

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TESIS:**

**Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés  
en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada  
Jara de Acobamba 2023**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA,  
ESPECIALIDAD: INGLÉS Y LENGUA ESPAÑOLA**

PRESENTADA POR:

**Bach. Cinthia Kelly SALCEDO QUISPE**

**Bach. Betzabe CURO URBANO**

ASESOR:

**Dr. Teodosio Zenobio POMA SOLIER**

**AYACUCHO - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por las bendiciones que me  
otorga cada día.

A mis padres, por su apoyo moral  
permanente.

A mi adorada hija.

**Betzabe Curo**

Con mucho amor, a mi madre. Sin ella,  
no hubiera logrado mi crecimiento  
profesional.

**Cinthia Salcedo**

## AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, específicamente a la Facultad de Ciencias de la Educación, lugar donde cultivamos nuestras habilidades y aptitudes educativas, preparándonos así para seguir avanzando en el ámbito académico.

A todos los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, por prepararnos profesionalmente y por robustecer nuestras habilidades académicas.

Al Dr. Teodosio Zenobio Poma Solier, docente de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por su asesoría y respaldo continuo durante la elaboración de este trabajo de investigación. Sus sugerencias específicas fueron fundamentales para la finalización exitosa del informe.

Al Dr. Saúl Loayza Condori, Director General de la Institución Educativa Pública Sergio Quijada Jara de Acobamba; igualmente, a los profesores del área de inglés y a los estudiantes del segundo grado del nivel secundario, por haber sido voluntarios en este importante proyecto investigativo. Su participación y compromiso han sido fundamentales para realizar la investigación que tiene como objetivo mejorar la expresión oral en inglés, como nueva oportunidad de aprendizaje y desarrollo personal.

## ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	x
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1 Descripción de la situación problemática.....	13
1.2 Formulación del problema.....	17
1.2.1 Problema general.....	17
1.2.2 Problemas específicos.....	17
1.3 Formulación de objetivos.....	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	17
1.4 Justificación.....	18
II.MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.2 Bases teóricas.....	28
2.3 Bases conceptuales.....	52
III. METODOLOGÍA.....	56
3.1 Formulación de hipótesis.....	56
3.1.1 Hipótesis general.....	56
3.1.2 Hipótesis específicas.....	56
3.2 Variables.....	57
3.4 Métodos.....	59
3.5 Diseño de investigación.....	59
3.6 Población y muestra.....	60
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	66
4.1 A nivel descriptivo.....	66
4.2 Resultados a nivel inferencial.....	70

4.2.1 Procedimientos para probar las hipótesis de la investigación.....	70
4.2.2 Prueba de normalidad.....	70
4.3 Discusión de resultados.....	77
CONCLUSIONES.....	84
RECOMENDACIONES.....	85
Referencias.....	87
ANEXO.....	94
Anexo A. Matriz de consistencia	
Anexo B. Matriz de operacionalización de variables	
Anexo C. Instrumento de recojo de datos	
Anexo D. Validación de instrumentos	
Anexo E. Constancia de aplicación de instrumento	
Anexo F. Consentimiento informado	
Anexo G. Plan de experimentación de los juegos grupales con los estudiantes del grupo experimental	
Anexo H. Base de datos	
Anexo I. Prueba de fiabilidad	
Anexo J. Sesiones de aprendizajes	
Anexo K. Evidencias fotográficas	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencia 1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera .....	33
Tabla 2. Competencia 2. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.....	33
Tabla 3. Competencia 3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera .	34
Tabla 4. Operacionalización de las variables .....	45
Tabla 5. Diagrama del diseño preprueba y posprueba de un solo grupo.....	48
Tabla 6. Población de estudiantes del 1° a 5° de Secundaria.....	48
Tabla 7. Muestra de estudiantes del 2° grado de Educación Secundaria.....	49
Tabla 8. Guía técnica del instrumento .....	51
Tabla 9. Juicio de expertos .....	52
Tabla 10. Nivel de expresión oral de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023 .....	54
Tabla 11. Nivel de pronunciación verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023 .....	55
Tabla 12. Nivel de fluidez verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023 .....	55
Tabla 13. Nivel de interacción verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023 .....	56
Tabla 14. Nivel de interacción verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023 .....	57
Tabla 15. Prueba de normalidad de los puntajes de la pre y posprueba .....	59
Tabla 16. Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la variable expresión oral.....	60
Tabla 17. Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la pronunciación verbal.....	31

Tabla 18. Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la fluidez verbal .....	63
Tabla 19. Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la fluidez verbal .....	64

## RESUMEN

La investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos grupales en el desarrollo de la expresión oral de inglés en estudiantes del segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023. El diseño metodológico fue el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel experimental explicativa; se utilizaron los métodos hipotético-deductivo y estadístico, el diseño fue preexperimental. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de ambos sexos, seleccionados de modo no probabilístico intencionado. Las técnicas fueron la experimentación y la observación; los instrumentos, el material experimental y la guía de observación. Los datos se procesaron mediante el software estadístico IBM – SPSS, versión 27. Se utilizó la estadística descriptiva para presentar la información en tablas de frecuencias y medidas de resumen; la estadística inferencial para la prueba de normalidad por Shapiro Willk y para la prueba de las hipótesis; la T de Student para muestras relacionadas y se efectuó con 95 % de confianza y 5 % de nivel de significancia. Los resultados descriptivos de la variable expresión oral en el inglés en la preprueba muestran que, del 100,0 % (28) de estudiantes, el 50 % (14) se encontró en el nivel inicio y otro 50 % (14) en proceso, ninguno en logro previsto ni destacado. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos grupales como estrategia, en la posprueba, no se encontró ningún estudiante en el nivel inicio ni en proceso, el 21,4 % (6) en logro previsto y el 78,6 % (22) en logro destacado, datos que indican un progreso significativo de los estudiantes en la posprueba respecto a preprueba; asimismo, a nivel inferencial, el p valor obtenido es menor que el nivel de significancia ( $p=0,000 \leq 0,05$ ). Estos resultados permitieron concluir en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes.

**Palabras claves:** Juegos grupales, expresión oral, idioma inglés.

## ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of group games on the development of oral expression in second-year secondary school students at the Sergio Quijada Jara High School in Acobamba 2023. The methodological design was quantitative, applied, and explanatory. Hypothetical-deductive and statistical methods were used; the design was pre-experimental. The sample consisted of 28 students of both sexes, selected in an intentional non-probabilistic manner. The techniques were experimentation and observation; the instruments were experimental material, and the observation guide. The data were processed using IBM - SPSS statistical software, version 27. Descriptive statistics were used to present the information in frequency tables and summary measures; inferential statistics were used for the Shapiro-William normality test and for hypothesis testing; Student's t-test was used for related samples, and it was carried out with a 95% confidence level and a 5% significance level. The descriptive results of the English oral expression variable in the pre-test show that, of the 100.0% (28) of students, 50% (14) were at the beginning level and another 50% (14) were in progress, with none achieving expected or outstanding achievement. However, after implementing group games as a strategy, in the post-test, no students were found to be at the beginning or in progress level, 21.4% (6) achieved expected achievement, and 78.6% (22) achieved outstanding achievement. This data indicates significant progress in the students in the post-test compared to the pre-test. Furthermore, at the inferential level, the p value obtained is less than the significance level ( $p=0.000\leq 0.05$ ). These results led to the conclusion that group games significantly influence the development of students' English oral expression.

**Keywords:** Group games, oral expression, English language.

## INTRODUCCIÓN

La investigación titulada *Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023* es una investigación de carácter aplicada que busca abordar un desafío importante en la educación actual. En un mundo cada vez más globalizado, el dominio del idioma inglés se ha convertido en una necesidad primordial y fundamental para los estudiantes de todos los niveles. Sin embargo, la realidad en muchas instituciones educativas a nivel nacional, como la IE Sergio Quijada Jara, es que los estudiantes, a menudo, enfrentan dificultades para desarrollar y fortalecer su expresión oral en inglés.

Esta investigación parte del reconocimiento de la capacidad de pronunciar verbalmente el idioma inglés como importante; va más allá de los conocimientos gramaticales y teóricos. Implica la puesta en práctica de habilidades comunicativas, la confianza en sí mismos y la capacidad de interactuar de manera adecuada (Flores *et al.*, 2016). Por ello, el estudio busca implementar una estrategia innovadora basada en el uso de juegos grupales que permitan a los estudiantes del 2° de Secundaria desarrollar y fortalecer su expresión oral en inglés de una manera dinámica, entretenida y contextualizada, mejorando la pronunciación, fluidez e interacción verbal.

Reconoce el trabajo que la falta de estrategias adecuadas para el desarrollo de la expresión oral en inglés es un problema generalizado en muchas instituciones educativas. Por lo tanto, este proyecto de investigación tiene el potencial de generar un impacto significativo, no solo en la IE Sergio Quijada Jara, sino también en otras escuelas que enfrentan desafíos similares. Al demostrar la efectividad de los juegos grupales como herramienta para fortalecer la expresión oral en inglés, este estudio es de relevancia, que servirá como un modelo a seguir y ser replicado en otros contextos educativos, mejorando de modo significativo la expresión oral del inglés en un contexto educativo, tan esencial en estos

tiempos posmodernos, donde el avance de la ciencia y la tecnología va a una velocidad sorprendente.

El estudio se realizó con la finalidad de generar aportes significativos que permitan mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés de modo efectivo. Con las estrategias de los juegos grupales, la investigación se enfocó en explorar el impacto que tienen las actividades grupales y colaborativas en el desarrollo de las habilidades del idioma inglés, así como la mejora en la lectura y la escritura. En ese sentido, el objetivo que se planteó fue determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

La tesis se estructuró en 4 capítulos. El primero abarca el planteamiento del problema, el segundo el desarrollo del marco teórico, el tercero el diseño metodológico de la investigación y el cuarto los resultados de la investigación y discusión. Finalmente, se muestran las conclusiones y las recomendaciones, seguido por las referencias y el anexo, que evidencia todo el proceso de la investigación.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la situación problemática

En la actualidad, el aprendizaje del idioma inglés es de una exigencia cada vez mayor para todas las personas de la sociedad, sobre todo para los más jóvenes, en edad escolar y universitaria; ya que se constituye en un medio de oportunidad diversa como migrar a otros espacios donde se habla el idioma inglés en su totalidad y así integrarse al mercado laboral en otros países extranjeros. Nos encontramos en un espacio de globalización que busca la integración de un modelo económico, social, político y cultural universal (Rodríguez, 2015). La lengua inglesa es una de las más importantes en el panorama internacional contemporáneo. Precisamente, este es el motivo para que el idioma inglés se enseñe en las instituciones públicas y privadas. Se puede decir que es una herramienta poderosa, capaz de permitir la interacción con las personas de otras nacionalidades, desde lo más simple a lo más complejo del mundo en el que vivimos, y que se ha convertido en la lengua altamente comunicativa.

En Perú, históricamente, se tiene como característica el empleo del idioma quechua y otros idiomas nativos; más adelante, la incorporación del idioma español como idioma oficial. Así, se entiende que es un país con un matiz bilingüe, por lo que aprender una nueva lengua extranjera como el inglés se transforma en un reto mayor, ya que sus diversas maneras de pronunciación generan una defectuosa producción oral del inglés para todos los

estudiantes del nivel básico regular (Asto y Conga, 2014). Asimismo, es un reto para los maestros del área en la enseñanza de idiomas, es una dificultad que se generaliza en aprender un idioma extranjero en las horas de clase, por factores como poco tiempo de sesiones, y porque la mayoría de los alumnos no tiene forma de practicar fuera de clase de idioma inglés. Además, es necesario agregar que, en casos particulares, se ha evidenciado que a muchos padres de familia no les interesa que sus hijos aprendan, considerándolo como poco provechoso, prefiriendo otras actividades.

Cumplir con la enseñanza del idioma inglés, para el docente, es una gran responsabilidad, quien debe contar con una gran variedad de aptitudes, actitudes y habilidades para facilitar al alumno el desarrollo de su habilidad de la expresión oral. El docente debe conocer, con claridad, cada dificultad, así programar la enseñanza de acuerdo con los métodos y estrategias que motiven y ayuden a su entendimiento de modo favorable, con un cronograma donde se evidencie cada una de las actividades; qué mejor si estas se relacionan de modo directo con los juegos grupales para llegar a los objetivos planteados al inicio de cada semestre académico. Los estudiantes no solo deben centrarse en aprender la gramática o vocabulario; su principal objetivo debe ser la comunicación oral (hablar), por lo que es necesario que entablen una comunicación mediante estrategias adecuadas. La expresión oral se debe de trabajar en clases, es responsabilidad del docente que el aula se convierta en un lugar donde la comunicación sea la base del aprendizaje.

Se ha evidenciado que muchos docentes desarrollan sus clases como un proceso unidireccional, donde el maestro es el único comunicador y el estudiante un receptor, sin oportunidad de expresar sus aprendizajes; por lo que este tipo de estrategia educativa, en estos tiempos posmodernos, no tiene resultado positivo, dificultando la expresión oral. Cuando se entiende que la expresión oral es el conjunto de técnicas para comunicarse oralmente con efectividad; es decir, para dar a conocer lo que se quiere comunicar sin ningún

tipo de obstáculo. Esta cualidad humana de expresión oral se debe desarrollar cuando se busca una comunicación efectiva; en consecuencia, el aprendizaje de una lengua extranjera debe tener en cuenta este aspecto, aprender a expresarse con aciertos y desaciertos para encontrar los problemas (Rodríguez, 2015).

En la región de Ayacucho, es notorio el bajo nivel de desarrollo de la expresión oral del inglés, donde la aplicación de las estrategias didácticas sigue siendo la misma de siempre, sin buscar alternativas que mejoren. Es por ello que la investigación busca aplicar el juego grupal como una estrategia que ayude, de modo significativo, mejorar esta problemática y sumar a algunos profesores que no están capacitados para enseñar el área de inglés, porque no cuentan con los conocimientos necesarios que motiven a los estudiantes aprender un nuevo idioma. Cuando un docente no conoce la materia y las estrategias, por lo general, se centra en enseñar de manera mecánica el aspecto de la escritura y no en lo más importante que vendría ser la expresión oral, que es la esencia del idioma inglés. Además, los estudiantes no tienen cómo practicar el inglés; ya que, en su entorno, se comunican en español o quechua y los docentes no usan adecuados métodos de enseñanza, falta el uso de buenos materiales didácticos que faciliten la enseñanza; para ello, es fundamental que el docente tome en cuenta el aspecto contextual de los estudiantes.

Los estudiantes muestran desinterés, rechazo, apatía, temor por el área del inglés y por su aprendizaje, limitándose emocionalmente; se sienten derrotados sin antes enfrentarse a la realidad, porque creen que no les servirá en su vida cotidiana y les parece complicado aprender, ya que el inglés se escribe de una manera diferente a la pronunciación. Así, los estudiantes temen en pronunciar, no se sienten seguros y solo estudian para aprobar el examen, un déficit en el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario, y sumarle la memorización de las palabras, poca práctica, una empatía débil al poner compromiso en su aprendizaje. Es obvio que, para usar el vocabulario en el habla o escritura, se necesita un

esquema cognitivo más extenso y profundo que para reconocer el vocabulario en lectura o audición. Usar el vocabulario no solo significa recuperarlo de la memoria, donde se tiene almacenado, sino también conocer su pronunciación y ortografía, morfología, sintaxis, semántica, pragmática y sociolingüística (Martín, 1999).

Uno de los factores también es el desinterés y abandono de los padres de familia en el aprendizaje del idioma inglés, alimentación inadecuada, uso inadecuado del tiempo libre y falta de control en el uso racional y responsable de las redes sociales y la televisión. Los estudiantes son los responsables de sus aprendizajes del inglés; no toman interés en aprender y realizar sus tareas académicas; asisten al colegio a hacer la vida social; no se proyectan a la real importancia de estudiar para mejorar su desarrollo personal; practican el inglés por su propia voluntad; muchos escolares están abandonados en sus casas, puesto que sus padres trabajan, algunos lejos de la ciudad, entonces no hay quién apoye y controle las actividades académicas de los estudiantes en la casa.

Una gran parte de los estudiantes también muestra inseguridad, debido a su pronunciación y entonación en inglés, miedo a la burla de los demás. Esta situación puede conducir a comportar sentimientos positivos y negativos; estos últimos son los que dificultan la expresión oral. Sin dejar de lado que muchos docentes comparten estos miedos al temor de no pronunciar bien. Por tanto, los docentes deben ser capaces de empatizar y aumentar su confianza frente a los errores que puedan tener, que lo más relevante es comunicar.

La situación problemática expuesta nos motivó a realizar la investigación, para resolver el problema de la dificultad de la expresión oral del inglés, a través de juegos didácticos grupales, con la finalidad de mejorar el bajo nivel del desarrollo de la expresión oral. Finalmente, este trabajo se constituye como una propuesta didáctica y dinámica para la enseñanza del inglés.

## **1.2 Formulación del problema**

### ***1.2.1 Problema general***

**PG:** ¿En qué medida los juegos grupales influyen en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?

### ***1.2.2 Problemas específicos***

**PE1.** ¿En qué medida los juegos grupales influyen en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?

**PE2.** ¿En qué medida los juegos grupales influyen en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?

**PE3.** ¿En qué medida los juegos grupales influyen en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?

## **1.3 Formulación de objetivos**

### ***1.3.1 Objetivo general***

**OG:** Determinar la influencia de los juegos grupales en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### ***1.3.2 Objetivos específicos***

**OE1:** Contrastar la influencia de los juegos grupales en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

**OE2:** Comprobar la influencia de los juegos grupales en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

**OE3:** Verificar la influencia de los juegos grupales en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

## **1.4 Justificación**

En Perú, inglés se viene desarrollando en las instituciones educativas como área curricular para dominar el inglés como lengua y brindar oportunidades a los estudiantes en la comunicación eficaz en estos tiempos posmodernos, por lo que se considera relevante fortalecer, con mayor ahínco en el contexto educativo escolar, el desarrollo de la expresión oral de inglés en los estudiantes, a través de juegos grupales.

### ***1.4.1 Relevancia social***

Esta investigación ayuda a desarrollar la expresión oral para que los estudiantes tengan un perfil creativo e innovador. La generación de hoy exige personas con una capacidad de conocimientos de idiomas de manera eficiente, para poder insertarse a las labores sociales, estudios en las universidades extranjeras, especializaciones, relaciones sociales, sobre todo la superación personal u otras actividades donde cada vez más es de necesidad e importancia el dominio del idioma inglés. Por ello, depende, en gran parte, de nuestra capacidad comunicativa con interacción influyente en los demás, teniendo como herramienta fundamental la comprensión y con mayor relevancia la expresión oral, por tal razón es de relevancia social.

### ***1.4.2 Conveniencia***

Los estudiantes de la IE Sergio Quijada Jara, de Acobamba y de otros colegios del Perú, tienen dificultades en la expresión oral, especialmente en la expresión oral del inglés. En la actualidad, el inglés es el idioma más utilizado para la comunicación globalizada; es el idioma oficial de los países más influyentes económica y culturalmente, es así que el intercambio comunicacional internacional es un factor determinante en la educación, por lo que es conveniente para el estudiante desarrollarse con mayor determinación en la mejora de la expresión oral de esta lengua.

### ***1.4.3 Justificación teórica***

La investigación cubre un vacío contextual acerca del tema relacionado a las dificultades de la expresión oral de inglés, una solución a mejorar mediante los juegos grupales como estrategia metodológica al ser aplicada. En la búsqueda de información sobre las variables estudiadas, se evidencia muy poca indagación sobre los juegos grupales y la expresión oral en el idioma inglés. Los investigadores que no ven como relevante buscar alternativas para una mejor manera de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés; por lo que la investigación tiene un aporte significativo para la región en el aspecto teórico, ya que amplía el conocimiento en el ámbito de los juegos grupales como eje primordial para el desarrollo de la investigación en la expresión oral del idioma inglés.

### ***1.4.4 Justificación práctica***

La aplicación de la expresión oral posibilita la adecuada pronunciación del inglés en los estudiantes. Contribuye al desarrollo del léxico o vocabulario. Los juegos grupales contribuyen a mejorar el léxico de los estudiantes y también ayudan en el desarrollo de las estrategias de aprendizaje cooperativo que facilita al desarrollo del modelo constructivista, que es importante para generar un ambiente adecuado para la expresión oral y mejorar en la dificultad de la expresión oral del inglés en los diferentes niveles: entonación, modulación, articulación, otorgándole confianza en sí mismos.

### ***1.4.5 Justificación metodológica***

Este trabajo de investigación posibilita demostrar la validez de la expresión oral. Asimismo, permite establecer los beneficios y aportes mediante las sesiones de clases, material didáctico; lo más importante, los trabajos grupales, generando empatía entre estudiantes y la evaluación. Todo esto es de utilidad para los estudiantes para coadyuvar en la mejora de la praxis y de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

Revisadas las fuentes relacionadas a las variables estudiadas de la presente investigación, se ha hallado fundamento y respaldo teórico. Esto se detallan a continuación:

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Martínez (2019) desarrolló la investigación titulada *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández*, de la Universidad Libre de Bogotá. Su objetivo fue mejorar la producción oral en inglés como lengua extranjera. La metodología utilizada en la investigación fue de diseño investigación-acción. Como menciona Elliot, esta investigación se enfoca en observar, diagnosticar, planificar, aplicar mediante la acción y reflexionar sobre los resultados encontrados. Es en ese sentido, esta investigación buscó la participación de todos los miembros involucrados, la participación permanente y constante, ya que requiere mucha atención una observación minuciosa a cada cambio del plan de acción a establecer en todo el recorrido de la investigación. La investigadora llegó a la siguiente conclusión: los juegos de roles son la práctica de fragmentos bajo identidad de otros personajes; por lo que, al tomar estas posturas en las aulas educativas, los estudiantes asumen roles de personajes. De esta manera, se realiza la interacción de personajes utilizando un diálogo en el idioma inglés, por lo que genera una

construcción de su aprendizaje de forma sistemática, dialógica y dinámica, convirtiendo a los estudiantes en participantes directos de la interacción con el idioma inglés.

Caluguillin (2019) desarrolló la tesis titulada *Juegos verbales didácticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés*, de la Universidad Central del Ecuador. Su objetivo fue analizar la importancia de usar los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés. Con una metodología mixta en una modalidad educativa denominada socio-educativa, con un alcance descriptivo para lograr la obtención de datos que sean relevantes para la investigación, con una técnica de observación dirigida a los estudiantes y una técnica de entrevista a los docentes del área de idioma inglés. Todos estos procesos fueron necesarios para profundizar en la problemática diagnosticada, ya que se evidenció como problema real el limitado despliegue de la expresión oral en los estudiantes muestra de estudio. Al culminar la aplicación del estudio, llegó a la siguiente conclusión: los ejercicios verbales que se emplean de manera sistemática y que tienen mayor aceptación son los juegos de forma oral, como los trabalenguas, adivinanzas y frases cortas. Los estudiantes los toman como actividades dinámicas, atractivas y no llegan a cansar, produciendo mayor desarrollo en la expresión oral del idioma inglés; por lo que la investigadora recomienda mayor fomento de esta estrategia y, como se demostró, es una forma dinámica de desarrollar sesiones agradables y con mayor aceptación por los estudiantes de todos los grados académicos.

Pérez y Palacios (2018) desarrollaron la tesis denominada *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria*, en la Universidad de Barranquilla. El objetivo fue diseñar una propuesta que incluya el juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del inglés. Investigación dentro del paradigma sociocrítico, con una metodología de investigación-acción participativa, ya que buscó incluir más docentes para el logro de los

objetivos y estudiantes a la muestra, así como padres de familia, entre otros actores sociales que aporten al cambio y la construcción de acuerdo con el método utilizado. El hallazgo más resaltante que destacó fue que el uso de recursos tecnológicos, donde se utilizan programas lúdicos, mejora de forma relevante el aprendizaje del idioma inglés, por lo que es un recurso válido y confiable. En conclusión, los juegos sí favorecen el aprendizaje de forma significativa, demostrando que, en un corto tiempo, se evidencia una clara muestra de un significativo dominio del idioma inglés.

Marroquín (2021) desarrolló la tesis denominada *Los juegos grupales como contenido pedagógico para el fortalecimiento de las habilidades sociales (la escucha activa, la resolución de conflictos y la negociación) de los estudiantes del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernández del grado 201*, en la Universidad Libre de Colombia. Formuló como objetivo: Identificar la incidencia que pueden tener los juegos grupales utilizados como instrumento pedagógico para fortalecer las habilidades sociales. El diseño metodológico fue de enfoque mixto; se caracteriza por utilizar simultáneamente métodos cualitativos y cuantitativos para recoger los datos. La muestra utilizada fueron 6 mujeres y 6 varones, niños del segundo grado, seleccionados con la técnica probabilística aleatoria. Las técnicas de recojo de datos fueron la encuesta, la observación y la entrevista con sus respectivos instrumentos con la finalidad de obtener diversos datos para luego ser analizados de manera detallada. El investigador concluye en que la propuesta pedagógica que elaboró para mejorar las habilidades sociales fue determinante, ya que en un inicio evidenció un déficit de socialización. A esto responde que esta problemática fue por la realidad problemática que sacudió a todos los seres humanos el covid-19, y el restablecimiento era muy lento, con demasiada desconfianza de todo niño en las aulas educativas. La virtualidad no fue un medio adecuado de salvaguardar ciertas características propias de los niños por ser de naturaleza extrovertida, y no cumplió ciertas necesidades de los estudiantes. Es por ello que el

investigador propone los juegos grupales para lograr recuperar el espacio perdido en la pandemia y dejar atrás el miedo y la zozobra que genera en la población mundial, sobre todo en la IED Marco Tulio Fernández, perteneciente al Estado de Colombia.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Martínez (2022) desarrolló la tesis denominada *Juegos verbales en la expresión oral del inglés*, en la Universidad Nacional del Santa de Chimbote. Planteó como objetivo demostrar la importancia de los juegos verbales y la relevancia de la expresión oral de la lengua inglesa. Tesis de carácter descriptivo, enteramente informativa para la comunidad educativa. Es de conocimiento general que el idioma inglés en las sociedades modernas se ha convertido relevante, ya que mediante su dominio obtiene oportunidades laborales, comerciales y educativas, al margen que este representa un orden mundial para universalizar un solo idioma. Es por ello que la investigadora llega a la siguiente conclusión: los juegos verbales tienen una estrecha relación con la expresión oral del inglés; mediante estos juegos, se proporciona al educando una variedad de formas de trabajarlo. La interacción dinámica de expresión entre estudiantes y la práctica que desarrolla el docente favorecen el desarrollo para un dominio mejor en la expresión.

Jiménez (2022), desarrolló la tesis titulada *Desarrollo de la expresión oral en inglés en educación secundaria a través del enfoque comunicativo*, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Planteó como objetivo describir el enfoque comunicativo y su relación con el desarrollo de la expresión oral. La investigación es de tipo interpretativo, a partir de las diversas sesiones de aprendizaje planteadas para lograr las competencias que menciona el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional del año 2016, que es la vigente hasta la actualidad para todas las áreas, incluido el idioma inglés como área curricular. Así, también, el investigador aplica las estrategias de desarrollo del área inglés con sus criterios de evaluación utilizados por los docentes. Los resultados evidencian que es de necesidad trabajar

la oralidad en el idioma inglés, ya que este es el mayor problema de los estudiantes, y como objetivo de los logros de fin de año debería comunicarse en situaciones reales y significativas. En conclusión, los diseños curriculares que se tienen no son los más adecuados, ya que la diversidad educativa es amplia y no todas las instituciones tienen las capacidades de contar con docentes especialistas en el idioma inglés, y no es posible conseguir aprendizajes significativos. Por tal razón, se recomienda a los docentes diseñar estrategias adecuadas de llevar la enseñanza del idioma inglés en un ámbito seguro y motivador, con conocimientos válidos, donde los estudiantes logren capacidades de expresión oral, con responsabilidad en sus aprendizajes.

Campos y Noñera (2022), desarrollaron la tesis denominada *Aplicación del juego "ludgo" y la comunicación oral en inglés en los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Juana Moreno-Huánuco*, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Su objetivo fue determinar la influencia del juego ludgo en la comunicación oral en inglés. Investigación cuantitativa, de nivel explicativo, tipo prospectivo y longitudinal, con un diseño cuasiexperimental. La selección del muestreo fue mediante el muestreo no probabilístico, conformado por 60 educandos. La falta más grave que se puede cometer en el aprendizaje de una lengua extranjera es no hablarla. Para que el aprendizaje sea efectivo y significativo, se crea un ambiente en 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. Después de la aplicación del juego ludgo, donde los resultados fueron satisfactorios, ya que se incrementó una mejora en la pronunciación, mejora en la forma de modular el vocabulario y una mejor pronunciación personal y grupal, donde la comunicación de los estudiantes fue más fluida y de mejor entendimiento.

Herrera (2022) desarrolló la tesis titulada *El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Pública*, en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya. Su objetivo fue determinar la influencia del juego dramático como herramienta pedagógica en la mejora de la expresión oral del inglés. El diseño metodológico fue de enfoque mixto, una integración simultánea tanto del tipo cuantitativo y cualitativo; su propósito fundamental fue reunir datos desde diferentes perspectivas, como la observación y la aplicación estadística de nivel correlacional y un diseño de investigación-acción, con la finalidad de obtener cambios que den resultados satisfactorios en la expresión oral de los estudiantes en la muestra de estudio. El investigador llegó a la siguiente conclusión: al aplicar los juegos dramáticos, los estudiantes mostraron mejoras simultáneas en la pronunciación, entonación, vocalización y la fluidez de la expresión oral, demostrando que efectivamente es beneficioso. Asimismo, expresa que esta mejora también fue evidenciada en el aspecto emocional, ya que los estudiantes mostraron mayor confianza en sí mismos. Por tanto, el investigador recomienda a los docentes utilizar estas estrategias de los juegos dramáticos en la incorporación de la enseñanza del idioma inglés, demostrando que es significativa y no solo utilizar estrategias caducas, que poco aportan en el aprendizaje del idioma inglés.

Fernández (2020) desarrolló la tesis titulada *El Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Túpac Amaru"; Túpac, Daniel Carrión-Pasco 2018*, en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Planteó como objetivo precisar el uso del Role Play para optimizar la expresión oral del inglés. La metodología que siguió su recorrido fue de enfoque cuantitativo, de nivel básico, con niveles descriptivos y explicativos; diseño cuasiexperimental con un pre y posttest. El método utilizado fue el experimental de campo, documental y biográfico; con una muestra conformada por 34 estudiantes. La investigadora concluye de la siguiente manera: el uso del

Role Play, por ser utilizado desde un enfoque constructivista, y como estrategia, es favorable para utilizar en la mejora de la expresión oral del inglés; por tal razón, recomienda seguir una sistematización acorde a la exigencia del Role Play, ya que esta estrategia de enseñanza es dinámica, activa y lúdica, y está con la intención de optimizar los aprendizajes del área de inglés. También, el investigador menciona que el Role Play, como estrategia dentro del aula, debe ser aplicado en grupos de estudiantes, porque asocia a todos, siendo todos actores principales de sus aprendizajes.

### **2.1.3 Antecedentes locales**

Wilver (2021) desarrolló la tesis denominada *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa "Señor de Atocasa", Churcampa - 2019*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El objetivo fue determinar el grado de influencia de la dramatización como recurso didáctico. La metodología utilizada fue empírica, de nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental, con dos grupos: uno control y el otro experimental, con una muestra de 35 educandos. La investigación encamina este recurso didáctico, con el fin de mejorar la expresión oral del curso de idioma inglés, ya que no son suficientes las dos horas semanales que se dictan en las aulas pedagógicas, por lo que deben integrarse otras estrategias que puedan cubrir esta necesidad de aplicar con mayor determinación. Obtenidos los resultados, el investigador llega a la siguiente conclusión: existen suficientes evidencias empíricas que sugieren que la dramatización es un recurso favorable como recurso didáctico que influye de modo significativo en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes muestra del estudio. De acuerdo con los resultados estadísticos, la posprueba fue determinante al evidenciar que los logros son significativos. En tal sentido, el investigador sugiere que es

necesario diagnosticar los problemas encontrados en la mejora de las expresiones orales del idioma inglés; de esa manera, aplicar estrategias como la dramatización por ser conveniente.

Arango y Conga (2014) desarrollaron la tesis titulada *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Los Libertadores - Ayacucho, 2013*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Plantearon el objetivo de determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de expresión oral en inglés. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada; el método, hipotético deductivo; el instrumento utilizado fue la encuesta, aplicada a la muestra conformada por 30 educandos. Como resultado de la aplicación de los juegos didácticos en función de las variables estudiadas, el 43 % de educandos logró un nivel de desarrollo satisfactorio en la expresión oral del idioma inglés; similares resultados fueron para las dimensiones de la pronunciación, entonación y la interacción, por lo que el investigador recomienda a los docentes que conforman la principal fuente de llegar a los estudiantes para poder adoptar estrategias que aporten al aprendizaje del idioma inglés de forma lúdica.

Ventura y Quispe (2015) desarrollaron la tesis cuyo título fue *El aprendizaje cooperativo y su influencia en la comprensión lectora en estudiantes del segundo grado "B" de Educación Secundaria, Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamangas. El objetivo planteado fue demostrar que el aprendizaje cooperativo influye en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. Investigación de enfoque cuantitativo, de nivel experimental (preprueba y posprueba), de diseño preexperimental con un solo grupo experimental, donde el objetivo general fue demostrar la influencia existente entre las variables de estudio (independiente y dependiente). Para tales objetivos, la investigación tuvo una muestra conformada por 30 estudiantes del Segundo Grado "B" de Educación Secundaria en los Planteles de Aplicación

Guamán Poma de Ayala, distrito de Ayacucho; la muestra elegida fue de forma intencional, no probabilística, debido al reducido número de estudiantes. Los investigadores concluyeron en que los aprendizajes cooperativos en los estudiantes, en definitiva, son un factor influyente para la comprensión lectora y así lo demuestran los resultados estadísticos en un nivel elevado, donde permitió desarrollar el nivel literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora, desde un análisis de mayor precisión, en todos sus niveles de aprendizaje.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 *El juego***

Es una actividad libre, espontánea que causa placer en el individuo. Asimismo, el juego es una actividad que puede ser recreada e inventada de acuerdo con el contexto donde se encuentre. Prima la autodeterminación de construir realidad fantástica, exponiéndola mediante signos a la realidad objetiva (Bello, 2016). En tal sentido, el juego es una actividad innata del hombre, una necesidad de interacción con su entorno, y la relación con sus pares por ser de naturaleza social. Para López (2010), el juego es una actividad con tiempos limitados que se da en un espacio específico, el cual sigue reglas que son aceptadas por todos los involucrados de manera libre.

Desde una revisión más clásica sobre el concepto de juego, es una actividad de preparación para la vida adulta, una forma de madurez por medio del perfeccionamiento constante de los instintos (Zorrilla y Vargas, 2008). De la misma manera, el juego es una actividad que tiene mayor presencia en los niños; ya que el juego genera aprendizajes y descubrimientos de nuevas experiencias, logra que los niños sientan satisfacción al culminar un juego con lo establecido previamente (López, 2010).

Desde una postura psicológica, el juego permite que el sujeto tenga mayor socialización, que permite desarrollar empatía y compañerismo y una mejor comunicación tanto verbal como simbólica (Gallardo, 2018).

El juego es una actividad de recreación, cuyo objetivo es la diversión y la distracción de sus participantes; aunque, en muchas ocasiones, es utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo (Gallardo y Fernández, 2010).

En el juego, desde una objetividad pedagógica, se cita a Piaget (1980), quien menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que vendría a representar la asimilación funcional de la realidad, dependiendo de la etapa evolutiva en que se encuentre. También, Vygotsky (1996) establece que el juego es una actividad social. Destacando desde esta perspectiva el valor de la cultura y el contexto social. El autor ve el juego desde un punto de vista socializador, como una acción espontánea y libre de los niños y niñas para relacionarse en un entorno social con que comparte y transmite diferentes valores y costumbres; en este mismo valor conceptual del juego, se menciona a Montessori (1928), afirma que el juego es el método utilizado por el ser humano para aprender a conocer del mundo que lo rodea. A través del juego, se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas; su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todas las personas aprenden a relacionarse en la sociedad mediante el juego inicial que se dio en la infancia, lo que determina el grado de relación en un entorno social. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización.

Asimismo, Bello (2016) menciona que las características del juego son:

- Es una actividad voluntaria y libre; es decir, el juego se da inicio de forma libre sin miramientos y sin que haya coacción,
- Se desarrolla dentro de un límite de espacio y tiempo.

- Genera placer al satisfacer deseos inmediatos, causando bienestar personal.
- Es universal e innato, se da de forma libre sin ser enseñado.
- No tiene límite de edad, el juego puede desarrollarse en cualquier edad.
- Adquiere significado.
- Es activo e implica cierto esfuerzo.
- Es un vehículo de descubrimientos del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos.
- Es el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida del niño y la niña.
- El juego favorece la interacción social y la comunicación.
- Impulsa las relaciones entre ambos.
- Genera mayor desarrollo emocional.

### **2.2.2 *Juegos grupales***

Según Barreto (2011), el juego grupal hace referencia a la forma en que los sujetos se agrupan para relacionarse y realizar actividades lúdicas. Tiene singular característica porque se realiza en grupos, a diferencia de los demás juegos que pueden ser individualmente; es decir, con un conjunto de individuos. En ese sentido, el juego grupal es considerado como juego planeado, porque se emplean estrategias para poder vencer a un grupo similar. Así también el juego grupal busca mayor comunicación, coordinación, y empatía entre todos, para así lograr la meta.

Quispe y Paz (2018) afirman que se trata de juegos complejos, por su determinación como equipo con objetivos comunes. Los grupos de participantes en un juego grupal requieren preparación, coordinación de una forma más organizada, ya que deben repartirse labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir.

En este sentido: “El juego grupal está en función a las reglas establecidas, que el sujeto va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva” (López, 2010).

Un aspecto favorable es que los juegos grupales buscan, desde sus actividades, reducir las cargas agresivas, malestares generalizados en los sujetos que la practican, ya que requiere mayor comunicación, orientando juegos que causen empatía, generando actitudes positivas, aptitudes de tolerancia, sensibilidad y solidaridad (Pérez, 1998). El mismo autor menciona que los juegos grupales facilitan contacto directo entre los participantes, acercamiento para la coordinación, lo que asegura una solidez de compañerismo; está demostrado que la sociedad está en función al trabajo grupal cooperativo, organizacional, donde la participación de todos es significativa, alejando el individualismo, que no trae beneficios para el sujeto.

### ***2.2.3 El juego un medio de aprendizaje***

Se describe al juego como una actividad natural, espontánea inherente al hombre desde su nacimiento; lo cual fomenta la adquisición de los aprendizajes, tan sustanciales en la vida del ser humano, presente en su día a día en las aulas educativas de la educación básica regular. Para Campos *et al.* (2006): “el juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal” (p. 32). Dicho esto, por los investigadores, el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo integral del ser humano, y muchas familias de alta alcurnia llevan el juego de manera ladina, para hacer ver que no es tan importante como parece.

El juego en los niños y adolescentes se traduce como el método más eficaz en la aprehensión de los aprendizajes. Cada juego natural o de competencia se acomoda al ritmo de crecimiento del sujeto. Desde la infancia, existen juegos de estimulación temprana para pasar por juegos más recreacionales en los niños, para luego contar con juegos cognitivos en la adolescencia como de competencia; entonces, los juegos se encuentran en todo el recorrido

de vida del sujeto. Por tanto, el juego lleva a la reflexión de que es una parte fundamental en el aprendizaje, aumentando la motivación, creatividad y sobre todo es socializadora, al ser parte fundamental en la comunicación.

En el estudio emprendido por Torres (2002), sobre el juego en el desarrollo de los aprendizajes en las aulas, menciona que tiene una connotación de trabajo, donde requiere esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa. Así, también agrega que el juego es de carácter universal, que engloba a todas las civilizaciones desde la génesis humana hasta la actualidad, no existe cultura que no haya practicado el juego desde sus distintas características y tipos. Por tanto, el juego es parte del crecimiento y desarrollo humano, que ha traído consigo aprendizajes válidos en cada una de las actividades humanas.

El juego utilizado como una herramienta de entrenamiento cognitivo para la mejora de los aprendizajes se refleja en los juegos, donde busca un crecimiento de los conocimientos, las cuales son previamente elaboradas con fines pedagógicos; esas desarrollan la capacidad de retención mental, memorización, análisis, crítica y sobre todo una agilidad mental con fluidez y flexibilidad para la toma de decisiones, Torres, citado en Marroquín (2022).

El desarrollo de los aprendizajes a través del juego en las aulas educativas requiere una guía que lleve adecuadamente el camino de aprehensión de los conocimientos vertidos por el docente. En primer término, requiere de la selección del juego apropiado para la edad y el nivel de desarrollo; contar con materiales didácticos en un ambiente seguro y estimulante; el docente debe estar pendiente de cada una de las actividades, con apoyo constante y preguntas constantes, y lo más importante lograr la atención y crear grupos de juego donde se socialice de modo libre cada una de las incógnitas del educando; en ese sentido, el juego ayuda el aprendizaje, estimula la imaginación, la creatividad, mejora el pensamiento lógico, crítico y reflexivo, estimula las expresiones emocionales.

Respecto a los aprendizajes de la mejora en la expresión oral en el área del idioma inglés, se menciona que el juego cumple un rol importante, ya que el lenguaje forma parte esencial para expresar y mostrar respuestas en inglés de los elementos y objetos, así con la asociación de gestos y mímicas en las actividades del área construyen palabras con el propósito de familiarizarse con las pronunciaciones, las modulaciones de los vocabularios y palabras básicas en inglés (Alcedo y Chacón, 2011).

#### ***2.2.4 Clasificación de juegos para el aprendizaje***

Los tipos de juego va en función al desarrollo personal, social, psicológico e intelectual del individuo (estudiante); ya que no todos los juegos se presentan en una edad determinada, y tampoco influyen de la misma manera que otras en las estructuras psíquicas.

Existen muchas clases de juegos que se pueden clasificar por sus diversas características específicas, la cual se debe tener en cuenta su naturaleza como son por su cooperación, por ser competitivos, de control y por su comunicación. Cada uno de estos juegos tiene singulares particularidades.

##### **2.2.4.1 Juegos cooperativos**

La cooperación significa trabajar juntos para lograr objetivos comunes; por tanto, muchas de las actividades humanas requieren la cooperación de individuos. Estos serán beneficiosos para todos los miembros; en tal sentido, existen juegos que necesitan varios involucrados. En tal sentido, el éxito de muchos juegos requiere un grupo que se organice y asuma estrategias de tarea mutua (Johanson y Holubec, citado en Elizondo y Solano, 2019).

Para Romero y Gómez (s. f.), es el tipo de juego que requiere compartir, interactuar y relacionarse con los demás, ya que son juegos que requieren actividades de participación de todos los involucrados en un grupo, y todos tienen una labor determinante para lograr ser vencedores.

#### **2.2.4.2 Juegos de competencia**

Estos juegos se caracterizan por realizarse bajo estrictas normas de respeto, códigos establecidos y reglas que deben ser cumplidas para no ser sujeto de descalificaciones o rechazo.

Por lo tanto, los juegos de competencia implican la superación de un obstáculo, ya sea elementos materiales o personas. Su principal finalidad es el desarrollo de la interacción, participación, compromiso y responsabilidad, como también en algunos juegos de estas características requiere la buena condición física para el resultado óptimo (Pers, 2015).

#### **2.2.4.3 Juegos comunicativos**

Es el tipo de juego donde se busca entender los mensajes que quieren transmitir los otros participantes en este tipo de juegos, para luego responder de modo apropiado y correcto los mensajes (Pastor, 2021). Para el buen desarrollo de este juego, se quiere que el jugador siga instrucciones de parte del otro jugador para llegar a entender el mensaje, la interacción de este juego comunicativa radica en uso de códigos precisos y poder mantener la concentración y la precisión de los códigos emitidos. Así, también, tener una fluidez y una comunicación centrada en la precisión. Por lo que requiere mucha concentración para entender los códigos.

Estos juegos son comunes en la educación de los estudiantes, ya que el docente utiliza de manera común para poder mantener la atención y buscar la concentración referente a un tema.

#### **2.2.4.4 Juegos de control**

También denominado como el juego lingüístico. Es un tipo de juego que requiere que el educando tenga la capacidad de producir la mayor cantidad de palabras con un lenguaje correcto, según las reglas de pronunciación y el buen uso de la ortografía (Pastor, 2021). Este

juego es muy satisfactorio y muy bueno para la presente investigación, ya que favorece el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés.

El uso del lenguaje correcto hace que el jugador sea el vencedor o ganador de la contienda; también, este juego puede realizarse con la participación de jugadores en grupos. Como ejemplo, se menciona si se da a un grupo de estudiantes una fracción o principio de una oración en inglés. Ellos deben completar el orden correcto de la oración. Lo que hace que el juego sea dinámico, ágil y divertido, y este se convierte en un juego donde los aprendizajes son más fluidos.

### ***2.2.5 Los juegos grupales mediante el (método grupal)***

Según Delgado (2014), el método grupal es un medio utilizado para agrupar a los individuos como estudiantes para una actividad en particular. Facilita la organización permanente de trabajo dentro de un aula educativa. El método grupal se aplica en diversas actividades: exposiciones, casos, visitas, aseo, tareas, entre otras. Asimismo, Delgado (2014) considera que el método grupal, como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje, ayuda a reforzar ciertas cualidades y sugiere que se debe tener en cuenta las siguientes características a tomar en cuenta:

- Estimula la participación de los estudiantes.
- Contribuye a aumentar sus conocimientos de los estudiantes.
- Mejora la retención mental, mayor concentración.
- Experimentan acciones grupales, reforzando el aprendizaje personal.
- El proceso educativo funciona mejor de manera grupal.
- Facilita el proceso de evaluación, porque los estudiantes no están dispersos sino agrupados.
- Mejor desarrollo emocional.

- Garantiza un desarrollo motriz, grueso y delgado.
- Garantiza mejores resultados en equipo.

Cuando el docente usa el método de grupos como un medio de organización de los estudiantes, principalmente, debe formarse a principios de año, de acuerdo con los criterios de los estudiantes. El método de grupos funciona bien con niños entre 9 y 13 años de edad, y no antes, tomando en cuenta que este método es un camino para lograr uno o más objetivos de aprendizaje. En muchos casos, es correcto mantener los grupos por la afinidad que ejercen sobre ellos; en otros casos, es bueno interactuar y mover a los estudiantes a otros grupos, generando socialización entre todos.

#### **2.2.5.1 Características de los juegos grupales**

Según García (2013), las siguientes son características propias de los juegos grupales:

- Comunicación
- Socialización
- Cooperación
- Mejora de la expresión oral
- Solidaridad
- Participación conjunta

#### **2.2.6 *El juego como propuesta pedagógica***

Al mencionar propuesta, se hace referencia a la aplicación de una estrategia o un método didáctico para el logro de los aprendizajes en los estudiantes. Según la MINEDU (2022), la implementación del “Juego, aprendo y me siento saludable” en las instituciones educativas públicas de Educación Básica Regular a nivel nacional propone la intensión de fortalecer el bienestar socioemocional y físico de los estudiantes, salvaguardando el

desarrollo de las competencias, lo que se traduce como la atención en beneficio de los estudiantes, logrando una educación integral.

El juego es una herramienta eficaz para el aprendizaje, ya que, a través del juego como propuesta pedagógica, se estimula a los estudiantes a explorar, desarrollar las habilidades físicas, cognitivas, motrices y sociales que conducen a un aprendizaje significativo de forma natural. Por tanto, el juego, al ser utilizado como una herramienta pedagógica, debe estar centrado en el proceso de aprendizaje, debe ser relevante, debe ser incluido en el currículo como parte integradora y socializadora, y el docente ser el facilitador para el logro de los aprendizajes.

En el ámbito educativo, debe utilizarse el juego desde sus principios pedagógicos para todo proceso de las enseñanzas y los aprendizajes de manera responsable, que le permita ser consecuente en la educación. Estas son conocidas como las teorías de la enseñanza y aprendizaje, otorgando coherencia a la práctica pedagógica. La aplicación de estos dos principios favorece un logro adecuado de los aprendizajes, respondiendo a la formación de un ser social íntegro, con autonomía en la toma de decisiones, y con responsabilidad social para la resolución de las problemáticas (Marroquín, 2022).

### ***2.2.7 Teorías del juego como recurso educativo***

Sobre el juego, además de la diversidad de definiciones que posee, también existen diferentes teorías desarrolladas a lo largo de los años, que vienen definidas por distintos autores de gran trayectoria.

#### **2.2.7.1 Teoría de la derivación por ficción**

La teoría de Claparède (1932), teoría que sostiene la relevante función que desempeña en la evolución del sujeto, donde le da mayor importancia al desarrollo psicomotriz,

intelectual, social, emocional en el sujeto; así mismo, el autor manifiesta que el juego viene definido por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad.

Claparède añade que el juego es una actividad que deriva de la ficción, la cual quiere decir que la imaginación sustituye a la realidad. Se asemeja, en cierto modo, a la conducta mágica (Mora, 1990). Los juegos, de acuerdo con esta teoría, persiguen un refugio del sujeto en el espacio ficticio. Muchas veces, el niño, como un adulto, se encuentra sumergido en un espacio irreal, imaginario, en el cual logra descubrir sus fantasías, juegos que no son permitidos; logra idearlos, siente placer al idearse jugar en lo desconocido, por lo que el juego es una actitud abierta a la ficción, donde todo es permitido y práctico, como modificable, sin reglas.

#### **2.2.7.2 Teoría de la interpretación del juego como asimilación de la realidad**

La teoría de Piaget (1945) corresponde al aspecto psicológico, donde considera que el juego es una necesidad primordial para los niños, ya que representa que es la única manera para interaccionar con la realidad; pues, mediante el juego, desarrolla su estructura mental. También, sostiene que el juego genera placer, en su forma de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de la realidad.

Para Piaget, los juegos se clasifican sobre la base de la evolución de los niños; para ello, es primordial la edad, por lo que distingue en cuatro estadios como los que se mencionan a continuación:

**2.2.7.2.1 *Estadio sensorio motor (nacimiento - 2 años)***. El juego en esta etapa de la edad es repetitivo de las acciones que observa, lo cual resulta placentero para el niño y porque le permite descubrir el espacio que vivencia.

**2.2.7.2.2 *Estadio preoperacional (2-6 años)*.** Etapa donde el niño actúa como si fuera otra persona; además, intervendrá en lugares diferentes realizando acciones que son imposibles como: volar, curar a una persona, conducir, etc.

**2.2.7.2.3 *Estadio operacional concreto (6-12 años)*.** Los niños están preparados para los juegos de reglas, en los que asumen una serie de normas propuestas por un grupo.

**2.2.7.2.4 *Estadio operacional formal*.** Se presenta a partir de los 12 años, a través del juego reglado.

### **2.2.7.3 Teoría sociocultural del juego protagonizado**

Vygotsky (1996) sostenía que, en la teoría que corresponde al campo antropológico y sociocultural, el juego es una necesidad del sujeto por estar en contacto con los demás. Así, considera que el juego es un fenómeno meramente social, simbólico, ya que busca que los niños, a partir de sus fantasías, estén en una interacción social; a partir de ello, comprenden las normas y reglas que las rigen, logrando desarrollar conductas positivas.

Vygotsky, dentro del constructivismo, sostiene que, a través del juego, los niños construyen su aprendizaje, su realidad social y cultural. Ya que mediante la actividad lúdica con otros sujetos logra ampliar su capacidad de comprender su entorno social natural, a lo que más adelante llamaría como la zona de desarrollo próximo, como refiere es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Es por ello que, para el autor, el juego grupal es una estrategia metodológica para el desarrollo de sus aprendizajes, con un alto nivel de desarrollo emocional, motriz y cognitivo.

### **2.2.7.4 Teoría del aprendizaje cooperativo**

Teoría que la plantean Johnson y Johnson (1999). El aprendizaje cooperativo en relación con el juego, refieren que este es importante en la participación de todos los sujetos.

Si esta teoría llevamos al plano educativo, es menester mencionar que se aprende participando, haciendo las actividades y no solo contemplando.

El aprendizaje cooperativo en el juego consiste en trabajar juntos de manera directa, activa, sistemática y ordenada para alcanzar los objetivos de un juego, que es ganar al grupo contrario. De acuerdo con los autores, no existe nada mejor que un trabajo cooperativo, ya que, mediante este método de trabajo, se han logrado muchos objetivos, por lo que el trabajo de muchos juegos en la actualidad es grupal, para lo que se requiere cooperación y coordinación.

## **2.2.8 Dimensiones de la variable juegos grupales**

### **2.2.8.1 Trabajo en equipo**

Hablar de equipos remite a delegación de tareas, negociación y reconversión de conflictos. Implica aceptar la complejidad de la tarea institucional y, al mismo tiempo, lleva a la satisfacción de compartir metas y espacios, al desarrollo de sentimientos, de pertenencia y la comprensión del trabajo aislado e individualista. Pero ¿por qué muchas veces resulta difícil llevarlo a la práctica? Nos enfrentamos con la realidad de una sociedad que estimula el individualismo y la competitividad como modos de alcanzar el éxito. En este escenario, el trabajo en equipo representa un gran desafío y es posible que sus integrantes dejen de lado su egocentrismo para aceptar, respetar y valorar.

Trabajar en equipo se aprende; por lo tanto, se enseña. Es decir, la intervención del docente, oportuna y atenta, permite que los alumnos desarrollen sus potencialidades en forma colectiva. Es necesario incluir en las aulas experiencias de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Ambos trabajan con grupos de alumnos, el primero tiene fines socio-afectivos; es decir, los alumnos se ayudan para lograr una meta; el segundo busca desarrollar habilidades personales y sociales y los aportes de los integrantes para lograr metas.

Cristancho y González (2012) refieren que, cuando se trabaja en equipo, se crea una situación pedagógica que lleva a un trabajo satisfactorio, de respeto hacia el otro, y colaboración entre estudiantes y maestros. A su vez, permite que los estudiantes desarrollen actividades con las normas que se concilien en equipo y que todos realicen dicha actividad. El trabajo en equipo ayuda a fortalecer la madurez social de cada niño contribuyendo así a que se forme en actitudes que van relacionadas con la educación social como convivencia, solidaridad, cooperación, respeto entre otros.

### **2.2.8.2 Inclusión**

La inclusión es muy importante en las instituciones educativas, ya que por este medio se ayuda a muchos niños a incluirse al círculo educativo y social, así generar la igualdad en el aprendizaje de los niños y niñas que están en proceso de llevar una educación con igualdad de oportunidades. Para Ramírez (2017), la inclusión es la forma de cómo incluir a un estudiante en las diferentes actividades educativas sin obstaculizar cualquier forma de desarrollo cognitivo, motriz, emocional, ya que se debe trabajar con las exigencias de la igualdad y la equipada educativa. En la actualidad, se busca que los niños con algún tipo de dificultad física tengan los mismos tratos y las formas de poder obtener conocimientos en un aula educativa, al igual que otros niños que tengan algún tipo de capacidades diferentes con un nivel bajo, puedan ser incluidos.

### **2.2.8.3 Concentración mental**

Se refiere al proceso psíquico que se realiza por medio de razonamiento y a una buena concentración sobre un objetivo o puede ser sobre una actividad que se esté realizando o pensando realizar en ese momento. Muchas veces, la concentración mental requiere un espacio de tiempo para focalizar el objeto. Por lo tanto, la concentración es vital para el estudio y el trabajo. En el campo educativo, es fundamental para poder entender las materias estudiadas, así conocer nuevos conocimientos.

### **2.2.9 *Expresión oral***

La expresión oral es el conjunto de técnicas que es utilizada por el ser humano para poder expresar sus ideas de manera oral y efectiva; es decir, es la capacidad de hablar lo que uno piensa y poder comunicar sin impedimento. A través de la expresión oral, las personas pueden establecer relaciones, comparar opiniones, encontrar datos, explicar, preguntar o participar en determinadas situaciones (Brumfit, 1984). De igual manera, para Albornoz (2017), la expresión oral es la que diferencia al ser humano de las demás especies, un hecho natural que no se rige a la condición social o cultural. Se relaciona con las acciones que realiza el ser humano, entre ellas la comunicación, convivencia, descubrimientos, expresiones de pensamientos y opiniones.

La expresión oral es una herramienta pedagógica que tiene un impacto en el aspecto cognitivo en los estudiantes, mejorando de manera significativa en el construir de sus conocimientos, un dominio mejor de la oralidad, sus maneras de comunicación más sustanciales, enriquecedoras. Para Ramírez (2002), la expresión oral es una cualidad comunicativa que toma un horizonte lineal cuando un sujeto entiende lo que habla y escucha; esto implica la socialización con más personas, de tal manera que se pueda desarrollar cada vez más esta habilidad, estimulando muchas destrezas para expresarse e interpretar. Esto va de la mano a la lectoescritura y comprensión oral. En tal sentido, la expresión oral es un medio que permite a los seres humanos comunicarse, interactuar, objetividad lo subjetivo mediante el canal oral, socializar sus pensamientos y emociones entre sus pares, llevando a evolucionar habilidades necesarias que ayuden a desarrollar la expresión oral.

Ramírez (2002) afirma que ser buenos comunicadores en la expresión oral, desde la perspectiva de emisores y receptores, consiste en haber desarrollado una competencia que domina las habilidades comunicativas del lenguaje integrado oral. En efecto, la expresión oral es muy compleja de valorar, pero todos entendemos que esta es bastante más que interpretar

los sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos y regulados por una gramática más o menos compleja y es bastante más que emitir una serie de sonidos acústicos de la misma índole; sin duda, es más.

### ***2.2.10 La expresión oral según el Currículo Nacional***

De acuerdo con el MINEDU (2016), la expresión oral se encuentra dentro del área de Comunicación; para ello, comprende la competencia oral, relacionada con el uso correcto del lenguaje para poder interactuar con otros individuos y de esta manera comprender el mundo que lo rodea. La expresión oral es una herramienta esencial para la formación de la identidad y el desarrollo personal, con diversos individuos en la sociedad con su diversidad cultural, ya sea de forma presencial o virtual. Asimismo, el MINEDU plantea tres competencias cada una con sus respectivas capacidades: se comunica oralmente en su lengua materna y sus seis capacidades; lee diversos tipos de escritos en su lengua materna y sus tres capacidades; y escribe diversos tipos de textos en lengua materna con sus cuatro capacidades. Para el logro de todo lo mencionado, el estudiante debe desarrollar sus habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes originados en su expresión oral.

Todas estas estrategias implican diversos tipos de habilidades conversacionales del estudiante y obedecen a los diferentes contextos donde convive el educando, en el amplio territorio nacional. Como se puede evidenciar estas características de la expresión oral impartida en el área de Comunicación, coinciden con las competencias del área de idioma inglés. Es decir, la competencia que guarda relación directa con la expresión oral es: “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” MINEDU (2016). También implica tener que relacionar las seis capacidades. Siguiendo los lineamientos establecidos por el MINEDU (2016), cada una de las capacidades tiene algo explícito que desarrollar. La primera capacidad se centra en el entendimiento del mensaje oral; la segunda capacidad, en la deducción y la inferencia de la nueva información; la tercera capacidad, en la producción oral

de textos. Respecto a las capacidades de la expresión oral, tanto del área de Comunicación y el área del idioma inglés, resaltan la importancia de los recursos no verbales y paraverbales. Esto quiere decir que es importante el dominio de gestos y movimientos del cuerpo, como el dominio de la voz y las entonaciones, ya que estas son esenciales para una buena expresión oral. Otra capacidad que resaltar es la habilidad de escuchar y la habilidad de hablar, lograr el dominio de estas capacidades implica mucho como la dedicación y esfuerzo (MINEDU, 2016).

La competencia *Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera* es esencial para que los docentes y los estudiantes logren centrar su atención en las capacidades. Sin embargo, la realidad es otra; ya que, por la diversidad geográfica del territorio peruano, la educación se da desde diferentes situaciones y varían en función a la condición económica, estatus social y ubicación geográfica. Estas son problemáticas que no son tan sencillas de resolver, un factor determinante en la dificultad de los aprendizajes del idioma inglés es por el alto porcentaje de peruanos de habla quechua, sobre todo en la sierra central.

### ***2.2.11 Competencia de la expresión oral del idioma inglés***

Se denomina competencias de la expresión oral del idioma inglés a las capacidades que tiene el estudiante para expresarse mediante la oralidad (lenguaje hablado). Asimismo, el MINEDU (2016) menciona que la comunicación oral en el idioma inglés debe ser dinámica de expresión y de comprensión entre estudiantes.

El idioma inglés se encuentra entre los idiomas más populares y hablados a nivel mundial, transformándose en un idioma de carácter internacional, hablado en muchos países, lo que lo convierte como lo más fundamental para las actividades cotidianas. Asimismo, hablar el inglés es para la interacción global en sus diferentes aspectos: económicos, políticos, educativos, entre otros, que hoy son esenciales para todo tipo de interacción. Por

tanto, en la actualidad, es de mucha importancia su aprendizaje. El MINEDU (2016) establece las siguientes competencias con sus diversas capacidades:

**Tabla 1**

*Competencia 1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera*

n.º	Capacidades	Descripción
1	Obtiene informaciones de textos orales	Refiere cuando el estudiante recupera y extrae información explícita comunicada por los interlocutores.
2	Infiere e interpreta información de textos orales.	Refiere a la construcción e interpretación de textos para deducir en una nueva información, o completar vacíos existentes.
3	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Refiere a la expresión de ideas, adecuando a los propósitos de forma lógica que busca el estudiante.
4	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Refiere a la capacidad que tiene el estudiante al hacer uso de recursos no verbales como el gesto, movimientos entre otros, así como paraverbales como el tono de voz para lograr una comunicación afectiva.
5	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Refiere a la interacción de los roles de hablante y de oyente para el logro comunicativo.
6	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto oral.	Refiere a la opinión personal del estudiante sobre los aspectos formales y de contenido con los que interactúa en función a un espacio sociocultural al que pertenece.

*Nota.* Adaptado (MINEDU 2016)

**Tabla 2**

*Competencia 2. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*

n.º	Capacidades	Descripción
1	Obtiene informaciones de textos orales	Refiere a la localización y selección de información explícita en textos escritos con una finalidad objetiva.
2	Infiere e interpreta información de textos	Refiere a la construcción del sentido del texto a partir de la información explícita e implícita, para deducir en una

	orales.	nueva información, o completar vacíos existentes.
3	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto oral.	Refiere a la relación existente entre la reflexión y la evaluación ya que ambas suponen lugares y épocas distintas, es por ello que es menester comparar y contrastar los aspectos formales y el contenido de los textos.

*Nota.* Adaptado (MINEDU 2016).

### **Tabla 3**

*Competencia 3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*

<b>n.º</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Descripción</b>
1	Adecua el texto a la situación comunicativa.	Refiere el considerar el propósito, destinatario, tipo, género y registro para los textos que escribirá.
2	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Refiere al orden lógico de las ideas sobre un tema particular ampliándola, complementándola y enriqueciéndola en relación a la cohesión de las palabras.
3	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de formas pertinentes.	Refiere al uso adecuado de los textos para generar resultados buenos en los textos, que tenga claridad, estética lingüística y sentido lógico del texto escrito
4	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto oral.	Refiere a la relación existente entre la reflexión y la evaluación ya que ambas suponen lugares y épocas distintas, es por ello que es menester comparar y contrastar los aspectos formales y el contenido de los textos.

*Nota.* Adaptado (MINEDU 2016)

#### **2.2.12 La expresión oral en el idioma inglés**

De acuerdo con Oktavia *et al.* (2022), esta habilidad en particular destaca por encima de las demás. Esto puede verse, por ejemplo, en el hecho de que muchos países, como Perú, se centran principalmente en que los estudiantes aprendan a comunicarse oralmente en inglés, a que aprendan a leer, escribir e incluso a escuchar en este idioma. Para Dio (2022), el aprendizaje de la expresión oral es necesario porque se utiliza como una forma de entender cómo transmitir mensajes y comunicarse con los demás. Mediante el aprendizaje de la expresión oral, se pueden transmitir ideas para establecer una conexión con los demás, especialmente en el contexto del aprendizaje de la expresión oral.

En otras palabras, la expresión oral es la forma de expresar los pensamientos sin barreras, para lo cual es necesario dominar la pronunciación y el léxico de manera que el mensaje que se desea transmitir sea claro y comprensible para las personas con las que nos relacionamos.

Para Barrera (2016), esta habilidad se ve influenciada por el género, la inteligencia, la edad, la aptitud lingüística, las motivaciones, los estilos y estrategias de aprendizaje preferidos y las actitudes y creencias del alumno.

Se entiende que no solo es necesario dominar la pronunciación, el vocabulario y la gramática, sino también los conocimientos socioculturales y pragmáticos, ya que a través de la comunicación se pueden transmitir experiencias, emociones y conocimientos.

Por otro lado, dentro de las clases de inglés, esta habilidad no solo debe ser vista como una oportunidad para que los alumnos practiquen, sino también como una lección estructurada y planificada para que puedan ampliar sus conocimientos integrales en el aprendizaje de la lengua estudiada, tanto en la gramática fonética y léxica.

Se puede señalar al respecto que no solo resulta suficiente que los estudiantes adquieran los numerosos aprendizajes que el docente puede proporcionarles respecto a la expresión oral del inglés, sino que también es necesario que los estudiantes aprendan a utilizarlos dentro de las situaciones en las que son útiles para el desarrollo de la clase, así como también que los utilicen en la propia convivencia con otras personas.

### ***2.2.13 La expresión oral en inglés en la Educación Básica Regular***

Teniendo en cuenta la educación en sus principios de la enseñanza y los aprendizajes y su enfoque en función al área del idioma inglés, en primer lugar, se debe tener en claro que la enseñanza del inglés como lengua extranjera es básico –que traducido al inglés es English as a Foreign Language en sus siglas EFL. Para poder tener la seguridad de su significado se

menciona a Villalobos (2008), señala que la enseñanza del inglés como lengua extranjera es un término utilizado para los programas de estudio de la lengua para sujetos no nativos.

Por lo tanto, el MINEDU toma como un área curricular denominándolo área de inglés, con sus competencias y capacidades para el logro del dominio en poder tener la habilidad de hablar y escuchar. En ese sentido, se define que la enseñanza del idioma inglés son todas aquellas actividades que se desarrollan para lograr la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera. Esto engloba a todas características inherentes como un sistema y a su uso (Donoso, 2020).

Para los nuevos aprendizajes del idioma inglés, el docente debe estar preparado en todas sus características, ya que es un proceso complejo, para llevar a buen recaudo a los estudiantes, y lograr la comprensión de lo básico a lo complejo en una sistematización de saberes en sesiones de aprendizaje y sobre ser reactivo a las preconcepciones negativas que poco o nada aportan a los nuevos retos de asumir con responsabilidad el área de inglés. La enseñanza del idioma inglés en la educación básica regular se transforma en una necesidad cada vez de más importancia y se ha podido percibir que muchos docentes buscan como motivación en las recompensas en sus calificaciones a largo plazo, u otros incentivos de horas libres; este aspecto es negativo, ya que limita su aprendizaje al uso académico, y solo buscan repetir sin lograr aprendizajes significativos. Los métodos y técnicas utilizados en el área de inglés deben estar sujetos a un enfoque comunicativo, relacionados a la expresión oral, con metodologías dinámicas, ágiles y sobre todo motivadoras; para ello, es recomendable el uso de diversos juegos que se ajusten a los niveles de aprendizaje de los estudiantes.

Por ello, el MINEDU plantea que el docente implementa diversas acciones metodológicas que ayuden para el logro de los objetivos al término de cada ciclo académico, el cual lo denomina como “desempeños esperados” y esto van complejizándose a medida que el alumno va aumentando sus conocimientos en función al avance de los grados.

Se debe tomar como eje central la expresión oral del idioma inglés debido a que la comunicación no tiene una sola dirección, sino tiene diversos canales de comunicación, ya que el estudiante hace el papel de interlocutor y receptor y de acuerdo a las capacidades debe estar preparado para manejar cada una de ellas; es por ello que el estudiante, primeramente, debe desarrollar la habilidad de escuchar, con el objetivo de comunicarse exitosamente en la lengua extranjera (Medina, 2007). Como menciona el autor referido, un estudiante mejora sus habilidades de escucha cuando las sesiones son dinámicas, el docente maneja su área y utiliza diversas metodologías, lo cual mantiene interés por aprender; solo de esta manera mejorará su habilidad y comprenderá todos los mensajes transmitidos, y finalmente desarrollará su expresión oral de una manera eficiente.

Desde otra perspectiva, Ricardo y Martínez (2018) plantean que la habilidad oral del idioma inglés en la educación de los estudiantes solo podrá ser posible con una comunicación real en un contexto determinado, y no solo por horas limitadas. En esta misma línea argumentativa, Acosta y García (2015) mencionan que el aprendizaje de la competencia oral en el idioma inglés aumenta con actividades ajenas al aula donde se practica o se pretende aprender a la complejidad; estas son realidades verídicas de muchos países latinoamericanos que insertan el área de inglés en sus mallas curriculares.

También, cabe la necesidad de mencionar algunos factores que dificultan el logro de los aprendizajes en función al área del idioma inglés en el contexto peruano, es la diferencia de estudiar un idioma como segunda lengua cuando el quechua es el primero como lengua materna y el castellano como segunda; entonces, el idioma inglés pasaría como un programa de horas limitadas, con diversos factores que juegan en su contra viendo diversas realidades de aspectos geográficos, y la carencia de docentes especialistas en el idioma inglés que carece el sector educativo para cumplir con los objetivos establecidos por el MINEDU.

#### ***2.2.14 El juego en la expresión oral del inglés***

El juego es un aliado importante para el docente, que lo utiliza como herramienta que ejerce influencia decisiva en los aprendizajes de la expresión oral del idioma inglés, ya que desarrolla habilidades del estudiante en escuchar y hablar. Es por ello que el juego juega un rol determinante en su práctica, en la interacción, fluidez verbal y en la pronunciación adecuada, de una forma divertida, ágil y dinámica, sin la presión de tener que realizar una tarea académica formal.

Cáceres *et al.* (2018) señalan que los estudiantes aprenden mientras juegan con sus compañeros y en la interacción con sus compañeros, desarrollando la relación social y potenciando sus habilidades afectivas y cognitivas, puesto que es una situación placentera que le da la oportunidad de interactuar con otras personas. El mismo autor sugiere la necesidad esencial de implantación de los juegos para cada temática que el docente enseña, dónde debe establecer ciertas reglas manteniendo siempre el respeto entre estudiantes, donde la prioridad es la comunicación en inglés; otra recomendación es la participación de todos, la cooperación, y establecer el tiempo que debe durar cada juego.

Asimismo, el juego favorece el desarrollo del pensamiento y la acción de modo combinado, tanto el pensamiento, escucha y el habla. Jugar con las palabras genera desarrollo cognitivo, flexibilidad y fluidez (Arias *et al.*, 2014, p. 42). Agregar que el docente debe tener claro que cada estudiante tiene un modo diferente de aprender, lo que determina que debe utilizar estrategias diversas y un acompañamiento adecuado a cada realidad. Un dato relevante que los investigadores consideran es que, mediante el juego, se logra conciliar problemáticas, donde se observa una comunicación y finalmente se aprende los códigos con el movimiento corporal.

En consecuencia, el juego, utilizado de forma correcta en las aulas, reduce la ansiedad, acrecienta la motivación en los aprendizajes, promueve la interacción efectiva entre educandos, desarrolla la fluidez comunicativa y amplía el vocabulario en el idioma inglés.

Estas son las razones por las que el juego debe ser una herramienta que los docentes del área de inglés deben utilizar, logrando una educación integral, tan necesaria para el estudiante de este nuevo siglo.

### ***2.2.15 Dimensiones de la variable expresión oral***

#### **2.2.15.1 Interacción verbal**

La interacción verbal es la unidad de análisis básica en una situación dialógica. De acuerdo con Vion (1999), en un sentido general, la noción de interacción implica una acción conjunta, conflictual o cooperativa, que pone en presencia a dos o más actores, válido tanto para los intercambios conversacionales. En tal sentido, se define a la interacción verbal como la interacción que se realiza principalmente a través de medios lingüísticos.

En consecuencia, como actividad lingüística, es una forma de acción que pone en relación a dos sujetos en la producción de la oralidad en un contexto determinado. Sin embargo, no basta solo con evidenciar esta interacción, sino que es necesario que ambos estén comprometidos en el intercambio, produciendo signos de compromiso mutuo (Kerbrat, 1996).

#### **2.2.15.2 Fluidez verbal**

Es la capacidad de hablar en público y expresar sus ideas y pensamientos correctamente, con cierta facilidad y espontaneidad, como una lengua materna o una segunda lengua; esto permite que el estudiante se desenvuelva de manera correcta; así, la fluidez verbal es crear ideas, producir expresiones y conocer el significado de toda palabra.

Como afirman Marino y Díaz (2011), la fluidez verbal de un sujeto que habla dos idiomas es la capacidad de un hablante dominar la mayor cantidad de palabras a partir de una consigna, capacidad de expresión correcta con facilidad y espontaneidad, sin realizar pausas excesivas, tanto en su idioma materno como en una lengua extranjera. Es el proceso que

permite suavidad, ritmo, flujo continuo, sin pausas ni repeticiones, con las que los sonidos, palabras y frases se unen en el lenguaje oral. Asimismo, la fluidez verbal permite que el hablante se desenvuelva de una manera ágil en su contexto lingüístico natal con una persona con fluidez oral, que se le hace más fácil establecer relaciones interpersonales (Horche y Marco, 2018).

### **2.2.15.3 Pronunciación verbal**

La pronunciación es un aspecto primordial para la expresión adecuada de toda persona. Cabe señalar que, en los primeros años de escolaridad, los niños solo trabajan oralidad empezando con fonemas, a través de trabalenguas, canciones, entre otras actividades y estrategias que el docente utiliza.

Es importante tener una adecuada pronunciación para comunicarnos y entender los mensajes orales expresados por el emisor. En este desempeño evaluativo, coinciden los dos practicantes, tanto el emisor como el receptor son actores principales para que se dé una comunicación fluida con pronunciaciones adecuadas del idioma. Es así que los estudiantes, por encontrarse con su primera experiencia relacionada con el aprendizaje de una lengua extranjera, pronuncian la palabra como la ven. Esto podría suponer un instinto lingüístico por encontrarse en los primeros años de comunicación con su lengua materna. La pronunciación debe ser trabajada antes de las interacciones, para no interrumpir la fluidez de la comunicación entre dos sujetos hablantes.

## **2.3 Bases conceptuales**

- **Aprendizaje.** Es un mecanismo por medio del cual la persona humana adquiere habilidades, destrezas, conocimientos, capacidades y conductas fruto de la experiencia directa.

- **Concentración mental.** Es un proceso psíquico que se realiza por medio de razonamiento, que consiste en centrar todos sus recursos cognitivos en una tarea u objetivo evitando distracciones.
- **Comunicación oral.** En términos descriptivos, es la capacidad desarrollada por el hombre para establecer conceptos, ideas y términos con significados específicos.
- **Expresión.** Se refiere a todo acto de comunicación de la persona a través de algún medio, sea verbal o no verbal, para poder comunicarse y ser entendida.
- **Expresión oral.** Es una destreza fundamental que permite transmitir ideas, compartir información y establecer conexiones con los demás. Esta forma de expresión implica el uso de palabras, tonos de voz y lenguaje corporal para transmitir un mensaje de manera efectiva entre dos sujetos o más grupos humanos.
- **Fluidez.** Refiere a la capacidad que tiene el sujeto para expresarse correctamente, por lo que es esencial para una comunicación eficaz, ya que permite hacer entender con precisión y facilidad el entendimiento mutuo. Dominar esta habilidad es crucial en diversos contextos, como en el ámbito académico, profesional y social, ya que ayuda a expresar pensamientos, ideas y opiniones de manera convincente y persuasiva.
- **Fluidez verbal.** Se refiere a la capacidad que tiene un sujeto para expresarse con facilidad, claridad y espontaneidad, tanto de forma oral como escrita; lo cual implica un amplio vocabulario, la habilidad de construir frases coherentes y la capacidad de pensar y hablar al mismo tiempo. Es considerada como la habilidad fundamental para la comunicación efectiva y desempeña un papel crucial en diversos aspectos de la vida.
- **Grupo.** Se refiere a un conjunto de sujetos relacionados entre sí; también, se refiere a un conjunto de personas que se agrupan con un objetivo en particular.

- **Inclusión.** Pertener o ser parte de algo con igualdad de condiciones, creando un entorno que promueva el sentido de pertenencia de una persona o grupo, que se sienta respetada y apoyada.
- **Interacción.** Esta se refiere al sentido de la acción de interactuar, relacionándose de una manera que se logre una comunicación eficaz.
- **Interacción verbal.** Se refiere a la capacidad que tiene el sujeto para interactuar ideas, información y emociones a través del lenguaje hablado o escrito. Es un proceso dinámico y complejo que involucra a dos o más personas y que se produce en un contexto social específico.
- **Juego.** Es una de las actividades de las experiencias de mayor felicidad que disfrutan los seres humanos cuando se divierten gracias a actividades de ocio que se viven como un recreo.
- **Juegos grupales.** Son actividades colectivas donde los estudiantes participan de manera coordinada y organizada con objetivos comunes, con la intención de lograr los objetivos establecidos o simplemente terminar la actividad de modo correcto.
- **Lengua extranjera.** Se refiere a una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende. La distinción entre una lengua extranjera y una lengua segunda se establece de manera general en virtud de la situación de aprendizaje.
- **Oralidad.** Se refiere a una forma de comunicación que se basa en el uso de la palabra hablada para transmitir mensajes entre personas.
- **Pronunciación.** Término que refiere a la forma correcta y concreta en que una palabra o un idioma se transmite oralmente por el hablante.
- **Pronunciación verbal.** Se refiere a la forma en que un sujeto produce los sonidos del lenguaje. En otras palabras, hace referencia a la forma en la que se articulan las palabras,

utilizando los órganos del habla (labios, lengua, dientes, paladar) para crear sonidos específicos. Una buena pronunciación es esencial para que nuestro mensaje sea claro y comprensible para los demás.

- **Teoría.** Se denomina a un conjunto de ideas que son la base de un determinado tema en común, que busca dar una explicación de un aspecto general.
- **Trabajo en equipo.** Es la capacidad de participar activamente, donde un grupo de personas aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas en forma conjunta.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Formulación de hipótesis**

##### ***3.1.1 Hipótesis general***

Los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

##### ***3.1.2 Hipótesis específicas***

- a) Los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.
- b) Los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.
- c) Los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### 3.2 Variables

De acuerdo con el planteamiento de Charry (2017), las variables son conceptos o propiedades que cambian o adquiere distintas connotaciones, según el escenario donde se ubica y las interpretaciones de los individuos.

**Variable independiente.** Juegos grupales.

**Variable dependiente.** Expresión oral del idioma inglés

**Tabla 4**

*Operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición de variables</b>	<b>Definición operacional de las variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición/Valoración</b>
<b>Variable independiente:</b> Juegos grupales	El juego grupal es una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos de manera grupal, es por ello que los juegos grupales se diferencian de los demás juegos por su desarrollo con un grupo; es decir, con un conjunto de individuos (Barreto, 2011).	Los juegos grupales se aplicarán mediante el material experimental.	<b>Trabajo en equipo</b>  <b>Inclusión</b>  <b>Concentración mental</b>	Confianza en grupo Compromiso con sus compañeros Integración académica Genera oportunidades Presta atención Proceso de aprendizaje	<b>Nominal</b>  Antes de aplicar Después de aplicar
<b>Variable dependiente:</b> Expresión oral en el idioma inglés.	El desarrollo de la habilidad de expresión oral tiene una gran prioridad dentro de los objetivos de la práctica integral del idioma inglés. A través de la expresión oral, las personas pueden establecer relaciones, comparar opiniones, encontrar datos, explicar, preguntar o participar en	Para la variable de la expresión oral, se recolectaron datos mediante la guía de observación.	<b>Pronunciación</b>  <b>Fluidez verbal</b>  <b>Interacción</b>	Pronunciación de vocales Entonación Acentuación Reproducción de ideas Claridad de ideas Lectura rápida Interacción entre estudiante-estudiante Hablada Escrita	<b>Ordinal</b> 1. Nunca 2. Pocas veces 3. Muchas veces 4. Siempre <b>Recategorizado</b> 1. En inicio 2. En proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado

determinadas  
situaciones (Brumfit,  
1984).

---

*Nota.* Elaboración propia

### **3.3 Tipo y nivel de investigación**

#### **3.3.1 Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, porque busca resolver el problema de la expresión oral en el inglés a través de juegos grupales, sobre la base de los conocimientos, a través de las teorías pedagógicas y metodológicas, en función al problema de la investigación.

De acuerdo con Paniagua y Condori (2018), la investigación aplicada en la educación es un proceso intencional y sistemático que parte de la observación de los sujetos estudiados, con el fin de dar solución a un problema existente, mediante aplicación de estrategias y técnicas.

#### **3.3.2 Nivel de investigación**

El nivel de una investigación se define el grado de conocimiento que tiene el investigador, con el que se aborda el problema o fenómeno a estudiar, lo que determina las estrategias adecuadas para llevar un estudio acorde a las exigencias científicas (Valderrama, 2017).

En tal sentido, el nivel fue experimental explicativo. Es experimental en tanto la variable independiente; en este caso, los juegos grupales se implementaron en varias sesiones de clase mediante un plan de experimentación, para luego observar sus efectos en la variable dependiente, el desarrollo de la expresión oral. Es explicativa, tal como afirma Williams (2018), para quien se establece el estudio en función a una causa-efecto, lo que significa conocer con claridad y entender qué variable actúa como causa y que variable como efecto,

para luego plantear las hipótesis, las cuales buscan conocer la causa de los fenómenos que generan los problemas.

El nivel en la presente investigación permitió explicar los efectos que producen los juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba, año 2023.

### **3.4 Métodos**

Los métodos utilizados fueron el hipotético-deductivo, experimental y estadístico. Como expresan Jordán *et al.* (2015), el método hipotético-deductivo es un procedimiento enteramente sistemático y metodológico, que asume algunas afirmaciones en calidad de hipótesis y verificarlas por medio del proceso de deducción. Por tanto, la estimación parte de las hipótesis como punto de inicio; a partir de los resultados estadísticos, se puede llegar a su aceptación o refutación fundamentada.

El método experimental refiere primeramente a la observación, manipulación y al registro de las variables que afectan al sujeto u objeto de estudio (Maiche y Ruiz, 2011). Esto quiere decir que este método está estrechamente relacionado a la descripción y explicación de cada uno de los cambios que se den en el fenómeno estudiado.

El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cuantitativos que permite interpretar los valores de las variables estudiadas (Canavos, 1994). Por tanto, la investigación estuvo en función al método estadístico, ya que se procedió a procesar los datos de la variable dependiente (expresión oral), mediante la estadística para la obtención de los resultados.

### **3.5 Diseño de investigación**

El diseño de una investigación constituye el plan o estrategia que utiliza el investigador para corroborar la veracidad o la falsedad de las hipótesis planteadas (Hernández *et al.*, 2010).

Por tanto, el diseño fue el preexperimental, denominado también como diseño preprueba y posprueba con un solo grupo. Se denomina preexperimental porque su grado de control es mínimo (Hernández *et al.*, 2010); este diseño no cuenta con un grupo control para las comparaciones de las mediciones. Permite al investigador observar los cambios al aplicar un tratamiento con respecto a una observación inicial. El esquema es como se muestra:

**Tabla 5**

*Diagrama del diseño preprueba y posprueba de un solo grupo*

Esquema:	G O <sub>1</sub> XO <sub>2</sub>
Lectura:	G = Grupo de sujetos O <sub>1</sub> = Observación preprueba X = Tratamiento O <sub>2</sub> = Observación posprueba

*Nota.* Hernández *et al.*, 2014

Es decir, es preexperimental con un grupo, donde se aplicó una prueba de entrada; luego, se efectuó el plan experimental sobre los juegos grupales como estrategia didáctica; finalmente, se aplicó una prueba de salida, para verificar la influencia de la estrategia didáctica.

### **3.6 Población y muestra**

#### **3.6.1 Población**

Al respecto, Gamarra *et al.* (2016), refieren que: “la población es la totalidad de sujetos o elementos de un conjunto delimitado por el investigador” (p. 136). En razón a lo mencionado, la población estuvo constituida por 135 estudiantes, que es la totalidad de la población estudiantil de 1ro a 5to grados de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

**Tabla 6***Población de estudiantes de 1° a 5° de Secundaria*

<b>Nivel</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>n.º de estudiantes</b>
<b>Educación secundaria</b>	1ro	Única	29
	2do	Única	28
	3ro	Única	29
	4to	Única	26
	5to	Única	25
<b>TOTAL</b>			<b>135</b>

*Nota.* Nómina de matrícula del año lectivo 2023**3.6.2 Muestra**

Como afirman Hernández *et al.* (2010), la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población; por lo tanto, estuvo integrada por 28 estudiantes del 2º grado de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

**Tabla 7***Muestra de estudiantes del 2º grado de Educación Secundaria*

<b>Nivel</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Nº de estudiantes</b>
Educación secundaria	2do	Única	28
<b>TOTAL</b>			<b>28</b>

*Nota.* Nómina de matrícula del año lectivo 2023**3.6.3 Muestreo**

El muestreo es una técnica utilizada en la investigación científica para extraer una muestra de una población (Ñaupas *et al.*, 2023); para ello, existen dos técnicas de muestreo: probabilístico y no probabilístico.

La elección de la muestra de la investigación fue no probabilística intencionada, la cual asume la forma del muestreo por juicio; esta consiste en la selección de la muestra a

criterio del investigador (Ñaupas *et al.*, 2023). Es por ello que la muestra serán los 28 estudiantes del 2do grado del nivel secundario de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### **3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1 Técnicas**

Para Ñaupas *et al.* (2023), la técnica es un conjunto de normas y operaciones utilizadas en la investigación para regular un determinado proceso para el logro de los objetivos planteados. Por ello, se utilizó la técnica de la experimentación y la observación directa. La experimentación se utilizó en el proceso, específicamente en las sesiones de aprendizaje diseñadas por las docentes, con sus respectivas dimensiones e indicadores, para que los educandos fortalezcan la expresión oral en el idioma inglés. La observación directa es otra técnica muy utilizada en este tipo de investigación, ya que corresponde a la medición de la variable dependiente; consiste en el acopio sistemático, válido y confiable de las unidades de análisis observadas.

#### **3.7.2 Instrumentos**

Los instrumentos son herramientas conceptuales que permiten recoger los datos de manera ordenada, según la intención que tiene el investigador (Ñaupas *et al.*, 2023). De tal manera que los instrumentos fueron el material experimental y la guía de observación, los que se utilizaron en el proceso.

Al respecto, el primer instrumento corresponde a toda una sistematización ordenada de sesiones de aprendizajes previamente elaboradas con los contenidos que tenían que repercutir en los objetivos que nos propusimos lograr, desde las dimensiones de análisis, que se plasmaron.

El segundo instrumento se refiere a un formato construido a partir de las dimensiones de la variable dependiente; contempla todos aquellos aspectos necesarios para profundizar en el estudio para, de esta manera, recoger los datos sobre la expresión oral del idioma inglés en los educandos, en un antes y un después. Para su validez, se muestra la ficha técnica, con informaciones diversas.

**Tabla 8**

*Guía técnica del instrumento*

Nombre de prueba	Guía de observación
Autores	Bach. <sup>a</sup> Cinthia Kelly Salcedo Quispe Bach. <sup>a</sup> Betzabe Curo Urbano
Muestra	28 estudiantes
Objetivo	Determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023
Duración	3 meses
Dimensiones	Pronunciación verbal, fluidez verbal e interacción verbal.
Confiabilidad	Se aplicó una prueba piloto a la mitad de la población, donde el alfa de Cronbach fue de 0,788.
Validez	Fue por docentes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, donde sus valoraciones fueron buena y muy buena.

*Nota.* Elaboración propia

### **3.8 Validez y confiabilidad de instrumentos**

De acuerdo con la postura de Charry (2018): “validar un instrumento de investigación consiste en determinar si el instrumento mide lo que quiere medir; si cumple la función para lo cual se construyó” (p. 111).

Esta actividad de evaluación del instrumento estuvo a cargo de profesionales calificados, expertos en temáticas investigativas y entendidos en la materia de estudio, denominado juicio de expertos, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga – Ayacucho. Los docentes validadores fueron los siguientes:

**Tabla 9**

*Juicio de expertos*

<b>Docentes validadores</b>	<b>Valoración</b>
Lic. Joliveth Gabriely Rojas Molero	Bueno
Mg. Elva Pérez Huaranca	Bueno
Dr. Teodosio Zenobio Poma Solier	Muy bueno

*Nota.* Valoración del instrumento de expresión oral en inglés

Por otro lado, el mismo Charry (2018) dice que: “la confiabilidad hace referencia al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce similares resultados” (p. 114). Así, el instrumento sobre la expresión oral del idioma inglés se aplicó en una prueba piloto, que tiene la misma peculiaridad de la muestra establecida; para ello, se utilizó el estadístico el Alpha de Cronbach, donde el resultado fue de 0, 816; de tal manera que, según los niveles de confiabilidad del estadígrafo, la interpretación fue muy alta y por consiguiente el instrumento utilizado fue aceptable y expedito para su aplicación.

### **3.9 Técnicas de procesamiento de datos**

La tabulación de los datos recogidos fue mediante el paquete Office Excel. Luego, fue una necesidad recurrir al software estadístico IBM – SPSS, versión 25. A nivel descriptivo, se presentan los datos en tablas de distribución de frecuencias y medidas de resumen con su debida interpretación. A nivel inferencial, los resultados se procesaron mediante la prueba estadística de Shapiro Willk para la prueba de normalidad, por tratarse de una muestra pequeña y la prueba estadística paramétrica de t de Student para muestras relacionadas, para la contrastación de las hipótesis de la investigación; esta decisión fue porque los datos de la expresión oral en inglés y sus dimensiones tienen distribución normal; la hipótesis busca comparar dos condiciones, antes y después del grupo experimental, y los datos son cuantitativos de tipo intercalar.

### **3.10 Aspectos éticos**

En cuanto a los aspectos éticos que se tomaron en cuenta en la elaboración del trabajo de investigación, se respetó las definiciones y conceptualizaciones de ideas y posiciones de los autores en distintas ramas científicas, las cuales se encuentran plasmadas en la bibliografía, citándolos adecuadamente, teniendo en cuenta las normas APA (Asociación Psicológica Americana) en las redacciones del trabajo de investigación, tanto en citas directas e indirectas. De igual forma, se respeta las respuestas de los estudiantes materia de investigación.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 A nivel descriptivo

**Tabla 10**

*Nivel de expresión oral de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023*

Nivel	Preprueba		Posprueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	14	50,0	0,0	0,0
En proceso	14	50,0	0,0	0,0
Logro previsto	0	0,0	6	21,4
Logro destacado	0	0,0	22	78,6
Total	28	100,0	28	100,0

*Nota.* Datos obtenidos mediante guía de observación

Como muestra, según la tabla 10, del 100 % de los estudiantes en la preprueba, el 50 % (14) se encuentra en el nivel inicio y otros 50 % (14) en proceso; en cambio, en la posprueba, el 21,4 % (6) se ubica en el nivel de logro previsto y el 78,6 % (22) en logro destacado. Resultados que revelan un incremento de los puntajes en la posprueba, respecto a la preprueba, y son indicadores de que los juegos grupales influyen significativamente en la expresión oral del inglés en los estudiantes de la mencionada institución.

**Tabla 11**

*Nivel de pronunciación verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023*

<b>Nivel</b>	<b>Preprueba</b>		<b>Posprueba</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	13	46,4	0,0	0,0
En proceso	15	53,6	1	3,6
Logro previsto	0	0,0	9	32,1
Logro destacado	0	0,0	18	64,3
Total	28	100,0	28	100,0

*Nota.* Datos obtenidos mediante guía de observación

Según la tabla 11, del 100 % de los estudiantes, en la preprueba, el 46,4 % (13) se encuentra en el nivel inicio y el 53,6 % (15) en proceso; en cambio, en la posprueba, el 3,6 % (1) se ubica en el nivel en proceso; el 32,1 % (9) en logro previsto y el 64,3 % (18) en logro destacado. Resultados que indican un aumento de los puntajes en la posprueba respecto a la preprueba y son indicadores de que los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal del inglés en los estudiantes de dicha institución.

**Tabla 12**

*Nivel de fluidez verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023*

<b>Nivel</b>	<b>Preprueba</b>		<b>Posprueba</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	16	57,1	0,0	0,0
En proceso	12	42,9	1	3,6
Logro previsto	0	0,0	10	35,7
Logro destacado	0	0,0	17	60,7
Total	28	100,0	28	100,0

*Nota.* Datos obtenidos mediante guía de observación

De acuerdo con la tabla 12, del 100 % de los estudiantes, en la preprueba, el 57,1 % (16) se encuentra en el nivel inicio y el 42,9 % (12) en proceso. En cambio, en la posprueba, el 3,6 % (1) se ubica en el nivel en proceso; el 35,7 % (10) en logro previsto y el 60,7 % (17) en logro destacado. Resultados que indican un aumento de los puntajes en posprueba respecto a la preprueba y son indicadores de que los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal del inglés en los estudiantes de la referida institución.

**Tabla 13**

*Nivel de interacción verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023*

Nivel	Preprueba		Posprueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	15	53,6	0,0	0,0
En proceso	13	46,4	2	7,1
Logro previsto	0	0,0	11	39,3
Logro destacado	0	0,0	15	53,6
Total	28	100,0	28	100,0

*Nota.* Datos obtenidos mediante guía de observación

La tabla 13 indica que, del 100 % de los estudiantes, en la preprueba, el 53,6 % (15) se encuentra en el nivel inicio y el 46,4 % (13) en proceso; en cambio, en la posprueba, el 7,1 % (2) se ubica en el nivel en proceso, el 39,3 % (11) en logro previsto y el 53,6 % (15) en logro destacado. Resultados que señalan un incremento de los puntajes en la posprueba respecto a la preprueba y son indicadores de que los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal en el inglés en los estudiantes de la referida institución.

**Tabla 14**

*Nivel de interacción verbal de inglés en pre y posprueba en estudiantes de segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023*

Estadísticos	Preprueba				Posprueba			
	PV	FV	IV	EO	PV	FV	IV	EO
Media	10,50	10,71	10,54	31,75	20,54	20,39	20,54	61,46
Mediana	11,00	10,00	10,00	31,50	21,00	21,00	21,00	63,00
Varianza	4,926	4,063	4,110	24,565	4,554	3,951	5,295	30,258
Desviación estándar	2,219	2,016	2,027	4,956	2,134	1,988	2,301	5,501
Mínimo	6	7	6	23	15	14	15	47
Máximo	15	15	14	41	24	23	24	68
Rango	9	8	8	18	9	9	9	21
Asimetría	-0,099	0,364	0,030	0,257	-0,767	-1,414	-1,051	-1,432
Curtosis	-0,472	-0,542	-0,483	-0,918	0,342	2,910	0,759	1,661

*Nota.* PV: pronunciación verbal, FV: fluidez verbal, IV: intervención verbal, EO: expresión oral. Resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS V-27.

Entre los resultados más importantes de la tabla 14, se encuentra que las medidas de tendencia central de los puntajes de la expresión oral, así como de la pronunciación, fluidez e interacción verbal, como la media y mediana, han incrementado sustancialmente en posprueba en comparación a la preprueba. Como se observa, la media de los puntajes de la expresión oral tiene un incremento de 30 puntos; de sus dimensiones, un aumento de 10 puntos. Igualmente, se notan similares resultados en los valores de la mediana. Por otro lado, los valores de las medidas de dispersión, esto es de la varianza y de la desviación estándar, han incrementado, pero proporcionalmente en la posprueba respecto a la preprueba, indicando que los puntajes tienen poca variabilidad y dispersión respecto a sus medias en ambos casos. Asimismo, los valores del coeficiente de asimetría y curtosis señalan el comportamiento de los puntajes de la expresión oral, así como de sus dimensiones. En este caso, tienden hacia una distribución normal.

## 4.2 Resultados a nivel inferencial

### 4.2.1 Procedimientos para probar las hipótesis de la investigación

Para el presente estudio, previamente, se ha determinado lo que sigue:

#### a. Nivel de confianza

El nivel de confianza asumido para el contraste de las hipótesis es al 95 %.

#### b. Nivel de significancia

Como correlato del nivel de confianza, el nivel de significancia asumido es de 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ), el cual, según Hernández *et al.* (2014), implica que el investigador tiene el 95 % de seguridad y solo el 5 % de poder equivocarse.

#### d. Prueba estadística

Para la prueba de normalidad, se asumió la de Shapiro Willk, por tratarse de una muestra pequeña, 28 participantes; para el contraste de las hipótesis de la investigación, se tomó la prueba estadística paramétrica de t de Student para muestras relacionadas, por cuanto la hipótesis busca comparar dos condiciones, antes y después del proceso de experimentación en el grupo de estudio; los valores de los puntajes son cuantitativos de tipo intervalar y finalmente los datos de la expresión oral en inglés y sus dimensiones provienen de una distribución normal.

#### e. Toma de decisión

En las pruebas de hipótesis, la decisión que se asume es como sigue:

- Si  $p \leq \alpha$ , se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula con nivel de confianza  $1 - \alpha$ .
- Si  $p > \alpha$ , se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna con nivel de confianza  $1 - \alpha$ .

### 4.2.2 Prueba de normalidad

#### A. Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** Los puntajes de la expresión oral en inglés no son distintos a la distribución normal.

**H<sub>a</sub>:** Los puntajes de la expresión oral en inglés son distintos a la distribución normal.

**Tabla 15**

*Prueba de normalidad de los puntajes de la pre y posprueba*

	Shapiro-Wilk		Sig.
	Estadístico	Gl	
Diferencia de puntajes de PV en pre y posprueba	0,968	28	0,536
Diferencia de puntajes de FV en pre y posprueba	0,955	28	0,268
Diferencia de puntajes de IV en pre y posprueba	0,933	28	0,072
Diferencia de puntajes de EO en pre y posprueba	0,959	28	0,325

*Nota.* Resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS V-27

Como se observa en la tabla 15, los valores obtenidos de p en todos los casos son mayores que el nivel de significancia ( $p > 0,05$ ); entonces, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se acepta la nula ( $H_0$ ). Significa que los puntajes de la expresión oral, pronunciación, fluidez e interacción verbal, provienen de una población de distribución normal; por consiguiente, se emplea la prueba estadística paramétrica de t de Student para muestras relacionadas en el contraste de las hipótesis de la investigación.

#### **4.2.3 Prueba de las hipótesis de la investigación**

##### **Prueba de la hipótesis general**

Los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral de inglés en estudiantes del 2º de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### Planteamiento de la hipótesis estadística

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la variable expresión oral.

H<sub>a</sub>: Existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la variable expresión oral.

### Contraste de la hipótesis

#### Tabla 16

*Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la variable expresión oral*

		Prueba de muestras emparejadas							Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior				
Par 1	Expresión oral después - Expresión oral antes	29,714	7,328	1,385	26,873	32,556	21,458	27	0,000

*Nota.* Resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS V-27

### Toma de decisión

La tabla 16 muestra que el p-valor calculado es menor que el nivel de significancia; es decir,  $p=0,000 < 0,05$ ; por lo que se acepta la hipótesis alterna (H<sub>a</sub>) y se rechaza la nula (H<sub>0</sub>). Significa que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar, con un 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la variable expresión oral.

Por otro lado, los resultados descriptivos de las tablas 10 y 14 refieren que los puntajes de la posprueba son mejores que los de la preprueba.

En efecto, a partir de estos resultados descriptivos como inferenciales, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en el inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se verifica la validez de la hipótesis general de la investigación.

### Prueba de la primera hipótesis específica

Los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### Planteamiento de la hipótesis estadística

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la pronunciación verbal.

H<sub>a</sub>: Existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la pronunciación verbal.

### Tabla 17

*Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la pronunciación verbal*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de t la diferencia		gl	Sig. (bilateral)	
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior					
Par 1	Pronunciación verbal después	- 10,036	3,168	0,599	8,807	11,264	16,763	27	0
	Pronunciación verbal antes								

*Nota.* Resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS V-27

### **Toma de decisión**

La tabla 17 muestra que el p-valor calculado es menor que el nivel de significancia; es decir,  $p=0,000 < 0,05$ ; por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la nula ( $H_0$ ). Esto significa que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la pronunciación verbal.

Por otro lado, los resultados descriptivos de las tablas 11 y 14, respecto a la dimensión pronunciación verbal de la variable expresión oral, refieren que los puntajes de la posprueba son superiores que los de la preprueba.

En consecuencia, a partir de estos resultados descriptivos como inferenciales, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se comprueba la validez de la primera de la hipótesis de la investigación.

### **Prueba de la segunda hipótesis específica**

Los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal del inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### **Planteamiento de la hipótesis estadística**

$H_0$ : No existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la fluidez verbal.

$H_a$ : Existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la fluidez verbal.

**Tabla 18**

*Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la fluidez verbal*

		Prueba de muestras emparejadas						Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de t la diferencia		gl	
Par 1	Fluidez verbal después	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior		27
			Fluidez verbal antes	- 9,679	2,829	0,535	8,582	

*Nota.* Resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS V-27

### **Toma de decisión**

La tabla 18 muestra que el p-valor calculado es menor que el nivel de significancia; es decir,  $p=0,000 < 0,05$ ; por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la nula ( $H_0$ ). Significa que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la fluidez verbal.

Por otro lado, los resultados descriptivos de las tablas 12 y 14 respecto a la dimensión fluidez verbal de la variable expresión oral revelan que los puntajes de la posprueba son superiores que los de la preprueba.

En consecuencia, a partir de estos resultados descriptivos como inferenciales, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal del inglés en los estudiantes del 2º de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se comprueba la validez de la segunda de la hipótesis de la investigación.

### Prueba de la tercera hipótesis específica

Los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.

### Planteamiento de la hipótesis estadística

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la interacción verbal.

H<sub>a</sub>: Existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la interacción verbal.

### Tabla 19

*Prueba de t de Student para comparar la diferencia entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la interacción verbal*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Interacción verbal después - Interacción verbal antes	10,000	3,127	0,591	8,787	11,213	16,922	27	0,000

*Nota.* Resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS V-27

### Toma de decisión

La tabla 19 muestra que el p-valor calculado es menor que el nivel de significancia; es decir,  $p=0,000 < 0,05$ ; por lo que se acepta la hipótesis alterna (H<sub>a</sub>) y se rechaza la nula (H<sub>0</sub>). Entonces, existen evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto a sus medias de la interacción verbal.

Por otro lado, los resultados descriptivos de las tablas 13 y 14 respecto a la dimensión interacción verbal de la variable expresión oral indican que los puntajes de la posprueba son mejores que los de la preprueba.

En consecuencia, a partir de los resultados descriptivos como inferenciales, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se comprueba la validez de la tercera de la hipótesis de la investigación.

### **4.3 Discusión de resultados**

El estudio se centra en la expresión oral en inglés. En un mundo cada vez más interconectado, la habilidad de comunicarse de manera efectiva en este idioma permite a los estudiantes participar activamente en diversas actividades, tanto educativas como fuera de ellas. Como menciona Dio (2022), los aprendizajes mediante la expresión oral son fundamentales y muy esenciales porque se utiliza como una forma de entender cómo transmitir mensajes y comunicarse con los demás. La comunicación oral es una de las habilidades más importantes que los seres humanos desarrollan desde una edad temprana. A través de la expresión verbal, podemos expresar nuestros pensamientos, sentimientos, ideas y necesidades de una manera clara y efectiva.

Es por ello que se hace uso de la estrategia de los juegos grupales para mejorar la expresión oral en inglés, ya que los juegos grupales son excelentes estrategias para fomentar la interacción y la cooperación entre las personas (Barreto, 2011). Estos tipos de juegos permiten que los estudiantes desarrollen habilidades sociales como la comunicación, la toma de decisiones en equipo; esto quiere decir que los estudiantes tienen mayor capacidad de interacción.

Los juegos grupales son herramientas muy útiles para el docente, ya que puede promover la integración entre los estudiantes y la inclusión de temáticas de estudio, lo que ofrece a los estudiantes la oportunidad de conocer mejor a sus compañeros de aula, trabajar en equipo y divertirse en un ambiente relajado (Marroquín, 2021). Asimismo, el mismo investigador agrega que los juegos grupales amplían una variedad de actividades, desde juegos de mesa y juegos de rol hasta deportes de equipo y retos de colaboración; lo importante radica en que los estudiantes participantes se sientan cómodos, se diviertan y logren establecer conexiones significativas con los demás, logrando mejorar la empatía y otras habilidades sociales tan esenciales dentro del entorno educativo.

Es por ello que la investigación planteó como objetivo general determinar cómo los juegos grupales influyen en el desarrollo de la expresión oral de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023. Para ello, se realizaron pruebas estadísticas de nivel descriptivo e inferencial, tanto de las variables y las dimensiones estudiadas, las cuales se muestran a continuación.

En relación a la hipótesis general, los resultados a nivel descriptivo de la variable dependiente expresión oral en inglés, como se muestra en la tabla 10, muestran que el 50 % (14) se ubica en el nivel inicio y otro 50 % (14) en proceso. Sin embargo, luego de la aplicación del plan experimental con juegos grupales a nivel de posprueba, los datos muestran que no se encontró ningún estudiante en el nivel inicio, ni en proceso, pero sí el 21,4 % (6) se ubica en el nivel logro previsto y el 78,6 % (22) en logro destacado. Por otro lado, la tabla 14 indica que los valores de la media y la mediana de la variable expresión oral en preprueba eran 31,75 y 31,50 puntos, respectivamente; en cambio, luego del proceso de experimentación de los juegos grupales, estos valores llegaron a 61,46 y 63,00 puntos, respectivamente; evidenciando un notorio progreso en los puntajes de posprueba en relación a los de preprueba. Asimismo, los resultados inferenciales de la tabla 16, donde  $p=0,00 \leq 0,05$

y  $t=21,458$ , son evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la variable expresión oral. Por consiguiente, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se verificó la validez de la hipótesis general de la investigación.

Estos resultados tienen relación con las conclusiones en el trabajo de Mejía (2019), quien menciona que el juego grupal es fundamental; ya que, como práctica educativa, es efectiva para alcanzar los logros académicos en cada uno de los niveles educativos, demostrando que su aplicación mejora significativamente el desarrollo cognitivo y la relación social del estudiante; lo mismo que sucede con los juegos grupales, mejora su cognición y su relación social. Según Santos *et al.* (2013), la convivencia escolar permite que todos, de alguna manera, realicen actividades cooperativas, y acciones como la comunicación oral; esta interacción permite al estudiante establecer relaciones sociales y participar activamente en diferentes contextos. A medida que se desarrollan las capacidades de comunicación oral, también mejora la comprensión del lenguaje, con mayor fluidez, muestra habilidades de persuasión y argumentación.

Es por ello que, en los entornos educativos, se hace hincapié constante en el desarrollo de la expresión oral. Los docentes utilizan diversas actividades y estrategias como exposiciones, debates, presentaciones y diálogos, para ayudar a los estudiantes a perfeccionar su capacidad de comunicarse de manera eficaz. Estas experiencias no solo mejoran las habilidades lingüísticas de los alumnos, también fomentan su confianza en sus expresiones (Albornoz, 2017).

Respecto a la primera hipótesis específica, los resultados a nivel descriptivo de la dimensión pronunciación verbal de la variable expresión oral, como muestra la tabla 11,

señalan que, en la preprueba, el 46,4 % (13) se encuentra en el nivel inicio; el 53,6 % (15) en proceso. En cambio, luego de la aplicación del plan experimental de los juegos grupales en posprueba, se encontró que ningún estudiante estuvo en el nivel inicio. El 3,6 % (1) en proceso; el 32,1% (9) en logro previsto y el 64,3% (18) en logro destacado. Por otro lado, la tabla 14 indica que los valores de la media y la mediana de la dimensión pronunciación verbal en preprueba fueron 10,5 y 11,0 puntos respectivamente; en cambio, luego del proceso de experimentación de los juegos grupales, estos valores llegaron a 20,54 y 21,0 puntos respectivamente, evidenciando un incremento significativo en los puntajes de posprueba en relación a los de preprueba. Asimismo, los resultados inferenciales de la tabla 17, donde  $p=0,00 < 0,05$  y  $t=16,763$ , muestran evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la pronunciación verbal. Por consiguiente, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la pronunciación verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se verificó la validez de la primera hipótesis específica de la investigación.

Respecto de la pronunciación, Ventura y Quispe (2015) hacen referencia que la pronunciación es esencial para todos los idiomas, ya que la pronunciación no es solo emitir sonidos muy bien articulados; es aún más profundo, la expresión oral dice mucho de una persona al hablar. A partir de ello, se deduce su edad aproximada, su sexo, su nacionalidad, su estado de ánimo, características afectivas e incluso su estatus social. Es por ello que los docentes trabajan demasiado la pronunciación adecuada de los idiomas, utilizando diversas estrategias, lecturas constantes, ejercicios de monetización; ya que estas problemáticas se pueden evidenciar con mayor asiduidad en instituciones educativas rurales. La investigación

pone de manifiesto que el uso de los juegos grupales mejora de modo significativo la pronunciación de las palabras en inglés, incluso llegar a formar oraciones completas.

Respecto a la segunda hipótesis específica, los resultados a nivel descriptivo de la dimensión fluidez verbal como muestra la tabla 12 indican que, a nivel preprueba, el 57,1 % (16), en el nivel inicio el 42,9% (12). Mientras, luego de la aplicación del plan experimental de los juegos grupales, en posprueba, los resultados demuestran que no se encontró ningún estudiante en el nivel inicio: el 3,6 % (1) en proceso; el 35,7 % (10) en logro previsto y el 60,7 % (17) en logro destacado. Por otro lado, la tabla 14 indica que los valores de la media y la mediana de la dimensión fluidez verbal en preprueba fueron 10,71 y 10,0 puntos, respectivamente. En cambio, luego del proceso de experimentación de los juegos grupales, estos valores llegaron a 20,39 y 21,0 puntos, respectivamente, revelando un aumento significativo en los puntajes de posprueba respecto a los de preprueba. Asimismo, los resultados inferenciales de la tabla 18, donde  $p=0,00 \leq 0,05$  y  $t=18,102$ , son evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la fluidez verbal. Por consiguiente, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez verbal de inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se comprobó la validez de la segunda hipótesis específica de la investigación.

Como mencionan Marino y Díaz (2011), la fluidez verbal es una habilidad lingüística fundamental que permite a los hablantes desenvolverse de manera fluida y natural en su contexto lingüístico nativo. Esta capacidad facilita enormemente la comunicación y las interacciones sociales cotidianas entre los estudiantes. Esta teoría guarda correspondencia con la investigación realizada por Martínez (2022), recomiendan que los docentes deben motivar a los estudiantes adoptar hábitos de estudio que les permitan adquirir capacidades que puedan

afianzar sus aprendizajes, logrando fluidez en la modulación de las palabras. Cuando una persona posee fluidez, puede expresar sus pensamientos, ideas y emociones con facilidad y sin tropiezos. Esto le permite establecer relaciones interpersonales de manera más eficaz, ya que puede entablar conversaciones, participar activamente en intercambios, hacer preguntas, brindar explicaciones y responder a los demás de forma ágil y coherente.

La fluidez verbal también es crucial para desenvolverse en entornos académicos, profesionales o públicos, donde la capacidad de comunicarse de manera fluida y convincente puede marcar la diferencia en un estudiante.

En relación a la tercera hipótesis específica, los resultados a nivel descriptivo de la dimensión interacción verbal, como revela la tabla 13, en la preprueba el 53,6 % (15) se encontró en el nivel inicio; el 46,4 % (13) en proceso y ninguno en el nivel logro previsto y destacado. Sin embargo, luego de la aplicación del plan experimental de los juegos grupales, en posprueba, los resultados demuestran que no se encontró ningún estudiante en el nivel inicio; el 7,1 % (2), en proceso; el 39,3 % (11), en logro previsto y el 53,6 % (15) en logro destacado. Por otro lado, la tabla 14 indica que los valores de la media y la mediana de la dimensión interacción verbal en preprueba eran 10,54 y 10,0 puntos, respectivamente; en cambio, luego del proceso de experimentación de los juegos grupales, estos valores llegaron a 20,54 y 21,0 puntos, respectivamente, revelando un notorio progreso en los puntajes de posprueba respecto a los de preprueba. Asimismo, los resultados inferenciales de la tabla 19, donde  $p=0,00 \leq 0,05$  y  $t=16,922$ , son evidencias empíricas suficientes para afirmar, con 95 % de nivel de confianza, que existen diferencias significativas entre los puntajes de posprueba y preprueba respecto sus medias de la interacción verbal. Por consiguiente, se concluye en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la interacción verbal de inglés en estudiantes del 2º de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023, con lo que se contrastó la validez de la tercera hipótesis específica de la investigación.

Al respecto, Torres (2002) resalta la relevancia de los juegos utilizados en el aula, los cuales fomentan la interacción, la participación y el trabajo compartido. Es decir, los juegos generan la interacción comunicativa. Asimismo, Arias *et al.* (2014) mencionan que los juegos son pilares fundamentales para la interacción entre todos los miembros de un aula; consideran que la práctica constante de actividades tan sencillas de los juegos verbales como las adivinanzas, los trabalenguas ayudan al desarrollo de habilidades de la realidad y la escritura. Las actividades lúdicas desarrolladas en el aula mejoran significativamente en la comunicación oral en el idioma inglés, por lo que es de relevancia la aplicación de los juegos.

La investigación demuestra con datos estadísticos que los juegos en grupo mejoran de manera significativa la expresión oral en inglés en los estudiantes. Es fundamental que los alumnos dominen una pronunciación adecuada, fluidez y capacidad de interacción verbal en este idioma, ya que se ha convertido en una herramienta esencial para la comunicación global en el siglo XXI.

Asimismo, los resultados de la investigación demuestran que los juegos en grupo fomentan un entorno de aprendizaje colaborativo y estimulante, en el cual los estudiantes se sienten más motivados y cómodos para practicar y perfeccionar sus habilidades de comunicación oral en inglés. Además, el enfoque de juegos en grupos les permite desarrollar otras capacidades valiosas, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas de modo original.

## CONCLUSIONES

1. Los juegos grupales influyen significativamente en la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba, reflejado en los resultados hallados de acuerdo con el estadístico de t de Student para muestras relacionadas. Se concluye en que existe una mejora significativa en su aplicación, donde el valor de la significancia bilateral 0,000 indica que es menor a nivel de significancia ( $p \leq 0,05$ ).
2. Los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba, reflejado en los resultados hallados de acuerdo con el estadístico de t de Student para muestras relacionadas. Se concluye en que existe una mejora significativa en su aplicación, donde el valor de la significancia bilateral 0,000 indica que es menor a nivel de significancia ( $p \leq 0,05$ ).
3. Los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba, reflejado en los resultados hallados de acuerdo al estadístico de t de Student para muestras relacionadas. Se concluye en que existe una mejora significativa en su aplicación, donde el valor de la significancia bilateral 0,000 indica que es menor a nivel de significancia ( $p \leq 0,05$ ).
4. Los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba, reflejado en los resultados hallados de acuerdo al estadístico de t de Student para muestras relacionadas.

Se concluye en que existe una mejora significativa en su aplicación, donde el valor de la significancia bilateral 0,000 indica que es menor a nivel de significancia ( $p \leq 0,05$ ).

### **RECOMENDACIONES**

1. A los docentes de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba de Huancavelica, poner en práctica los juegos grupales para mejorar la capacidad de expresión oral del inglés en los estudiantes, ya que no solo ayudan a desarrollar habilidades lingüísticas en el idioma inglés, sino también habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Se demuestra que los juegos grupales permiten a los estudiantes practicar el inglés en un ambiente relajado y divertido, lo cual reduce el estrés y la ansiedad que a menudo acompañan el aprendizaje de un nuevo idioma. Además, fomentan la pronunciación correcta, la fluidez y la interacción entre los estudiantes, lo que ayuda a desarrollar la confianza para expresarse oralmente.
2. A los docentes del área del Idioma Inglés, tener en cuenta que la enseñanza mediante los juegos grupales impulsa estrategias muy efectivas para mejorar la pronunciación verbal en los estudiantes. Así, los juegos grupales educativos, cuando se diseñan e implementan adecuadamente, ayudan a los alumnos a practicar y perfeccionar la pronunciación de manera amena y motivadora.
3. A los mismos docentes del área del Idioma Inglés, aplicar los juegos grupales donde se haga énfasis en la repetición de palabras, frases y diálogos, esto en los estudiantes, quienes pueden desarrollar una mejor dicción y fluidez verbal en el idioma, sin sentir la presión o ansiedad que a veces genera el aprendizaje formal. Además, un ámbito divertido favorece la participación activa de los alumnos, quienes se involucran con mayor entusiasmo en el proceso de aprendizaje.

4. A los docentes del área del Idioma Inglés, es importante tener en cuenta que los juegos grupales son una herramienta valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Estos juegos fomentan una interacción verbal significativa entre los estudiantes, lo cual les permite poner en práctica sus habilidades de comunicación entre estudiantes.

## Referencias

- Acosta, R. y García, M. (2015). *La enseñanza de lenguas extranjeras fuera del aula*. [Universidad de Ciencias Pedagógicas “Rafael María de Mendive”].
- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria. *SABER. Revista multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23 (1), 69-76. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>.
- Albornoz, S. (2017). *Plan de estrategias para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado “C” de la I.E. de Nuestra Señora de la Mercedes, Huánuco 2014*. Huánuco [Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
- Arango, N. y Conga, S. (2014). *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa los libertadores - Ayacucho, 2013*. [Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. [http://209.45.73.22/bitstream/UNSCH/1047/1/Tesis%20ES55\\_Ast.pdf](http://209.45.73.22/bitstream/UNSCH/1047/1/Tesis%20ES55_Ast.pdf).
- Arias, C. A., Buitrago, M. Y., Camacho, Y. P. y Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48. <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/download/480/445>.
- Barrera, G. (2016). *Propuesta metodológica para mejorar la oralidad en inglés en estudiantes de grado undécimo del IE Diversificado de Chía* [Universidad Cooperativa de Colombia. Chía: Universidad Cooperativa de Colombia].
- Barreto, A. (2011). *Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria*. Lima, Perú: Alcalá.
- Bello, C. (2016). *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria*. Barcón.
- Brumfit, C. (1984). *Communicative methodology in language teaching: [The roles of fluency and accuracy*. Londres: Cambridge University Press].
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12 (1), 181-199. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>.
- Campos F. y Noñera, L. K. (2022). *Aplicación del juego “ludgo” y la comunicación oral en inglés en los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Juana Moreno - Huánuco*. [Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.>

- unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6999/2ED.ING030C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* [Tesis, Universidad de Chile]. [https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos\\_m.pdf?sequen%20ce=3&isAllowed=y](https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequen%20ce=3&isAllowed=y).
- Canavos, G. (1994). *Probabilidad y Estadística*. McGraw-Hill.
- Claparede, E. (1932). *Psicología del niño y pedagogía experimental*. Fonder.
- Cristancho, L. y Gonzales, M. (2012). *El trabajo en equipo: potenciador de la sana convivencia y el desarrollo de la expresión oral en inglés*. Bogotá, Colombia.
- Caluguillin, A. (2019). *Juegos verbales didácticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés*. [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19876/3/T-UCE-0010-FIL-569.pdf>.
- Charry, J. (2017). *Construcción de instrumentos de investigación científica: Cuestionarios, fichas de observación, lista de cotejo y pruebas de conocimientos* (1ra. ed.). Marte Editores & Consultores S.R.L.
- Delgado, K. (2014). *Dinámica de grupos aplicaciones educativas*. San Marcos.
- Dio, A. (2022). *Actitudes de los estudiantes hacia el acento local del inglés utilizado en la clase de conversación* [Tesis de licenciatura, University of Muhammadiyah Malang].
- Donoso, E. (2020). Using Spanish in English Language Chilean Classrooms? Perspectives from EFL Teacher Trainees. Profile: Issues in Teachers' Professional Development, 22(1), 93-107. <https://doi.org/10.15446/profile.v22n1.77494>.
- Elizondo, Y. y Solano, K. (2019). Juegos cooperativos [Universidad Nacional de Costa Rica]. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/21341/TESIS%2010512%20Compendio%20de%20juegos.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Fernández, A. (2020). *El Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Túpac Amaru"; Túpac, Daniel Carrión - Pasco 2018* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión] [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2106/1/T026\\_70693180\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2106/1/T026_70693180_T.pdf).
- Flores, E., García, M. L., Calsina, W. C. y Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 05-14. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682016000200001&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000200001&lng=es&tlng=es).

- Gamarra, G; Wong, F; Rivera, T. y Pujay, O. (2016). *Estadística e investigación con aplicaciones de SPSS*. (1ra. reim.). San Marcos.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Innovagogía.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Wanceulen
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar Universidad de Rioja* [Universidad de la Rioja. publicaciones.unirioja.es]. [https://www.academia.edu/18896454/El\\_juego\\_tradicional\\_como\\_herramienta\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_la\\_interculturalidad\\_en\\_el\\_%C3%A1mbito\\_escolar](https://www.academia.edu/18896454/El_juego_tradicional_como_herramienta_para_el_desarrollo_de_la_interculturalidad_en_el_%C3%A1mbito_escolar).
- Herrera, Y. (2022). *El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Pública* [Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. [https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2467/Herrera%20R%C3%BAa%2C%20Yessina%20Aidee%20\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2022%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2467/Herrera%20R%C3%BAa%2C%20Yessina%20Aidee%20_Tesis_Licenciatura_2022%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.<sup>a</sup> ed.). McGRAW-HIL.
- Horche, R. y Marco, M. (2018). *El concepto de fluidez en la expresión oral*. Instituto Cervantes de Río de Janeiro, Brasil: <https://www.researchgate.net/publication/324363292>, 2018.
- Huamán, M. G. (2019). *Hábitos de estudio y su relación con el aprendizaje cooperativo en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Julio César Tello – 2018* [Tesis de Maestría Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cc6fe5c1-edf0-45ca-a3da-bb2c7554b062/content>.
- Jiménez, E. (2022). *Desarrollo de la expresión oral en inglés en educación secundaria a través del enfoque comunicativo* [Tesis de licenciatura de la Pontificia Universidad Católica del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/21788/Jimenez%20Coronel%20Elianne\\_Tesis%20%281%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/21788/Jimenez%20Coronel%20Elianne_Tesis%20%281%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.

- Jordán, A., Contreras, G. y Cruz L. (2015). *Metodología de la investigación educacional* Universidad de Las Tunas - Cuba. Academia Universitaria.
- Kerbrat, C. (1996). *La conversation*. Seuil.
- Maiche, A. y Ruiz, P. (2011). *Introducción a las teorías psicológicas* [Universidad de la República]. [https://www.psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/int-teorias\\_psicologia-experimenta-II.pdf](https://www.psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/int-teorias_psicologia-experimenta-II.pdf).
- Martin, S. (1999). *La revisión del concepto de vocabulario en la gramática de E. L. E.* Didáctica del español como lengua extranjera. Graó.
- Martínez, C. E. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández* [Tesis de licenciatura de la universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17768/El%20juego%20de%20roles%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20producci%C3%B3n%20oral%20en%20ingl%C3%A9s%20como%20lengu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Martínez, L. Y. (2022). *Juegos verbales en la expresión oral del inglés* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa]. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4157/52630.pdf?sequence=1>.
- Marino, J. y Díaz, H. (2011). Pruebas de fluidez verbal categoriales, fonológicas y gramaticales en la infancia: Factores ejecutivos y semánticos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 6 (1), 49-56. DOI:10.5839/rcnp.2011.0601.08.
- Marroquín, A. (2021). *Los juegos grupales como contenido pedagógico para el fortalecimiento de las habilidades sociales (la escucha activa, la resolución de conflictos y la negociación) de los estudiantes del colegio I.E.D Marco Tulio Fernández del grado 201* [Trabajo de licenciatura en Educación Básica de la Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/26378/Proyecto%20de%20grado%20Leonardo%20Marroquin%20Castillo..pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Medina, A. (2007). La competencia metodológica del profesor de lenguas extranjeras desde un enfoque configuracional. *Revista de los Centros de Profesores de la Palma*, 4(1), 108-133. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5137851.pdf>.
- Mejía., C. A. (2019). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en estudiantes de medicina de una universidad de Lima, 2019* [Tesis de maestría en Docencia

- Universitaria de la Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38628/Mej%  
c3%ada\\_CCA-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38628/Mej%c3%ada_CCA-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y).
- MINEDU (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>.
- MINEDU, (2022). *Lineamientos para la implementación de la estrategia “Juego, Aprendo y Me Siento Saludable”*. LI-024-01-MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8656/Lineamientos%20para%20la%20implementaci%C3%B3n%20de%20la%20Estrategia%20Juego%2C%20aprendo%20y%20me%20siento%20saludable.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Mora, J. (1990). *Psicología educativa*. Progreso.
- Montessori, M. (1928). *Antropología Pedagógica*. Araluce.
- Ñaupas, H., Mejia, E., Trujillo, R., Romero, H., Medina, W. y Romero, H. (2023). *Metodología de la investigación total. Cuantitativa y cualitativa y redacción de la tesis: (6ta. ed.)*. Ediciones de la U.
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. ISSN: 1989-9041, *Autodidacta*. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>.
- Paniagua, F. y Condori, P. (2018). *Investigación científica en educación*. Juliaca: Porfirio Condori Ojeda (autor-editor). <https://www.academica.org/cporfirio/5.pdf>.
- Pastor, A. (2021). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés* [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7789/TFG-G%20895.pdf?jsessionid=D5ADED996928257E134588C225C9D1E1?sequence=1>.
- Pérez, L. y Palacios, K. (2018). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria* [Universidad de Barranquilla]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/91/1140879575%20-%201045738128.pdf?sequence=1>.
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Año 3, N.º 9. Buenos Aires.
- Piaget, J. (1980). *Seis estudios de Psicología*. Seix Barral.
- Quispe, B. y Paz, T. (2018). *Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Túpac Amaru II de Velille - Chumbivilcas Cusco, 2018* [Universidad

- Nacional San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9437>.
- Pers, H. (2015). *Guía de metodologías participativas y juego educativo*. Educación Para el Desarrollo, 12.
- Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Contextos Educativos*, 5, (3) pp. 57-72.
- Ramírez, W. (2017). *La inclusión: una historia de expresión en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Colombia [Instituto Educativa Técnico Comercial de Jenesano].
- Ricardo, B. y Martínez, O. (2018). Selección de funciones comunicativas para desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de la Universidad de las Ciencias Informáticas. *Pedagogía Universitaria*, 23(1), 31-50.
- Romero, V. y Gómez, M. (s. f.). *Metodología didáctica para la práctica de los juegos cooperativos en el ámbito educativo*. <https://pazuela.files.wordpress.com/2015/12/00-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticasde-los-juegos-cooperativos-2015.pdf>.
- Rodríguez, J. (2015). Desarrollo de la expresión oral en inglés a través de situaciones teatrales. [Universidad Libre de Bogotá]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8234/Versi%C3%B3n%20Sustentaci%C3%B3n%20para%20entregar%20a%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=1>.
- Santos, M. A., Mar, L. y Priegue, D. (2013). Conectando a los profesores para el desarrollo de la interculturalidad, *Educación XXI*, vol. 16, núm. 1, pp. 63-84.
- Sigchos, W. G. (2018). *Los hábitos de estudio y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de educación general básica en la Unidad Educativa "Avelina Lasso de Plaza", periodo 2016-2017* [Tesis previa a l título de licenciatura en Psicología Educativa de la Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/db8a3ab9-fc84-4c5b-b5ed-f15e110fac0c/content>.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere (La revista venezolana de Educación)*, 6 (19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.
- Valderrama, S. (2017). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. San Marcos.
- Velásquez, R. (1999). *Metodología de investigación científica*. San Marcos.
- Ventura, A. M. y Quispe, A. (2015). *El aprendizaje cooperativo y su influencia en la comprensión lectora en estudiantes del segundo grado "B" de educación secundaria, planteles de aplicación "Guamán Poma de Ayala"*. [Tesis de Licenciatura,

Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].  
<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4424a149-d794-4fde-a27c-df305b2b23f6/content>.

- Villalobos, R. (2018). La enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL) y como lengua extranjera (EFL). *Revista Semestral Humanidades y Educación*, 2(4), 57 - 60.
- Vion, R. (1999). Para un acercamiento a las relaciones verbales y discursivas. *Langage et Société* 87, pp. 195-114.
- Vygotsky, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Wilver (2021). *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa "Señor de Atocasa", Churcampa – 2019* [Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/4719/1/TD%20ED7\\_Her.pdf](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/4719/1/TD%20ED7_Her.pdf).
- Williams, B. (2018). *Diseño del proyecto de investigación científica*. (1ra. ed.). San Marcos.
- Zorrilla, M. y Vargas, N. (2008). El juego en la infancia. *Revista chilena de pediatría*, 79 (5), 544-549. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>.

**ANEXO**

### Anexo A. Matriz de consistencia

**Título:** *Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.*

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p><b>General</b></p> <p>¿En qué medida los juegos grupales influyen en la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>General</b></p> <p>Los juegos grupales influyen significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>Variable 1 (X): Juegos grupales:</b></p> <p><b>Trabajo en equipo</b> Involucra al grupo Genera confianza Ambiente de armonía</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada <b>Nivel:</b> Experimental explicativa <b>Diseño de investigación</b> Preexperimental (preprueba y posprueba en un solo grupo) <b>Población</b> 135 estudiantes de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba, 2023. <b>Muestra</b> 28 estudiantes del 2° de educación secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023. <b>Tipo de muestreo</b> No probabilístico por juicio <b>Técnicas</b> Experimentación Observación <b>Instrumentos</b> Material experimental Guía de observación <b>Procesamiento de datos</b> Se procesará los datos a través de la estadística descriptiva e inferencial con la ayuda del programa SPSS versión 25.</p>
<p><b>Específicos</b></p> <p>¿En qué medida los juegos grupales influyen en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?</p>	<p><b>Específicos</b></p> <p>Determinar cómo los juegos grupales influyen en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>Específicas</b></p> <p>Los juegos grupales influyen significativamente en la pronunciación verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>Inclusión</b> Genera oportunidades Integración académica Diversidad general</p>	
<p>¿En qué medida los juegos grupales influyen en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?</p>	<p>Determinar cómo los juegos grupales influyen en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p>Los juegos grupales influyen significativamente en la fluidez verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>Concentración mental</b> Proceso psíquico Prestar atención Proceso de aprendizaje</p>	
<p>¿En qué medida los juegos grupales influyen en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023?</p>	<p>Determinar cómo los juegos grupales influyen en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p>Los juegos grupales influyen significativamente en la interacción verbal en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.</p>	<p><b>Variable 2 (Y): Expresión oral en inglés:</b></p> <p><b>Pronunciación verbal.</b> Pronunciación de vocales Entonación Acentuación</p> <p><b>Fluidez verbal.</b> Expresión verbal Reproducción de ideas Claridad</p> <p><b>Interacción verbal.</b> Interacción entre estudiante-estudiante Hablada Escrita</p>	

### Anexo B. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	n.º de ítems	Ítems orientadores	Escala de medición	Técnicas e instrumentos
Juegos grupales	Trabajo en equipo	Confianza en grupo.	2	Apoya a los demás sin que alguien lo pida. Comparte sus experiencias para realizar los juegos grupales. Comunica las dudas para llevar los juegos de la mejor manera. Propone ideas para coordinar los juegos.	<b>Nominal:</b>  Antes de la aplicación  Después de la aplicación	<b>Técnica:</b> Experimentación  <b>Instrumento:</b> Material experimental
		Compromiso con sus compañeros	2	Demuestra compromiso frente a los juegos grupales. Se preocupa por el aprendizaje de los juegos en grupo.		
	Inclusión	Integración académica	2	Cumple con integrar a los compañeros del aula. Entrega cada asignación a cada compañero.		
		Genera oportunidades	2	Mantiene una actitud responsable para todos los integrantes del grupo. Se siente motivado para llevar a cabo los trabajos conjuntamente.		
	Concentración	Presta atención	2	Realiza los juegos con determinación. Apoyo a los compañeros que tiene dificultades de concentración.		
		Proceso de aprendizaje	2	Intercambia opiniones para resolver las dudas de los juegos. Explica cada movimiento nuevo de los juegos.		
<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Nº de ítems</b>	<b>Ítems orientadores</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Técnica e instrumento</b>
Expresión oral en inglés	Pronunciación verbal	Pronunciación de vocales	2	Identifica los sonidos de las vocales. Se esfuerza en la pronunciación de las vocales en el idioma inglés.	<b>ORDINAL:</b>  -Nunca (1) -Pocas veces (2) -Muchas veces (3) -Siempre (4).	<b>TÉCNICA:</b> Observación directa.  <b>INSTRUMENTO:</b> Guía de observación
		Entonación	2	Aprende los sonidos de la pronunciación de las palabras en inglés. Practica con determinación la variación del tono del idioma inglés.		
		Acentuación	2	Resalta las sílabas con acento en el idioma inglés. Pone empeño en cada una de las prácticas de la pronunciación de las sílabas en inglés.		
	Fluidez verbal	Reproducción de ideas	2	Construye oraciones con facilidad. Crea conversaciones con sus compañeros en idioma inglés.		
		Claridad de ideas	2	Comunica ideas de forma clara y precisa. Analiza las oraciones antes de expresar con determinación.		
		Lectura rápida	2	Muestra confianza al leer de forma rápida oraciones en idioma inglés. Lee con claridad las palabras en el idioma inglés.		
	Interacción verbal	Interacción entre estudiante-estudiante	2	Existe buena comunicación entre estudiantes. El respeto entre estudiantes es mutuo en las sesiones de aprendizaje.		
		Hablada	2	Articula adecuadamente las palabras del idioma inglés. Las palabras que pronuncia son entendibles para todo el grupo de estudiantes.		
		Escrita	2	Escribe respetando la forma correcta de escritura en el idioma inglés. La interpretación de las oraciones escritas es entendible.		



**Anexo C. Instrumento de recojo de datos**  
**Guía de observación – expresión oral en inglés**

Estimado estudiante, el instrumento tiene por finalidad conocer el aprendizaje cooperativo; por ello te solicitamos respuestas de la manera más sincera poniendo una cruz (+) o una equis (X) en la respuesta que consideras correcta. La escala de valoración es la siguiente:

Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
1	2	3	4

DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Pronunciación verbal	Identifica los sonidos de las vocales.				
	Se esfuerza en la pronunciación de las vocales en el idioma inglés.				
	Aprende los sonidos de la pronunciación de las palabras en inglés.				
	Practica con determinación la variación del tono del idioma inglés.				
	Resalta las sílabas con acento en el idioma inglés.				
	Pone empeño en cada una de las prácticas de la pronunciación de las silabas en inglés.				
Fluidez verbal	Construye oraciones con facilidad.				
	Crea conversaciones con sus compañeros en idioma inglés.				
	Comunica ideas de forma clara y precisa.				
	Analiza las oraciones antes de expresar con determinación.				
	Muestra confianza al leer de forma rápida oraciones en idioma inglés.				
	Lee con claridad las palabras en el idioma inglés.				
Interacción verbal	Existe buena comunicación entre estudiantes.				
	El respeto entre estudiantes es mutuo en las sesiones de aprendizaje.				
	Articula adecuadamente las palabras del idioma inglés.				
	Las palabras que pronuncia son entendibles para todo el grupo de estudiantes.				
	Escribe respetando la forma correcta de escritura en el idioma inglés.				
	La interpretación de las oraciones escritas es entendible.				

## Baremación

<b>Variable/Dimensiones</b>	<b>En inicio</b>	<b>En proceso</b>	<b>Logro previsto</b>	<b>Logro destacado</b>
Pronunciación verbal	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 24
Fluidez verbal	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 24
Interacción verbal	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 24
Expresión oral	18 - 31	32 - 45	46 - 59	60 - 72





## Ficha de validación

### Informe de opinión del juicio de experto

#### DATOS GENERALES:

<b>Título de la investigación</b>	Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° grado de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.
<b>Nombre del instrumento motivo de evaluación</b>	Guía de observación

#### ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Bajo				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado																	X				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																	X				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X				
4. Organización	Existe una organización lógica.																	X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los indicadores																	X				
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos y científicos																	X				
8. Coherencia	Entre los temas e indicadores																X					
9. Metodología	La estrategia responde al producto de la investigación																	X				
10. Pertinencia	Es útil y adecuadamente para la investigación																	X				


PROMEDIO DE VALORACIÓN:

**Bueno**

#### OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

A - Deficiente	B - Bajo	C - Regular	D - Bueno	E - Muy Bueno
----------------	----------	-------------	-----------	---------------

#### DATOS DEL EXPERTO:

Nombre y apellido	Elva Pérez Huaranca	N.º. DNI	25636660
Título profesional	Licenciada en Educación Secundaria		
Especialidad	Inglés- Español		
Grado académico	Magister en Ciencias de la Educación		
Mención	Medición y Evaluación de la Calidad Educativa		
Lugar y fecha: Ayacucho, 07 de junio de 2024		 Firma	



**Ficha de validación**  
**Informe de opinión del juicio de experto**

**DATOS GENERALES:**

<b>Título de la investigación</b>	Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° grado de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.
<b>Nombre del instrumento motivo de evaluación</b>	Guía de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Bajo				Regular				Bueno				Muy bueno					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado																				82		
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																					80	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					80	
4. Organización	Existe una organización lógica.																					84	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					80	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los indicadores																					85	
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos y científicos																					85	
8. Coherencia	Entre los temas e indicadores																					80	
9. Metodología	La estrategia responde al producto de la investigación																					85	
10. Pertinencia	Es útil y adecuadamente para la investigación																					85	

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

82,6

*El instrumento evidencia validez y por ende está expedido para su aplicación*

**OPINION DE APLICABILIDAD:**

A - Deficiente	B - Bajo	C - Regular	D - Bueno	E - Muy Bueno
----------------	----------	-------------	-----------	---------------

**DATOS DEL EXPERTO:**

Nombre y apellido	Teodosio Zenobio Poma Soliz	N.º DNI	06548301
Título profesional	Licenciado en Educación Secundaria		
Especialidad	Exp. Matemática		
Grado académico	Doctor		
Mención	Educación		
Lugar y fecha:	03 de junio 2024	 ..... Firma	

## Anexo E. Constancia de aplicación de instrumento



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”.



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
 “SERGIO QUIJADA JARA” DEL CENTRO POBLADO DE CURIMARAY DE  
 LA PROVINCIA DE ACOBAMBA – DEPARTAMENTO DE HUANCAMELICA,  
 JURISDICCIÓN DE LA UGEL - ACOBAMBA

### HACE CONSTAR

Que las Srtas. Betzabé Curo Urbano, identificados con DNI N° 43848526 y Cinthia Kelly Salcedo Quispe, identificado con DNI N.° 70124937 Bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Secundaria en la Especialidad de Inglés y Lengua Española de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, realizaron la aplicación del instrumento de investigación para el recojo de datos de la tesis denominado; *Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° grado de secundaria de la IE. “Sergio Quijada Jara de Acobamba” 2023*. Con los estudiantes del ciclo VI de Educación Básica Regular.

Se expide la presenta a solicitud del interesado, para los fines que considere conveniente.

Acobamba, 03 de junio de 2024




 DIRECCIÓN  
 CURIMARAY  
 ACOBAMBA - HUANCAMELICA

Saul E. Loayza Condori  
 C.M. 1023561459  
 DIRECTOR

## Anexo F. Consentimiento informado



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

#### Facultad de Ciencias de la Educación

### Consentimiento informado

Este consentimiento informado está dirigida a los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sergio Quijada Jara” de Acobamba, a quienes se les invita a participar en la investigación denominada: **Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Nombre de las investigadoras:** Bach. Cinthia Kelly Salcedo Quispe y Bach. Betzabé Curo Urbano

Información inicial: El consentimiento informado está constituido en dos secciones:

- Primera sección. Información sobre el estudio.
- Segunda sección. Formulario de consentimiento.

#### Primera sección:

**Presentación:** El propósito del presente consentimiento es proporcionar a todos los participantes información clara sobre los objetivos de la investigación y el rol que cumplen los participantes, ya que el objetivo principal de la investigación es: **Determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Duración del proyecto:** 3 meses

**Procedimiento:** En primer lugar, se ha procedido a realizar un plan experimental con sesiones de aprendizaje para poder llevar la investigación adecuadamente, donde se realizará actividades en función a la variable estudiada y sus dimensiones, es por ello que se recojo los datos en un antes y un después para ver si los juegos grupales son adecuados para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes.

**Beneficios:** El participante en la investigación podrá solicitar una devolución de los resultados generales e individuales del estudio. Los resultados de esta investigación contribuirán para conocer la realidad de la expresión oral en inglés en el contexto en la que viven los estudiantes del 2do grado de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba.

**Incentivos:** No se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación de los estudiantes.

**Confidencialidad:** Se respetará la confidencialidad de los datos individuales de cada uno de los estudiantes participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

**Derecho a negarse o retirarse.** Los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

**Compartiendo los resultados.** Los resultados se presentarán por escrito a la Decanatura de la Facultad conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

**Segunda sección.**

**Formulario.** He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Es por ello que consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Nombre de la participante: Nelsy Acuña Antay

firma: 

Fecha: 26 de Marzo del 2024



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

Facultad de Ciencias de la Educación

### Consentimiento informado

Este consentimiento informado está dirigida a los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sergio Quijada Jara” de Acobamba, a quienes se les invita a participar en la investigación denominada: **Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Nombre de las investigadoras:** Bach. Cinthia Kelly Salcedo Quispe y Bach. Betzabé Curo Urbano

Información inicial: El consentimiento informado está constituido en dos secciones:

- Primera sección. Información sobre el estudio.
- Segunda sección. Formulario de consentimiento.

#### Primera sección:

**Presentación:** El propósito del presente consentimiento es proporcionar a todos los participantes información clara sobre los objetivos de la investigación y el rol que cumplen los participantes, ya que el objetivo principal de la investigación es: **Determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Duración del proyecto:** 3 meses

**Procedimiento:** En primer lugar, se ha procedido a realizar un plan experimental con sesiones de aprendizaje para poder llevar la investigación adecuadamente, donde se realizará actividades en función a la variable estudiada y sus dimensiones, es por ello que se recojo los datos en un antes y un después para ver si los juegos grupales son adecuados para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes.

**Beneficios:** El participante en la investigación podrá solicitar una devolución de los resultados generales e individuales del estudio. Los resultados de esta investigación contribuirán para conocer la realidad de la expresión oral en inglés en el contexto en la que viven los estudiantes del 2do grado de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba.

**Incentivos:** No se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación de los estudiantes.

**Confidencialidad:** Se respetará la confidencialidad de los datos individuales de cada uno de los estudiantes participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

**Derecho a negarse o retirarse.** Los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

**Compartiendo los resultados.** Los resultados se presentarán por escrito a la Decanatura de la Facultad conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

### **Segunda sección.**

**Formulario.** He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Es por ello que consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Nombre de la participante: Yesenia Gavilan Soto

firma: 

Fecha: 26 de Marzo del 2024



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

Facultad de Ciencias de la Educación

### Consentimiento informado

Este consentimiento informado está dirigida a los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sergio Quijada Jara” de Acobamba, a quienes se les invita a participar en la investigación denominada: **Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Nombre de las investigadoras:** Bach. Cinthia Kelly Salcedo Quispe y Bach. Betzabé Curo Urbano

**Información inicial:** El consentimiento informado está constituido en dos secciones:

- Primera sección. Información sobre el estudio.
- Segunda sección. Formulario de consentimiento.

#### Primera sección:

**Presentación:** El propósito del presente consentimiento es proporcionar a todos los participantes información clara sobre los objetivos de la investigación y el rol que cumplen los participantes. ya que el objetivo principal de la investigación es: **Determinar cómo los juegos grupales influyen la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.**

**Duración del proyecto:** 3 meses

**Procedimiento:** En primer lugar, se ha procedido a realizar un plan experimental con sesiones de aprendizaje para poder llevar la investigación adecuadamente, donde se realizará actividades en función a la variable estudiada y sus dimensiones, es por ello que se recojo los datos en un antes y un después para ver si los juegos grupales son adecuados para mejorar la expresión oral en ingles en los estudiantes.

**Beneficios:** El participante en la investigación podrá solicitar una devolución de los resultados generales e individuales del estudio. Los resultados de esta investigación contribuirán para conocer la realidad de la expresión oral en inglés en el contexto en la que viven los estudiantes del 2do grado de secundaria de la IE. Sergio Quijada Jara de Acobamba.

**Incentivos:** No se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación de los estudiantes.

**Confidencialidad:** Se respetará la confidencialidad de los datos individuales de cada uno de los estudiantes participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

**Derecho a negarse o retirarse.** Los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

**Compartiendo los resultados.** Los resultados se presentarán por escrito a la Decanatura de la Facultad conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

### **Segunda sección.**

**Formulario.** He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Es por ello que consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Nombre del participante: Royer Manuel Choque Mori

firma: 

Fecha: 26 de Marzo del 2024

**Anexo G. Plan de experimentación de los juegos grupales con los estudiantes del grupo experimental**

<b>Grupo</b>	<b>Enseñanza experimental</b>	<b>Número de sesiones de aprendizaje</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsables</b>
Enseñanza experimental	Aplicación pre prueba (guía de observación)		04 al 08 de marzo 2024	<p align="center"><b>Docentes investigadores:</b></p> <p>Bach.<sup>a</sup> Cinthia Kelly Salcedo Quispe</p> <p>Bach.<sup>a</sup> Betzabe Curo Urbano</p>
	Pronunciación verbal	<b>Sesión 1:</b> Realizamos ejercicios en pares y grupales de palabras y oraciones para fortalecer la pronunciación verbal.	13 de marzo	
		<b>Sesión 2:</b> Aplicación del Play Spiderweb (juego de la telaraña)	20 de marzo	
		<b>Sesión 3:</b> Aplicación del Word guessing game (juego de adivinanza de palabras)	27 de marzo	
		<b>Sesión 4:</b> Aplicación del Play Spot-it (juego de localización)	03 de abril	
	Fluidez verbal	<b>Sesión 5:</b> Realizamos ejercicios en pares y grupales de palabras y oraciones para mejorar la fluidez verbal.	10 de abril	
		<b>Sesión 6:</b> Aplicación del Play Don't forget (Jugar no olvidar las palabras)	17 de abril	
		<b>Sesión 7:</b> Aplicación del The number board (juego grupal del tablero de números)	24 de abril	
		<b>Sesión 8:</b> Aplicación del tic tac toe game (juego de tres en raya)	01 de mayo	
	Interacción verbal	<b>Sesión 9:</b> Realizamos ejercicios en pares y grupales de palabras y oraciones para mejorar la interacción verbal entre compañeros.	08 de mayo	
<b>Sesión 10:</b>		15 de		

		Aplicación del Play Heads up! (juego de pares cara a cara)	mayo	
		<b>Sesión 11:</b> Aplicación del “Random Wheel” (juego de ruleta al azar en equipo)	22 de mayo	
		<b>Sesión 12:</b> Aplicación de Memory game (juego de memoria)	29 de mayo	
		Aplicación post prueba (guía de observación)	03 al 07 de junio 2024	

## Anexo H. Base de datos

Preprueba - Expresión oral del idioma inglés																	
Pronunciación verbal						Fluidez verbal						Interacción verbal					
P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7	P. 8	P. 9	P. 10	P. 11	P. 12	P. 13	P. 14	P. 15	P. 16	P. 17	P. 18
2	2	1	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1
2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	2	2
2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1
2	2	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	1	1
1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1
1	3	2	2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	3	2	2	1	2
3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
2	2	2	1	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1
1	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2
1	1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1
1	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2
3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2
2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	1	2
2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2
2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2
2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2
2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1
2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1
3	1	1	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2

Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
1	2	3	4
19	9	0	0

Posprueba - Expresión oral del idioma Ingles																	
Pronunciación verbal						Fluidez verbal						Interacción verbal					
P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7	P. 8	P. 9	P. 10	P. 11	P. 12	P. 13	P. 14	P. 15	P. 16	P. 17	P. 18
4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3
3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3
3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3
3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4
2	2	3	4	2	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2
4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3
3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2
3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4
3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3
3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3
3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2
4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3
4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3
3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2
3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3

Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
1	2	3	4
0	3	18	7

## Anexo I. Prueba de fiabilidad

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,816	18

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	59,2222	24,194	,773	,781
VAR00002	59,3333	24,500	,750	,783
VAR00003	59,3333	30,000	,000	,825
VAR00004	58,8889	30,361	-,063	,826
VAR00005	59,2222	24,444	,735	,784
VAR00006	59,0000	32,000	-,354	,840
VAR00007	59,2222	26,194	,474	,802
VAR00008	59,3333	28,250	,329	,811
VAR00009	59,2222	28,944	,181	,818
VAR00010	59,2222	23,944	,813	,778
VAR00011	59,2222	29,444	,092	,822
VAR00012	59,0000	30,250	-,045	,827
VAR00013	59,3333	26,250	,483	,802
VAR00014	59,1111	27,861	,379	,808
VAR00015	59,3333	28,250	,329	,811
VAR00016	59,0000	28,000	,378	,808
VAR00017	59,1111	23,611	,866	,774
VAR00018	59,2222	24,444	,577	,794

## Anexo J. Sesiones de aprendizajes

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2 – UNIDAD I

“Let’s value our family”

#### I. DATOS INFORMATIVOS.

Área	Inglés	Bimestre	I
Fecha	20 y 22 / 03 / 24	Grado y Sección	2° única
Docente	Betzabe Curo Urbano	Duración	5 horas

#### II. TÍTULO DE LA SESIÓN. “Professions and jobs”

**Propósito:** Learn the professions and jobs and dialogue family professions.

#### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>•Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>•Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Expresa y organiza sus ideas al mencionar las profesiones y empleos usando los pronombres y los verbos to be con pronunciación adecuada.</li> <li>•Interactúa con otras personas de las profesiones de su familia utilizando vocabulario variado y pronunciación adecuada.</li> <li>•Opina sobre el texto oral que escucha respondiendo preguntas relacionando con el contexto y conocimientos del tema.</li> </ul>	- Realiza un diálogo con su compañero sobre las profesiones y ocupaciones de su familia con estructura gramatical y pronunciación adecuada.	Lista de cotejo

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes saludan en inglés y la profesora pregunta; How are you today? Are you ready to learn? yes o no.</li> <li>❖ Mencionan las normas de convivencia para el buen desarrollo de la clase.</li> <li>❖ Realizan el juego de adivinar observando imagines de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Students</li> <li>- Marker</li> </ul>	15 min

	<p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>personas famosas y pide que adivinen su profesión u ocupación. Mencionan en inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora pregunta a los estudiantes: What did they mention? muestra imágenes de profesiones What is his/her profession? What do you do? What is your mother's profession? Why do we learn las professions and jobs?</li> <li>❖ Pide que nombren el tema de hoy. What's the topic today? <b>"Professions and jobs"</b></li> <li>❖ La profesora pregunta. <b>What's the purpose this class?</b></li> <li>❖ Se da a conocer la competencia y los criterios de evaluación.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	Procesos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Recuerdan los pronombres y el verbo to be que aprendieron.</li> <li>❖ Escriben los vocabularios de las profesiones y ocupaciones. Construyen oraciones con diferentes pronombres personales.</li> <li>❖ Escriben las profesiones y ocupaciones de su familia.</li> <li>❖ Para poner en práctica lo aprendido utilizan el juego de "spiderweb" se divide en 5 grupos de 5 estudiantes y se sientan en círculo, empezará un estudiante, éste tendrá que coger el ovillo, comenzar a mencionar las profesiones y ocupaciones de su familia y lanzar el ovillo al otro estudiante. Este compañero tendrá que seguir mencionando las oraciones y volver a lanzar el ovillo. Cada estudiante debe sujetar su parte del ovillo para ir tejiendo una telaraña. Si en algún momento el ovillo toca el suelo, el estudiante que no ha podido cogerlo deberá mencionar todas las oraciones que dijeron sus compañeros.</li> <li>❖ Nuevamente se realiza el juego grupal, pero en un solo grupo para retroalimentar los vocabularios de las profesiones, ocupaciones y oraciones usando los vocabularios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Markers</li> <li>- Pictures</li> <li>- Projector</li> <li>- Laptop</li> </ul>	60 min
<b>CIERRE</b>	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- What did we learn today?</li> <li>- Why did we learn professions and jobs?</li> <li>- What difficulties did you have in this class?</li> </ul> </li> </ul>	- Voice	5 min

Acobamba, 20 de marzo del 2024



Coordinadora del área

Prof. Betzabe Curo Urbano

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 7 – UNIDAD I

“Let’s value our family”

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área	Inglés	Bimestre	I
Fecha	24 y 26 /04/ 24	Grado y Sección	2° única
Docente	Betzabe Curo Urbano	Duración	5 horas

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN. “Present simple”

**Propósito:** Learn the verbs and talk about the activities they do in the present tense.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>•Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>•Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Expresa y organiza sus ideas al mencionar verbos y oraciones en presente con pronunciación adecuada observando un audiovisual.</li> <li>•Interactúa con otras personas utilizando vocabulario variado y pronunciación adecuada sobre las actividades que realiza en presente.</li> <li>•Opina sobre el texto oral que escucha respondiendo preguntas relacionando con el contexto y conocimientos del presente simple.</li> </ul>	- Realiza un diálogo con su compañero sobre las actividades que realiza todos los días con estructura gramatical y pronunciación adecuada.	Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES / ESTRÁTEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes saludan en inglés y la profesora pregunta; How are you today? Are you ready to learn? yes o no.</li> <li>❖ Mencionan las normas de convivencia para el buen desarrollo de la clase.</li> <li>❖ Se realiza el juego de la charada y pide a dos voluntarios que salgan hacia adelante para que hagan mímicas y los demás estudiantes adivinen las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Students</li> <li>- Marker</li> </ul>	15 min

	<p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>acciones que están realizando y mencionen en inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora pregunta a los estudiantes: What actions did you observe? mention in English. What kind of words are they? What kind of verbs are they? What are these verbs used for? What do you do in the morning? Do you clean your room today? Why do we learn the present simple?</li> <li>❖ Pide que nombren el tema de hoy. What's the topic today? <b>"Present simple"</b></li> <li>❖ La profesora pregunta. <b>What's the purpose this class?</b></li> <li>❖ Se da a conocer la competencia y los criterios de evaluación.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	Procesos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Todos recuerdan los verbos que aprendieron anteriormente.</li> <li>❖ Desarrollan las reglas de las terceras personales gramaticales y la estructura gramatical de las oraciones afirmativas en presente.</li> <li>❖ Los estudiantes escriben los verbos regulares e irregulares en presente.</li> <li>❖ Para fortalecer la pronunciación de los verbos y oraciones en presente se utiliza el juego de "The number board" se divide en 5 grupos de 5 estudiantes y un estudiante del grupo eligen un número del tablero y al voltear hay imagen de acciones. Todos los integrantes conversan y menciona el verbo, luego una oración afirmativa en inglés con cualquier pronombre. El grupo que menciona con buena pronunciación y estructura gramatical adecuada obtiene más puntaje.</li> <li>❖ Nuevamente se realiza el juego grupal para retroalimentar los verbos y mencionen las actividades que realizan en presente.</li> <li>❖ Finalmente, desarrollan la práctica según los criterios de evaluación aplicando el tema que aprendieron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Markers</li> <li>- Pictures</li> <li>- Projector</li> <li>- Laptop</li> </ul>	60 min
<b>CIERRE</b>	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- What did we learn today?</li> <li>- Why did we learn present simple?</li> <li>- What difficulties did you have in this class?</li> </ul> </li> </ul>	- Voice	5 min

Acobamba, 24 de abril del 2024



Coordinadora del área

Prof. Betzabe Curo Urbano

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 12 – UNIDAD II

“Let’s value our family”

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área	Inglés	Bimestre	I
Fecha	28 /06/ 24	Grado y Sección	2° única
Docente	Cinthia Salcedo Quispe	Duración	5 horas

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN. “What’s is the matter?”

**Purpose:** Learn the vocabulary of illness and talk about your ailments using the verb have.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ADECUA</b> el texto oral a la situación comunicativa: <b>Illness</b>, considerando el tipo de texto (<b>dialogo</b>), el contexto y el propósito.</li> <li>• <b>EXPRESA</b> sus ideas y emociones en torno al un tema WHATS THE MATTER? con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel,</li> <li>• <b>EMPLEA</b> estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado.</li> <li>• <b>AJUSTA</b> el volumen y entonación con pronunciación adecuada apoyándose en material concreto.</li> <li>• <b>PARTICIPA</b> en un dialogo como hablante y oyente para explicar con vocabulario variado y pertinente; respetando las normas y modos de cortesía según el contexto (<b>informal</b>).</li> </ul>	- Realiza un diálogo con su compañero sobre las enfermedades usando la estructura gramatical y pronunciación adecuada.	Lista de cotejo

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes saludan en inglés y la profesora pregunta; How are you today? Are you ready to learn? yes o no.</li> <li>❖ Mencionan las normas de convivencia para el buen desarrollo de la clase.</li> <li>❖ La profesora muestra un video a los estudiantes el video contiene el vocabulario de enfermedades y malestares en inglés, se les pide que repitan las palabras escuchadas par que así se puedan familiarizar con el vocabulario y su pronunciación.</li> <li>❖ La profesora pregunta a los estudiantes: What illness did you observe? mention in English. What kind of words are they? What kind of vocabulary are they? What are these vocabulary used for? What will talk about today?</li> <li>❖ Pide que nombren el tema de hoy. What’s the topic today? “ <b>What’s the matter?</b> ”</li> <li>❖ La profesora pregunta. <b>What’s the purpose this class?</b></li> <li>❖ Se da a conocer la competencia y los criterios de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Students</li> <li>- Marker</li> </ul>	15 min
DESARROLLO	Procesos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Todos recuerdan el vocabulario aprendido anteriormente.</li> <li>❖ El docente muestra una lista de palabras con el vocabulario aprendido al inicio de la sesión: FEVER – HEADACHE - RUNNY NOSE - SORE THROAT – COLD – STRESS – TEETH – HEAD – HANDS – LEG – STOMACH – CUT</li> <li>❖ Los estudiantes realizan la práctica oral.</li> <li>❖ El docente pega tarjetas en la pizarra con palabras del vocabulario para realizar un juego: MEMORY GAME</li> <li>❖ Las tarjetas se colocan volteadas para que los estudiantes no puedan ver las palabras.</li> <li>❖ El docente pide que los estudiantes formen grupos para poder participar en el juego.</li> <li>❖ Se les indica las reglas, se le dará a cada grupo unos minutos para que puedan conversar en inglés y después mandar en representación a un representante.</li> <li>❖ Sale un estudiante al frente y escoge dos tarjetas, las voltea para que todos vean. Sin son parejas queda a la vista de todos, si no son parejas los vuelve a voltear.</li> <li>❖ El juego termina cuando se hayan volteado todas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voice</li> <li>- Markers</li> <li>- Pictures</li> <li>- Projector</li> <li>- Laptop</li> </ul>	60 min

		<p>las palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Después desarrollan las reglas del verbo have que se usa en el presente simple y has en terceras personas.</li> <li>❖ Se vuelve a colocar las fichas pero en esta oportunidad solo se colocaran imágenes que representan las enfermedades, se pide a los estudiantes al igual que la primera ronda se agrupan luego manden un representante para voltear las ficha pero en esta oportunidad si ambas fichas coinciden ellos tendrán que formar una oración, por ejemplo si en una ficha hay una imagen donde se muestra a una niña con dolor de estómago el grupo tendrá que formar oración en ingles de manera cooperativa ( She has a stomchache) y si todos las fichas son volteadas y el equipo formo todas las oraciones es el ganador.</li> <li>❖ Finalmente, desarrollaran un dialogo, según los criterios de evaluación aplicando el tema que aprendieron.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- What did we learn today?</li> <li>- Why did we learn present simple illness?</li> <li>- What difficulties did you have in this class?</li> </ul> </li> </ul>	- Voice	5 min

Acobamba, 28 de junio del 2024



Coordinadora del área

Prof. Cinthia Kelly salcedo Quispe

### Anexo K. Evidencias fotográficas





EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

**HACE CONSTAR:**

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023**, presentado por los estudiantes **Cinthia Kelly SALCEDO QUIÑPE** y **Betzabe CURO URBANO**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Secundaria** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 7% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por el director de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, se expide la presente constancia para los fines que estimen conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 04 de octubre de 2024 y boleta de venta electrónica N° 005-00036618 y N° 005-00036619.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cuatro folios.

Ayacucho, 20 de noviembre de 2024

c.c.: Archivo  
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
**DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ**  
DECANO

# Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023

por Cinthia Kelly SALCEDO QUISPE y Betzabe CURO URBANO

---

**Fecha de entrega:** 19-nov-2024 06:16p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2525545828

**Nombre del archivo:** TESIS\_1\_Cinthia\_Kelly\_Salcedo\_Quispe\_-\_Betzab\_Curo\_Urbano.pdf (2.95M)

**Total de palabras:** 28287

**Total de caracteres:** 154089

# Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%

9

revistas.utb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

10

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

11

Submitted to Instituto Superior de Formacion  
Docente Salomé Urenq

Trabajo del estudiante

<1 %

12

Submitted to uncedu

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



FACULTAD DE  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LAS BACHILLERES CINTHIA KELLY SALCEDO QUISPE Y BETZABE CURO URBANO, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD: INGLÉS Y LENGUA ESPAÑOLA.**

En la ciudad de Ayacucho a los once días del mes de diciembre del año dos mil veinticuatro, siendo a horas las nueve de la mañana, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Mg. Uver Ladislao Valenzuela Bendezú, la Mg. Lidia Chuchón Alvizuri y la Mg. Yanet Rojas Tello (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2° de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023**, presentada por las Bachilleres en Ciencias de la Educación alumnas **CINTHIA KELLY SALCEDO QUISPE Y BETZABE CURO URBANO**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación **Secundaria, Especialidad: Inglés y Lengua Española**.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura los expedientes presentado por las recurrentes, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a los aspirantes al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por las sustentantes en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas las diez con treinta minutos de la mañana, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Mg. Uver Ladislao Valenzuela Bendezú, la Mg. Lidia Chuchón Alvizuri y la Mg. Yanet Rojas Tello (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 13 de enero de 2025.

Registro N° 3018 y 3017-2024  
Recibo de Tesorería N° 10 - 00022331 y 10 - 00022333  
Libro N° 05, folios 137 y 138  
VRTH/acc.

  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
**Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANI**  
DECANO