

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE
HUAMANGA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA**

ESPECIALIDAD DE INGLÉS Y LENGUA ESPAÑOLA



**“JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL
EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ‘LOS LIBERTADORES’ – AYACUCHO, 2013”**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Secundaria en la Especialidad de Inglés y Lengua Española**

PRESENTADO POR:

Bach.: NOEMI ASTO ARANGO

Bach.: SILVIA YESENIA CONGA CUADROS

ASESORA: LIC. RAQUEL PACHECO DEL VILLAR

AYACUCHO – PERÚ
2014

AST

Para quienes, a pesar de las adversidades, cumplen sus sueños, considerándolos dignos en ser emulados y sobre todo respetados.

AGRADECIMIENTOS

A la "Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga" va dirigido con eterna gratitud por brindarnos la oportunidad de lograr la realización profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, por formar profesionales idóneos en el campo educativo, asimismo, nuestros sinceros agradecimientos a los siguientes profesionales:

Al Dr. Pedro HUAUYA QUISPE, a la Lic. Raquel PACHECO DEL VILLAR y a la Mg. Yolanda HUARANCCA AYLAS por brindarnos su asesoramiento en el campo de la investigación. Al Mg. Rolando Quispe Morales quien en calidad de profesor supo guiarnos y orientarnos durante la realización y ejecución de la presente investigación. Al Mg. Víctor Raúl TUMBALOBOS HUAMANÍ, Lic. Elva PÉREZ HUARANCCA y a la Lic. Caty LLACZA PALOMINO, por su apoyo en la validación de los instrumentos de recolección de datos.

A la Dirección de la Institución Educativa "Los libertadores" de nuestra ciudad y por supuesto a la Lic. Caty LLACZA PALOMINO, quien también nos orientó y compartió sus conocimientos como educadora.

Finalmente, nuestra gratitud a los estudiantes del segundo grado "C" del Nivel Secundaria de la Institución Educativa "Los Libertadores" del distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga y región Ayacucho, quienes aceptaron y disfrutaron ser parte del experimento.

SILVIA Y NOEMI

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS.....	iv
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I.....	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Exploración e identificación del problema	11
1.2. Formulación de problemas.....	15
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.4. Justificación	16
1.5. Limitaciones.....	20
CAPÍTULO II.....	22
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes de la investigación	22
2.2. Bases teóricas	28
2.2.1. El juego	28
2.2.1.1. Historia del juego	28
2.2.1.2. Concepto del juego	28
2.2.1.3. Tipos de juegos	34
2.2.1.4. Importancia del juego	39
2.2.1.5. El juego en el aprendizaje del inglés	41
2.2.1.6. Funciones intelectuales que desarrolla el juego	41
2.2.1.7. Juego y educación.....	42
2.2.1.8. El juego como recurso metodológico	43
2.2.2. Expresión oral	44
2.2.2.1. Objetivo de la expresión oral.....	47
2.2.2.2. Importancia de la comunicación oral en la interacción humana	48
2.2.2.3. Desarrollo de la expresión oral	49
2.3. Definición de términos básicos.....	50
CAPÍTULO III	54
3. MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.1. Hipótesis de la investigación	54
➤ Hipótesis general.....	54
➤ Hipótesis específica	54
3.2. Sistema de variables	55
3.3. Operacionalización de variables.....	57
3.4. Enfoque de la investigación	58
3.5. Tipo de investigación	58
3.6. Método de investigación	58
3.7. Diseño de investigación.....	59
3.8. Población y muestra	60
3.9. Técnica de muestreo	60
3.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
3.11. Procesamiento de datos.....	62
CAPÍTULO IV	63
4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	63

4.1. Validación y confiabilidad de instrumentos	63
4.2. Descripción de técnicas de recolección de datos.....	67
4.3. Prueba de hipótesis	67
4.4. Tratamiento estadístico e interpretación de tablas y gráficos.....	69
4.5. Discusión de resultados	90
CONCLUSIONES.....	93
SUGERENCIAS.....	94
BIBLIOGRAFÍA.....	95

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de expresión oral en inglés.

Por ello se consideró: Juegos Didácticos como variable independiente y la encuesta a modo de instrumento. La expresión oral como variable dependiente; cuyas dimensiones son: pronunciación, entonación e interacción fluida cuyos instrumentos son: Módulo Experimental y Ficha de Observación.

La investigación se realizó con 30 estudiantes del 2° "C" de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Los Libertadores" del distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga, región Ayacucho. En cuanto al enfoque de investigación es cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, mientras que el método de investigación es hipotético – deductivo, así mismo el diseño es pre-experimental.

Como resultado se obtuvo:

- El 43 % de estudiantes con la aplicación de los juegos didácticos lograron el nivel bueno en el desarrollo de la pronunciación en inglés.
- El 37% alcanzaron el nivel bueno en el desarrollo de la entonación en inglés.
- El 47% obtuvieron el nivel bueno en el desarrollo en la interacción oral fluida en inglés.
- El 43% lograron el nivel bueno en el desarrollo de la expresión oral en inglés.

Palabras claves: juegos didácticos, expresión oral, pronunciación, entonación e interacción fluida

ABSTRACT

The present work has the overall objective to determine the influence of educational games development in spoken English.

It was therefore considered: Educational Games as an independent variable and the survey instrument mode. The oral expression as the dependent variable; and the dimensions include: pronunciation, intonation and fluid interaction their instruments are: Experimental Module and Observation Form.

The research was conducted with second grade (2nd 'C') High School students at "Los Libertadores High School," district of Ayacucho, province of Huamanga, Ayacucho region. Regarding the research approach is quantitative; the type of research is applied, while the research method is hypothetical - deductive, also the design is pre-experimental.

The following results were obtained:

- 43% of students with the application of educational games achieved a good level in the development of the English pronunciation.
- 37% achieved a good level and development intonation in English.
- 47% level achieved a good development in the oral fluid interaction in English.
- 43% achieved a good level in the development of oral expression in English.

Key words: educational games, oral expression, pronunciation, entonation, fluid interaction

INTRODUCCIÓN

Aprender el idioma inglés en nuestro país no es solo un hecho de elección sino una obligación, ya que está incluido en nuestro Diseño Curricular Nacional dentro del nivel secundario; con solo dos horas pedagógicas a la semana, no es suficiente para el logro del desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (hablar, leer, escuchar y escribir).

Como profesionales en el campo educativo hemos visto la relevancia que tiene la enseñanza y desarrollo de la expresión oral en inglés en nuestros estudiantes; ya que el comprender y hablar un idioma extranjero posibilita crecer como país y como persona. Entonces el inglés no solo es un curso, sino una herramienta para enfrentar futuros problemas de la vida.

Es por eso que surgió la necesidad de investigar y proponer métodos actualizados para una enseñanza significativa e interactiva del idioma inglés y se consideró relevante responder a la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores", 2013?

El objetivo fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013. Mientras que la hipótesis planteada fue: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en Inglés en los estudiantes del 2 "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.

El presente trabajo de investigación se divide en cuatro capítulos, cuyos contenidos son los siguientes:

CAPÍTULO I: En este capítulo se considera el planteamiento del problema, objetivos, justificación y limitaciones.

CAPÍTULO II: Se define el marco teórico en función a las variables, que en este caso hace referencia a los antecedentes relacionados con el trabajo de investigación.

CAPÍTULO III: Se detalla la metodología de investigación que es de tipo aplicada. La población ésta conformada por 30 estudiantes regulares del segundo grado de secundaria, sección "C", de igual manera se describe la ubicación de la población. Asimismo, se presenta las técnicas e instrumentos de investigación.

CAPÍTULO IV: Se presentan los resultados de la investigación y además se detalla su procedimiento y el tratamiento estadístico.

Finalmente, se presentan las conclusiones y sugerencias así como referencias bibliográficas y anexos.

En la realización del presente estudio se ha tenido dificultades en cuanto a la elaboración del marco teórico, pues no se han encontrado con facilidad bibliografías sobre este tema; sin embargo, la disponibilidad de los maestros y estudiantes nos facilitaron en el tema de investigación de la misma.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exploración e identificación del problema

La educación en todos sus niveles es el medio de cambio y desarrollo de los pueblos. Con ella, los hombres se forman y transforman tanto asimismo como al medio social y natural que los rodea haciendo su vida más cómoda y duradera. Por ello, uno de los objetivos más anhelados de un país es la educación de sus habitantes.

Sin embargo, cuando en el proceso educativo, uno de sus componentes tiene debilidades o no responde a las expectativas de la sociedad, entonces la sociedad humana se encuentra en situaciones problemáticas, que deben ser resueltos de manera técnica y científica. Uno de los problemas que afronta actualmente el sistema educativo de nuestro país, y por ende en nuestra región Ayacucho, es sin duda, el bajo nivel de comunicación oral de los estudiantes de las diferentes instituciones educativas secundarias del nivel básico-regular, cuyos diversos factores recaen en la responsabilidad desde el Ministerio de Educación, las Direcciones Educativas Regionales, las Unidades de Gestión Educativa Local, hasta los docentes como responsables de la gestión pedagógica.

A través de la experiencia como practicantes pre profesionales en las diversas instituciones educativas, tales como: "Mariscal Cáceres", "San Ramón", "San Juan", "Nuestra Señora de las Mercedes" y "Los Libertadores" de la ciudad de Ayacucho, se determinó el siguiente problema: Falta de desarrollo de la expresión oral en inglés, en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"-Ayacucho, institución donde se percibió mayor dificultad en los estudiantes para expresarse oralmente en el área en mención.

Por ello, surgió la necesidad de proponer una solución para mejorar el lenguaje expresivo en los estudiantes; por lo que nos permitimos identificar las siguientes causas:

- En las instituciones educativas estatales, en el área de inglés, se cuenta con dos escasas horas pedagógicas a la semana, motivo por el cual no se llega a desarrollar todo lo planificado en una sesión de clase. Por ello en el Diseño Curricular Nacional se debe agregar el área de inglés, en forma obligatoria, en los niveles de inicial y primaria de las instituciones educativas estatales, y así tener facilidad en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en el nivel secundario.
- La mayoría de las instituciones educativas incentivan a sus estudiantes priorizar las áreas de Comunicación y Matemática, por el que se organizan y promueven eventos, en los cuales se mide la capacidad intelectual solo en estas áreas. Por tanto, los

estudiantes consideran el inglés como un curso no significativo. Entonces, los profesores del área de inglés deberían organizar eventos tales como: teatro, karaoke, declamación poética, canto, etc. Para que los estudiantes perciban la importancia y facilidad del aprendizaje de un idioma extranjero.

- La Unidad de Gestión Educativa Local no brinda capacitaciones a los docentes del área de inglés en cuanto a metodología y didáctica, de acuerdo al contexto social, para el desarrollo del lenguaje expresivo en los estudiantes. Por lo tanto es responsabilidad de cada profesor actualizarse haciendo uso del internet, libros actualizados y especializarse en el tema.
- Los profesores no dan la debida importancia al desarrollo de la capacidad de expresión oral (speaking), solo se toma en cuenta la capacidad escrita (writing).
En cada sesión de clase debe incluirse el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (listening, speaking, writing and reading).
- Los profesores conllevan a un aprendizaje tradicional, sin dar lugar de desenvolvimiento y autonomía del estudiante, convirtiéndolo solo en receptor. El profesor debería ser solo un facilitador mientras que el estudiante, un constructor de su aprendizaje.

- Los estudiantes demuestran visible temor para expresarse oralmente ante los demás, por miedo a equivocarse y ser el centro de burla, obteniendo así una baja autoestima. Somos los profesores quienes debemos propiciar un ambiente de confianza, participación y respeto mutuo dentro y fuera del aula.
- Los estudiantes sienten apatía, indiferencia o frustración ante el área. Esto sucede porque aún existen profesores de metodología tradicional; quienes deberían actualizarse y hacer una clase más amena.
- No existen medios audiovisuales (televisor, Cd player, computadora, etc.) que permitan desarrollar la expresión oral. Toda Institución Educativa debería contar con un laboratorio especializado para el aprendizaje de un nuevo idioma.
- La violencia familiar que también ocasiona grandes daños en el desarrollo psicológico, físico y emocional, produciendo estudiantes introvertidos.
Se debe manejar una escuela de padres de familia, esto serviría para que ellos entiendan las secuelas del problema en sus hijos.
- Sabemos que no todos los estudiantes tienen la misma capacidad intelectual, por lo que debemos dar mayor atención a las diferencias individuales para que aprendan a expresarse frente a los demás.

1.2. Formulación de problemas

Teniendo en cuenta el problema anterior formulamos la siguiente pregunta de carácter general:

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores", 2013?

1.2.2 Problemas específicos

- a. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la pronunciación en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013?
- b. ¿Cuál es el grado de eficacia de los juegos didácticos en el desarrollo de la entonación en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013?
- c. ¿De qué manera los juegos didácticos influyen en la interacción oral fluida en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 El objetivo general

Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013.

1.3.2 Objetivos específicos:

- a. Comprobar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la pronunciación en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013
- b. Determinar el grado de eficacia de los juegos didácticos en el desarrollo de la entonación en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013.
- c. Analizar la influencia de los juegos didácticos en la interacción oral fluida en inglés en estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa 'Los Libertadores', 2013.

1.4. Justificación

➤ Justificación teórica

Algunos representantes de la Teoría Cognoscitiva del juego como Juan Deval, Jean Piaget, L.S. Vigostky y Jerome Bruner; entre otros, (Gutiérrez: 2008, 23) indican que la actividad lúdica tiene un carácter simbólico que inicia en el periodo sensomotriz con el ejercicio de acciones centradas



sobre sí mismas y en función a circunstancias ajenas a él o externas, que el niño ejecuta simplemente por placer.

En el juego, predominan las acciones de asimilación, de acuerdo a su percepción personal, sin buscar una explicación lógica, que no es necesaria, simplemente toma las situaciones como se le presentan, sin más conjeturas.

Ahora bien, también el juego es un elemento muy importante coadyuvante en el desarrollo de la inteligencia. Al jugar el niño emplea constantemente los esquemas que ha elaborado con antelación. Es una especie de lectura de la realidad. De cómo la percibe y asimila, a partir de su propio sistema de significados. Ello le permite tener un propio conocimiento de su realidad partiendo de los conocimientos teórico práctico, que aun cuando el sujeto no lo percibe influyen en su formación y su desarrollo personal en función a la realidad objetiva y cercana que le rodea y en la cual se halla inmerso.

El niño y el adolescente son constructores de su propio conocimiento, en cuyo proceso van adquiriendo a partir de sus actividades cotidianas en el rehacer escolar o familiar, el conocimiento a partir de sus propias experiencias, que se refuerzan con las actividades realizadas en el aula, de manera formal.

Cuando el individuo ingresa a la Educación Secundaria sigue aprendiendo lo significativo de su entorno y de sus actividades, uno de ellos el juego,

que le permite establecer un sistema de cuestionamientos y de respuestas, con lo que incrementa y fortifica su conocimiento.

El niño se desarrolla a través del juego, que es una actividad conductora la cual determina su evolución y parte de ese proceso evolutivo es la asimilación de reglas que existen en el juego, ya sea de manera expresa, o tácita.

Por tanto, el desarrollo integral sólo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre JUEGO-PENSAMIENTO-LENGUAJE; el jugar permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. No se juega, por azar o por casualidad, sino que se monta un escenario en función de algo.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él. Lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y le proporciona placer. El jugar asegura su socialización y lo preparan para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Además, el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un "medio" para "asegurar la inteligencia", el juego que inhiba la espontaneidad no es en realidad un juego.

"Revisar las actividades que realiza el niño a través de videos y las conductas asumidas por el personal de guarderías para fomentar el juego y además modificar algunas de las acciones adoptadas en las

interacciones con los infantes, les permitirá cambiar o corregir sus actitudes favor del propio desarrollo del niño”.

Existe un vínculo, en la triada: juego-pensamiento-lenguaje, con su mundo exterior y que si por una parte permite interiorizar el juego en el niño, por otro lado la formación y desarrollo del niño es perceptible en dos direcciones: de adentro hacia afuera y de afuera hacia adentro. Esto le permite retroalimentar sus conocimientos y experiencias a partir de las actividades que realiza. (Chateau, J. citado por Gutiérrez 2008; 23).

➤ **Justificación metodológica**

El juego como objeto de estudio tiene significatividad central para que el profesor del área de Inglés reconceptualice su práctica docente a partir de los elementos teóricos adquiridos en su formación profesional y la experiencia en los años de trabajo. Así mismo, el juego es importante para los estudiantes que están inmiscuidos dentro del proceso de aprendizaje de un nuevo idioma (idioma inglés); pues los juegos promueven el interés, participación e integración activa del estudiante y un aprendizaje de modo divertido.

Sin embargo, para conseguir que nuestros estudiantes logren el aprendizaje de un nuevo idioma, tenemos que tener en cuenta el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (el escuchar, el hablar, el leer y el escribir); habilidades que tienen que ser desarrolladas de manera integral.

Con este proyecto se pretende identificar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral. Así mismo, aportar conocimientos en el campo pedagógico.

➤ **Justificación práctica**

El juego didáctico en la práctica educativa es una alternativa para el aprendizaje de una segunda lengua, como una herramienta didáctica, en este caso, del inglés. Esto permite que el aprendizaje sea más significativo y por lo tanto se aprende con mayor facilidad y rapidez mejorando el rendimiento escolar; una manera excelente de progresar en una lengua extranjera consiste en utilizar el juego didáctico como un fin comunicativo.

1.5. Limitaciones

Durante la ejecución de nuestro proyecto hemos percibido las siguientes limitaciones:

- Limitada referencia bibliográfica en cuanto al problema de investigación.
- Uso de métodos tradicionales por parte de los profesores; quienes generan un ambiente de tensión y rechazo al curso.
- La Dirección Regional Educativa no brinda cursos de actualización docente en cuanto a manejo y uso de métodos modernos; así como en la tecnología.
- Las instituciones educativas, en su mayoría, no cuentan con laboratorios especializados para el área de Inglés; puesto que es

necesario trabajar con materiales audiovisuales. A esto se suma las deficiencias de conexiones eléctricas en toda la Institución Educativa.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de la investigación a nivel local, nacional e internacional, recurriendo a las diferentes bibliotecas y a las páginas webs, se han encontrado los siguientes trabajos que sirvieron como antecedente a este proyecto de investigación:

➤ A nivel internacional

- La tesis de maestría de Ávila (2007) titulada "El juego en el aprendizaje del Inglés en alumnos de cuarto grado de educación primaria", estado de Morelia -México, sustentada en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación. La autora desarrolló el tipo de investigación experimental y empleó el diseño cuasi experimental, llegando a la conclusión: "El juego es sumamente importante en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés; puesto que gracias al juego, el niño socializa los contenidos gramaticales del inglés, obteniendo así un aprendizaje que se da de manera activa y por tanto se obtiene un aprendizaje significativo. Por otro lado, estos tipos de juegos influyen positivamente en el niño, puesto que aprende a vivir en sociedad y entender los diferentes roles que las personas y él mismo desempeñan en ésta; así como, a aceptar que la sociedad se rige por normas que

es necesario cumplir; además, permiten desarrollar las habilidades físicas y psico-afectivas, así como las capacidades de abstracción e intelectuales”.

- La tesis de maestría de León (2008); “El juego como estrategia de fomento de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de primer año de primaria”, realizada en el colegio secundario “El Salvador” de la comunidad de Sonora- México. Es un trabajo de tipo experimental con el diseño cuasi experimental, en el cual se concluye que: “El juego como técnica el cual proporciona a los niños, actividades donde se practican destrezas físicas y mentales, repitiéndolas tantas veces como sean necesarios para conseguir confianza y dominio”. A su vez, menciona que aprender inglés en estos tiempos no es solo un hecho de elección, sino una obligación, ya que el comprender el idioma extranjero posibilita crecer como país y como persona. La obligación no va solo por un hecho, sino más bien por el desarrollo moral que implica aprender y comprender para moverse libremente y sin trabas en esta sociedad de constante cambio; es decir, se toma la enseñanza del inglés como una herramienta para enfrentar futuros problemas de la vida.
- La tesis de pregrado de Melena(2009) “El Juego como elemento motivacional en la enseñanza del Inglés en 4º de primaria”, (en la ciudad de Puruandiro-México), donde se emplea el tipo de investigación experimental y el diseño de un solo grupo pre y post test (pre-experimental), en la que se concluye “Que los alumnos motivados aprenden de una mejor manera y optan por la estrategia del juego tomando en cuenta las aportaciones que nos hacen los pedagogos dedicados a estudiar el desarrollo de los niños. En consecuencia, ser maestros no es tarea fácil, implica dedicación, tiempo, mucho esfuerzo y sobre todo vocación. Por tal motivo, es tiempo de echar mano a todo los recursos que se encuentran, para innovar

creando nuevos modelos que permitan un avance significativo en la enseñanza-aprendizaje del inglés”.

- La tesis de maestría de Paniagua (2009) “Importancia del juego como Estrategia de aprendizaje del Inglés”. Sustentada en el Instituto Michoacano de la ciudad de Morelia –México. Investigación de tipo descriptivo y diseño descriptivo simple; en la que se concluye recalcando la importancia del juego en todos los niños y que por medio del juego se puede enseñar a los niños en la edad escolar un segundo idioma como el Inglés. Además de contener teorías de autores conocidos así como algunos juegos o dinámicas que el maestro puede usar en la clase para auxiliarse en la enseñanza del inglés.
- El trabajo de investigación de Barraza (2004) “Juego-Trabajo, técnicas didácticas para la enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés en octavo grado de Educación Básica”. trabajo de investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. Dicha tesis concluye: “La aplicación del juego- trabajo resulta un método innovador que puede incidir positivamente en el aprendizaje del idioma inglés y en la actitud hacia el mismo, por lo que se formula capacitaciones sobre la técnica del juego trabajo, sus principios, objetivos y procedimientos, sus beneficios y sus ventajas y limitaciones; para que los maestros los utilicen como recursos didácticos.

➤ **A nivel nacional**

- La tesis de pregrado de Huacoto y Mamani (2003) “Influencia de los juegos creativos en la iniciación a la producción de textos orales en los niños y niñas de 4 años C.E.I. N° 43 de la ciudad de Ayaviri. De tipo experimental y de diseño cuasi-experimental. Universidad Nacional del Altiplano. Puno. Del cual presentamos dos conclusiones.

Primera conclusión: "existe un alto grado de influencia de los juegos creativos en las actividades de iniciación a la producción de textos orales [...]"

Segunda: los efectos que produce los juegos creativos en la iniciación de la producción de textos orales son positivos no solo en la comparación del grupo control y experimental; son satisfactorios por que permiten que ellos sean más comunicativos y den a conocer sus ideas con facilidad [...] a la vez el uso de los juegos creativos mejora la creatividad e imaginación, presentando iniciativa en la creación de adivinanzas, poesías, etc. Mostrando coherencia e interés en expresar sus ideas.

- La tesis de maestría de Chiclote (2005) "Uso de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación de los fonemas vocálicos // y /i: / en los alumnos de tercer grado de educación secundaria de la I.E.A.C. "Jesús Maestro" de la localidad de Miramar, distrito de Moche, provincia de Trujillo, departamento de La Libertad". Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

En su informe técnico profesional, concluye que:

PRIMERO: El trabajar con actividades lúdicas promueve el interés, la participación y el aprendizaje dinámico dentro del aula.

SEGUNDO: Las actividades lúdicas empleadas en las diferentes sesiones de aprendizaje despertaron en el alumno el interés por una mejor preparación y aprendizaje del idioma inglés.

TERCERO: El uso de actividades lúdicas prepara al alumno para afrontar con mayor seguridad los nuevos conocimientos concluyéndose que el 87 % de alumnos del aula de tercero "B" de secundaria mejoró significativamente su pronunciación, luego de participar activamente en las actividades lúdicas propuestas.

- La tesis de pregrado de Villalva (2012) "Juegos verbales como estrategias en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES Industrial "Perú BIRF" de Juliaca." Sustentado en la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. Concluye que:

PRIMERO: La aplicación de juegos verbales como estrategia en el desarrollo de las capacidades de comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria Industrial "Perú Birf" de la ciudad de Juliaca, tienen efectos positivos en el desarrollo de la expresión de palabras, pues a través de ello, se logran mejores resultados en la expresión oral en inglés.

SEGUNDO: Los juegos verbales como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de palabras en la comunicación oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

TERCERO: Los juegos verbales como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la audición de la voz, en la entonación, coherencia de palabras; finalmente en la comunicación oral; pues familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

➤ **A nivel local**

- La tesis de pre-grado de Rodríguez y Tineo (2012) "Aplicación del juego didáctico en el aprendizaje de Inglés en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Melitón Carbajal". Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho de tipo experimental y diseño cuasi- experimental.

[...], después de la aplicación de los juegos didácticos, incrementó el nivel de producción de textos en inglés en los estudiantes del grupo experimental, ascenso estadísticamente significativo. Siendo así, la aplicación del juego tiene efecto positivo en la producción de textos en inglés en los estudiantes del 1° grado de secundaria. I.E. "Melitón Carbajal".

Se logra mejorar la pronunciación e inmediatamente el vocabulario cuando participan. La pronunciación grupal es difícil de homogenizar. Aquí la aprobación verbal del docente fue de mucha importancia dentro de las actividades (juegos, canciones, cuento, dramatización, etc.) que construyeron el éxito de las lecciones.

Con la aplicación de los métodos activos, el juego es una ocasión propicia para suscitar la expresión oral. La falta más grave que se puede cometer en el aprendizaje de una lengua extranjera es no hablarla. (Rodríguez y Tineo, 2012:20)

Para que el aprendizaje sea efectivo y significativo se crea un ambiente en el que el alumno sienta placer de escuchar y practicar, evitando el riesgo de que se canse o se inhiba. Para que su participación sea comprensiva, se aprovechan experiencias, rutinas, imágenes, personajes de ficción de los dibujos animados o cuentos, canciones, símbolos y uso de las tecnologías de la información y la comunicación. (Rodríguez, 2004)

Luego de haber indagado en los antecedentes de esta investigación, corroboramos que el problema del desarrollo de la expresión oral en inglés sigue latente; más aún en los centros educativos de nuestra localidad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Historia del juego

La palabra juego, proviene del latín *jocus* que significa *broma, chanza, diversión*. El juego y la cultura van estrechamente unidos. Desde el origen de la humanidad el juego parece como una muestra de vital actividad, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del individuo y en el desarrollo de procesos intelectuales, afectivos y creativos. Aún en los juegos primitivos pueden encontrarse indicios de que, en el modo y en la esencia, hay algo más que simples movimientos, esta presenta la intensión que da lugar a simbolismos y abstracciones. (Corominas, citado por Labrador, 2008, p.73).

2.2.1.2. Concepto del juego

Cañeque (2002: 7) afirma que el término juego fue utilizado por primera vez de forma sistemática en *Homo Ludens* de Johan Huizinga aparecida en Leyden (Holanda). Allá por 1938 [...] en ella Huizinga logra sistematizar algunos conceptos que serán paradigmas para los posteriores estudiosos del tema. Así mismo los siguientes autores fueron citados en dicho libro.

Huizinga (1938, citado por Cañeque, 2002) "El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real".

Caillois(citado por Cañeque, 2002) “La función propia del juego mismo ocurre que aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. [...] el juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductiva [...] es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra, por esto se diferencia del trabajo o del arte.

Al final de la partida todo debe quedar igual que como estaba, sin que haya surgido nada nuevo [...]”.

Chateau (citado por Cañeque, 2002). “El niño mayor de 3 años no es llevado a jugar por una tendencia invencible, sabe porqué juega. Es en los motivos, por consiguiente, donde conviene buscar el principio motor de juego”.

Buytendijk (citado por Cañeque, 2002) Tanto el animal como el hombre juegan con imágenes:

La imagen es la expresión misma del carácter “*pathico*” que el sujeto proyecta sobre la realidad; es esencialmente ficción, combinación espontánea y símbolo.

Wundt (citado por Cañeque, 2002), El juego es el niño del trabajo, no hay forma de juego que encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo.

Schiller (citado por Cañeque, 2002) Quede bien entendido que el hombre solo juega en cuanto es plenamente tal y solo es hombre completo cuando juega.

Aberastury (citado por Cañeque, 2002), el mundo lúdico se origina en los primeros juegos de pérdida y recuperación, encuentro y separación.

Ortega y Gasset (citado por Cañeque, 2002), el juego es un esfuerzo pero que no siendo provocado por el premioso utilitarismo que inspira el esfuerzo impuesto por una circunstancia del trabajo, va reposando en sí mismo sin ese desasosiego, que infiltra en el trabajo la necesidad de conseguir a toda costa su fin.

Wallon (citado por Cañeque, 2002) En el juego puede entrar la exigencia y la liberación de cantidades mucho más considerables de energía que las pediría una tarea obligatoria [...] la característica principal en el adulto parece residir en el "permiso".

Lebovici-Ditkine (citado por Cañeque, 2002) El juego es una expresión del llamado al otro y en particular al adulto, al que el niño imita o contraria y al que luego reemplaza a la regla del juego.

Klein (citado por Cañeque, 2002) Los juegos y las fantasías en que se basan, son una elaboración de la escena primitiva.

Winnicott (citado por Cañeque, 2002) El jugar tiene un lugar y un tiempo... no se encuentra "adentro" [...] tampoco está "afuera". [...] jugar es hacer [...] es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia.[...] en

él, y quizás solo en él, el niño y el adulto están en libertad para ser creadores.

Fraiberg (citado por Cañeque, 2002) El juego es un sitio donde los sueños prohibidos pueden renovarse eternamente, donde la magia y la omnipotencia pueden ser practicadas sin daño donde los deseos traen su propia gratificación.

Escardó (citado por Cañeque, 2002) menciona lo siguiente:

El juego comienza por ser una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones [...].

Freud (citado por Cañeque, 2002) Podríamos decir que cada niño, en su juego se comporta como un poeta, ya que crea un mundo propio, o, mejor dicho reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada[...] lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real... a pesar de toda la emoción que caracteriza al mundo lúdico, el niño establece bien su diferencia y experimenta el placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es lo que diferencia el juego de la fantasía[...] La actividad lúdica está determinada por un deseo particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser

grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos[...] el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto [...]

Entre las peculiaridades psicodinámicas del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer; b) Logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.

Yutang (citado por Cañeque, 2002) Lo que define al juego es que uno juega sin razón para jugar. Jugar es razón suficiente. En él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador.

Lating (citado por Cañeque, 2002) Están jugando un juego.

Están a que no juegan un juego.

Si les demuestro que están jugando, quebraré las reglas y me castigarán.

Debo jugarles el juego de no ver que veo el juego.

Por otro lado, Piaget afirma que:

El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pasamiento racional. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón. (Piaget citado por Rodríguez y Tineo, 2012 p. 30).

Díaz, define al juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje. Considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos. Los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (Díaz citado por Rodríguez y Tineo, 2012; p. 30).

Del mismo modo Díaz, J. (1997, 146) afirma: "El juego es un asunto significativamente importante, no solo por el gran tiempo que los niños le dedican (15 000 horas hasta la edad de los seis años, de acuerdo con Hildegard Hetzer), sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano".

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con el ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos (Minerva citado por Rodríguez & Tineo, 2012 p. 31).

"Los autores como Cañeque, Huizinga, Vigotsky, Chateau, Yutang, Freud, Caillois, entre otros, coinciden que el juego es una actividad esencial del

estudiante dirigido con un fin voluntario; es natural y creativo; además de ser un desgaste de energía física, puesto que la mayoría de los juegos que les gusta practicar a los estudiantes requieren un desgaste físico, como: correr, saltar, etc.

2.2.1.3. Tipos de juegos

a. Los juegos creativos

“Nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real”. (Arciga: 2008, 12).

“Son aquellos juegos que permiten que los estudiantes logren desarrollar su creatividad, gracias a ellos tienen la capacidad de solucionar problemas desarrollando sus habilidades y destrezas. Jugando, el estudiante es capaz de inventar e innovar y por consiguiente crear”. (Huacoto & Mamani: 2003, 19).

b. Los juegos didácticos

Son técnicas participativas de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y auto determinación; por lo que no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además construye al logro de la motivación por las asignaturas; es decir, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran diversidad de procedimientos para el entretenimiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto del juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-emocional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo. Estimula la emulación fraternal, etc. En el **afectivo-motivacional** se propiciaría la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad.

Si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnico-creativos pueden figurar el diseño juegos y juguetes reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes. Los juegos, durante cientos de generaciones, han

constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y las formación de valores del estudiante (Martí citado por Rodríguez y Tineo, 2012 p. 37).

Por otro lado, Vizco (2007, 13) dice "Los juegos didácticos son un instrumento y técnicas que utilizados en el aprendizaje del idioma, hacen de este un proceso más motivante, activo e interesante. Para realizar un juego los estudiantes deben estar motivados, lo que contribuye a facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje [...] Los juegos didácticos demandan un esfuerzo y dedicación mayor por parte del profesor, ya que en su preparación y puesta en práctica en clases, debe ser capaz de aprovechar los conocimientos que tienen sus alumnos, así como evadir las dificultades propias de cualquier juego por su complejidad, por lo que debe utilizar las técnicas más asequibles y accesibles para los alumnos.

Por lo expuesto; concordamos con ambos autores, cuando se menciona que el juego didáctico es considerado como una técnica participativa en donde la mayor responsabilidad recae sobre el docente quien tiene que superar las debilidades y mejorar las estrategias para llevar a cabo el proceso del juego.

b.1. Objetivos de los juegos didácticos

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se deseen lograr con los

alumnos, entre los objetivos se puede mencionar: plantear un problema que debe resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el estudiante necesitara más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los estudiantes con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional, finalmente, desarrollar destrezas donde el estudiante posea mayor dificultad.

Así mismo Vizco (2007, 14) considera los siguientes objetivos:

- Aportar dinamismo a la clase.
- Fomentar y reforzar valores humanos que propicien la formación de patrones positivos de conducta como el colectivismo.
- Fortalecer el dominio que tienen los alumnos en determinados contenidos impartidos.
- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos en diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

De lo mencionado, se puede afirmar que el objetivo de los juegos didácticos es aportar dinamismo, emoción, cooperativismo y diversión a la clase. Además crea una interrelación de manera horizontal entre docente y docente.

b.2. Características de los juegos didácticos:

- ❖ Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- ❖ Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- ❖ Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionando la colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- ❖ Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este.
- ❖ Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- ❖ Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- ❖ Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- ❖ Rompen con los esquemas del aula y el papel autoritario e informador del profesor; ya que se liberan potencialidades creativas de los estudiantes.

(Calero; citado por Rodríguez y Tineo, 2012, 40).

b.3. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

- ❖ Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- ❖ Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ❖ Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes.
- ❖ Estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

- ❖ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el auto control colectivo de los estudiantes.
- ❖ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ❖ Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ❖ Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (Calero; citado por Rodríguez y Tineo, 2012, 40).

2.2.1.4. Importancia del juego

Ávila (2007) dice: La importancia del juego está dado en que tiene un gran valor educativo, son altamente motivadores y entretenidos y les dan a los estudiantes tímidos más oportunidad para expresar sus opiniones y sentimientos. También los ayuda a adquirir nuevas experiencias en una lengua extranjera, lo que no es siempre posible durante una clase tradicional.

El juego es una estrategia que permite el buen funcionamiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual ayuda al alumno a tener conocimiento significativo.

El juego es considerado como una actividad espontánea en la que se trata de conseguir placer, propicia la relajación además de un ambiente agradable en

el que el niño puede abordar campos de conocimiento que aún no domina, como en este caso el aprendizaje de un segundo idioma.

Por otra parte, se puede decir que el juego es de gran utilidad debido a que permite establecer una mejor relación entre profesor – alumno.

Cuando el profesor participa en el juego o bien coordina la actividad lúdica, deja en cierta forma de ser la autoridad déspota y se pone al nivel de los alumnos, lo que hace que estos tengan confianza hacia el primero.

Lo importante en el juego es hacerlo ameno y divertido al niño, solicitando su respuesta rápida para mantener su estado de alerta y atención prolongada, al igual que le ayuda a mantener una interrelación entre los compañeros; así, jugando el niño desarrolla su nivel verbal, amplía su vocabulario, se mantiene alerta, y cultiva reflexión, la lógica y la atención prolongada.

El juego permite explorar y experimentar diferentes actividades, que le ayuden al alumno a ser creativo e independiente lo que puede repercutir en una mejor calidad de vida, puesto que será de ayuda para tomar decisiones en la vida presente y futura. También ayuda a que el niño se divierta y no sienta que la adquisición de conocimiento, en este caso la adquisición de estructuras del inglés, como una obligación sin significado o como una pérdida de tiempo.

El juego se considera como una actividad lúdica, que permite transmitir sentimientos al estar ejecutándolo, también permite liberar energía debido a que el niño dirige su atención hacia el juego y participa en este sin dificultad, pues, resulta una actividad muy atractiva. Sin embargo, no se debe olvidar el establecer un propósito para el desarrollo del juego ya que mediante este se aprende.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en generales o de manera particular (Prieto; citado por Rodríguez y Tineo, 2012, 32).

De lo mencionado resaltamos que el juego es una combinación entre aprendizaje significativo y divertido. No hay acontecimientos de más valor de 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 vez realiza su trabajo.

2.2..1.5. El juego en el aprendizaje del inglés

El juego es una actividad espontánea como parte del desarrollo del estudiante. La adquisición de estructuras gramaticales de un segundo idioma considerado complejo, puede facilitarse si se aprovechan tal espontaneidad y mediante las actividades lúdicas, el profesor de inglés orienta al estudiante para que éste se apropie de dichas estructuras de formas naturales y divertidas. (Ávila: 2007)

2.2..1.6. Funciones intelectuales que desarrolla el juego

Rodríguez y Tineo (2012) El juego es un gran estímulo del maestro hacia el alumno, y viceversa, se puede encontrar un enriquecimiento de convivencia y respeto mutuo. En todo juego se debe establecer un propósito para que éste sirva como un auxiliar didáctico que logre captar la atención y participación autónoma del educando. También, para rescatar el implemento de estrategias

que logre el docente consciente de que los educandos son niños o adolescentes con intereses lúdicos que difícilmente se inclinan hacia el proceso formal tradicional de la enseñanza.

- **Imaginación:** Cuando el estudiante atribuye funciones variadas a los objetos; una caja puede ser un camión, una casa todo lo que el estudiante imagina.
- **Creatividad:** Cuando el estudiante utiliza diferentes materiales u objetos para construir algo más elaborado.
- **Iniciativa:** El estudiante adquiere una capacidad de organización en grupo a través de la participación en diversos juegos.
- **Superación de retos:** El estudiante establece metas y siente satisfacción, lo cual favorece su autoestima y seguridad personal.
- **Cumplimiento de retos:** Cuando el estudiante respeta voluntariamente las reglas que rigen un juego, esto lo prepara en las funciones morales para su vida adulta.
- **Simbolizaciones:** El estudiante da funciones distintas a los objetos y realiza un manejo simbólico. El utilizar algún palo como espada, puede ser un buen ejemplo.

2.2.1.7. Juego y educación

Calero (1998; citado por Rodríguez y Tineo; 2012, 34) argumenta lo siguiente: la importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo; asimismo, el espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendental y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos se nos exigen vivir, todavía lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

Referente a lo mencionado, se concluye que el juego es un factor primordial para la vida social del estudiante genera una educación integral en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

2.2.1.8. El juego como recurso metodológico

El juego como recurso metodológico es recomendable para su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante. Teniendo en cuenta que el uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñarlos y construirlos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones acerca de la evaluación y la organización escolar. (Rodríguez y Tineo: 2012, 37).

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- ❖ Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- ❖ Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- ❖ Influencia educativa.
- ❖ Correspondencia con la edad del alumno.
- ❖ Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- ❖ Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido
- ❖ Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su elaboración debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

2.2..2. Expresión oral

En el DCN (2009; 52) encontramos la siguiente definición de expresión oral "[...] se desarrolla de manera interactiva la comprensión y producción de textos

orales y el proceso mismo entre los interlocutores participantes. Este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos vinculados a la cotidianidad de su vida personal, familiar y social”.

Martínez (2006) afirma que la modalidad oral es natural y consustancial al ser humano y constitutiva de la persona como miembro de una especie. Se produce en y con el cuerpo aprovechando los órganos del sistema respiratorio y de diferentes partes de la cabeza: labios, lengua, fosas nasales. También los movimientos de los ojos, diferentes expresiones faciales y otros movimientos corporales forman parte importante de la oralidad, así como las vocalizaciones (sonidos bucales no lingüísticos) y otros ruidos.

Imbaquingo y Pineda (2008, 21) afirma que la expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

Para Rodríguez y Valenzuela (2010) La expresión oral viene a ser el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, o sea, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, claro, sin excederse ni dañar a terceras personas.

La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que la expresión oral en

determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significación final. Por eso, esta no sólo implica un conocimiento adecuado del idioma, sino que abarca también varios elementos no verbales.

Por otro lado, Amoretti (2008,29) menciona: La expresión oral es la capacidad desarrollada por el hombre para establecer conceptos, ideas y términos con significados específicos.

La expresión oral es lo que permite al ser humano ponerse en contacto y establecer conexiones con sus pares, partiendo de ella entonces la oportunidad de establecer objetivos, metas y proyectos en común.

Las personas deben expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímicas, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás.

Gonzales (2010,50) define la comunicación oral: es aquella que se establece entre dos o más personas, tiene como medio de transmisión el aire como código un idioma. Cada vez que nos comunicamos hacemos uso de un lenguaje. Pero una forma muy particular de usar el lenguaje es la comunicación oral que corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, de signos, de gestos o señales, sino utilizando la voz para transmitir una información.

“La comunicación oral es el expresarse de forma oral mediante textos sencillos y breves que presentan de manera organizada hechos, ideas o vivencias. Lo importante es expresar de forma comprensible y suficiente facilidad sus propias

ideas, opiniones, experiencias y conocimientos en situaciones habituales en el aula". (Morgado, citado por Gonzales, 2010,p. 50).

Así mismo la OTP (Citado por Vera, E., 2009, p. 70) [...] La producción oral es, desde otra perspectiva, un proceso que permite expresar nuestras ideas de manera organizada y coherente, teniendo en cuenta la situación comunicativa. En dicho proceso, se pone en práctica las capacidades específicas. Estas van acompañadas de un proceso de reflexión sobre la lengua, es decir, de aquellos aspectos referidos a la gramática y el léxico pertinente a lo que se quiere comunicar.

OTP (2010; 12) [...] este proceso consiste en comunicarse con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa.

2.2..2.1. Objetivo de la expresión oral

- Identificar la importancia de saber hablar ante un público.
- Proporcionar al estudiante distintas técnicas para la expresión oral.
- Identificar las debilidades y fortalezas que se poseen frente al tema y buscar convertir esas falencias en fortalezas para el mejoramiento del nivel de expresión.

- Mejorar y buscar la práctica de las técnicas propuestas en el campo laboral y profesional.
- Alcanzar un perfeccionamiento de las técnicas consultadas.

2.2..2.2. Importancia de la comunicación oral en la interacción humana

Valladares (2000, citado por Villalva, 2012, p. 39) dice al respecto: necesitamos estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. Es necesario entonces que reivindicemos la enseñanza de la comunicación oral, en situaciones formales e informales, por eso es que se propone desarrollar capacidades para la conversación, el diálogo, el debate, el relato, la presentación de informes orales, entre otras formas de comunicación del lenguaje oral. Estos eventos serán útiles para que los estudiantes posean herramientas que les permitan interactuar con los demás en los estudios superiores, en el mundo del trabajo o en la vida ciudadana.

La sociedad de hoy exige una eficiencia en la capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen en una buena parte de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. Es necesario entonces que la escuela contribuya a fortalecerla, especialmente en los siguientes aspectos:

- Articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.
- Entonación adecuada a la naturaleza del discurso.
- Expresión con voz audible para todos los oyentes.
- Fluidez en la presentación de las ideas.
- Adecuado uso de los gestos y la mímica.
- Participación pertinente y oportuna.
- Capacidad de persuasión.
- Expresión clara de las ideas.

La mejor manera de desarrollar estas habilidades es participando en situaciones comunicativas reales. Las clases dejan de ser, entonces, una aburrida presentación de conceptos y teorías para ceder su lugar a actividades dinámica y motivadoras, como juego de roles, dramatizaciones, talleres de expresión oral, diálogos y conversaciones, etc. Que permiten, además, el desarrollo de la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones y la solución de problemas. Los conocimientos adquieren sentido en la medida que contribuyan a fortalecer el desarrollo de las capacidades, por eso es que las reflexiones teóricas (conceptos relacionados con la coherencia, la cohesión, adecuación, aspectos gramaticales imprescindibles, etc.) surgirán como producto de la práctica comunicativa, y no como una presentación aislada y descontextualizada.

2.2..2.3. Desarrollo de la expresión oral

Cuando los estudiantes comienzan la escuela por primera vez, necesitan conocer frases y expresiones clave que puedan utilizar para comunicarse con

las maestras y los compañeros de clase durante el día escolar. Ser capaz de comunicarse efectivamente con los demás es fundamental para poder aprender. A través de interacciones significativas y divertidas, los estudiantes pueden desarrollar el tipo de destrezas de comunicación cotidiana que facilitan el aprendizaje. Las maestras pueden emplear una estrategia denominada respuesta física total para ayudar a los estudiantes en las primeras etapas del desarrollo del idioma.

2.3. Definición de términos básicos

- **Capacidad comunicativa.** Capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. La adquisición de tal competencia está mediada por la experiencia social, las necesidades y motivaciones, y la acción, que es a la vez una fuente renovada de motivaciones, necesidades y experiencias.
- **Claridad.** Es la primera cualidad de la articulación, debe accionarse correctamente el maxilar inferior, la lengua y los labios para lograr una dicción bien definida. Ciertos hábitos viciosos que no se han corregido a tiempo, son los causantes de una defectuosa dicción. Es preciso hablar despacio para articular con claridad. Exponer ideas concretas y frases bien construidas, al alcance del destinatario. Si hay que emplear palabras que generen dudas en el auditor, debe detenerse y explicarla para su buena comprensión.
- **Coherencia.** Es construir los mensajes de forma lógica, encadenando ordenadamente las ideas y remarcando lo que son hechos objetivos y lo que son opiniones, ya sean del orador o de otras personas.

- **Comunicación oral.** Es una forma de interacción oral en la cual las personas aprenden a comunicarse y a desarrollar sus capacidades comunicativas caracterizadas por su fluidez en la expresión, vocalización, coherencia y pronunciación. La comunicación oral es aquella que se establece entre dos o más personas, tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma.

- **Entonación.** Es la modulación de la voz en la secuencia de sonidos del habla que puede reflejar diferencias de sentido, de intención, de emoción y de origen del hablante, y que, en algunas lenguas, puede ser significativa. Es el grado de elocución, inflexión y expresión de la voz alcanzada, para lograr una expresión oral de máxima calidad.

- **Fluidez.** Es la capacidad de un hablante para expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera adecuada.

- **Gestos.** Son los movimientos del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo con que se expresan diversos afectos del ánimo.

- **Juegos lúdicos.** Son los juegos lúdicos son aquellos en las que se aprende algo sin ser aburrido.

- **Naturalidad.** Es la prueba del dominio del lenguaje y el camino para lograr la naturalidad en la expresión es precisamente por una concienzuda preparación de la intervención. Solo así con preparación y ensayo se

puede asegurar que el mensaje llegue a sus destinatarios de forma precisa y comprensible.

- **Oralidad.** Es el proceso de comunicación (verbal, vocal y corporal) entre dos o más interlocutores presentes físicamente todos en un mismo espacio. La oralidad debe ser diferenciada del simple hablar en voz alta cuando hablar deviene expresión pero no comunicación.

- **Producción oral.** Es el ejercicio de la emisión oral de las voces y/o enunciados.

- **Pronunciación.** Es emitir y articular sonidos para hablar.

- **Tono.** Depende de las cuerdas vocales, que hacen posible la emisión con más o menos dificultad de los sonidos. Se puede distinguir entre tono grave/agudo/normal. El hablante debe variar el tono, adecuándolo a la intención de comunicación dentro de los matices que su registro le permite subirlo en preguntas y afirmaciones importantes bajarlo para darle un aire confidencial a lo que se dice, etc.

- **Velocidad.** Es la rapidez en la emisión de los sonidos por parte del hablante. Esta puede ser lenta, rápida o normal. El hablante competente debe adecuar la velocidad de su discurso a la intención de comunicación y a la capacidad de escucha del oyente para remarcar el discurso o enfatizar utilizará una velocidad lenta; pero, para agilizar el discurso utilizará mayor velocidad de emisión.

- **Volumen o intensidad de voz.** Está relacionado directamente con la cantidad del aire que se expulsa al hablar y puede ser alto, bajo o normal. El volumen más adecuado es aquel que permite oír con claridad a todos los oyentes que intervienen en una situación de la comunicación oral. El factor que en mayor grado afecta la inteligibilidad, es probablemente el nivel sonoro de las palabras, que depende a su vez, por una parte, de la distancia entre el emisor y el receptor y por otra de la intensidad de los ruidos ambientales, ya que estos pueden enmascarar o debilitar los sonidos.
- **Voz.** Es el sonido que es expedido por el aire, producido en la laringe, lo cual hace que vibre las cuerdas bucales, lo que al llegar a la boca se convierte en letras.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis de la investigación

➤ **Hipótesis general**

Los juegos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.

➤ **Hipótesis específica**

- a. Los juegos didácticos influyen eficazmente en la pronunciación en inglés en los estudiantes del 2° "C", de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.
- b. Los juegos didácticos son de gran eficacia en el desarrollo de la entonación en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.
- c. Los juegos didácticos influyen positivamente en la interacción oral fluida en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.

3.2. Sistema de variables

Variable independiente: Juegos didácticos

Variable dependiente: Expresión oral

3.2.1 Conceptualización de la variable independiente

El juego didáctico es un recurso metodológico para provocar el interés, concentrar la atención del alumno en las diferentes asignaturas; consiste también en el cambio de papel del profesor en la enseñanza quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego para cada contenido. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje. (Tineo y Rodríguez; 2012, 54).

3.2.2 Conceptualización de la variable dependiente

Valladares (2000; citado por Villalva, 2012, s/n) dice al respecto: "Necesitamos estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. Es necesario entonces que reivindicemos la enseñanza de la comunicación oral en situaciones formales e informales, por eso es que se propone desarrollar capacidades para la conversación, el diálogo, el debate, el relato, la presentación de informes orales, entre otras formas de la comunicación oral.

Estos eventos serán útiles para que los estudiantes posean herramientas que les permitan interactuar con los demás en estudios superiores, en el mundo del trabajo o en la vida ciudadana”.

3.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INDICE	TECNICAS	INSTRUMENTOS	Nº DE ITEMS
VI: JUEGOS DIDÁCTICOS	BINGO	Comunica su preferencia	<ul style="list-style-type: none"> • utiliza el juego como medio de aprendizaje. • Elige los colores de su preferencia y expresa oralmente. 	EXPERIMENTO ENCUESTA • •	<ul style="list-style-type: none"> • Material experimental • Cuestionario de encuesta 	10
	BETTING	Analiza y predice su respuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su respuesta y la da conocer oralmente. • Promueve la participación activa. 			
	CALLING THE CARDINAL NUMBERS	Observa y decodifica	<ul style="list-style-type: none"> • Observa y decodifica los números cardinales. • Promueve valores. 			
	MARKING THE ORDINAL NUMBERS	Identifica y expresa fechas festivas	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y expresa oralmente fechas festivas de su país. • Despierta el interés en el inglés. 			10
	PLAYING WITH THE MUSIC	Identifica y reproduce los términos obviados.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas del juego. • Guardan total silencio para escuchar e identificar la música. 			
	THE BLIND HEN	Localiza los países mencionados.	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende y sigue instrucciones sencillas. • Localiza y expresa con naturalidad los países de América. 			
V d: EXPRESIÓN ORAL	Entonación y pronunciación	Entonación y pronunciación adecuada	<ul style="list-style-type: none"> • Su entonación y pronunciación es clara y comprensible • Naturalidad en la expresión • Se expresa fluidamente 	OBSERVACIONES	Ficha de observación	05
	Interacción	Interacción fluida	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos. • Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo. 		Ficha de observación	05

3.4. Enfoque de la investigación

Por la naturaleza de nuestra investigación podemos afirmar que nos orientamos a trabajar bajo el enfoque **CUANTITATIVO**. Respecto a ello, Quispe (2012:40) define: "Esta investigación se sustenta en la corriente filosófica positivista o en las posiciones del neopositivismo contemporáneo: positivismo lógico y semántico, así como también en el pragmatismo. Históricamente, es esta concepción la que ha predominado en el campo de la investigación, tanto en las ciencias naturales como en las ciencias sociales, al igual que en la educación. Indudablemente la investigación bajo este enfoque contribuyó al extraordinario desarrollo de la humanidad".

3.5. Tipo de investigación

Según nuestro propósito y la naturaleza del problema catalogamos nuestra investigación como **APLICADA**. Esta investigación se centra en un campo de práctica habitual y se preocupa por el desarrollo y la aplicación del conocimiento obtenido en la investigación sobre dicha práctica. Contrario a la investigación básica, a la aplicada, alcanza un conocimiento relevante para dar solución a un problema general. (Mc Millan y Schumacher; citado por Quispe, 2012, 41).

3.6. Método de investigación

El método aplicado en nuestra investigación es **HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO**. El cual consiste en un procedimiento que parte de unas premisas en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones

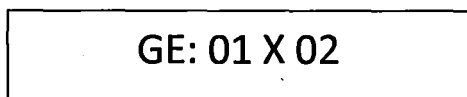
que deben confrontarse con los hechos. La correspondencia de las premisas y conclusiones inferidas con los hechos científicos, comprueba de manera mediata la veracidad de la hipótesis. (Quispe: 2012; 102)

3.7. Diseño de investigación

Según Quispe (2012: 109), el diseño **PRE-EXPERIMENTAL** es aplicable a un solo grupo (grupo pre y post test) y no requieren la presencia de un grupo control. Este grupo se constituye en experimental al que se le aplica una prueba de pre test antes de la aplicación de la variable experimental. Concluida ésta se le aplica la prueba de post-test.

Entonces, afirmamos que nuestro diseño de investigación es pre experimental por las características presentadas; donde nuestro grupo experimental está constituido por los 30 estudiantes del 2° grado, sección "C" de la I.E. "Los Libertadores".

Representado por el siguiente esquema:



DONDE:

GE: representa al grupo experimental

01: simboliza el pre test

X: representa a la variable experimental

02: simboliza la post – test

3.8. Población y muestra

3.8.1 Población

La población de estudio del presente proyecto está constituida por 710 estudiantes (100 %) matriculados en el nivel secundario del año escolar 2013, en la Institución Educativa “Los Libertadores” - Ayacucho.

3.8.2 Muestra

Se seleccionó la muestra 30 estudiantes del 2° “C” del nivel secundario.

3.9. Técnica de muestreo

Según Rodríguez (1997; citado por Quispe, 2012, p. 112). Existen dos formas principales de obtener la muestra: el muestreo aleatorio y el muestreo no aleatorio o de juicio.

Por las características que presenta cada una de ellas, aseguramos que nuestra muestra viene a ser NO ALEATORIA; además como fue elegido y determinado como grupo experimental el 2° “C”, afirmamos que es una selección intencional.

3.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Carrasco (2006, citado por Todelano, 2012, p. 53). Sustenta que: “La técnica constituye un conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica”.

3.10.1 Técnicas

a) **Observación** “Consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias. Es un método muy utilizado en la investigación educativa, puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos en las instituciones, el tratamiento de lenguas, etc. Esta técnica se caracteriza por describir y explicar los problemas observados tal como se presenta en la realidad” (Quispe: 2012, 114)

b) **Experimento** es una técnica de la investigación experimental que tiene como instrumento el módulo experimental.

c) **Encuesta** “La encuesta es la técnica de recopilación de datos acerca de un hechos objetivos, opiniones, conocimientos, etc., basado en una interacción directa (la entrevista) o indirecta (el cuestionario) entre el investigador (encuestador) y el encuestado (el que responde)”, según Velásquez y otros (s/f, citado por Todelano, 2012, p. 54).

3.10.2 Instrumentos

- a) Ficha de observación
- b) Material experimental
- c) Cuestionario de encuesta.

3.11. Procesamiento de datos

- ✓ **Prueba *T* de *studentes*** una prueba estadística para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medidas (...) (Hernández, Fernández y Baptista: 2008; 461).

3.11.1 Material de Intervención

MÓDULO	TEMA	JUEGO	FECHA	RESPONSABLE
I	"Colors"	BINGO	07/05/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
II	"Countries"	BETTING	14/05/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
III	"The ordinal numbers"	MARKING THE ORDINAL NUMBERS	21/05/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
IV	"The cardinal numbers"	CALLING THE CARDINAL NUMBERS	28/05/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
V	"The months of the year"	BINGO	04/06/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
VI	"There is / there are"	PLAYING WITH THE MUSIC	11/06/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
VII	"Possessives"	BETTING	18/06/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
VIII	"The American continent"	THE BLIND HEN	25/06/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
IX	Personal pronouns: Subject form	ROLE PLAY	02/07/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia
X	Personal pronouns: Object form	TEACHER SAYS	09/07/2013	Asto Arango, Noemi Conga Cuadros, Silvia Yesenia

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Validación y confiabilidad de instrumentos

4.1.1 Validación de instrumentos

Mc Millan y Schumacher (2007:292) afirman que en la investigación mediante encuesta, el investigador selecciona una muestra de entrevistados y les administra un cuestionario o realiza entrevistas para recoger información sobre las variables de interés. Los datos recogidos se utilizan para describir las características de una cierta población.

Justamente, para concretizar el presente trabajo se utilizó la encuesta como uno de los instrumentos para medir la variable independiente: JUEGOS DIDÁCTICOS. Dicha encuesta se asentó en diez preguntas:

- 1) ¿Aprendes el idioma Inglés a través de los juegos didácticos?
- 2) ¿Los juegos didácticos promueven la participación activa en clases?
- 3) ¿Los juegos didácticos te ayudan a socializarte con los demás?
- 4) ¿Cumples con las reglas de juego indicadas por el profesor antes de iniciar un juego didáctico?
- 5) ¿Los juegos didácticos mejoran tu expresión oral en inglés?
- 6) ¿Los juegos didácticos facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés?

- 7) ¿Te diviertes y a la vez aprendes un nuevo idioma a través de los juegos didácticos?
- 8) ¿Aprendes nuevos vocabularios a través de los juegos didácticos?
- 9) ¿Los juegos didácticos mejoran la relación entre profesor y estudiante?
- 10) ¿Deberían los profesores enseñar a través de los juegos didácticos?

Donde se obtuvo respuestas exactas entre SI y NO.

Quispe Morales, R. (2012:114) sostiene que en la investigación mediante la observación se obtiene un registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Además este instrumento puede ser utilizado en diversas circunstancias. Esta técnica se caracteriza por describir y explicar los problemas observados tal como se presenta en la realidad.

Precisamente, la presente investigación también se desarrolló aplicando el instrumento de la observación, conteniendo el grupo de preguntas en base a los indicadores de la variable dependiente EXPRESIÓN ORAL en inglés en función a las siguientes dimensiones:

- PRONUNCIACIÓN: Su pronunciación es comprensible.
- ENTONACIÓN: Su entonación es clara.
- INTERACCIÓN ORAL FLUIDA:
 - a) Utiliza gestos y miradas en el momento de diálogo.
 - b) Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos.
 - c) Se expresa fluidamente.

Y como tercer instrumento, se utilizó el experimento (módulo experimental) haciendo uso de las sesiones de clase. **(Ver anexo° 10).**

Para verificar que los instrumentos mencionados, cumplan con los objetivos de investigación, se siguieron los siguientes pasos:

- a) Se operacionalizaron las variables, teniendo como base los conceptos e indicadores que se presentaron en el marco teórico.
- b) Se elaboró la encuesta, la ficha de observación y el módulo experimental.
- c) Los instrumentos de investigación fueron sometidos a la opinión de expertos para verificar su validez y aplicabilidad; con la participación de tres licenciados en educación. Teniendo en cuenta los siguientes criterios.
 - ¿Está formulado con un lenguaje apropiado?
 - ¿Está expresado con conductas observables?
 - ¿Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa?
 - ¿Existe una organización lógica?
 - ¿Comprende los aspectos en cantidad y calidad?
 - ¿Es adecuado para valorar los aspectos de las variables?
 - ¿Está basado en aspectos teórico- científicos?
 - ¿Existe coherencia entre los índices, indicadores y las dimensiones?
 - ¿Responde al propósito de la investigación?
 - ¿Es útil y adecuado para la investigación?

Para tal propósito, se proporcionó un formato de validación, donde los expertos emitieron sus opiniones acerca del contenido de los instrumentos y elaborar la versión definitiva, quienes dictaminaron oportuna y favorablemente con los siguientes resultados:

Resultados del juicio de expertos

N°	EXPERTOS	PORCENTAJE DE VALIDACIÓN
EXPERTO N° 01	LIC. PÉREZ HUARANCCA, Elva	87.5%
EXPERTO N° 02	LIC. TUMBALOBOS HUAMANÍ, Víctor Raúl	62.5%
EXPERTO N° 03	LIC. LLACZA PALOMINO, Cati	70.3%
Promedio Ponderado	Buena (73%)	73.43%

Fuente: informes de validación de los instrumentos de los expertos (ver anexo n° 04).

Del análisis, se refiere que el promedio de ponderación de la validez de los instrumentos equivale al 73% de aceptación en base a los 3 expertos consultados, escala con la que se trabajó en la presente investigación fue catalogada como aceptable; por lo que se consideró aplicable el instrumento.

4.1.2 Confiabilidad de instrumentos

La confiabilidad de consistencia interna fue determinada con la prueba piloto, en una muestra de 10 estudiantes que no son miembros de la muestra, aplicando Alpha de Cronbach, según Gamarra (2008; 178), precisa coeficiente de alfa de Cronbach mediante la varianza de los ítems, la varianza del puntaje total, la fórmula referencial es la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = coeficiente de Cronbach

K= número de ítems o preguntas del instrumento

$\sum S_i^2$ = Suma de las varianzas de cada ítem

S_t^2 = Varianza total o varianza del instrumento (puntaje total de los jueces)

Cuanto menor sea la variabilidad de respuesta por parte de los jueces, es decir haya homogeneidad en respuesta dentro de cada ítem mayor será el alfa de Cronbach.

El coeficiente de confiabilidad de los instrumentos fueron 0,89 (89% Aceptable), verificándose su adecuada estructuración para medir las variables en estudio.

Matriz de resultados de prueba de confiabilidad

Instrumentos	α de Cronbach	Interpretación
Ficha de observación	0,93	Elevada
Cuestionario de encuesta	0,86	Aceptable
Total	0,89	Aceptable

FUENTE: Ver anexo N° 01

TABLA N°03 Siendo la tabla de interpretación de coeficiente de validez de confiabilidad

Muy baja 0 (0%)	Baja 0,01 a 0,49	Regular 0,5 a 0,59	Aceptable 0,6 a 0,89	Elevada 0,9 a 1
0% de confiabilidad	1% a 49% baja de confiabilidad	50% a 59% regular de confiabilidad	60% a 89% aceptable de confiabilidad	90% a 100% de confiabilidad

4.2. Descripción de técnicas de recolección de datos

- A) **Análisis descriptivos.** Se realizó la clasificación y sistematización de información en cuadros y gráficos, haciendo uso de las frecuencias absolutas y relativas simples. Asimismo se emplearon las medidas de tendencia central y de dispersión.
- B) **Análisis inferencial.** La prueba de hipótesis se realizó a través de la prueba de T Student, para el tamaño de muestra menor o igual de 30.

4.3. Prueba de hipótesis

➤ **Hipótesis alternativa (H_a).**

La aplicación de los juegos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés de los estudiantes, por existir diferencias estadísticas con relación a la pre y post prueba.

➤ **Hipótesis nula (H_0)**

La aplicación de los juegos como recurso didáctico no influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés de los estudiantes por existir diferencias estadísticas con relación a la pre y post prueba.

a) Nivel de significancia: α

Se eligió un nivel de significancia del 5% que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ (al 95% del nivel de confianza). Lo cual implica que tenemos el 95% de seguridad para generalizar la conclusión.

b) Elección de la prueba estadística: Prueba T de Student

$$T_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}}, \text{ para } n \leq 30$$

Donde:

- T_0 : Valor de t para las medias no independientes
- \bar{D} : Media de las diferencias entre las puntuaciones apareadas
- D : media de las diferencias
- $\sum D$: suma de las puntuaciones de los cuadrados de las diferencias
- n : número de las diferencias

c) Definición de la región de rechazo o criterio de decisión

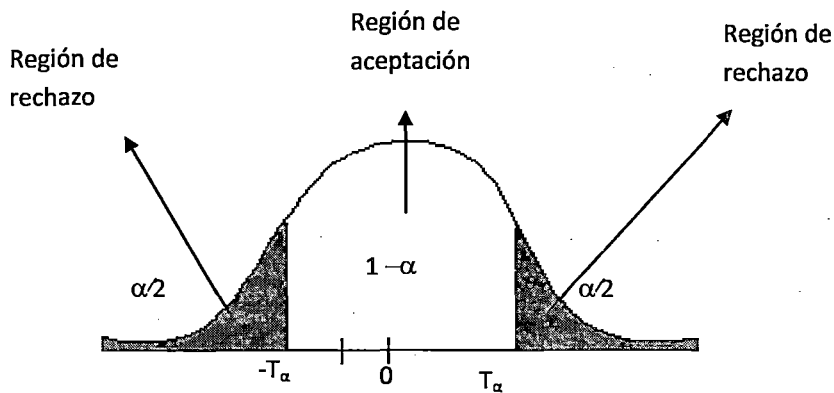
Prueba T de student: bilateral (2 colas)

El valor de T en la tabla estadística (T_α) con 5% de significancia es de 2,05

$$(T_\alpha = T_{1-\frac{\alpha}{2}} = T_{1-\frac{0,05}{2}} = T_{1-0,025} = 0,975 = 2,05)$$

Donde $1-\alpha = 1-0,05 = 0,95$

Según Gamarra (2008; 82), manifiesta que en situaciones en las que el experimentador rechace H_0 si los resultados del experimento son extremos en la dirección de la predicción, se utiliza una evaluación de dos colas. Con ella, solo se pretende determinar si existe la diferencia, o si existe relación entre las variables de estudio, cuya gráfica es:



d) Decisión estadística e interpretación.

Condición bilateral	Significación	Interpretación	
		H_a	H_0
$ T_0 < T_\alpha $	$\rho > 0,05$	Se rechaza	Se acepta
$ T_0 \geq T_\alpha $	$\rho \leq 0,05$	Se acepta	Se rechaza

4.4. Tratamiento estadístico e interpretación de tablas y gráficos

En el presente capítulo, los datos recolectados sobre la aplicación de los juegos didácticos como recurso didáctico en el desarrollo de expresión oral en Inglés de los estudiantes, se procedió a procesar y realizar los cálculos estadísticos correspondientes, obteniéndose los resultados que a continuación se detallan.

RESULTADOS

Nivel de logro de pronunciación en inglés de los estudiantes del 2º "c" de la Institución Educativa "Los Libertadores" - 2013

Nº	Pre Test	Post Test
1	12	14
2	12	15
3	12	14
4	10	10
5	10	11
6	10	12
7	10	13
8	12	16
9	08	12
10	08	13
11	10	15
12	11	15
13	13	16
14	13	12
15	11	12
16	11	11
17	12	12
18	10	13
19	10	15
20	10	13
21	12	14
22	07	15
23	05	15
24	10	16
25	11	18
26	10	11
27	11	11
28	11	16
29	10	15
30	14	18

FUENTE: Resultados de la evaluación de pronunciación en inglés de los estudiantes.

Medida de tendencia central y dispersión de pronunciación en inglés de los estudiantes

Medidas de resumen	Pronunciación	
	Pre test	Post test
Muestra	30	30
Media	10,53	13,77
Mediana	10,50	14,00
Moda	10	15
Desviación estándar	1,83	2,11
Varianza	3,36	4,46
Mínimo	5	10
Máximo	14	18

FUENTE: Resultados de la evaluación de pronunciación en inglés de los estudiantes.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes lograron un desarrollo de pronunciación correcta en Inglés entre 10 (deficiente) y 18 (excelente), con una media de 13,77 (bueno) \pm 2,11 puntos; existiendo una diferencia de pronunciación en inglés sin la aplicación de los juegos didácticos, que fluctuó de 5 (deficiente) y 14 (bueno) con una media de 10,53 (deficiente) \pm 1,83 puntos.

Prueba de T student diferencia de medias para dos muestras dependientes, pre y post test de pronunciación en inglés de los estudiantes (n \leq 30).

Prueba "T student"	Valores
T ₀	-6,93
P	< 0,05
T _{α}	2,05
Diferencia de medias	3,24
Diferencia de desviación típica	0,28

FUENTE: Resultados de la evaluación de pronunciación en inglés de los estudiantes.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes obtuvieron 3,24 puntos más en el desarrollo de pronunciación correcta del inglés, existiendo una diferencia estadística sin la aplicación de los juegos didácticos. Es decir, las calificaciones de los estudiantes se dispersan en una diferencia de 0,28 con respecto de las medias del pre y post test.

Al 95% del nivel de confianza, la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de la pronunciación correcta en inglés de los estudiantes de la Institución Educativa “Los Libertadores”

$$(\alpha < 0,05; T_0 = -6,93 > T_{-\alpha} = 2,05)$$

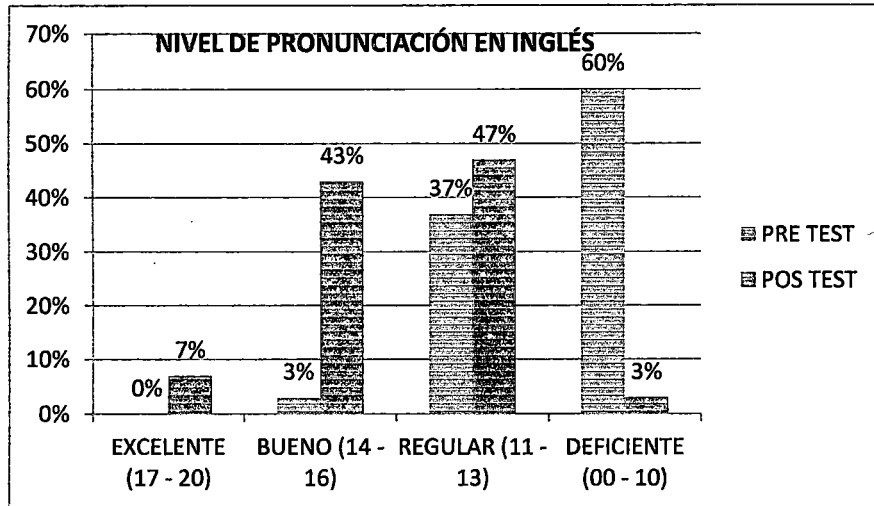
TABLA N° 01

Nivel de pronunciación en inglés de los estudiantes

Nivel de pronunciación de inglés	TEST			
	Pre test		Post Test	
EXCELENTE (17 - 20)	0	0%	2	7%
BUENO (14 - 16)	1	3%	14	43%
REGULAR (11 - 13)	11	37%	13	47%
DEFICIENTE (00 - 10)	18	60%	1	3%
Total	30	100%	30	100%

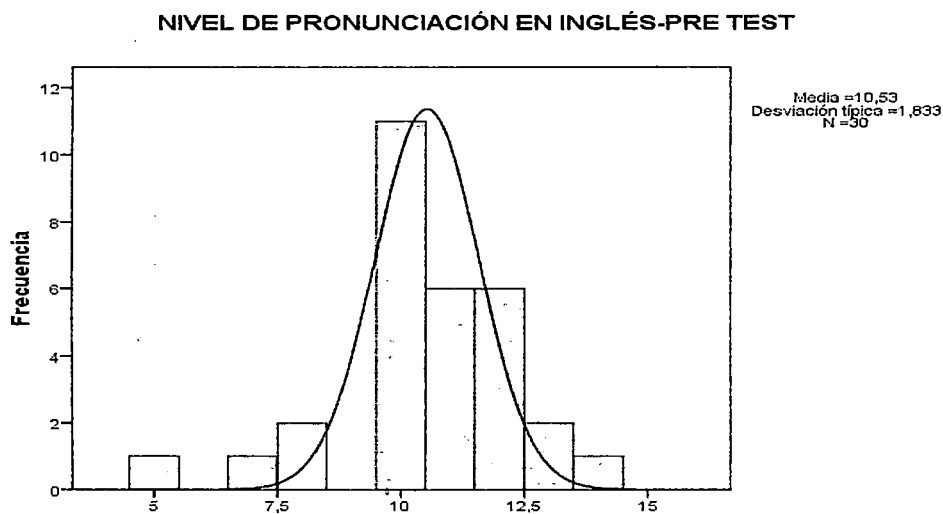
FUENTE: Resultados de la evaluación de pronunciación en inglés de los estudiantes

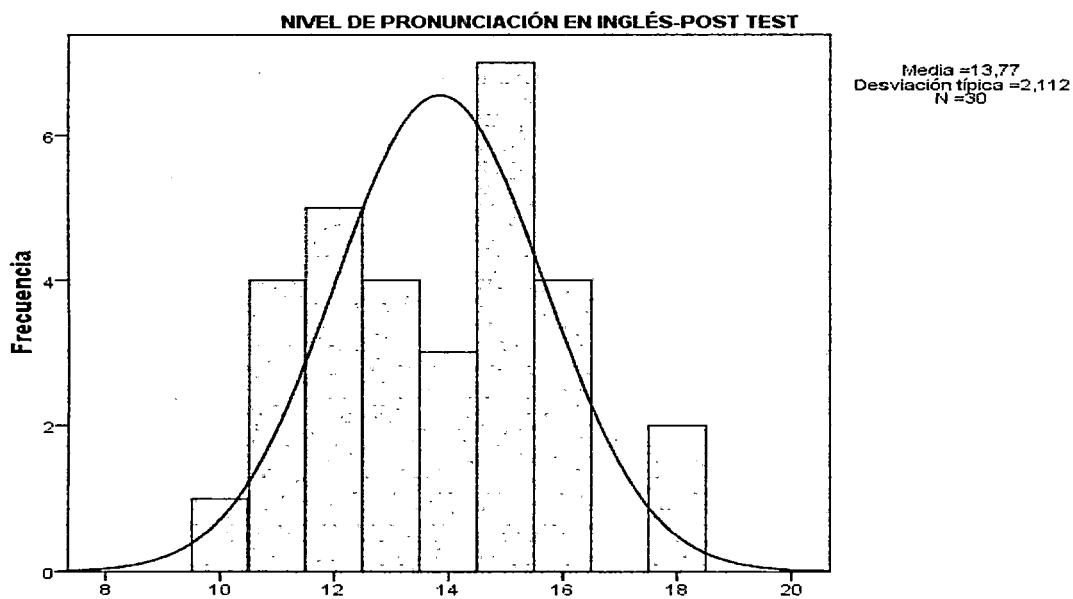
GRÁFICO N° 01



Del 100% (30) de estudiantes, con la aplicación de los juegos didácticos, el 7% logró el desarrollo de pronunciación en inglés de nivel excelente; 43%, bueno; el 47%, regular y 3%, deficiente. Del 100% (30) de estudiantes, sin la aplicación de los juegos didácticos, 00% logró el desarrollo de pronunciación en inglés del nivel excelente; el 3%, bueno, el 37% regular y 60%, deficiente.

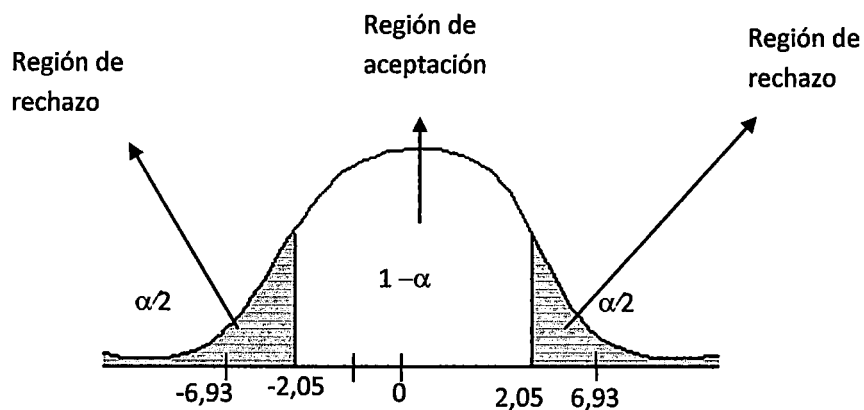
Histograma de nivel de pronunciación en inglés de los estudiantes





En el gráfico de histograma notamos, con la aplicación de los juegos didácticos como recurso didáctico, existe mayor nivel en la pronunciación correcta del inglés en relación sin la aplicación de los juegos didácticos.

Región de rechazo de hipótesis nula de diferencia de medias en la calificación de pronunciación del inglés en los estudiantes.



Como $|T_0 = -6,93|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ rechazamos la hipótesis nula (H_0), aceptamos la hipótesis alterna (H_a), llegando a la conclusión que al 95% del nivel de confianza la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de pronunciación en inglés de los estudiantes del 2º “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013 ($\alpha < 0,05; |T_0 = -6,93| > |T_\alpha = 2,05|$).

Nivel de logro de entonación en inglés de los estudiantes del 2º “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013

Nº	Pre Test	Post Test
1	12	14
2	12	12
3	12	13
4	08	11
5	10	11
6	10	11
7	08	12
8	12	15
9	08	13
10	10	13
11	10	16
12	12	16
13	12	15
14	13	11
15	11	12
16	12	12
17	13	11
18	10	13
19	10	14
20	10	12
21	13	12
22	08	14
23	08	15
24	10	15
25	12	18
26	11	11
27	11	11
28	11	14
29	10	15
30	14	18

FUENTE: Resultados de la evaluación de entonación en inglés de los estudiantes.

Medida de tendencia central y dispersión de entonación en inglés de los estudiantes.

Medidas de resumen	Entonación	
	Pre test	Post test
Muestra	30	30
Media	10,77	13,33
Mediana	11,00	13,00
Moda	10	11
Desviación estándar	1,68	2,06
Varianza	2,81	4,23
Mínimo	8	11
Máximo	14	18

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes lograron un desarrollo de entonación en Inglés entre 11 (deficiente) y 18 (excelente), con una media de 13,33 (bueno) \pm 2,06 puntos; existiendo una diferencia de pronunciación en inglés sin la aplicación de los juegos didácticos, que fluctuó de 8 (deficiente) y 14 (bueno) con una media de 10,77 (deficiente) \pm 1,68 puntos.

Prueba de T student diferencia de medias para dos muestras dependientes, pre y post test de entonación en Inglés de los estudiantes. (n \leq 30)

Prueba "T student"	Valores
T ₀	-5,75
P	< 0,05
T _{α}	2,05
Diferencia de medias	2,56
Diferencia de desviación típica	0,38

FUENTE: Resultados de la evaluación de pronunciamiento en inglés de los estudiantes.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes obtuvieron 2,56 puntos más en el desarrollo de entonación del inglés, existiendo una diferencia estadística sin la aplicación de los juegos didácticos. Es decir, las calificaciones de los estudiantes se dispersan en una diferencia de 0,38 con respecto de las medias del pre y post test.

Al 95% del nivel de confianza, la aplicación de los juegos didácticos como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la entonación en inglés de los estudiantes de la Institución Educativa "Los Libertadores".

$$(\alpha < 0,05; T_0 = -5,75 > T_\alpha = 2,05).$$

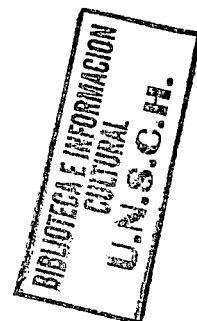
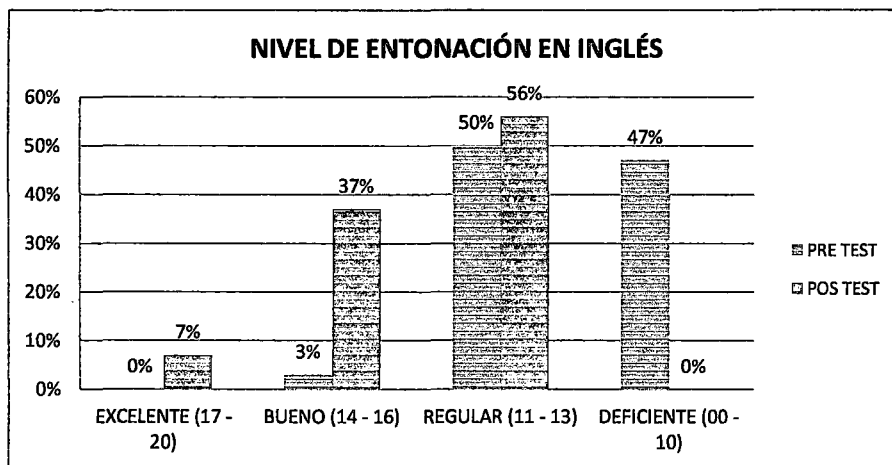
TABLA N° 02

Nivel de entonación en inglés de los estudiantes.

Nivel de entonación de inglés	TEST			
	Pre test		Post Test	
EXCELENTE (17 - 20)	0	0%	2	7%
BUENO (14 - 16)	1	3%	11	37%
REGULAR (11 - 13)	15	50%	17	56%
DEFICIENTE (00 - 10)	14	47%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

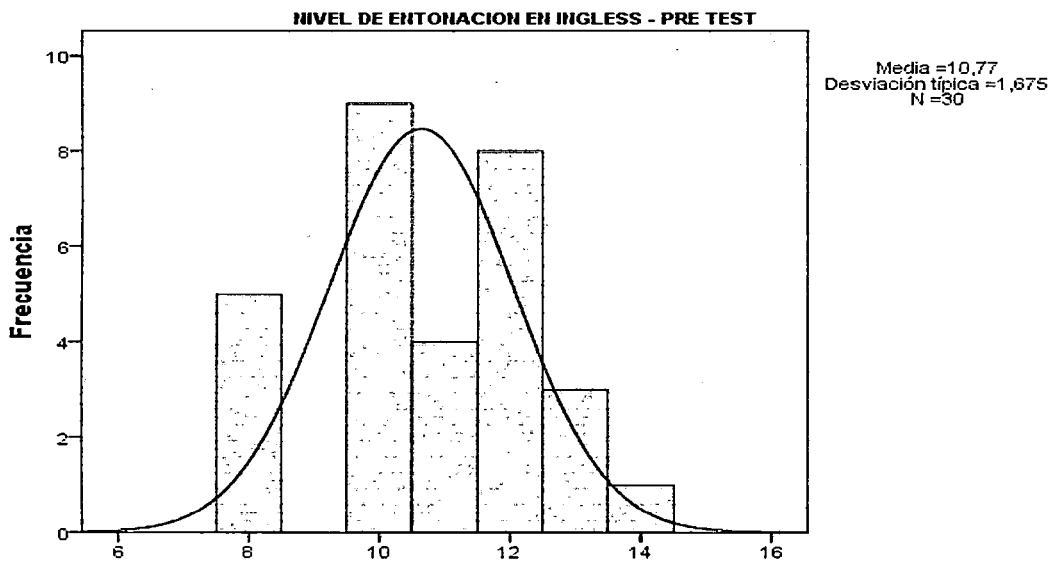
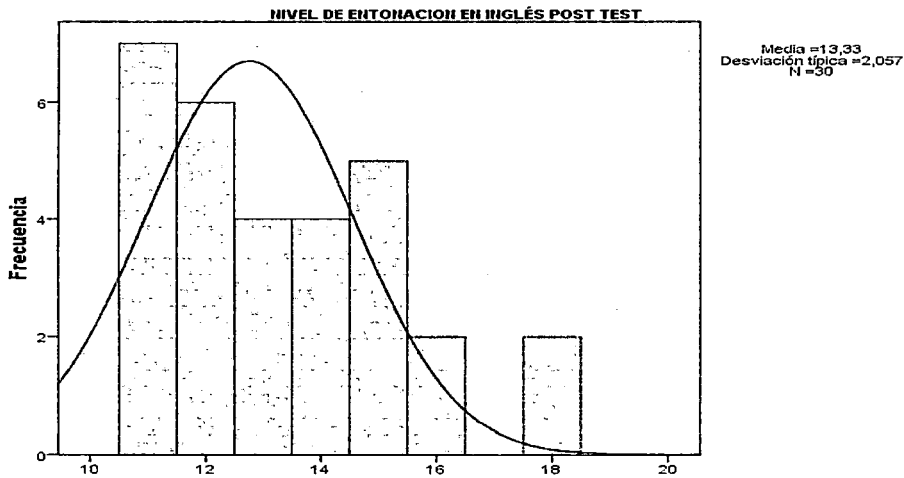
FUENTE: Resultados de la evaluación de entonación en inglés de los estudiantes.

GRÁFICO N° 02



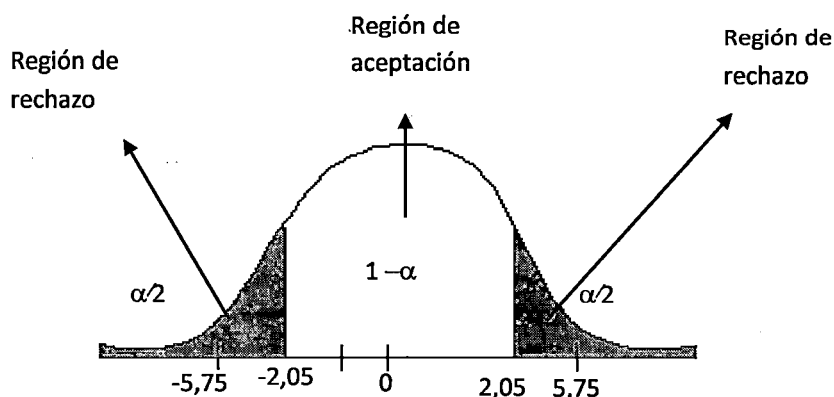
Del 100% (30) de estudiantes, con la aplicación de los juegos didácticos, el 7% logró el desarrollo de entonación en inglés de nivel excelente; 37%, bueno; el 56%, regular y 0%, deficiente. Del 100% (30) de estudiantes, sin la aplicación de los juegos didácticos, 00% logró el desarrollo de entonación en inglés del nivel excelente; el 3%, bueno, el 50% regular y 47%, deficiente

Histograma de nivel de entonación en inglés de los estudiantes



En el gráfico de histograma notamos, con la aplicación de los juegos didácticos como recurso didáctico existe mayor nivel en la entonación del inglés en relación sin la aplicación de los juegos didácticos.

Región de rechazo de hipótesis nula de diferencia de medias, en la calificación de entonación en inglés en los estudiantes.



Como $|T_0 = -5,75|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ rechazamos la hipótesis nula (H_0), aceptamos la hipótesis alterna (H_a), llegando a la conclusión que al 95% del nivel de confianza la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de entonación del inglés de los estudiantes.

$$(\alpha < 0,05; |T_0 = -5,75| > |T_\alpha = 2,05|).$$

**Nivel de logro de la interacción oral fluida en inglés de los estudiantes del 2º “C”
de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013**

N°	Pre Test	Post Test
1	11	14
2	12	14
3	13	14
4	10	12
5	11	12
6	08	12
7	12	13
8	10	15
9	08	12
10	08	14
11	06	16
12	10	14
13	08	16
14	11	13
15	10	12
16	10	12
17	12	11
18	08	13
19	08	15
20	08	13
21	11	12
22	05	14
23	06	15
24	09	16
25	10	18
26	11	11
27	08	11
28	08	15
29	08	15
30	13	18

FUENTE: Resultados de la evaluación interacción fluida en inglés de los estudiante

Medida de tendencia central y dispersión de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.

Medidas de resumen	Interacción oral fluida	
	Pre test	Post test
Muestra	30	30
Media	9,43	13,73
Mediana	10,00	14,00
Moda	8	12
Desviación estándar	2,06	1,91
Varianza	4,25	3,65
Mínimo	5	11
Máximo	13	18

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes lograron un desarrollo de interacción oral fluida en Inglés entre 11 (regular) y 18 (excelente), con una media de 13,73 (bueno) \pm 1,91 puntos; existiendo una diferencia de interacción oral fluida en inglés sin la aplicación de los juegos didácticos, que fluctuó de 5 (deficiente) y 13 (bueno) con una media de 9,43 (deficiente) \pm 2,06 puntos.

Prueba de T Student diferencia de medias para dos muestras dependientes, interacción oral fluida en inglés de los estudiantes. (n \leq 30)

Prueba "T student"	Valores
T ₀	-7,89
P	< 0,05
T _{α}	2,05
Diferencia de medias	4,30
Diferencia de desviación típica	0,15

FUENTE: Resultados de la evaluación de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes obtuvieron 4,30 puntos más en el desarrollo de interacción oral fluida, existiendo una diferencia estadística sin la aplicación de los juegos didácticos. Es decir, las calificaciones de los estudiantes se dispersan en una diferencia de 0,15 con respecto de las medias del pre y post test.

Al 95% del nivel de confianza, la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de la interacción oral fluida en inglés de los estudiantes de la Institución Educativa "Los Libertadores".

$$(\alpha < 0,05; T_0 = -7,89 > T_\alpha = 2,05).$$

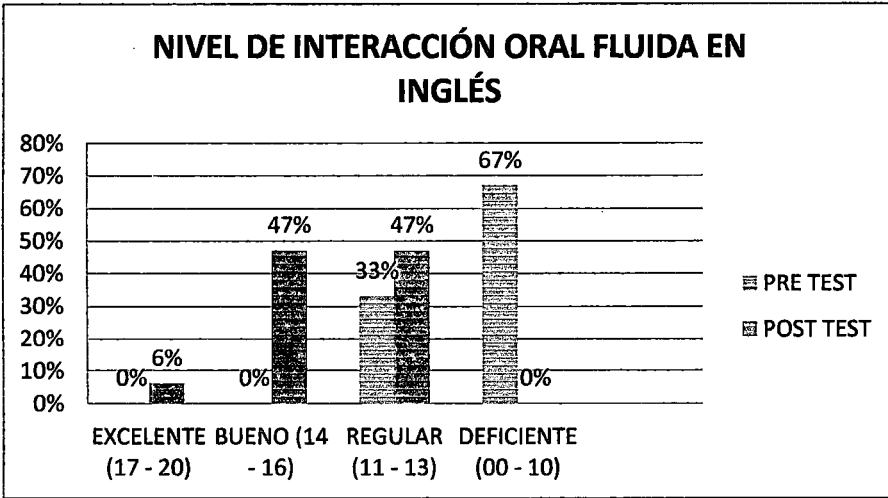
TABLA N° 03

Nivel de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.

Nivel de interacción oral fluida en inglés	TEST			
	Pre test		Post Test	
EXCELENTE (17 - 20)	0	0%	2	6%
BUENO (14 - 16)	0	0%	14	47%
REGULAR (11 - 13)	10	33%	14	47%
DEFICIENTE (00 - 10)	20	67%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

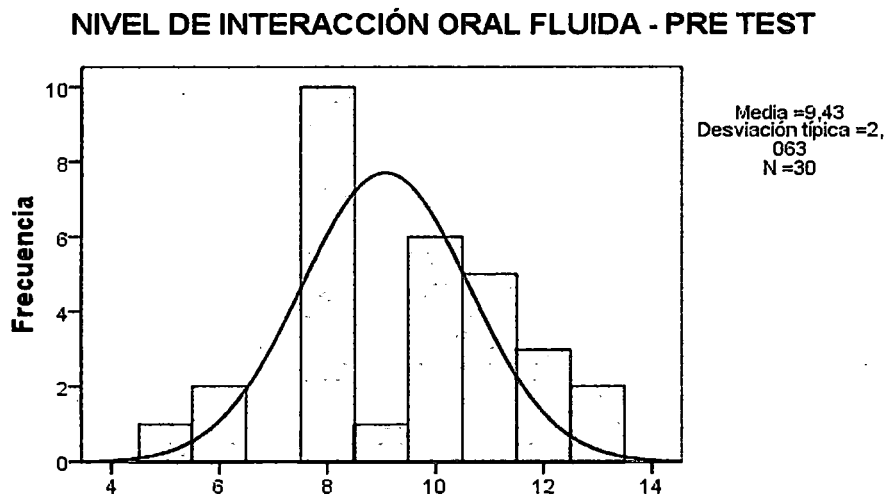
FUENTE: Resultados de la evaluación de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.

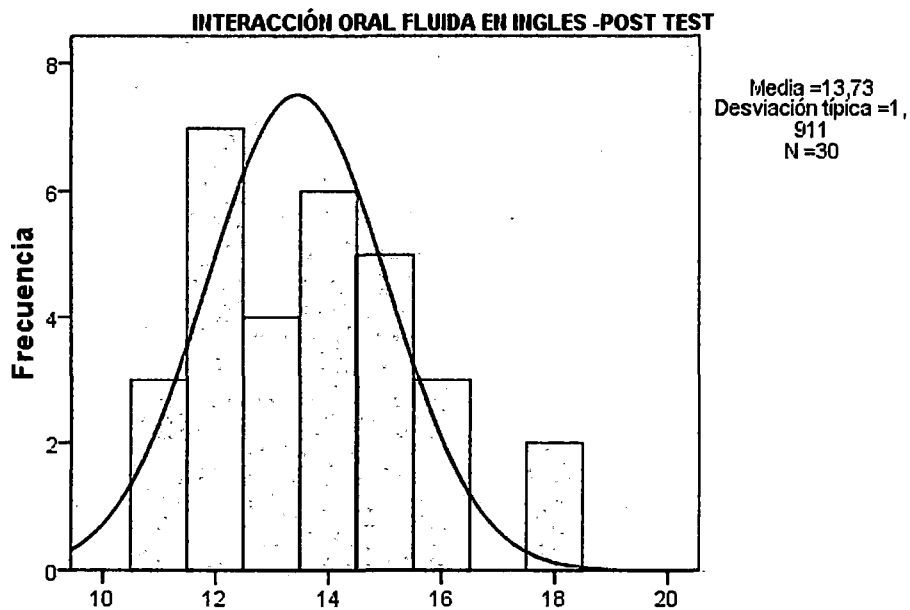
GRÁFICO N° 03



Del 100% (30) de estudiantes, con la aplicación de los juegos didácticos, el 6% logró el desarrollo de interacción oral fluida nivel excelente; 47%, bueno; el 47%, regular y 0%, deficiente. Del 100% (30) de estudiantes, sin la aplicación de los juegos didácticos, 00% logró el desarrollo de interacción oral fluida en inglés del nivel excelente; el 0%, bueno, el 33% regular y 67%, deficiente.

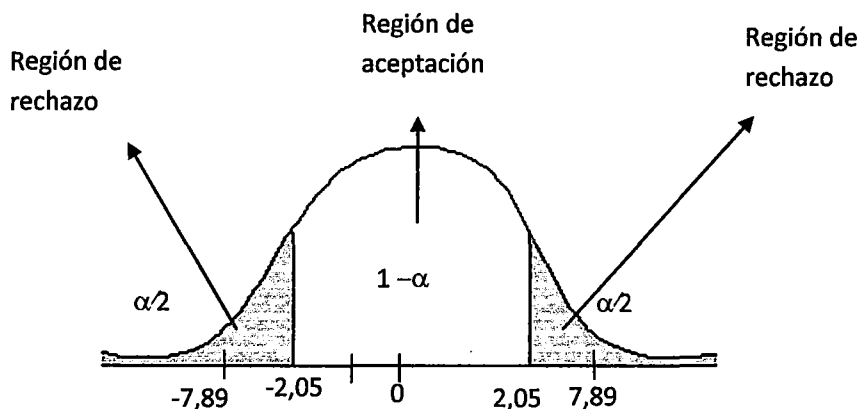
Histograma de nivel de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes





En el gráfico de histograma, notamos que con la aplicación de los juegos didácticos existe mayor nivel en la interacción oral fluida del inglés respecto del grupo que no se aplicó los juegos didácticos.

Región de rechazo de hipótesis nula de diferencia de medias, en la calificación de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.



Como $|T_0 = -7,89|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ rechazamos la hipótesis nula (H_0), aceptamos la hipótesis alterna (H_a), llegando a la conclusión que al 95% del nivel de confianza la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de interacción oral fluida en inglés de los estudiantes.

$$(\alpha < 0,05; |T_0 = -7,89| > |T_\alpha = 2,05|).$$

**Nivel de logro de expresión oral en inglés de los estudiantes del 2° “C” de la
Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013**

N°	Pre Test	Post Test
1	12	14
2	12	14
3	12	14
4	09	11
5	10	11
6	09	12
7	10	13
8	11	15
9	08	12
10	09	13
11	09	16
12	11	15
13	11	16
14	12	12
15	11	12
16	11	12
17	12	11
18	09	13
19	09	15
20	09	13
21	12	13
22	07	14
23	06	15
24	10	16
25	11	18
26	11	11
27	10	11
28	10	15
29	09	15
30	14	18

FUENTE: Resultados de la evaluación de expresión oral en inglés de los estudiantes.

Medida de tendencia central y dispersión de expresión oral en inglés de los estudiantes.

Medidas de resumen	Expresión oral	
	Pre test	Post test
Muestra	30	30
Media	10,20	13,67
Mediana	10,00	13,50
Moda	9	15
Desviación estándar	1,69	2,01
Varianza	2,86	4,02
Mínimo	6	11
Máximo	11	18

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes lograron un desarrollo de expresión oral en Inglés entre 11 (regular) y 18 (excelente), con una media de 13,67 (bueno) \pm 2,01 puntos; existiendo una diferencia en la expresión oral en inglés sin la aplicación de los juegos didácticos, que fluctuó de 6 (deficiente) y 11 (regular) con una media de 10,20 (deficiente) \pm 1,69 puntos.

Prueba de T student diferencia de medias para dos muestras dependientes, nivel de expresión oral en inglés de los estudiantes. ($n \leq 30$)

Prueba "T student"	Valores
T_0	-7,68
P	< 0,05
T_α	2,05
Diferencia de medias	3,47
Diferencia de desviación típica	0,32

FUENTE: Resultados de la evaluación de expresión oral en inglés de los estudiantes.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los estudiantes obtuvieron 3,47 puntos más en el desarrollo de expresión oral en inglés, existiendo una diferencia estadística sin la aplicación de los juegos didácticos. Es decir, las calificaciones de los estudiantes se dispersan en una diferencia de 0,32 con respecto de las medias del pre y post test.

Al 95% del nivel de confianza, la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes de la Institución Educativa "Los Libertadores"

$$(\alpha < 0,05; T_0 = -7,68 > T_\alpha = 2,05).$$

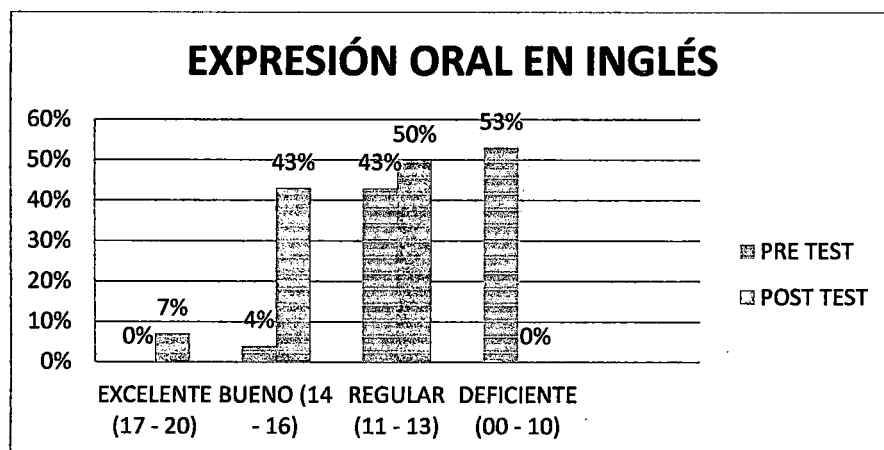
TABLA N° 04

Nivel de expresión oral en inglés de los estudiantes

Nivel de expresión oral en inglés	TEST			
	Pre test		Post Test	
EXCELENTE (17 - 20)	0	0%	2	7%
BUENO (14 - 16)	1	4%	11	43%
REGULAR (11 - 13)	15	43%	17	50%
DEFICIENTE (00 - 10)	14	53%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

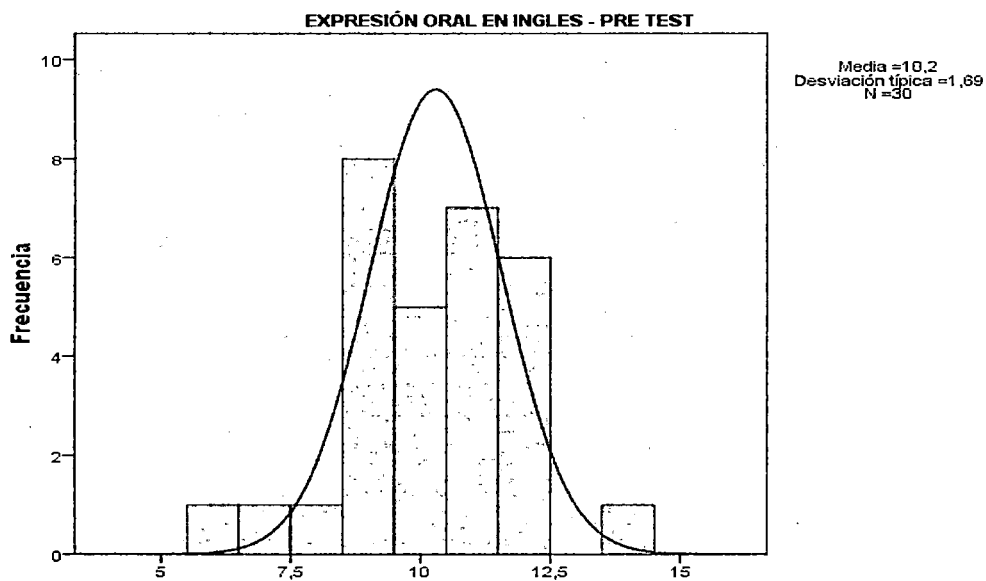
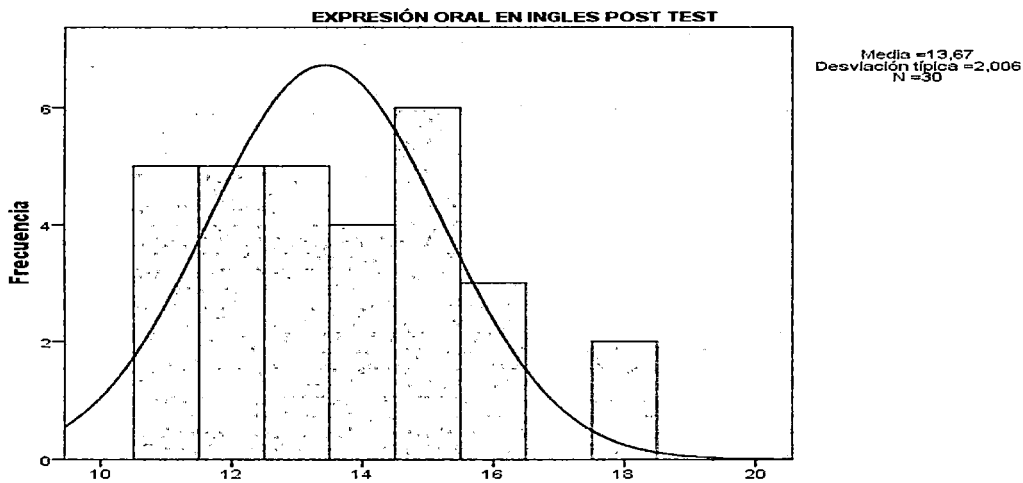
FUENTE: Resultados de la evaluación de expresión oral en inglés de los estudiantes.

GRÁFICO N° 04



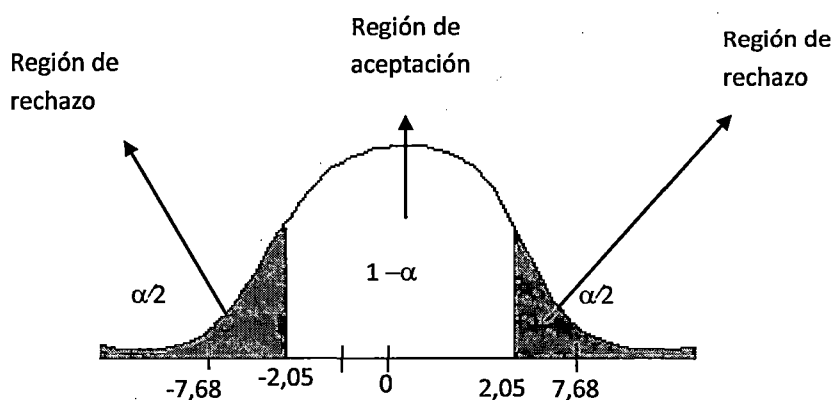
Del 100% (30) de estudiantes, con la aplicación de los juegos didácticos, el 7% logró el desarrollo de expresión oral en inglés de nivel excelente; 43%, bueno; el 50%, regular y 0%, deficiente. Del 100% (30) de estudiantes, sin la aplicación de los juegos didácticos, 00% logró el desarrollo de expresión oral en inglés del nivel excelente; el 4%, bueno, el 43% regular y 53%, deficiente.

Histograma de nivel de expresión oral en inglés delos estudiantes



En el gráfico de histograma, notamos que con la aplicación de los juegos didácticos existe mayor nivel en expresión oral del inglés en relación sin la aplicación de los juegos didácticos.

Región de rechazo de hipótesis nula de diferencia de medias, en la calificación de expresión oral en inglés de los estudiantes.



Como observamos $|T_0 = -7,68|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ rechazamos la hipótesis nula (H_0), aceptamos la hipótesis alterna (H_a), llegando a la conclusión que al 95% del nivel de confianza la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés de los estudiantes.

$$(\alpha < 0,05; |T_0 = -7,68| > |T_\alpha = 2,05|).$$

4.5. Discusión de resultados

En la Institución Educativa “ Los Libertadores”, los estudiantes del segundo grado sección “C”, después de la aplicación de juegos didácticos, presentaron un nivel promedio de expresión oral en inglés entre 11 (regular) y 18 (excelente), con una media de 13,67 (bueno) \pm 2,01 puntos; existiendo una diferencia en la expresión oral en inglés sin la aplicación de los juegos didácticos, que fluctuó de 6 (deficiente) y 11 (regular) con una media de 10,20 (deficiente) \pm 1,69 puntos.

Los juegos didácticos planificados, empleados y dirigidos por los docentes, con objetivos claros, contribuyen a desarrollar la expresión oral y la interacción fluida de los estudiantes, obteniendo así un aprendizaje significativo del idioma inglés.

Según la región de rechazo de hipótesis nula de diferencia de medias, en la calificación de expresión oral en inglés de los estudiantes se comprobó que $|T_0 = -7,68|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0), aceptamos la hipótesis alterna (H_a), llegando a la conclusión que al 95% del nivel de confianza la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés de los estudiantes

$$(\alpha < 0,05; |T_0 = -7,68| > |T_\alpha = 2,05|).$$

Como afirma Ávila (2007), “El juego es sumamente importante en el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés; puesto que gracias al juego, el niño socializa los contenidos gramaticales del Inglés, obteniendo así un aprendizaje que se da de manera activa y por tanto se obtiene un aprendizaje significativo. Por otro lado, estos tipos de juegos influyen positivamente en el niño, puesto que aprende a vivir en sociedad y

entender los diferentes roles que las personas y él mismo desempeñan en ésta; así como a aceptar que la sociedad se rige por normas que es necesario cumplir; además, permiten desarrollar las habilidades físicas y psicoafectivas, así como las capacidades de abstracción e intelectuales”.

De igual forma Barraza (2004) sustenta “Juego-Trabajo, técnicas didácticas para la enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés en octavo grado de Educación Básica”. Trabajo de investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. Dicha tesis concluye: “La aplicación del juego- trabajo resulta un método innovador que puede incidir positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés y en la actitud hacia el mismo, por lo que se formula capacitaciones sobre la técnica del juego trabajo, sus principios, objetivos y procedimientos, sus beneficios y sus ventajas y limitaciones; para que los maestros los utilicen como recursos didácticos.

Además Villalva (2012), indica:

- La aplicación de juegos verbales como estrategia en el desarrollo de las capacidades de comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria Industrial “Perú Bir” de la ciudad de Juliaca, tienen efectos positivos en el desarrollo de la expresión de palabras, pues a través de ello, se logran mejores resultados en la expresión oral en inglés.
- Los juegos verbales como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de palabras en la comunicación oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

Finalmente Rodríguez y Tineo (2012), concluyen que con la aplicación de los métodos activos, el juego es una ocasión propicia para suscitar la expresión oral. La falta más grave que se puede cometer en el aprendizaje de una lengua extranjera es no hablarla.

En consecuencia se acredita que los juegos didácticos como recurso educativo mejoran la pronunciación, entonación e interacción fluida en inglés.

CONCLUSIONES

- El 43 % de los estudiantes lograron el nivel bueno con la aplicación de los juegos didácticos lo que significa que influyen eficazmente en la pronunciación en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.
- El 37% de los estudiantes lograron el nivel bueno con la aplicación de los juegos didácticos lo que significa que son de gran eficacia en el desarrollo de la entonación en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.
- El 47% de los estudiantes lograron el nivel bueno con la aplicación de los juegos didácticos lo que significa que influyen positivamente en la interacción oral fluida en inglés en los estudiantes del 2° "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.
- El 43 % de los juegos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés en los estudiantes del 2 "C" de la Institución Educativa "Los Libertadores"- 2013.

SUGERENCIAS

PRIMERO: Al Ministerio de Educación que debe propiciar cursos de capacitación pedagógica especialmente sobre estrategias de juegos didácticos para desarrollar la expresión oral en inglés en los estudiantes de nivel secundaria.

SEGUNDO: A la Facultad de Ciencias de la Educación, dentro de la formación académica profesional de los estudiantes, debería tener un laboratorio de idiomas para que los estudiantes de la especialidad de inglés y Lengua Española desarrollen su expresión oral.

TERCERO: A las autoridades educativas y profesores de Educación Básica Regular, en especial, a aquellos profesores que se dedican a la enseñanza del área de Inglés, dejar de lado los métodos tradicionales y adopten como política institucional urgente, la permanente innovación y la capacitación de los docentes en aspectos de nuevos métodos de enseñanza para desarrollar las capacidades comunicativas, pues así lo exige el mundo globalizado.

CUARTO: Recomendamos que en esta era, de la sociedad de conocimientos, del siglo XXI debemos desarrollar los estilos de aprendizaje y la creatividad, pensamiento crítico, creativo, ejecutivo, resolutivo y pensamiento divergente de los estudiantes. Cambiar los métodos tradicionales de la enseñanza para dar mayor énfasis en el logro de los aprendizajes significativos, a través de la empatía, la motivación y la interrelación horizontal entre docentes y alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

AMORETTI, R. (2008). *El método de respuesta- física-total (tpr) en la adquisición del idioma inglés a través del desarrollo de la capacidad de expresión oral y comprensión oral en las niñas del tercer grado* (Tesis de post- grado) institución educativa n° 18288 "Isabel Lynch Rubio". Lambayeque.

ARCIGA, M. (2008). *Juego como recurso didáctico en la enseñanza del Inglés*. (Tesis de Maestría) México: Michoacán.

AVILA, C. (2007). *El juego en el aprendizaje del inglés en cuarto grado de primaria*. (tesina) Ed. Instituto Michoacano de ciencias de la Educación. México.

BARRAZA, S. (2004). *Juego-Trabajo, técnicas didácticas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en octavo grado de educación Básica*.

CAÑEQUE, H. (2002). *Juego y Vida*. Buenos Aires.

CHICLOTE, C. (2005). *Uso de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación de los fonemas vocálicos // y /i: / en los alumnos de tercer grado de educación secundaria* (Tesis de maestría), I.E.A.C. "Jesús Maestro". Lambayeque.

DIAZ, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México.

GONZALES, L. (2010). *Uso de estrategias creativas para desarrollar habilidades de producción oral y escrita del idioma inglés en los alumnos del primer grado de secundaria* (tesis de post-grado), Institución Educativa de n° 80820 Víctor Larco. La Libertad.

GUTIÉRREZ, Y. (2008). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria* (tesis de pre-grado). Universidad Pedagógica Nacional. México.

HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. y BAPTISTA, L. *Metodología de la investigación 4°* Edición. México.

HUACOTO, Y. y MAMANI, L. (2003). *Influencia de los juegos creativos en la iniciación a la producción de textos orales en los niños y niñas de 4 años del C.E.I. N° 43 de la ciudad de Ayaviri* – (tesis de pregrado) Puno.

IMBAQUINGO, M. y PINEDA, F. (2010). *Guía didáctica para mejorar la expresión oral en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de 5º-6º-7º años de educación básica de las escuelas “José Cuero y Caicedo” y “Cofanes” del cantón Ibarra y Pimampiro de la provincia de Imbabura durante el año 2009-2010*. Ibarra – Ecuador.

LABRADOR, C. (2008). *El juego y su relevancia en el aprendizaje de la lengua extranjera*. Ecuador.

LEÓN, I. (2008). *El juego como estrategia de fomento de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de primer año de primaria*. México.

MARTINEZ, E. (2006). *Taller de expresión oral y escrita*. México.

MELENA, M. (2009). *El Juego como elemento motivacional en la enseñanza del Inglés en 4º de primaria*. México.

OTP (Orientaciones para el Trabajo Pedagógico) (2010).

PANIAGUA, M. (2009). *Importancia del juego como Estrategia de aprendizaje del Inglés*. México.

QUISPE, R. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Ayacucho.

RODRÍGUEZ, O. y VALENZUELA, D. (2010). *Estudio de la timidez y la falta de confianza y su incidencia en la expresión oral en los estudiantes del 5º y 6º de la unidad educativa particular Mariana de Jesús*. Ecuador.

RODRÍGUEZ, Y y TINEO, B. (2012). *La aplicación del juego didáctico en el aprendizaje del Inglés en estudiantes del primer grado de secundaria* (Tesis de pregrado), I.E. “Melitón Carbajal”. Ayacucho.

TODELANO, T. (2012). *Implicancias del método "estudio dirigido" en el aprendizaje de la ortografía de la palabra en los estudiantes de cuarto grado de nivel secundaria de la I.E. "Juan Pablo II. (Tesis de maestría). Ayacucho.*

VERA, N. (2009). *Influencia de la técnica del juego de roles basado en el enfoque comunicativo para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del 5° de educación secundaria (Tesis de post-grado), colegio particular adventista José de San Martín. La Libertad.*

VILLALVA, A. (2012). *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en Inglés, por los alumnos del primer grado (tesis de pre-grado), IES. Industrial Perú BIRF de Juliaca", Puno.*

VIZCO, C. (2007). *Juego didáctico: Su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina. La Habana, Cuba.*

ANEXOS



“JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ‘LIBERTADORES’ – AYACUCHO, 2013”

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Método /diseño	Población/muestra	Técnica e instrumentos
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”, 2013?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la pronunciación en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013? ¿Cuál es el grado de eficacia de los juegos didácticos en el desarrollo de la entonación en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013? ¿De qué manera los juegos didácticos influyen en la interacción oral fluida en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Comprobar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la pronunciación en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013 Determinar el grado de eficacia de los juegos didácticos en el desarrollo de la entonación en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013. Analizar la influencia de los juegos didácticos en la interacción oral fluida en inglés en estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa ‘Los Libertadores’, 2013. 	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Los juegos didácticos influyen eficazmente en la pronunciación en inglés en los estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013 Los juegos didácticos son de gran eficacia en el desarrollo de la entonación en inglés en los estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013. Los juegos didácticos influyen positivamente en la interacción oral fluida en inglés en los estudiantes del 2° “C” de la Institución Educativa “Los Libertadores”- 2013. 	<p>Variable independiente</p> <p>X: Juegos Didácticos</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Y: Expresión Oral</p>	<p>Método:</p> <p>Hipotético - Deductivo</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre- experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> <p>GE: 01 X 02</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE: grupo experimental</p> <p>01: pre – test</p> <p>X: variable experimental</p> <p>02: post - test</p>	<p>Población:</p> <p>Todos los alumnos matriculados en el 2° grado de secundaria de la I.E. “Los Libertadores”, 2013.</p> <p>Muestra:</p> <p>30 estudiantes del 2° grado, sección “C” de la I.E Los Libertadores.</p> <p>Técnica Muestral:</p> <p>No probabilístico o no aleatoria</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Experimento</p> <p>Observación</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Material experimental</p> <p>Ficha de observación</p> <p>Cuestionario de encuesta</p>



MATRIZ INSTRUMENTAL

“JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ‘LIBERTADORES’ – AYACUCHO, 2013”

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INDICE	ESCALA	VALORACIÓN
Vi JUEGOS DIDÁCTICOS	BINGO	Participación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con naturalidad los colores. • Expresa con fluidez los números cardinales. • utiliza el juego como medio de aprendizaje. • Promueve la participación 	ordinal	Si No
	BETTING	Comunica su preferencia	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su oración y la da conocer oralmente. 		
	CALLING THE CARDINAL NUMBERS	Infiere números cardinales.	<ul style="list-style-type: none"> • Practica responsabilidad mutua 		
	MARKING THE ORDINAL NUMBERS	Identifica y expresa fechas festivas.	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere los números ordinales a través de fechas festivas • Maneja una comunicación adecuada 		
	PLAYING WITH THE MUSIC	Reconocen y reproducen los términos obviados.	<ul style="list-style-type: none"> • Respetan las reglas del juego. • Guardan total silencio para escuchar y comprender la música. 		
	THE BLIND HEN	Localizan los países mencionados.	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende y sigue instrucciones sencillas. • Expresa con naturalidad los países de América. 		
V d: EXPRESIÓN ORAL	Entonación y pronunciación	Entonación adecuada	<ul style="list-style-type: none"> • Su entonación es comprensible 	ordinal	Excelente (17-20) Buena (14- 16) Regular (11-13) Deficiente (00-10) 100
		pronunciación adecuada	<ul style="list-style-type: none"> • Su pronunciación es correcta 		
		Interacción oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos. • Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo. • Se expresa fluidamente • Naturalidad en la expresión. 		



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del experto: Tumbalbo Huaman, Victor Raúl
 1.2 Nombre del instrumento: Ausilio de la Escuela
 1.3 Autores del instrumento: Normi Asp Arango, Silvia Yessica Sanga Cuadros

II.- ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado											60									
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables												65								
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa												65								
4.- Organización	Existe una organización lógica											60									
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												65								
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables											60									
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.											60									
8.- Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.												65								
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación.											60									
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.												65								

III.- **OPINION DE APLICABILIDAD:** Instrumento adecuado para su aplicación

IV.- **PROMEDIO DE VALORACION:** 62.5%

Lugar y fecha: Perucho, 03 mayo 2013

.....
 Firma del Experto Informante



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del experto: Juan Carlos Higueras, Víctor Raúl
 1.2 Nombre del instrumento: Ficha de observación
 1.3 Autores del instrumento: Noemí Acosta Arango, Silvia Yessica Canga Cuadros

II.- ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado											60									
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables												65								
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa												65								
4.- Organización	Existe una organización lógica											60									
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												65								
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables											60									
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.											60									
8.- Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.												65								
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación.												60								
10.- Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación												65								

III.- OPINION DE APLICABILIDAD:

Instrumento aplicable para la investigación propuesta.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION:

62.5%

Lugar y fecha: Guayaquil, 03 de mayo 2013

Firma del Experto Informante



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- **DATOS GENERALES:**
 1.1 Apellidos y Nombres del experto: Pérez Huaranca Olva A.
 1.2 Nombre del instrumento: Ficha de observación
 1.3 Autores del instrumento: Necmi, Anto, Amaga, Silvia, Yessie, Congo, Gladys
 II.- **ASPECTOS DE VALIDACION:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado																	85			
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables																	85			
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa																			90	
4.- Organización	Existe una organización lógica																	85			
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	85			
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables																			90	
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																			90	
8.- Coherencia	Entre los indices, indicadores y las dimensiones.																	85			
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación																			90	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			90	

III.- **OPINION DE APLICABILIDAD:**
Existente

IV.- **PROMEDIO DE VALORACION:**
 Lugar y fecha: Ayacucho, 06 de mayo 2013 87.5%

Firma del Experto Informante



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- DATOS GENERALES:

I.1 Apellidos y Nombres del experto: Alicia Palomino Cati
 I.2 Nombre del instrumento: Lista de observación
 I.3 Autores del instrumento: Norma Asto Arango, Silvia Yessenia Canga Cuadros

II.- ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado											60									
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables												61								
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa													70							
4.- Organización	Existe una organización lógica													66							
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad														71						
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables														70						
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.															75					
8.- Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.														70						
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación.															80					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación															80					

III.- **OPINION DE APLICABILIDAD:** el instrumento es adecuado para su aplicación.

IV.- **PROMEDIO DE VALORACION:**

Lugar y fecha: Ayacucho, 08.2013

70.3%

Firma del Experto Informante



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- **DATOS GENERALES:**
 1.1 Apellidos y Nombres del experto: Ruby Huanacosta, Edna
 1.2 Nombre del instrumento: Manual experimental
 1.3 Autores del instrumento: Alfonso Arango, Silvia Vergara, Erika Cuevas

II.- **ASPECTOS DE VALIDACION:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20					Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado																	85				
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables																	85				
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa																		90			
4.- Organización	Existe una organización lógica																	85				
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	85				
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables																		90			
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																		90			
8.- Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																	85				
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación.																		90			
10.- Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																		90			

III.- **OPINION DE APLICABILIDAD:** excelente

IV.- **PROMEDIO DE VALORACION:** 87.5%

Lugar y fecha: Afluncho, 06 de mayo de 2013

.....
 Firma del Experto Informante



INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I.- DATOS GENERALES:

I.1 Apellidos y Nombres del experto: Llaza Palomino Cat
 I.2 Nombre del instrumento: Material Experimental
 I.3 Autores del instrumento: Norma Asp. Arango, Silvia Yessica Conza Cuadros

II.- ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy buena 61-80				Excelente 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.- Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado											60									
2.- Objetividad	Esta expresado en conductas observables												61								
3.- Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa													70							
4.- Organización	Existe una organización lógica													66							
5.- Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calida														71						
6.- Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables													70							
7.- Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.														75						
8.- Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.													70							
9.- Metodología	Responde al propósito de la investigación.															80					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación															80					

III.- **OPINION DE APLICABILIDAD:** el instrumento es adecuado para su aplicación

IV.- **PROMEDIO DE VALORACION:** 70.3%

Lugar y fecha: Agacucho 08 2013


 Firma del Experto Informante


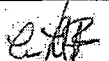
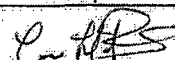
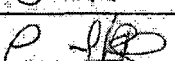
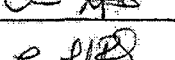
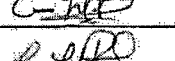


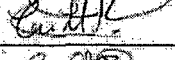
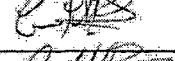




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE SEGUIMIENTO A LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

APELLIDOS Y NOMBRES.....ASTO ARANGO NOEMI, GONGA CUADROS SILVIA YESENIA.....

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....USO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....

No	ACTIVIDAD REALIZADA	FECHA	FIRMA Y SELLO DE AUTORIDAD
	PRESENTACIÓN DE DOCUMENTO	06 - 05 - 13	
01	APLICACIÓN DE PRE-TEST	07 - 05 - 13	
02	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 01 "THE COLORS"	07 - 05 - 13	
03	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 02 "THE COUNTRIES"	14 - 05 - 13	
04	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 03 "THE ORDINAL N°"	21 - 05 - 13	
05	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 04 "THE CARDINAL N°"	21 - 05 - 13	
06	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 05 "THE MONTHS"	28 - 05 - 13	
07	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 06 "There is/There are"	04 - 06 - 13	
08	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 07 "The Possessive"	11 - 06 - 13	
09	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 08 "The American"	18 - 06 - 13	
10	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 09 "Personal pronouns subject form"	02 - 07 - 13	
11	DESARROLLO DE ACTIVIDAD N° 10 "Personal pronouns object form"	09 - 07 - 13	

DIRECCION REGIONAL DE AYACUCHO
UGEL - HUAMANGA - UE 308

Lc.  Quispe Rodríguez
Sub-Direcc. de Formación General
1072390548

ANEXO N° 06



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
 ESPECIALIDAD DE INGLÉS Y LENGUA ESPAÑOLA

ENCUESTA N° 01

Estimado estudiante:

En el presente cuestionario encontrará 10 preguntas referidas a las clases realizadas del 07/05/2013 al 09/07/2013 en donde se aplicó diversos juegos didácticos para mejorar la expresión oral (el habla) en inglés. El objetivo de estas preguntas es conocer su opinión sobre la importancia del juego didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de Inglés.

Los resultados de este estudio se usarán para mejorar la metodología didáctica de los profesores de inglés. Por ello, la información que nos proporcione será de gran importancia.

El cuestionario es anónimo, por lo que le agradecemos responderlo con la mayor sinceridad posible.

Instrucciones: el cuestionario consta de 10 preguntas. Cada pregunta incluye tres alternativas. Lea con mucha atención las preguntas y marque con un aspa (X) la alternativa que se aproxima más a su respuesta.

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS	
		SI	NO
01	¿Aprendes el idioma inglés a través de los juegos didácticos?		
02	¿Los juegos didácticos promueven la participación activa en clases?		
03	¿Los juegos didácticos te ayudan a socializarte con los demás?		
04	¿Cumples con las reglas de juego indicadas por el profesor antes de iniciar un juego didáctico?		
05	¿Los juegos didácticos mejoran tu expresión oral en inglés?		
06	¿Los juegos didácticos facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés?		
07	¿Te diviertes y a la vez aprendes un nuevo idioma a través de los juegos didácticos?		
08	¿Aprendes nuevos vocabularios a través de los juegos didácticos?		
09	¿Los juegos didácticos mejoran la relación entre profesor y estudiante?		
10	¿Deberían los profesores enseñar a través de los juegos didácticos?		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS Y LENGUA ESPAÑOLA

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

N° DE ESTUDIANTE	N° DE PREGUNTAS																			
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X			X		X	X			X		X	X			X		X		X
2		X	X		X			X	X			X	X			X		X	X	X
3	X			X	X		X		X			X	X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X			X	X			X	X			X	X		X	
9	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
11	X		X			X	X		X					X	X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
18	X		X			X	X		X			X	X		X		X			X
19	X		X		X			X	X		X		X			X	X		X	
20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
21	X		X			X		X	X			X	X		X			X	X	
22	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
23	X		X		X			X	X			X	X			X	X		X	
24	X		X		X			X	X		X		X		X		X		X	
25	X		X		X		X		X		X		X			X	X		X	
26	X		X			X	X		X			X	X		X		X			X
27	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
28	X		X		X			X	X		X		X			X	X		X	
29	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
30	X		X		X			X	X		X		X		X		X		X	

RESPUESTAS DE LA ENCUESTA

VARIABLE INDEPENDIENTE

N° DE PREGUNTAS	TOTAL DE RESPUESTAS	
	SI	NO
1	29	1
2	28	2
3	25	5
4	22	8
5	29	1
6	21	9
7	29	1
8	23	7
9	27	3
10	27	3



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : "LOS LIBERTADORES"

PRE - TEST

GRADO: 2º

SECCIÓN: "C"

NIVEL : SECUNDARIA

NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL									
	PRONUNCIACIÓN	PROMEDIO	ENTONACIÓN	PROMEDIO	INTERACCIÓN ORAL FLUIDA			PROMEDIO	PROMEDIO GENERAL
N°	Su pronunciación es comprensible		Su entonación es clara		Se expresa fluidamente	Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos	Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo		
1	12	12	12	12	10	10	12	11	12
2	12	12	12	12	12	12	12	12	12
3	12	12	12	12	12	12	12	13	12
4	10	10	08	08	12	12	12	10	09
5	10	10	10	10	10	10	08	11	10
6	10	10	10	10	10	10	10	08	09
7	10	10	08	08	10	10	10	12	10

8	12	12	12	12	10	10	08	10	11
9	08	08	08	08	12	12	12	08	08
10	08	08	10	10	08	08	08	08	09
11	10	10	10	10	08	08	10	06	09
12	11	11	12	12	10	10	10	10	11
13	13	13	12	12	11	11	12	08	11
14	13	13	13	13	13	13	13	11	12
15	11	11	11	11	11	11	11	10	11
16	11	11	12	12	11	11	12	10	11
17	12	12	13	13	12	12	13	12	12
18	10	10	10	10	10	10	10	08	09
19	10	10	10	10	10	10	10	08	09
20	10	10	10	10	10	10	10	08	09
21	12	12	13	13	12	12	13	11	12
22	07	07	08	08	07	07	08	05	07
23	05	05	08	08	05	05	08	06	06
24	10	10	10	10	10	10	10	09	10
25	11	11	12	12	11	11	12	10	11
26	10	10	11	11	10	10	11	11	11
27	11	11	11	11	11	11	11	08	10
28	11	11	11	11	11	11	11	08	10
29	10	10	10	10	10	10	10	08	09
30	14	14	14	14	14	14	14	13	14



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : "LOS LIBERTADORES"

POST - TEST

GRADO: 2º

SECCIÓN: "C"

NIVEL : SECUNDARIA

NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL									
	PRONUNCIACIÓN	PROMEDIO	ENTONACIÓN	PROMEDIO	INTERACCIÓN ORAL FLUIDA			PROMEDIO	PROMEDIO GENERAL
Nº	Su pronunciación es comprensible		Su entonación es clara		Se expresa fluidamente	Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos	Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo		
1	14	14	14	14	14	15	14	14	14
2	15	15	12	12	12	15	15	14	14
3	14	14	13	13	13	14	14	14	14
4	10	10	11	11	11	14	10	12	11
5	11	11	11	11	11	14	11	12	11
6	12	12	11	11	11	14	12	12	12
7	13	13	12	12	12	14	13	13	13
8	16	16	15	15	15	14	16	15	15
9	12	12	13	13	13	11	12	12	12

10	13	13	13	13	13	15	13	14
11	15	15	16	16	16	16	15	16
12	15	15	16	16	16	12	15	14
13	16	16	15	15	15	17	16	16
14	12	12	11	11	11	15	12	13
15	12	12	12	12	12	12	12	12
16	11	11	12	12	12	14	11	12
17	12	12	11	11	11	11	12	11
18	13	13	13	13	13	14	13	13
19	15	15	14	14	14	15	15	15
20	13	13	12	12	12	14	13	13
21	14	14	12	12	12	11	14	12
22	15	15	14	14	14	14	15	14
23	15	15	15	15	15	14	15	15
24	16	16	15	15	15	17	16	16
25	18	18	18	18	18	18	18	18
26	11	11	11	11	11	11	11	11
27	11	11	11	11	11	11	11	11
28	16	16	14	14	14	16	16	15
29	15	15	15	15	15	15	15	15
30	18	18	18	18	18	17	18	18



FICHA DE OBSERVACIÓN DE ESTUDIANTE SOBRE EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL EN EL AREA DE INGLÉS

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUMANGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : "WILLIAM PAREDES MORALES"

GRADO: 3º

SECCIÓN: "Única"

POST TEST

NIVEL : SECUNDARIA

DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL		INDICADORES																					
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	SEXO	NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL																			
				PRONUNCIACIÓN				ENTONACIÓN				INTERACCIÓN ORAL FLUIDA											
				Su pronunciación es comprensible				Su entonación es clara				Se expresa fluidamente				Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos				Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo			
				E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
01	BULEJE RONDINEL, Jhosselin	14	F		3					2				2		4					3		
07	CARDENAS GARCIA, Kenny A lex	18	M	4					3				3			4				4			
03	FERNANDEZ CAVALCANT, Deysi	16	F		3					2				2		4					3		
04	LUJAN PINEDA, Javier	17	M	4					3				3			4				4			
08	RAMOS RIVEROS, Kalefh	17	M	4					3				3			4				4			
10	RUIZ MULLO Cynthia	15	F	4				4					3			4				4			
02	TINEO CURO, Lourdes	16	F		3					2				2		4					3		
05	URBANO PINEDA, Frans	14	M	4					3				3			4				4			
06	URBANO PINEDA, Herbert	17	M	4					3				3			4				4			
09	VIVANCO QUISPE ,María	16	F			2				2				2			3				3		

LEYENDA

E: Excelente (17-20)

B : Buena (14-16)

R : Regular (11-13)

D : Deficiente (00-10)

MATERIAL EXPERIMENTAL

MÓDULO

FUNDAMENTACION PEDAGÓGICA

Jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente ameno en clase haciendo que el alumno se sienta más cómodo y abierto al aprendizaje.

El objetivo de este módulo es analizar la importancia del juego didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del 2° "C" de la I.E. Los Libertadores, de la forma más amena posible. Durante la ejecución de la investigación tendremos en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y a la vez estaremos desarrollando bajo el enfoque comunicativo.

En cuanto al enfoque comunicativo; JOSÉ MARÍA LUZÓN ENCABO e INÉS SORIA PASTOR encontraron que la esencia de este enfoque se encuentra, pues, en el enriquecimiento de los objetivos de aprendizaje: no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva.

El énfasis recae, por lo tanto, sobre los procesos implicados en el uso del lenguaje, es decir, sobre el estudio de los significados, de su expresión, comprensión y negociación durante las interacciones.

En el enfoque comunicativo se promulga un tipo de enseñanza centrada en el alumno, en sus necesidades tanto comunicativas como de aprendizaje. Esto supone una pérdida de

protagonismo por parte del profesor y de los programas, en favor de una mayor autonomía de los estudiantes y, por lo tanto, de una mayor responsabilidad en la toma de decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje. El análisis de las necesidades y la negociación con los estudiantes se constituyen, así, en el eje sobre el que se articula la actuación de los docentes.

En la actualidad la didáctica del habla, ha ocupado un lugar importante en el desarrollo de la enseñanza de la lengua. Esta didáctica está concentrada en el problema de la comunicación, es decir, en lograr que nuestros estudiantes sean capaces de comprender y comunicarse de forma coherente, en dependencia de las necesidades comunicativas que se les presenten ante diferentes situaciones, en que habrán de intercambiar.

OBJETIVO GENERAL reforzar la habilidad de la expresión oral del educando, de tal manera que estas actividades lúdicas permitan una mejor socialización entre el educador y los estudiantes; generando un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos. Y finalmente, desarrollar destrezas en las habilidades lingüísticas dando énfasis en la expresión oral; en donde el educando posee mayor dificultad.

ACTIVIDAD Nº 01

JUEGO: BINGO

JUSTIFICACIÓN: La finalidad que perseguimos con este juego es que el alumno desarrolle la habilidad expresiva, para pronunciar y entonar con naturalidad y claridad los colores en el idioma inglés. A la vez mejorar la interrelación en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO: pronunciar y entonar adecuadamente los colores en inglés.

DURACIÓN: 08 minutos

ESPACIO: salón de clases

PARTICIPANTES: todos los estudiantes del 2º grado de la sección "C"

DESARROLLO: el juego se puede llevar a cabo en cualquier momento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Se entrega los work sheets:

2. Se les da las instrucciones.
 - Seleccionar cuatro colores, presentados, de su preferencia.
 - Escribir cada color en cada casillero.

blue	Red
white	yellow

3. La profesora da el nombre del juego. "BINGO".
4. Se elige un estudiante para que dirija el juego.
5. El estudiante menciona, al azar, los colores de su preferencia.
6. El estudiante que tenga los colores mencionados por su compañero tendrá que marcar con un aspa.

blue	Red
white	yellow

7. El primer estudiante que haya completado los cuatro colores mencionados, levanta la mano y dira: BINGO, posteriormente nos mencionara los colores que había escogido en su work sheet.
8. Por ultimo pediremos a los demás mencionar sus colores elegidos.

ACTIVIDAD Nº 02

JUEGO: BETTING

JUSTIFICACIÓN: La finalidad que perseguimos con este juego es que el alumno desarrolle la habilidad expresiva, para pronunciar y entonar con naturalidad y claridad los nombres de los países, además describirá los colores de las banderas de diferentes países seleccionados. A la vez mejorar la interrelación en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO: lograr que los estudiantes expresen oraciones completas.

DURACIÓN: 10 minutos

ESPACIO: salón de clases

PARTICIPANTES: todos los estudiantes del 2º grado de la sección "C"

DESARROLLO:

1. Se divide a los alumnos en dos grupos "A" y "B"
2. Cada grupo escoge a un líder.
3. Se les da a conocer las pautas del juego.
4. El profesor inserta en la pizarra el material para contabilizar las respuestas.
5. El profesor lanza las interrogantes.
6. El líder da a conocer oralmente la respuesta grupal.
7. El grupo que obtenga mayor puntaje será el ganador de la apuesta.

ANEXO N° 11

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **TEMA:** " Colors"

1.2. **AREA:** Idioma Extranjero

1.3. **PROFESORAS:** ASTO ARANGO, Noemi
CONGA CUADROS, Silvia Yesenia

1.4. **GRADO Y SECCIÓN:** 2º "C"

1.5. **FECHA:** 07 de mayo de 2013

1.6. **TIEMPO:** 02 horas pedagógicas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS: Pronuncia y entona con naturalidad los colores.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

- a) Las profesoras hacen su presentación personal.
- b) Se aplica la pre- test.
 - b.1) la profesora presenta los materiales resaltando los colores que se enseñará y los pega en la pizarra con su respectiva escritura.
 - b.2) la profesora pronuncia palabra por palabra y los estudiantes repiten.
- c) Se desarrolla la sesión bajo el enfoque comunicativo.
- d) Realizamos el juego del BINGO.

CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ITEMS
EXPRESIÓN ORAL	<ul style="list-style-type: none">• Pronuncia y entona con naturalidad los colores.	<ul style="list-style-type: none">• Ficha de Observación	05

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO	MEDIOS AUXILIARES	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO				
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	<p>Actividad inicial: La profesora ingresa, saluda cordialmente, se presenta luego se recogen las basuras, y se ordenan las carpetas.</p> <p>Motivación: Se presentan los colores del arcoiris.</p> <p>Exploración de saberes previos: La profesora pregunta: What colors are you watching in the rainbow?</p> <p>Conflicto cognitivo: Los estudiantes responden: - Blue, yellow, etc.</p>	<p>Expresa los colores del arcoíris, en inglés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas • Flash card 	<p>Pizarra, plumón</p> <p>Limpiatipo</p>	<p>20min</p>				
CONSTRUYENDO LOS NUEVOS SABERES	<p>Construcción del conocimiento: La profesora presenta los colores, pronunciándolos, pide que los estudiantes solo desarrollen la habilidad del listening, luego la profesora nuevamente pronuncia y los alumnos repiten. Finalmente solo pronuncian los alumnos. Posteriormente se pregunta: Profesora: What are they? Estudiantes: They are colors.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: La profesora entrega papelitos divididos en cuatro casilleros y los estudiantes llenan cada espacio con un color diferente, elegido por ellos mismos. Se desarrolla el juego BINGO.</p> <table border="1" data-bbox="666 1000 880 1067" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>blue</td> <td>Red</td> </tr> <tr> <td>white</td> <td>yellow</td> </tr> </table> <p>Incorporación del saber al contexto real: los estudiantes recortaran imágenes identificando los colores en inglés.</p>	blue	Red	white	yellow	<p>Demuestra interés y empeño en el aprendizaje.</p> <p>Participa activamente en el desarrollo del juego Bingo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa • Ficha de observación 	<p>Ejercicios, plumón, pizarra</p> <p>Limpiatipos</p> <p>Worksheets</p>	<p>45min</p>
blue	Red								
white	yellow								

<p>EVALUANDO LO APRENDIDO</p>	<p>Proceso de evaluación: Se evaluará con un ficha de observación durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Metagonición: Al final de la clase se preguntará a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles fueron sus dificultades? ¿les gustó la clase?, etc.</p>	<p>Participa activamente durante el desarrollo de la clase.</p>	<p>Observación sistemática</p>	<p>Cuaderno de trabajo</p>	<p>15min</p>
---------------------------------------	---	---	--------------------------------	----------------------------	--------------

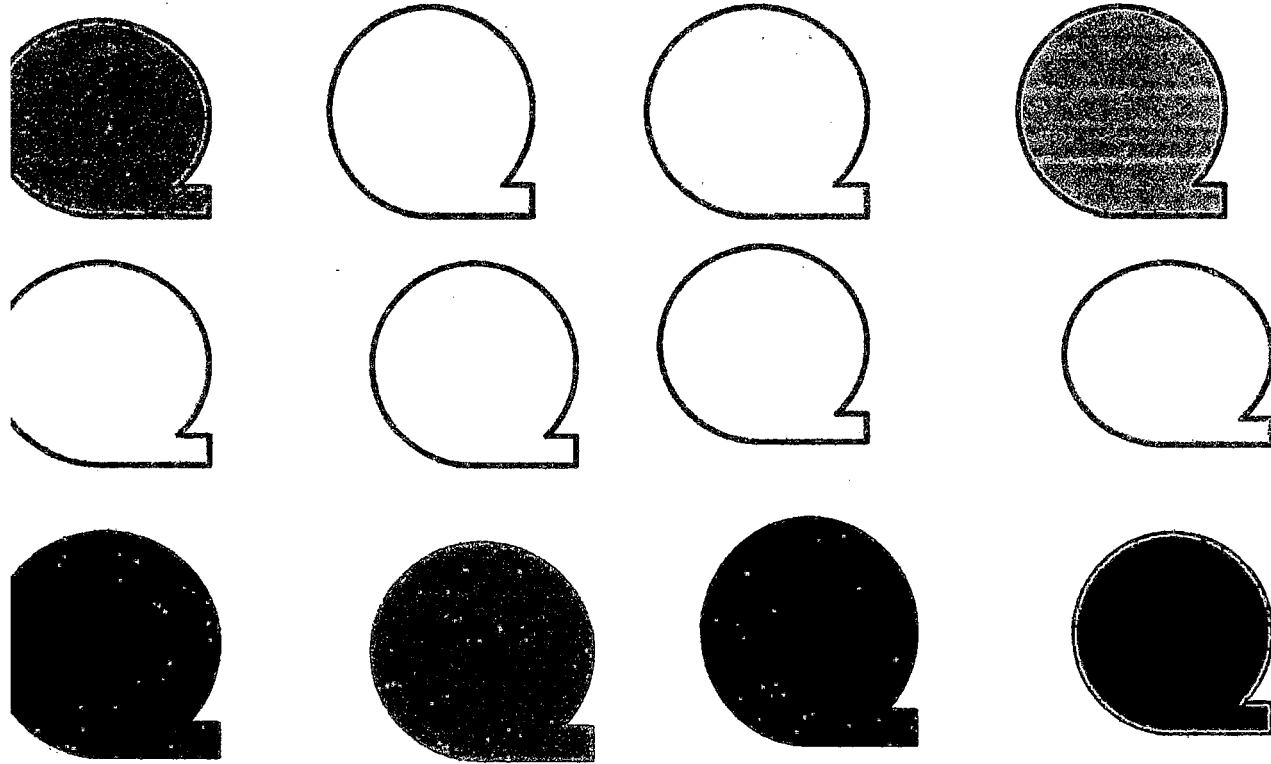
IV. DESARROLLO DEL EXPERIMENTO

V. 4.1 ENSEÑANZA DE LOS COLORES A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA TRADICIONAL

- a) La profesora dice el nombre del tema a enseñar.
- b) La profesora escribe los colores en la pizarra y pronuncia.
- c) Se aplica la post-test
- d) Ahora enseña el mismo tema a través del enfoque comunicativo; a la vez utilizamos el juego didáctico BINGO, para analizar nuestra propuesta.
- e) Aplicamos la post- test; mediremos ítems relacionados al grado alcanzado de expresión oral.

VI. MATERIALES:

5.1) FLASH CARDS



1.2. WORKSHEET: BINGO

IV) EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ITEMS
EXPRESIÓN ORAL	<ul style="list-style-type: none">• Su entonación y pronunciación es clara y comprensible• Naturalidad en la expresión• Se expresa fluidamente• Expresa sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos• Utiliza gestos y miradas en el momento del diálogo	<ul style="list-style-type: none">• Ficha de Observación	05

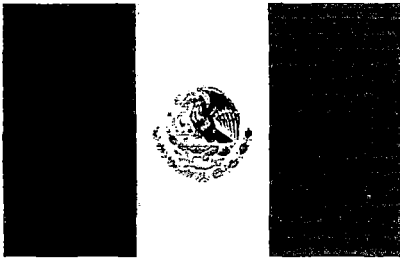
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO	MEDIOS AUXILIARES	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">APRENDIENDO LO QUE SABEMOS</p>	<p>Actividad inicial: La profesora ingresa, saluda cordialmente, se presenta luego se recogen las basuras, y se ordenan las carpetas.</p> <p>Motivación: Se presentan banderas de diferentes paises.</p> <p>Exploración de saberes previos: La profesora pregunta: ¿A qué países pertenecen las siguientes banderas?</p> <p>Conflicto cognitivo: Los estudiantes responden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mexico, the United Stated, Peru. 	<p>Pronuncian correctamente a que país pertenece la bandera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas • Flash card 	<p>Pizarra, plumón</p> <p>Limpiatipo</p>	<p>20min</p>

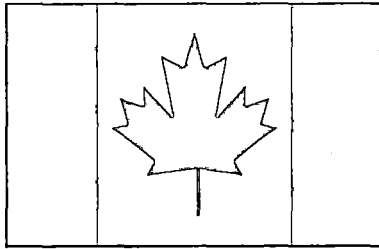
CONSTRUYENDO LOS NUEVOS SABERES	<p>Construcción del conocimiento: La profesora presenta las banderas, con su respectiva pronunciación, pide que los estudiantes solo desarrollen la habilidad del speaking, luego la profesora nuevamente pronuncia y los alumnos repiten. Finalmente solo pronuncian los alumnos. Posteriormente se pregunta: Profesora: What flag is it? Estudiantes: It's Mexico</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta en la pizarra el cartel de apuestas. Se explica el proceso del juego. En los mismos grupos empezamos con el juego, la profesora lanza preguntas, el líder del grupo será quien dé las respuestas. <p>Teacher: "WHERE IS GIAN MARCO FROM?" Student: Gian Marco is from Peru.</p> <p>Incorporación del saber al contexto real:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes, responden a medida que se les formula las preguntas, también dan a conocer el monto de su apuesta en soles, la cual deberá oscilar des/.5.00 a s/.45.00. Los estudiantes que mayor dinero obtengan serán premiados. <table border="1" data-bbox="290 808 788 941"> <thead> <tr> <th></th> <th>LIONS S/50.00</th> <th>TIGERS S/50.00</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>APUESTA</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>RESPUESTA</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AHORA</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		LIONS S/50.00	TIGERS S/50.00	APUESTA			RESPUESTA			AHORA			<p>Demuestra interés y empeño en el aprendizaje.</p> <p>Participa con dinamismo en el desarrollo del juego BETTING.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación 	<p>Ejercicios, plumón, pizarra</p> <p>Limpiatipos</p> <p>Worksheets</p>	<p>45min</p>
	LIONS S/50.00	TIGERS S/50.00															
APUESTA																	
RESPUESTA																	
AHORA																	
EVALUANDO LO	<p>Proceso de evaluación: Se evaluará con un ficha de observación durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Metagonición: Al final de la clase se preguntara a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles fueron sus dificultades? ¿les gusto la clase?, etc.</p>	<p>Participa activamente durante el desarrollo de la clase.</p>	<p>Observación sistemática</p>	<p>Cuaderno de trabajo</p>	<p>15min</p>												

VI. MATERIALES

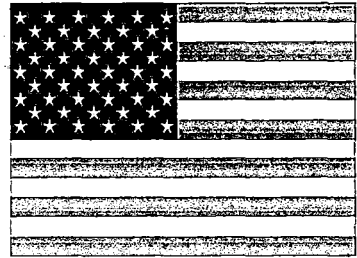
COUNTRIES



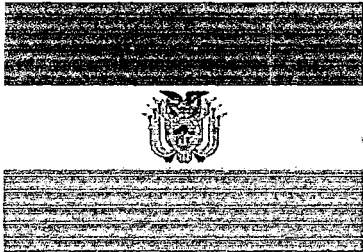
MEXICO



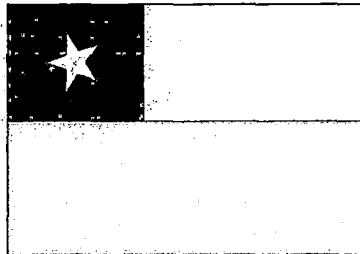
CANADA



THE UNITED STATES



BOLIVIA



CHILE



BRAZIL

ANSWER



Gian Marcos is from Peru.



Justin Bieber is from Canada.



Gabriel is from Colombia.



Simon Bolivar is from Venezuela.

PRUEBA DE CRONBACH

➤ Prueba de confiabilidad de ficha de observación

La confiabilidad de consistencia interna, fue determinada con la prueba piloto, en una muestra de 10 estudiantes que no son miembros de la muestra:

Nº	p1	p2	p3	p4	p5	Puntaje Total
1	3	2	2	4	3	14
2	4	3	3	4	4	18
3	3	2	2	4	3	14
4	4	3	3	4	4	18
5	4	3	3	4	4	18
6	4	4	3	4	4	19
7	3	2	2	4	3	14
8	4	3	3	4	4	18
9	4	3	3	4	4	18
10	2	2	2	3	3	12

Aplicando Alpha de Cronbach, la fórmula referencial fue la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = coeficiente de Cronbach

K= número de ítems o preguntas del instrumento (5 ítems)

$\sum S_i^2$ = Suma de las varianzas de cada ítem (1,589)

S_t^2 = Varianza total o varianza del instrumento (6,233)

Reemplazando datos:

$$\alpha = \frac{5}{5-1} \left[1 - \frac{1,589}{6,233} \right] = 0,93$$

El coeficiente de confiabilidad del instrumento fue 0,93 (93% Elevada), verificándose su adecuada estructuración para medir las variables en estudio.

➤ **Prueba de confiabilidad de cuestionario de encuesta**

La confiabilidad de consistencia interna, fue determinada con la prueba piloto, en una muestra de 10 estudiantes que no son miembros de la muestra:

Nº	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	Puntaje Total
1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13
2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	15
3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	16
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	17
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

Aplicando Alpha de Cronbach, la fórmula referencial fue la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = coeficiente de Cronbach

K= número de ítems o preguntas del instrumento (10 ítems)

$\sum S_i^2$ = Suma de las varianzas de cada ítem (1,433)

S_t^2 = Varianza total o varianza del instrumento (6,456)

Reemplazando datos:

$$\alpha = \frac{10}{10-1} \left[1 - \frac{1,433}{6,456} \right] = 0,86$$

El coeficiente de confiabilidad del instrumento fue 0,86 (86% Aceptable), verificándose su adecuada estructuración para medir las variables en estudio.

ANEXO N° 13

PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba hipótesis a través de T de student: Pronunciación de inglés Medidas de resumen:

Medidas de resumen	Pronunciación	
	Pre test	Post test
Muestra	30	30
Media	10,53	13,77
Mediana	10,50	14,00
Moda	10	15
Desviación estándar	1,83	2,11
Varianza	3,36	4,46
Mínimo	5	10
Máximo	14	18

a) Valor de T_α en la tabla estadística (T_α) con 5% de significancia es de 2,05

$(T_\alpha = T_{1-\alpha} = Z_{0,95} = 2,05)$, donde $1-\alpha = 1-0,05 = 0,95$

$T_\alpha = 2,05$

b) **Cálculo de T_0**

e) **Elección de la prueba estadística: Prueba T de Student**

$$T_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}}, \text{ para } n \leq 30$$

Donde:

- T_0 : Valor de t para las medias no independientes
- \bar{D} : Media de las diferencias entre las puntuaciones apareadas (1,27)
- D : media de las diferencias
- $\sum D$: suma de las puntuaciones de los cuadrados de las diferencias
- n : número de la muestra (30)

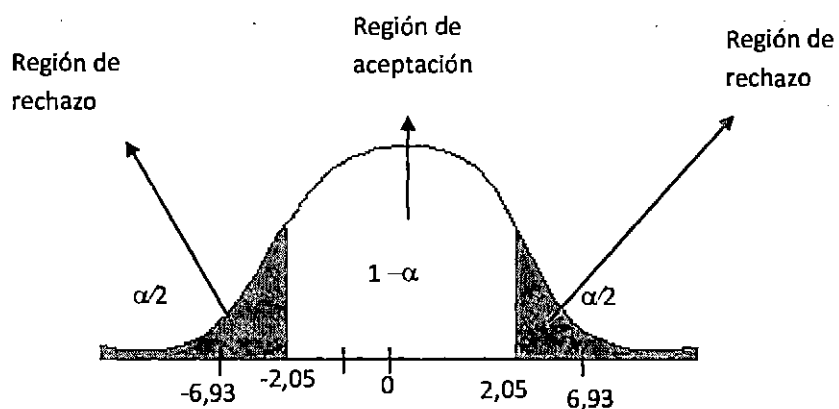
Reemplazando datos:

$$T_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n-1}}}$$

$$T_0 = \frac{3,23}{\sqrt{\frac{503 - \frac{99^2}{30}}{30(30-1)}}} = -6,93$$

c) **Decisión**

Como $|T_0 = -6,93|$ es mayor que $|T_\alpha = 2,05|$ (cae en la región de rechazo), rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la alterna, luego concluimos que la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación en inglés de los estudiantes por existir una diferencia estadística del pre y post test con un nivel de confianza de 95% y de nivel de significancia del 5% ($\alpha < 0,05; |T_0 = -6,93| > |T_\alpha = 2,05|$)



FOTOGRAFÍAS:

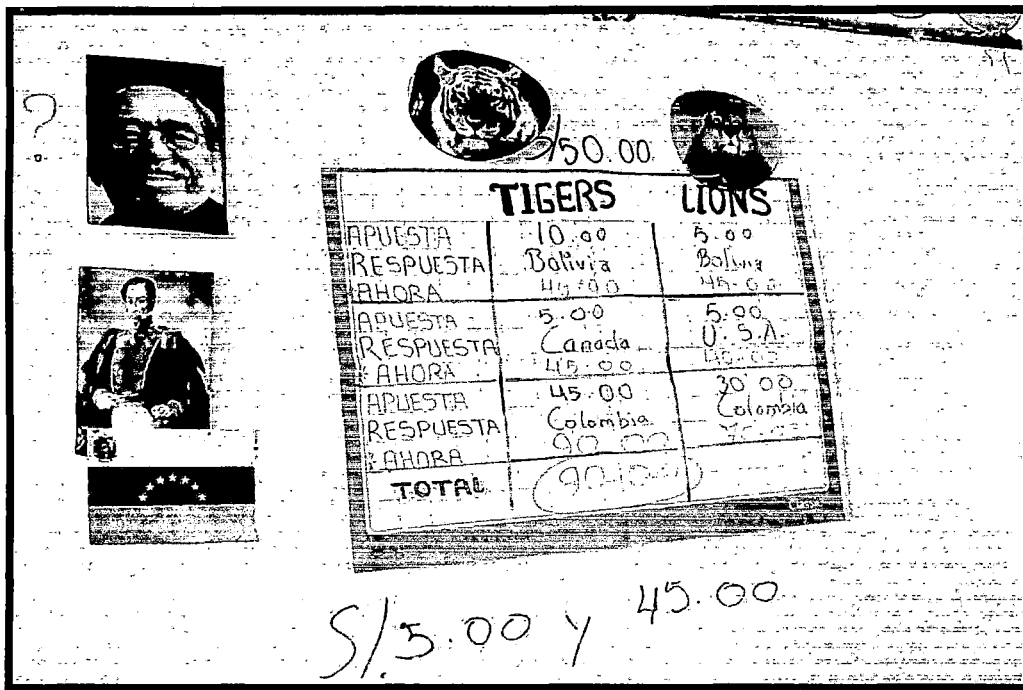


FOTO N° 01: Haciendo uso de la pizarra para desarrollar el juego "BETTING" (Apostando).



FOTO N° 02: Estudiantes llenando sus cartillas de "BINGO" con cuatro países seleccionados por ellos.