciar la capacidad de escuchar, y estos ejercicios normalmente se practican en un acto de conversación combinando a la misma vez con ejercicios de expresión oral.

La humanidad por su naturalidad pertenece a una convivencia comunicativa, por lo que pasa su vida social realizando la actividad de comunicación. Señala Cassany (1994, como se citó en Robalino, 2013, p. 30) en un artículo acerca de la comprensión oral que más del 45% del tiempo se da para escuchar a otros, en un 30% se realiza el habla, un 16% se dedica a leer y un 9% a escribir. Estos porcentajes demuestran que las habilidades orales son las que mayormente se practican.

La comprensión oral está correlacionada con la comprensión lectora por tratarse de dos destrezas que requieren de recibir e interpretar textos; sin embargo, son tan distintas como distintas son la lengua oral y la lengua escrita.

Según Amaguaña (2012, p. 52), la comprensión oral es la habilidad receptiva, para lo cual son necesarios el silencio y la atención del oyente de acuerdo a sus fines. Este principio resulta muy importante para poder instruirle adecuadamente. El alumno necesita una razón para estar atento y el profesor debe motivar y hacer que el estudiante sienta la necesidad de entender el texto oral a procesarse.

Para poder desarrollar de manera significativa la comprensión oral en nuestros estudiantes, debemos motivar a ser frecuentemente partícipes en situaciones reales de comunicación, como conversaciones, debates, audiciones diversas; para ello deben ser

motivados previamente y así, con actitudes positivas, puedan poner atención y entender el mensaje, respetando las ideas de nuestro interlocutor y, de esta manera, ayudar a crear un mundo que aspira a la convivencia pacífica y armoniosa, desarrollando la capacidad de escucha.

- **Expresión oral**

Según el Minedu (2009), en el DCN la expresión oral consiste en la capacidad que desarrolla el saber expresar oralmente las propias ideas, emociones y sentimientos ante diferentes tipos de interlocutores en diversos contextos de comunicación, con fluidez y claridad utilizando pertinentemente los recursos verbales y no verbales del idioma (p. 359).

La expresión oral es la capacidad de manifestarse por medio de la palabra hablada.

Los pensamientos y emociones se expresan con claridad, fluidez y coherencia, empleando de forma pertinente el idioma inglés con sus recursos verbales y no verbales.

Para León (2014, p. 48) la expresión oral es una habilidad practicada por la humanidad para emitir conceptos, ideas y términos con significados específicos. Esta capacidad se desarrolla durante la interacción social, a través de la emisión oral de un mensaje, con la finalidad de comunicar significativamente.

La expresión oral es la destreza comunicativa que permite producir un mensaje oral; es una capacidad lingüística que abarca no solo el desarrollo de la pronunciación, el léxico y la gramática del idioma inglés, sino también asumir una actitud en los contextos socioculturales y pragmáticos. Para un adecuado desarrollo de esta capacidad debemos tener en cuenta también pequeñas destrezas, tales como saber producir información, aportar los puntos de vista, expresar opiniones, brindar datos conversacionales o saber en qué circunstancias es oportuno hablar y en cuáles no.

Díaz y Ruiz (2008, como se citó en León, 2014, p. 30) explican que la expresión oral es llevar a cabo la comunicación y esta se desarrolla durante la interacción social, con el propósito de exteriorizar nuestras ideas, y donde se adquiere una propia caracterización y significado de acuerdo con los saberes previos del oyente.

Por lo tanto, la expresión oral es la capacidad de manifestarse oralmente por medio de las palabras en un acto de conversación o una ejecución del discurso; la persona que desarrolla esta capacidad suele ser el que transmite la información a través de mensajes orales. El arte de expresarse, por su naturaleza, tiene una relación directa con la comprensión oral, porque el discurso oral requiere ser recibido y comprendido por el oyente.

Señala González (2009, p. 23) que la expresión oral es parte de las cuatro capacidades lingüísticas para el aprendizaje de un idioma. Para una óptima

ejecución de la competencia comunicativa, la expresión oral es generalmente considerada como una de las habilidades más complejas, debido a que el emisor en un corto espacio de tiempo, debe pensar y preparar la respuesta para poder llegar adecuadamente a su interlocutor.

En el ámbito de la lingüística, la expresión oral es comunicarse oralmente con efectividad, expresando sin barreras lo que uno piensa. También es el desarrollo de una de las habilidades en proceso de aprendizaje de un idioma, tanto de la primera lengua de manera inconsciente, como de una lengua foránea deliberadamente.

Hoy en día, la educación de nuestro país exige que los estudiantes sean capaces de expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que usen el idioma inglés con naturalidad en el transcurso de la vida, por lo que consideramos sumamente importante la enseñanza de la comunicación oral del mencionado idioma para utilizarlo en situaciones formales e informales.

Entonces, es una necesidad primordial desarrollar la capacidad y ser parte de una comunicación oral. La constante práctica de estos eventos facilitará a los estudiantes interactuar con los demás en diferentes campos o contextos como los estudios superiores, el trabajo o la vida cotidiana. Actualmente, vemos que la superación social o personal depende mucho de la capacidad comunicativa; por ello, es indispensable practicar la expresión oral y la comprensión oral del idioma inglés.

Amaguaña (2012) precisa que “hablar es una actividad productiva que se utiliza para transmitir información, su característica principal es de utilizar un sistema de sonidos con significado” (p. 52).

Para un eficaz aprendizaje de la lengua americana o inglesa, se requiere de estudiantes capaces de identificar sonidos, interpretar el mensaje, hablar y escribir

con la adecuada gramática, que pronuncien con fluidez las palabras o frases, que usen los patrones adecuados de ritmo, acento y entonación de acuerdo al contexto, y escriban pertinentemente con las reglas o normas gramaticales en concordancia a una determinada situación. Por ello, las habilidades o destrezas lingüísticas de comprensión y expresión oral son fundamentales en el aprendizaje, tanto de la lengua materna como en una lengua extranjera.

El desarrollo de la expresión oral, cuando una persona desea aprender idiomas, juega un rol primordial, porque se trata de aprender a hablar para poder comunicarse, que consiste en emitir y recibir mensajes de forma efectiva con personas de otros contextos internacionales.

Según Bygate (1987, como se citó en González, 2010, p. 60), la expresión oral es una capacidad de la comunicación que se refiere a emitir mensajes orales. Se consideran cuatro criterios muy importantes en la oralidad: pronunciación, corrección gramatical, vocabulario y fluidez.

- **Fluidez**

La fluidez, según el Diccionario Oxford (como se citó en González, 2010, p. 60), “es la habilidad de hablar un idioma bien y fácilmente”. Cuando hablamos de la fluidez nos referimos a la habilidad de hablar con facilidad, espontaneidad y coherencia usando una velocidad adecuada a la longitud de las oraciones.

La fluidez es la capacidad o habilidad del emisor para expresarse y hacerse comprender de manera razonable, porque aquí lo más importante es el contenido del mensaje, quitando del primer plano la importancia al uso correcto de la gramática.

La fluidez se hace propia de la persona siempre y cuando se tenga la facilidad de explorar sus ideas para emitir mensajes en un determinado idioma; esto permite

lograr una expresión con calidad y efectividad en su comunicación ante su interlocutor o receptor.

- **Pronunciación**

La pronunciación de la expresión oral consiste en la habilidad del estudiante para emitir enunciados que sean comprensibles y de fácil recepción por el oyente, los cuales están basados en la producción individual de sonidos, la adecuada conexión de palabras, la acentuación y la entonación para transmitir el significado esperado.

Según Fernández et al. (1995, como se citó en González, 2010, p. 60), en el aprendizaje del inglés, pronunciar bien quiere decir dar el justo valor fonético a cada palabra, lo que efectúa la calidad de la comunicación; equivocarse en la pronunciación cambiaría el sentido del mensaje dando lugar a confusiones. El perfeccionamiento de la pronunciación debe ser un objetivo principal para aprender una lengua extranjera.

- **Corrección gramatical**

El Diccionario Oxford (2000, como se citó en González, 2010, p. 60) define la corrección gramatical como el conjunto de reglas del uso correcto de las palabras para formar oraciones y mensajes.

Cuando hablamos de corrección gramatical se hace referencia al correcto uso de las estructuras gramaticales de las palabras y oraciones que forman un mensaje. Cada idioma tiene sus propias reglas que dan función, valor y significado a los códigos lingüísticos.

Según Amaguaña (2012, p. 53), la lengua funciona a través del correcto uso gramatical y antiguamente se priorizaban las reglas, normas o formas gramaticales,

en cambio hoy en día se enfatiza en el uso del lenguaje que tenga significado y función.

- **Vocabulario**

El Diccionario Oxford (2000, como se citó en González 2010, p. 60) explica que el vocabulario consiste en poseer como conocimiento un conjunto de palabras con sus respectivas funciones semántica y sintáctica, es decir, saber qué significan y cómo usarlas. El vocabulario son las palabras de un determinado idioma que maneja la persona, es decir, que conoce su significado y función que cumplen, de tal manera que le sirven para establecer un acto comunicativo. El conocimiento de una amplia lista de palabras puede ser gratificante, ya que ayudará al individuo a desenvolverse mejor en un acto conversacional; tanto como emisor que produce textos de acuerdo al conocimiento de las palabras, y como oyente que interpreta un mensaje de acuerdo a lo que conoce de las palabras,

El vocabulario es uno de los elementos indispensables para que se produzca la expresión oral, es por ello que es muy conveniente instruir a los estudiantes a dar solución a sus problemas de vocabulario, de forma que construya sus saberes activos para beneficiar su aprendizaje.

El vocabulario es un conjunto de palabras de un determinado idioma, un grupo de términos que son conocidos y empleados por una persona; este conocimiento del conjunto de palabras permite al individuo desempeñarse exitosamente en un acto de comunicación.

### **2.3. Definición de términos básicos**

- **Juego**

Los juegos difieren de los trabajos por el objeto de su realización. Por otro lado, el juego también es usado como herramienta educativa, ya que en la mayoría

de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas, psicológicas y pedagógicas (Fernández et al.,2012).

- **Estrategias de Aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales para procesar información y aprenderla significativamente. Los procedimientos usados en una estrategia de aprendizaje se denominan técnicas de aprendizaje.

Es importante que los docentes promuevan en los estudiantes el uso de estrategias de aprendizaje, apoyado esto a su vez con la enseñanza directa y el modelado. De igual manera, promover el empleo de estrategias de aprendizaje en los alumnos favorece en ellos la autorregulación, la metacognición, la autoevaluación, la autonomía y la reflexión continua.

Las estrategias de aprendizaje son deliberadas y planificadas por el propio estudiante, además:

- Son acciones que parten del sujeto que aprende.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.

- **La expresión oral:**

Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa. En determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significado final, tales como los gestos faciales.

Entre las características que se observan, están los siguientes:

**Voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.

**Dicción:** El hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje.

**Estructura del mensaje:** Es habitual planear con anterioridad lo que se va a decir y comprender el tema ya que un buen orador no suele improvisar.

**Fluidez:** Utilizar las palabras en forma continua.

**Volumen:** Intensidad de voz.

**Ritmo:** Armonía y acentuación.

**Claridad:** Expresarse en forma precisa y certera.

**Coherencia:** Expresarse de manera lógica.

**Emotividad:** Proyectar sentimientos acordes al tema.

- **Idioma inglés:**

El inglés es un idioma que apareció en el reino anglosajón y se originó en la familia de lenguas germánicas occidentales. Se considera que es uno de los idiomas más influyentes del mundo en la actualidad y se usa para dar discursos, reuniendo a personas de diferentes países lingüísticos, es decir, es una lingua franca porque tiene una gran cantidad de hablantes (alrededor de 508 millones).

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Existe relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés, en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

#### **2.4.2. Hipótesis específica**

##### **Hipótesis específica 1)**

Existe relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

##### **Hipótesis específica 2)**

Existe la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

#### **2.5. Identificación de variables**

##### **2.5.1. Variable independiente.**

X: El juego como estrategia de aprendizaje

##### **2.5.2. Variable dependiente.**

Y: Competencia oral en inglés.

##### **2.5.3. Variable interviniente.**

- Género (masculino – femenino)
- Edad (16 a 17 años)
- Procedencia (rural, urbano y urbano marginal)
- Estatus socioeconómico (bajo – media)
- Actitud por el cambio (buena – muy buena)

## 2.6. Definición operacional de variables e indicadores

**Tabla 1** Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
El juego como estrategia de aprendizaje	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 game	1-2
			Charades	3
			Domino	4
		Juegos con Palabra	Crosswords	5
			Unscrambre Words	6
			Tongue Twinster	7-8
Word Soup	9-10			
	Según el Minedu (2009), se denomina competencia de expresión y comprensión oral a la competencia que desarrolla las capacidades interactivas de		Logra comprender la información específica	1, 2

<p>La competencia Oral en inglés</p>	<p>comprensión y expresión oral; proceso que se lleva a cabo en diversas situaciones de comunicación con objetivos que se relacionan con la vida diaria del entorno familiar y social del educando (p. 359).</p>	Comprensión oral	Logra comprender la información general.	3,4
		Expresión oral	Demuestra fluidez.	5, 6
			Demuestra la corrección gramatical	7,8
			Logra buena pronunciación.	9,10
			Logra utilizar el vocabulario.	11,12

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La investigación aplicará un tipo de investigación básica, porque se desarrollará mediante definiciones y teorías científicas, se aplicará un cuestionario, pero no se alterará las variables, se limitará a describir los componentes y determinar la entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.

Al respecto Hernández et al. (2017), menciona que “la investigación básica se aplica para buscar constructos, diagnosticar alguna realidad, generar nuevas formas de entender fenómenos, permite construir o adaptar instrumentos de medición, es decir se centra en generar conocimientos sin resolver problemas” (p. 202).

#### **3.2. Nivel de la investigación**

La presente investigación se inscribe en el nivel descriptivo – correlacional; según Tamayo y Tamayo (2006), el tipo de investigación descriptiva, comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición

o procesos de los fenómenos; el enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo, cosa funciona en el presente; la investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, caracterizándose fundamentalmente por presentarnos una interpretación correcta.

### **3.3. Métodos de investigación**

El presente estudio corresponde a una investigación de tipo descriptivo que pertenece a un nivel básico, por la manera que está planteada a estudiar la realidad tal y como se presenta en un espacio y tiempo dados; quiere decir que mediante este trabajo se obtiene información de una situación determinada para luego poder describirlo sin alterar ni experimentar sus características.

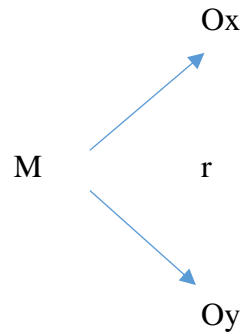
Al respecto Hernández et al. (2017) menciona que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades características y los perfiles de personas grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p. 206).

### **3.4. Diseño de investigación**

Para el estudio se utilizará el diseño no experimental de corte transversal, porque se describirá definiciones sobre las variables. El estudio se lleva a cabo en un tiempo único con el objetivo de describir variables y analizar sus dimensiones. Al respecto Hernández et al. (2017) “establece que el diseño no experimental es la que se realiza sin manipular deliberadamente variables, es transversal porque se aplica instrumentos para obtener datos en un solo tiempo” (p. 208).

Las investigaciones correlacionales al evaluar el grado de relación entre sus variables (posiblemente relacionadas) las cuales luego se cuantifican para posterior analizar su vinculación. Por lo mencionado se propone una investigación transeccional correlacional porque relacionaremos las variables juegos didácticos y el desarrollo de la competencia oral en inglés.

Representado por el siguiente diagrama:



Donde:

M: muestra de la investigación

Ox: El juego como estrategia de aprendizaje

Oy: La competencia oral en inglés

r: Relación

### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

Según Hernández et al. (2017), “la población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, documentos, data, eventos, empresas, situaciones, etc.) a investigar. En una investigación se puede tener más de una población, todo depende de la complejidad y variedad de tus objetivos” (p. 221).

Para la investigación se tomará como población a las secciones del quinto grado la institución educativa emblemática “Daniel Alcides Carrión” del distrito de Chaupimarca, Provincia de Pasco.

En total representan 3 secciones.

**Tabla 2** Distribución de la población estudiantil del quinto grado de secundaria de la IEE Daniel Alcides Carrión.

Sección	Varones	Mujeres	TOTAL
“G”	20		20
“H”	18		18
“I”	19		19
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	-	<b>57</b>

*Nota:* Nómina de estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión”.

### 3.5.2. Muestra

La muestra de estudio es no probabilística intencionado, ya que se buscó conocer la relación existente entre las variables de estudios, para ello se eligió realizar la investigación con los estudiantes del 5to grado “G”, “H” e “I”, ya que los grupos posee similitud en el proceso educativo, tal como se detalla en la tabla:

**Tabla 3** Muestra de estudio.

Ciclo	Grado	Sección	N	Grupo
VI	5to	G	20	GI
		H	18	
		I	19	
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>57</b>	

*Nota:* Nomina de estudiante I.EE. DAC 2021.

De acuerdo a lo mencionado la muestra estará conformada por 57 estudiantes, seleccionados utilizando el muestreo no probabilístico: intencional.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se utilizaron las técnicas e instrumentos siguientes:

#### 3.6.1. Técnicas:

- Observación
- Tets

### 3.6.2. Instrumentos:

- Cuestionario – Juego como estrategia de aprendizaje
- Cuestionario – Competencia oral en inglés

## 3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de Investigación.

### 3.7.1. Selección de instrumentos.

Los instrumentos utilizados para la investigación fueron:

**Cuestionario – juegos como estrategia de aprendizaje:** este fue elaborado con la finalidad de obtener información de los estudiantes en relación a la observación del empleo del juego como estrategia de aprendizaje, dicho instrumento consta de 10 ítems con medición de escala de Likert compuesto por dos dimensiones: juegos de observación y memoria y juego de palabras (anexo A).

**Cuestionario – Competencia oral en inglés:** este fue elaborado con la finalidad de obtener información de los estudiantes sobre el nivel de desarrollo de la competencia oral en inglés, dicho instrumento consta de 12 ítems con medición de escala de Likert compuesto por dos dimensiones: comprensión oral y expresión oral. (ver anexo B).

### 3.7.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Nivel de Confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Cuestionario - juegos como estrategia de aprendizaje: la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permite observar la consistencia interna, es decir el grado de interrelación y de equivalencia entre sus ítems. Para tal propósito se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:  $\alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$

**Tabla 4** Validación de cuestionario – juegos como estrategia de aprendizaje

	Escala Total
Nº de ítems	10
Coefficiente de Alfa de Cronbach	0,871

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es alto, lo que nos permite afirmar que el instrumento que consta de 10 ítems es confiable.

Cuestionario – Competencia oral en inglés: la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permitió conocer el nivel de desarrollo de la competencia oral en inglés, es decir el grado de interrelación y de equivalencia entre sus ítems. Para tal propósito se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach.

$$\text{la fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach: } \alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

**Tabla 5** Validación del cuestionario – Competencia oral en inglés.

Consistencia interna	
	Escala Total
Nº de ítems	10
Coefficiente de Alfa de Cronbach	0,858

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es alto, lo cual permite afirmar que el instrumento que consta de 10 ítems es confiable.

### 3.7.3. Validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.

Según, Muñiz (2003, p. 151) manifiesta que, “para la validez de instrumentos de investigación se han ido siguiendo en el proceso de validación de los test, y que suelen agruparse dentro de tres grandes bloques: validez de contenido, validez predictiva y validez de constructo”.

De acuerdo al procedimiento de validación descrita, el juicio de expertos consideró la existencia de una estrecha relación entre los criterios, objetivos de la investigación y los reactivos del instrumento de obtención de datos. Siendo los resultados:

**Tabla 6** Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.

<b>Expertos</b>	<b>juegos como estrategia de aprendizaje (%)</b>	<b>Competencia oral en ingles (%)</b>	<b>Aplicabilidad del instrumento</b>
Dr. Werner Surichaqui Hidalgo	90	90,0	Aplicable
Dr. Oscar E. Pujay Cristobal	90	91,0	Aplicable
Dr. Oscar Sudario Remigio	89	89,0	Aplicable
<b>Promedio de valoración</b>	<b>89,7</b>	<b>90,0</b>	

Los valores obtenidos, después de procesar los resultados obtenidos por los expertos, con respecto a las variables, dimensiones e indicadores de investigación se analizó el nivel de validez obtenido en la siguiente tabla:

**Tabla 7** Valores de los niveles de validez.

Valores	Niveles de validez
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy Bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

*Nota:* Cabanillas (2004, p. 76).

Dada los resultados obtenidos de la validez de los instrumentos por juicio de expertos, en la cual los cuestionarios se encuentran entre los puntajes de 89,7% y 90,0%, respectivamente, finalmente podemos afirmar que tienen un nivel de validez muy bueno por encontrarse dentro del rango del 81 – 90 puntos.

### **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.**

El procesamiento y análisis de datos recopilados se realizó a través de la aplicación de estadísticos como:

- Distribución de frecuencias
- Medidas de tendencia central, Medidas de variabilidad
- Correlación de Spearman.

La contrastación de las hipótesis se realizó con la ayuda del paquete estadístico SPSS V.25. Asimismo, la discusión de resultados se realizó mediante la confrontación y/o comparación de los mismos con las conclusiones de los trabajos de investigación citadas.

### **3.9. Tratamiento estadístico**

Los resultados se presentan en tablas y figuras estadísticas para mejor comprensión, se procesaron y analizaron los resultados a través de la estadística descriptiva e inferencial con la ayuda del paquete estadístico SPSS V.25, la misma que permitió obtener y contrastar los objetivos de la investigación.

Para establecer la validez y la confiabilidad de los instrumentos de investigación se realizó a través del juicio de expertos y el estadístico Alfa de Cronbach respectivamente con ayuda del paquete estadístico SPSS V.25.

Para establecer las inferencias estadísticas se utilizó un nivel de significación de 5,0% ( $\alpha = 0,05$  dos colas) por tratarse de una investigación educativa. Se aplicó la prueba correlación de Spearman para comprobar las hipótesis, la misma se logró demostrar los objetivos de la investigación.

### **3.10. Orientación ética, filosófica y epistemica**

La investigación se ejecutó teniendo en consideración los procedimientos metodológicos propuestos por la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Precisadas en el reglamento de grados y títulos de la UNDAC, expreso que el informe final de tesis es auténtico y original, es decir, no ha sido ni plagiado ni replicado, por lo que hago constar que dentro de la investigación las citas que se presenta han sido referenciadas todos sus autores, salvo error u omisión involuntaria, por el cual asumo con dar cuenta de mis responsabilidades, cuando sean necesarios.

De otra parte, se hace mención que los datos fueron recogidos de la muestra de estudio determinado para esta investigación y con el consentimiento de los actores (estudiantes del VI ciclo de EBR)

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Durante la investigación se cumplieron los sgtes procedimientos:

- Se presentó la solicitud de autorización al director I.E.E. Daniel Alcides Carrión
- Lo mismo fue presentado a la oficina de grados y títulos de la Facultad para su designación de asesor revisión y aprobación correspondiente.
- Se procedió a establecer el criterio de validez y confiabilidad de los instrumentos a través de juicio de expertos y el coeficiente Alfa de cronbach (cuestionarios).
- Se aplicaron los instrumentos de investigación a los integrantes del grupo de investigación seleccionadas como muestra de estudio, con el fin de obtener datos para su análisis y procesamiento correspondiente.
- Se procedió a procesar los datos obtenidos, los resultados se presentaron utilizando la estadística descriptiva e inferencial con ayuda del paquete estadístico SPSS V.25, terminando con la redacción de la discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

- Finalmente se procedió a redactar el informe final de tesis con la orientación del asesor para su presentación y designación de los jurados y luego proceder a la sustentación y defensa respectiva en acto público.

#### 4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Los resultados obtenidos se presentan en tablas y figuras respectivamente de la investigación denominada: el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021

##### 4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación.

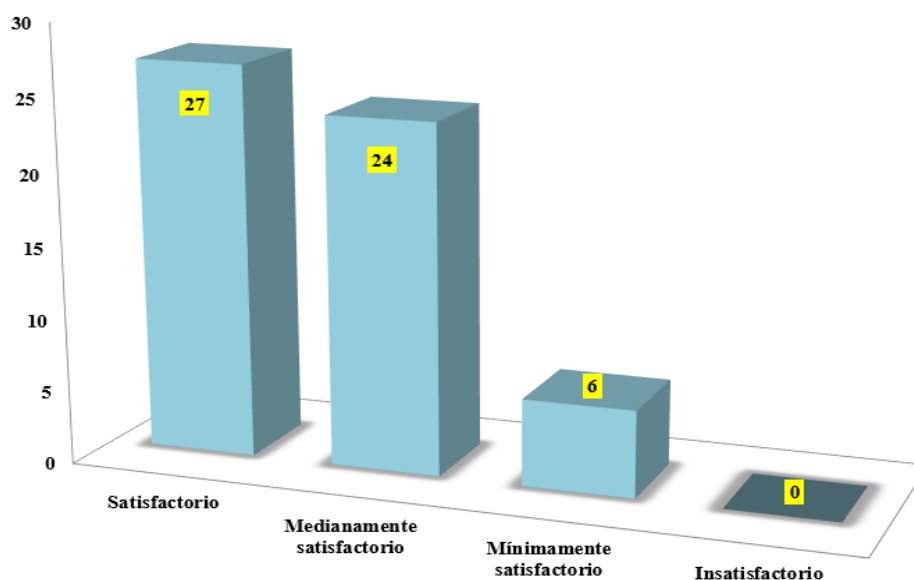
###### **X: los juegos como estrategia de aprendizaje.**

**Tabla 8** Nivel de satisfacción – Implementación de los juegos como estrategia de aprendizaje.

<b>Puntuación</b>	<b>Escala</b>	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
31 - 40	Satisfactorio	27	47,4
21 – 30	Medianamente satisfactorio	24	42,1
11 – 20	Mínimamente satisfactorio	6	10,5
00 – 10	insatisfactorio	0	0,0
<b>Total</b>		<b>57</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* resultados del cuestionario.

**Gráfico 1** Resultados del cuestionario.



**Interpretación:** del cuadro anterior afirmamos; que la mayoría de encuestados 51 estudiantes que representan al 89,5% se encuentran en un nivel de satisfactorio y medianamente satisfactorio y solo 6 estudiantes que representa al 10,5% se encuentran en el nivel de mínimamente satisfactorio con los juegos como estrategia de aprendizaje, lo que nos muestran que debe seguir trabajándose para mejorar dicha estrategia de aprendizaje.

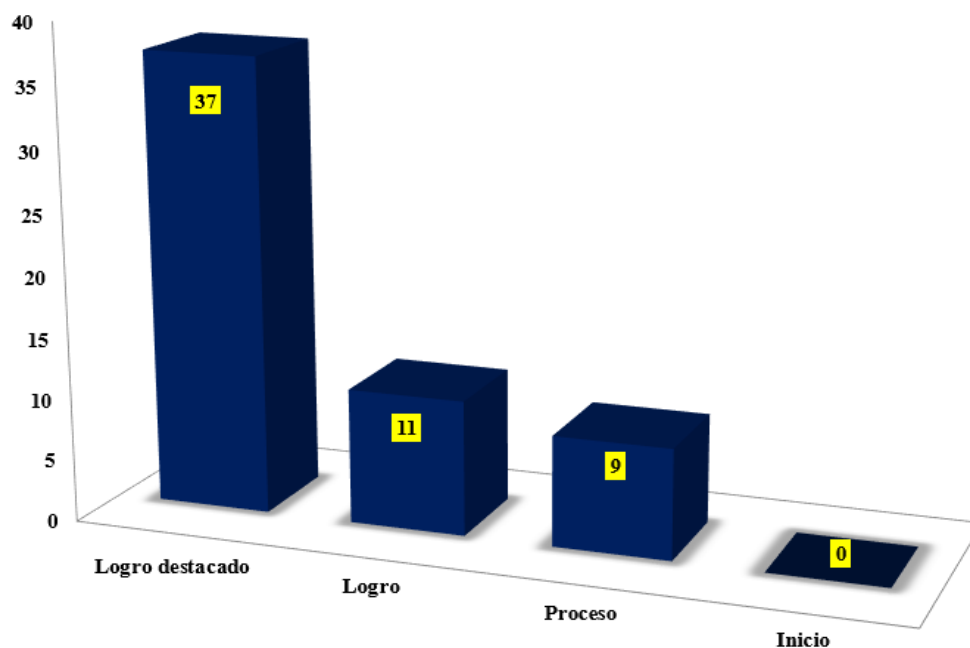
**Y: Competencia oral en inglés.**

*Tabla 9 Nivel de desarrollo – Competencia oral en inglés.*

<b>Puntuación</b>	<b>Escala</b>	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
37 - 48	Logro destacado	37	64,9
25 - 36	Logro	11	19,3
13 - 24	Proceso	9	15,8
00 - 12	Inicio	0	0,0
<b>Total</b>		<b>57</b>	<b>100,0</b>

**Nota:** resultados del cuestionario.

*Gráfico 2 Resultados del cuestionario.*



**Interpretación:** del cuadro anterior afirmamos; que la mayoría de encuestados 48 estudiantes que representan al 84,2% se encuentran en un nivel de logro destacado y logro y solo 9 estudiantes que representa al 15,8% se encuentran en el nivel de proceso de desarrollo de la competencia oral en inglés, lo que nos muestra que debe seguir mejorando el desarrollo de dicha competencia.

#### **4.3. Prueba de Hipótesis**

##### **4.3.1. Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov**

Para establecer la prueba de normalidad se ha considerado el nivel de confianza del 95%, si es que el nivel de significancia resulta menor que 0,05 entonces se rechaza la  $H_0$  (Hipótesis nula), para ello se planteó las siguientes hipótesis:

$H_0$ : El conjunto de datos obtenidos tiene una distribución normal.

$H_1$ : El conjunto de datos obtenidos no tiene una distribución normal.

Consideramos la regla de decisión:

$p < 0.05$ , se rechaza la  $H_0$ .

$p > 0.05$ , se conserva la  $H_0$ .

Utilizando el SPSS V25, tenemos el resultado de normalidad.

**Tabla 10 Pruebas de normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Los juegos como estrategia de aprendizaje	,155	57	,002	,944	57	<b>,011</b>
Competencia oral en inglés	,247	57	,000	,878	57	<b>,000</b>

a. Corrección de la significación de Lilliefors

De la tabla anterior, Analizando los resultados de la prueba de la normalidad de *Shapiro-Wilk*, el estadístico obtenido es de 0,944 y 0,878 de las variables de estudio, el nivel de significancia de ambas variables es menor que el nivel de significación ( $p < 0,05$ ), por lo tanto, se rechaza la  $H_0$ , es decir que, el conjunto de datos obtenidos no tiene una distribución normal, eso prevé que la prueba de hipótesis se debe realizar con la prueba no paramétrica, siendo el estadístico ideal el Rho de Spearman.

#### **4.3.2. Evaluación de la hipótesis de investigación**

Para probar la hipótesis planteado en la investigación se determinó con la aplicación de la prueba de Rho de Spearman a través de p-valor calculado con el nivel de significación de 0,05 ó 95% de confiabilidad por tratarse de una investigación de carácter educativo.

### **4.3.3. Hipótesis general:**

El juego como estrategia de aprendizaje se relaciona significativamente con la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.

#### **a) Hipótesis estadísticas**

$H_0$ : No existe relación significativamente entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.

$H_1$ : Existe relación significativamente entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.

#### **Nivel de significación:**

Para esta investigación se ha considerado el  $\alpha = 0,05$ ; por tratarse de una investigación de carácter educativo. Pagano (2009; 293). Para la interpretación del resultado de la prueba de hipótesis se analizará con el p-valor. Si  $p \leq \alpha$  se rechazará la hipótesis nula ( $H_0$ ), caso contrario se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

#### **b) Estadístico de prueba:**

Coeficiente de correlación de Rho Spearman

**Tabla 11 Prueba de Rho Spearman – juegos como estrategia de aprendizaje y competencia oral en inglés.**

		Juegos como estrategia de aprendizaje	Competencia oral en inglés
Rho de Spearman	Juegos como estrategia de aprendizaje	Coefficiente de correlación	<b>,820**</b>
		Sig. (bilateral)	<b>,000</b>
		N	57
	Competencia oral en inglés	Coefficiente de correlación	<b>,820**</b>
		Sig. (bilateral)	<b>,000</b>
		N	57

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**c) Toma de decisión.**

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ ; es decir, existe relación significativamente entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.

**d) Interpretación.**

De los resultados, afirmamos que existe una correlación significativa positiva alta que alcanza un valor de 0,820 entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.

**4.4. Discusión de resultados.**

A partir de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de investigación, se pudo contrastar los hallazgos del presente estudio con los de otras

investigaciones previas, con el propósito de corroborar y validar los resultados alcanzados.

En relación con la variable “Juego como estrategia de aprendizaje”, se evidenció que el 89,5% de los estudiantes se encuentra en los niveles **satisfactorio y medianamente satisfactorio**, lo que refleja un adecuado nivel de aplicación de la estrategia lúdica, aunque se advierte la necesidad de seguir fortaleciendo su implementación para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, la variable “Competencia oral en inglés” alcanzó un 84,2% de estudiantes ubicados en los niveles de **logro destacado y logro esperado**, lo cual indica que la estrategia aplicada responde de manera pertinente a las características, intereses y necesidades de los estudiantes del grupo investigado.

Por otro lado, respecto a los resultados del análisis de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk, los estadísticos obtenidos fueron de 0,944 y 0,878 para las variables de estudio, con niveles de significancia menores a 0,05 ( $p < 0,05$ ). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), determinándose que los datos no provienen de una distribución normal.

Finalmente, los resultados permiten concluir que existe una relación significativa entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco, 2021, cumpliéndose así el objetivo general planteado en la investigación.

## CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo general, se concluye que el juego como estrategia de aprendizaje se relaciona significativamente con la competencia oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco, durante el año 2021. El análisis estadístico, mediante la prueba de Rho de Spearman, arrojó un coeficiente de correlación de 0,820 con un nivel de significancia de  $p < 0,05$ , lo que evidencia una relación positiva y fuerte entre ambas variables. Estos resultados confirman que la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés favorece el desarrollo integral de las habilidades comunicativas de los estudiantes, contribuyendo a una participación activa, motivadora y significativa dentro del aula.
2. Respecto al primer objetivo específico, se determinó que existe una relación significativa entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria. Los resultados muestran que los juegos didácticos fomentan la atención auditiva, la discriminación de sonidos y la comprensión de mensajes en contextos comunicativos reales, permitiendo a los estudiantes captar el sentido global y específico de los enunciados en inglés. En consecuencia, se demuestra que la implementación de actividades lúdicas incide positivamente en el fortalecimiento de la comprensión oral, al promover un aprendizaje contextualizado y dinámico que facilita la asimilación del idioma.
3. Respecto al segundo objetivo específico, se comprobó que existe una relación significativa entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria. El uso de juegos comunicativos, dinámicas grupales y actividades interactivas contribuyó al incremento de la confianza, la fluidez y la precisión en la producción oral del idioma. Los resultados obtenidos

evidencian que el entorno lúdico promueve la espontaneidad, la participación activa y el uso funcional del inglés en situaciones reales de comunicación, lo que valida la eficacia del juego como un recurso pedagógico que potencia las habilidades expresivas y comunicativas en el aprendizaje del idioma extranjero.

## **RECOMENDACIONES**

### **1. Al Ministerio de Educación y a los directivos de la Unidad de Gestión Educativa Local**

#### **Pasco:**

Se recomienda diseñar y ejecutar programas de formación continua, cursos de especialización y diplomados dirigidos a los docentes de educación secundaria, orientados al fortalecimiento de sus competencias pedagógicas y didácticas. Estos programas deben centrarse en la aplicación de estrategias activas e innovadoras de aprendizaje, con énfasis en el uso del juego como recurso pedagógico para el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés. La implementación de estas capacitaciones permitirá mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, consolidando las capacidades docentes y contribuyendo directamente al logro de mejores resultados académicos en los estudiantes.

### **2. A los directivos de la institución educativa:**

Se sugiere promover en el personal docente una cultura de actualización permanente mediante la participación en talleres, seminarios y jornadas pedagógicas sobre nuevas estrategias, métodos y técnicas de enseñanza del inglés como lengua extranjera. Esta iniciativa favorecerá el fortalecimiento de los niveles de conocimiento profesional y pedagógico del profesorado, impactando positivamente en el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y actitudinales en los estudiantes. Asimismo, se recomienda fomentar el intercambio de experiencias exitosas entre docentes a fin de consolidar comunidades de aprendizaje colaborativo.

### **3. A los docentes del área de inglés:**

Se recomienda implementar, evaluar y sistematizar la aplicación de estrategias lúdicas, técnicas participativas y modelos pedagógicos activos que incentiven la motivación, el interés y la autonomía de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma. Estas acciones deben orientarse a mejorar la competencia oral del inglés mediante el uso de

dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones y actividades comunicativas significativas que promuevan la participación activa y el aprendizaje contextualizado. Su ejecución contribuirá al desarrollo integral del estudiante y al fortalecimiento de las competencias lingüísticas establecidas en el currículo nacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaguaña. (2012). *Competencias comunicativas para el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Benavides, Y. (2013). *La destreza auditiva en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en los estudiantes de los novenos años de educación general básica del colegio consejo Provincial de Pichincha año lectivo 2012-2013* [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador] Repositorio Institucional <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3570/1/T-UCE-0010-475.pdf>
- Bernal, C. (2003). *Metodología de la investigación para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (2da ed.). México: Pearson.
- Brenes. (2011). *El desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva como parte de las competencias comunicativas*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Costa Rica] Repositorio Institucional. [https://aleph23.uned.ac.cr/media\\_aleph21/029484DOC1.pdf](https://aleph23.uned.ac.cr/media_aleph21/029484DOC1.pdf)
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Casado, P. (2013). *La competencia comunicativa en el aula de lengua: estrategias y propuestas didácticas*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Casado. (2013). *Desarrollo de estrategias de comunicación oral en el aula de inglés. España: Universidad de Valladolid*. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid] Repositorio Institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4030/1/TFG-G%20416.pdf>
- Cruz, R. (2013). *La evaluación del desempeño docente*. (2ª ed.). España: Narcea ediciones.
- Cubas, A. (2007). *Actitudes hacia la lectura y niveles de comprensión lectora en estudiantes de sexo grado de primaria*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional PUCP.

<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/00795e5a-c35b-47c5-8f5f-cd698270e03f/content>

- Dávila, J. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Fernández, A., García, M., & Rodríguez, P. (2012). *El juego como herramienta pedagógica en la educación infantil y primaria*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Arece.
- Félix H., Hinostroza J. (2011). El juego didáctico y aprendizaje de inglés en alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chaupiamarca, 2010. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
- Garrido. (2006). *Las habilidades básicas para el aprendizaje del idioma inglés*. México: Universidad Autónoma de México.
- González. (2009). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo oral*. Bogotá [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana] Repositorio Institucional <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/9a723053-c937-42ff-b4ed-94712e76390b/content>
- Groos, K. (1901). *The play of man* (E. L. Baldwin, Trans.). New York: D. Appleton and Company
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2017). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). México D.F.: McGraw-Hill Education
- Hernández, S.R., Fernández, C.C., Baptista, L.P. (2014) *Metodología de la Investigación*. 6ta ed. México: McGraw-Hill.
- León, G. (2014). *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés*. Trujillo [Tesis de pregrado, Universidad Antenor Orrego] Repositorio Institucional [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/736/1/LE%C3%93N\\_GLORIA\\_TECNICAS\\_MEJORAR\\_EXPRESI%C3%93N%20ORAL.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/736/1/LE%C3%93N_GLORIA_TECNICAS_MEJORAR_EXPRESI%C3%93N%20ORAL.pdf)

- Lombardi, V. (2003). *Ganar no es lo más important es lo único*. México: McGraw-Hill Interamericana. Primera edición.
- Lorente F.P. y C.M. Pizarro (2012), El Juego en la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, Nuevas Perspectivas, Revista de Estudios Filológicos, N° 23
- Mejía, E. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú:
- Mercado, H. (2014). *La red social Facebook como recurso complementario al aprendizaje de las habilidades orales del inglés*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica] Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/5783>
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria. Lima: MINEDU. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/colecciones/1927-programas-curriculares-de-educacion-basica>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: MINEDU. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/colecciones/1926-curriculo-nacional-de-la-educacion-basica>
- Muñiz, J. (2003). Teoría clásica de los tests. Madrid: Pirámide
- O'Malley, J. M., & Valdez Pierce, L. (1996). Authentic assessment for English language learners: Practical approaches for teachers. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company
- Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Paris: Presses Universitaires de France
- Piaget, J. (1956). El nacimiento de la inteligencia en el niño (2.<sup>a</sup> ed.). Buenos Aires: Editorial Guadalupe.

- Pujay O. & otros (2015) Estadística e Investigación con aplicaciones de SPSS, 2da edición, Edutorial San Marcos, Lima – Peru.
- Ramírez, E (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *Investigación bibliotecológica*, 23(47), 161-188. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-358X2009000100007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2009000100007&lng=es&tlng=es).
- Robalino. (2013). *Incidencias de los recursos audiovisuales para mejorar la expresión oral del inglés*. [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador] Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12112>
- Robbins, S. (2009) Comportamiento Organizacional. México. Ed Prentice Hall.
- Rodríguez, J, & Saavedra, D. (2025). Juegos didácticos y competencia comunicativa en el área de inglés en los estudiantes de secundaria en un colegio público de Matucana, Lima [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, Escuela Profesional de Lenguas Extranjeras.
- Rodríguez, L. (2015). El desarrollo de las competencias comunicativas en la educación básica. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rodríguez. (2010). Consideraciones teóricas sobre la expresión oral profesional pedagógica en inglés. Cuba: Ciencias Holguín
- Ruiz, M. (2022). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional. Mexico. <https://repositorio.upn.mx/>
- Sánchez, H., Reyes, C. (2002). *Metodología y diseños en la investigación científica*.
- Santiesteban, N. E. (2016). la teoría y su didáctica, teoría y práctica del texto del docente. las Tunas: Académica Universitaria (Edacun)

- Saraya Apaza, P. (2017). *Los hábitos de lectura y su relación con los niveles de comprensión lectora en estudiantes del IESTP Pedro P. Díaz, Arequipa 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3008>
- Severino, L., del Valle, J., & Morán, M. (2012). *Historia y evolución de la lengua inglesa*. Buenos Aires: Editorial Universitaria.
- Sierra Bravo, R. (1994) *Técnicas de la Investigación Social Teoría y Ejercicios*. (9na. ed). Madrid: Paraninfo S.A.
- UNE. (2014). *Manual de Estadística Aplicada a la Investigación Científica con SPSS*.
- Valderrama, M., V. (2015) *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. 4ta reimpr. Lima: San Marcos.
- Valian, V. (2009). *Why so slow? The advancement of women*. Cambridge, MA: MIT Press
- Vargas, C. (14 de septiembre 2015). El juego en el aprendizaje. Revista vinculada. [https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html?utm\\_source=chatgpt.com#vcite](https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html?utm_source=chatgpt.com#vcite)
- Zuleta, E. (1991). La lectura. *Sociología: Revista De La Facultad De Sociología De Unaula*, (14), 7–15. Recuperado a partir de <https://publicaciones.unaula.edu.co/index.php/sociologiaUNAULA/article/view/800>

## **ANEXOS**

**Anexo 1: Instrumento**  
**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**E.F.P. Educación Secundaria**

**Cuestionario – El juego como estrategia de aprendizaje**

**Objetivo:** conocer el nivel de satisfacción en el empleo de juegos como estrategia de aprendizaje.

**Instrucciones:** Marque con un aspa (X) según corresponda en cada ítem, no existen respuestas malas ni buenas, debe contestar todas las preguntas, según la escala:

Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

N°	Ítems	Valoración			
		1	2	3	4
<b>Dimensión: juegos de observación y memoria</b>					
01	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.				
02	¿Puedo adivinar o describir objetos y/o imágenes en inglés mediante pistas de palabras proporcionadas?				
03	Me es fácil recordar palabras a través de gestos y mímicas.				
04	Reconozco el significado de las palabras al desarrollar un crucigrama en inglés.				
<b>Dimensión: juego de palabras</b>					
05	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés.				
06	El profesor(a) realiza actividades como “crosswords”				
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 en la cual se tiene que resolver los ejercicios de “sopa de letras”.				
10	Relaciono fácilmente las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras.				

**Gracias por su colaboración.**

## Anexo B

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

E.F.P. Educación Secundaria

### Cuestionario – Competencia oral en inglés

**Objetivo:** conocer el nivel de satisfacción en el empleo de juegos como estrategia de aprendizaje.

**Instrucciones:** Marque con un aspa (X) según corresponda en cada ítem, no existen respuestas malas ni buenas, debe contestar todas las preguntas, según la escala:

Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

N°	Ítems	Valoración			
		1	2	3	4
<b>Dimensión: comprensión oral</b>					
01	Mediante oraciones expreso las actividades que realizo después de salir de mi institución educativa y Puedo pronunciar con claridad los verbos en pasado.				
02	Puedo diferenciar la pronunciación entre los verbos en presente y en pasado				
03	Puedo comentar sobre los sucesos importantes que se suscitaron en la creación de mi institución educativa en inglés, con pronunciación y entonación adecuada.				
04	Puedo describir que actividades se realizan durante los días de celebración por las fiestas patronales en mi localidad en inglés, con fluidez y corrección gramatical.				
<b>Dimensión: expresión oral</b>					
05	Puedo comentar con pronunciación adecuada y fluidez sobre las actividades que realizaron personajes representativos en la creación de mi institución educativa				
06	Comento en ingles sobre las actividades que más me gustan hacer durante los días de celebración por el aniversario de mi Colegio, con entonación adecuada.				
07	Puedo comentar en ingles las experiencias más resaltantes que me ha sucedido cuando estudiaba en el colegio utilizando el vocabulario adecuado.				
08	Expreso con entonación adecuada, y corrección gramatical las experiencias vividas cuando participé en diversos concursos dentro de mi Institución Educativa.				
09	Comento sobre las experiencias vividas y sobre cómo me he sentido cuando realicé el viaje de excursión con mis compañeros con pronunciación adecuada.				
10	Puedo comentar en inglés con fluidez y entonación adecuada mis experiencias sobre el viaje realizado con mis compañeros .				

Gracias por su colaboración

Anexo C

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
Facultad de Ciencias de la Educación  
E.F.P. Educación Secundaria

---

---

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE  
INVESTIGACIÓN**

<b>Estudiantes</b>	<b>Juego como estrategia de aprendizaje</b>	<b>Competencia oral en inglés</b>
1	35	40
2	24	28
3	18	20
4	35	38
5	22	37
6	28	38
7	20	22
8	24	37
9	26	38
10	16	20
11	24	30
12	35	44
13	24	32
14	28	38
15	22	24
16	20	30
17	22	37
18	33	42
19	26	34
20	32	44
21	18	22
22	37	42
23	25	34
24	26	38

25	31	38
26	25	38
27	34	44
28	25	30
29	34	45
30	24	37
31	35	42
32	25	27
33	31	41
34	26	26
35	33	35
36	25	37
37	20	22
38	34	42
39	25	22
40	30	32
41	38	41
42	33	41
43	32	40
44	37	42
45	32	39
46	34	38
47	24	37
48	32	37
49	37	40
50	37	40
51	32	39
52	33	38
53	22	24
54	37	40
55	32	42

56	35	40
57	28	24

## Anexo 2 Procedimiento de validación y confiabilidad

### Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos

**1. DATOS GENERALES:**

Apellidos y Nombres del Juez: **Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL**

Grado académico/ mención: **Doctor en Ciencias de la Educación**

DNI/ Teléfono o celular: **965 663 276**

Cargo e institución donde labora: **UNDAC**

Instrumento: **Cuestionario - Juego como estrategia de aprendizaje**

Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021**

**2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos					X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				12	35

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.94$$

**3. OPINION DE APLICABILIDAD:** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]

**4. RECOMENDACIONES:**

.....  
 .....


 Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
 Escuela de Posgrado

  
 Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL  
 Firma del Experto

## Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos

### 1. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Juez: **Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL**

Grado académico/ mención: **Doctor en Ciencias de la Educación**

DNI/ Teléfono o celular: **965 663 276**

Cargo e institución donde labora: **UNDAC**

Instrumento: **Cuestionario – Competencia oral en inglés.**

Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.**

### 2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos				X	
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				12	35

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.94$$

### 3. OPINION DE APLICABILIDAD: (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]

### 4. RECOMENDACIONES:

.....  
 .....

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
 Escuela de Posgrado

Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL  
 Firma del Experto

## Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos

### 1. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Juez: **Dr. Oscar SUDARIO REMIGIO**  
 Grado académico/ mención: **Doctor en Ciencias de la Educación**  
 DNI/ Teléfono o celular: **963662107**  
 Cargo e institución donde labora: **UNDAC**  
 Instrumento: **Cuestionario - Juego como estrategia de aprendizaje**  
 Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021**

### 2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos					X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				12	35

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.94$$

### 3. OPINION DE APLICABILIDAD: (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]

### 4. RECOMENDACIONES:

.....  
 .....

Firma del Experto

**Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos**

**1. DATOS GENERALES:**

Apellidos y Nombres del Juez: **Dr. Oscar SUDARIO REMIGIO**  
 Grado académico/ mención: **Doctor en Ciencias de la Educación.**  
 DNI/ Teléfono o celular: **963662107**  
 Cargo e institución donde labora: **UNDAC**  
 Instrumento: **Cuestionario – Competencia oral en inglés.**  
 Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.**

**2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos					X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				12	35

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.94$$

**3. OPINION DE APLICABILIDAD:** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]

**4. RECOMENDACIONES:**

.....  
 .....

Firma del Experto

## Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos

### 1. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Juez: **Mg. Josué CHACON LEANDRO**

Grado académico/ mención: **Magister en Ciencias de la Educación**

DNI/ Teléfono o celular: **969244465**

Cargo e institución donde labora: **UNDAC**

Instrumento: **Cuestionario - Juego como estrategia de aprendizaje**

Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021**

### 2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos					X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				08	40

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.96$$

### 3. OPINION DE APLICABILIDAD: (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]

### 4. RECOMENDACIONES:

.....  
 .....

  
 .....  
 Firma del Experto

## Ficha de Validez de Contenido de Instrumentos de Recolección de Datos

### 1. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Juez: **Mg. Josué CHACON LEANDRO**

Grado académico/ mención: **Magister en Ciencias de la Educación.**

DNI/ Teléfono o celular: **969244465**

Cargo e institución donde labora: **UNDAC**

Instrumento: **Cuestionario – Competencia oral en inglés.**

Título de la investigación: **El juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco 2021.**

### 2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Presentación organizada					X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías y modelos teóricos					X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				08	40

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = 0.96$$

3. **OPINION DE APLICABILIDAD:** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en la columna asociado)

CATEGORIA	INTERVALO	
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]	
No válido, modificar	[0,41 – 0,60]	
Válido, mejorar	[0,61 – 0,80]	
Válido, aplicar	[0,81 – 1,00]	X

### 4. RECOMENDACIONES:

.....

.....

.....  
Firma del Experto

### Anexo 3: Matriz de Consistencia

#### EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y LA COMPETENCIA ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO - 2021

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	TIPPO NIVEL Y DISEÑO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACION Y MUESTRA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés, en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021?</li> <li>¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021??</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p><b>Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.</b></p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.</li> <li>Determinar la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco - 2021</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <p>Existe relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia oral en inglés, en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021.</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>Existe relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de comprensión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2021</p> <p>Existe la relación entre el juego como estrategia de aprendizaje y las capacidades de expresión oral en inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco - 2021</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>X:</p> <p><b>El Juego Como Estrategia De Aprendizaje</b></p> <p><b>Indicadores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Memory game</li> <li>✓ Charades</li> <li>✓ Crosswords</li> <li>✓ Tongue Twister</li> <li>✓ Word Soup</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Y</p> <p><b>La Competencia Oral En inglés</b></p> <p><b>Indicadores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Describe sus actividades en pasado simple.</li> <li>✓ Comenta sobre hechos y sucesos pasados. (historia de su institución educativa)</li> <li>✓ Comenta sobre las costumbres y tradiciones de su región.</li> <li>✓ Describe sus experiencias vividas en la institución educativa.</li> <li>✓ Dialoga con sus compañeros sobre un viaje realizado y las actividades que ha vivenciado.</li> </ul>	<p><b>Método.</b></p> <p>El método de investigación que se utilizará en la presente, será el <b>descriptivo-correlacional</b>.</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>El diseño de investigación será <b>no experimental</b>, en la cual se utilizará el <b>nivel correlacional-transversal</b>, donde se describirá y establecerá el grado de relación existente entre las variables de estudio.</p> <p><b>M = muestra</b></p> <p><b>O<sub>1</sub> = Es la V1</b></p> <p><b>O<sub>2</sub> = Es la V2</b></p>	<p><b>Técnicas</b></p> <p><b>Encuesta</b></p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p><b>Cuestionarios</b></p> <p><b>Cuestionario sobre el juego como estrategia de aprendizaje, el cual estará constituido por 10 ítems para conocer las características de la variable 1.</b></p> <p><b>Cuestionario sobre la competencia oral en inglés, el cual estará constituido por 10 ítems, y para conocer las características de la variable 2.</b></p>	<p><b>Población:</b></p> <p>La población de estudio estuvo constituida por estudiantes del quinto grado la institución educativa emblemática “Daniel Alcides Carrión” del distrito de Chaupimarca, Provincia de Pasco 2021.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>La muestra de estudio es no probabilística intencionado, ya que se buscó conocer la relación existente entre las variables de estudios, para ello se eligió realizar la investigación con los estudiantes del 5to grado “G”, “H” e “I”, ya que los grupos posee similitud en el proceso educativo.</p> <p>N= 57 Estudiantes de las secciones (G, H, I)</p>

				<p><i>r = relación de las variables</i></p> <p><b><i>Población y muestra</i></b></p> <p><i>La población de estudio estará conformada por 221 de 5to grado de educación secundaria de la IEE Daniel Alcides Carrión.</i></p> <p><i>La muestra se caracterizará por el muestreo no probabilístico de tipo intencional 5°B- 5B (50)</i></p>		
--	--	--	--	--	--	--

## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Investigador explicado el motivo de la intervención



Investigadora aplicando el cuestionario - explicando



Investigadores explicando los ítems del cuestionario



Estudiantes desarrollando el cuestionario



Estudiantes atendiendo las indicaciones de los investigadores



Investigador repartiendo los cuestionarios