

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”



TESIS

**Juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de
tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San
Ramón” de Ayacucho, 2022**

Presentada por:

CUSI CÁRDENAS, Soledad

VILA LAGOS, Maritza

Asesor:

Mg. CORNELIO EMILIO ARGUELLES CONTRERAS

(Código orcid 0009-0003-0712-2684)

Para obtener el título de profesora en Idiomas

Especialidad: Inglés

Ayacucho-Perú

2023

.....

Presidente

.....

Secretario

.....

Vocal

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por ser mi guía espiritual y segundo lugar a mis queridos padres por su incondicional apoyo en esta etapa de estudios y lograr mis objetivos y por último a mi querida hija por brindarme espacio, apoyo emocional para la realización de este trabajo de investigación.

Maritza

A Dios, por ayudarme a llegar a este especial momento de mi vida. Por las victorias y los difíciles momentos que me enseñaron a valorar cada instante. A mi madre por su incondicional apoyo y sus consejos. A mi querido hijo por ser mi fortaleza y apoyo emocional. A mis profesores, por su tiempo apoyo en mi formación profesional, me transmitieron sabiduría, así como en el desarrollo personal de proyecto, agradezco a todas las personas que de manera directa e indirecta me brindaron su ayuda.

Soledad

AGRADECIMIENTOS

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana", por ser nuestra Alma Mater y por dotarnos de saberes y experiencias requeridas para lograr nuestra formación profesional.

A la plana directiva, jerárquica y a los docentes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" por su ardua labor de compartir sus enseñanzas siendo un guía constante nuestra formación profesional.

A la Institución Educativa Pública San Ramón - Ayacucho, por brindarnos las facilidades y su apoyo para la aplicación del material experimental de la presente investigación.

Finalmente, a los educandos de 3ro "A" de la Institución Educativa San Ramón-Ayacucho por su colaboración y su participación activa como muestra experimental para el recojo de información del actual estudio.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Honorables jurados ante ustedes presento la investigación experimental titulada. **Juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.** Con el objetivo de determinar, la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes, en cumplimiento del reglamento de investigación para obtener el título de profesora de educación secundaria de la especialidad de Idioma Inglés.

En concordancia y cumplimiento de las normas establecidas en el reglamento del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana", esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El estudio que se presenta en este momento proporciona datos acerca de los juegos didácticos destinados al desarrollo de la expresión oral. Esta investigación se presta a recoger las sugerencias y observaciones que la comisión realice, seguros del aporte de las mismas, se tomarán en consideración con la única finalidad de mejorar la calidad de los servicios educativos.

Las autoras

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Maritza Vila Lagos, identificada con DNI N° 46251882, del Programa Profesional de Idioma de la especialidad Inglés, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autora del trabajo de Investigación titulado: **Juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022**, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente.

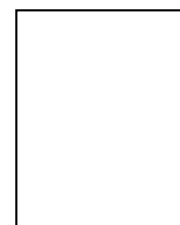
- 1) El trabajo de investigación es de mi autoría; juntamente con la compañera Soledad Cusi Cárdenas.
- 2) He respetado las normas técnicas para la formulación del trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
- 3) Los datos presentados, así como los resultados son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
- 4) En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo al Instituto, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Ayacucho, 25 de julio de 2023.

.....

MARITZA VILA LAGOS
DNI N° 46251882



Declaración jurada de autenticidad

Yo, Soledad Cusi Cárdenas, identificada con DNI N° 41494660, del Programa Profesional de Idioma de la especialidad Inglés, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autora del trabajo de Investigación titulado: **Juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022**, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente.

- 1) El trabajo de investigación es de mi autoría; juntamente con la compañera Maritza Vila Lagos.
- 2) He respetado las normas técnicas para la formulación del trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
- 3) Los datos presentados, así como los resultados son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
- 4) En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo al Instituto, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Ayacucho, 25 julio de 2023.

.....
SOLEDAD CUSI CÁRDENAS
DNI N° 41494660



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
CAPÍTULO I.....	17
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
1.1. Descripción del problema o situación problemática	17
1.2. Formulación del problema	19
1.3. Justificación	20
1.4. Objetivos	22
1.5. Limitaciones de la investigación	23
CAPÍTULO II.....	26
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	26
2.1. Antecedentes del problema	26
2.1.1. <i>Internacional</i>	26
2.1.2. <i>Nacional</i>	28
2.1.3. <i>Regional/Local</i>	30
2.2. Bases teóricas	31
2.2.1. <i>Juego</i>	31
2.2.2. <i>Didáctica</i>	32
2.2.3. <i>Juegos didácticos</i>	33
2.2.4. <i>Juegos dramáticos</i>	35
2.2.5. <i>Lectura</i>	37
2.2.6. <i>Guión</i>	37

2.2.7. <i>Juego de roles</i>	38
2.2.9. <i>Expresión oral</i>	41
2.2.10. <i>Dimensiones de la expresión oral</i>	42
2.2.11. <i>Formas de expresión oral</i>	44
2.2.12. <i>Factores que afectan el desarrollo de la expresión oral</i>	45
2.3. Marco conceptual – dimensiones e indicadores.....	47
2.3.1. Juegos didácticos	47
2.3.2. Juegos dramáticos.....	47
2.3.3. Juego de roles	48
2.3.4. Expresión oral.....	48
2.4. Hipótesis de la investigación.....	48
2.5. Variables	49
2.5.1. Identificación de variables	49
2.6. Operacionalización de variables	50
CAPÍTULO III.....	54
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.1. Tipo de investigación aplicada.....	54
3.2. Nivel de investigación experimental	54
3.3. Método de estudio	55
3.4. Diseño de investigación de pre experimental.....	55
3.5. Población y muestra	56
3.5.1. Población de estudio	57

3.6. Técnicas de muestreo	57
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	57
3.8. Métodos de procesamiento de datos	59
3.9. Aspectos éticos.....	60
CAPÍTULO IV.....	60
RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	61
4.1. Presentación y descripción de los resultados	61
4.2.1. A nivel descriptivo	61
4.2.2. A nivel inferencial.....	70
4.2.3. <i>Prueba de normalidad</i>	73
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIÓN	75
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS.....	82
RECOLECCIÓN DE DATOS.....	898
RECOLECCIÓN DE DATOS.....	909
RECOLECCIÓN DE DATOS.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	56
Tabla 2. Población	57
Tabla 3. Instrumentos de recolección de datos.....	58
Tabla 4. Pre y post test sobre la expresión verbal	61
Tabla 5. Pre y post test sobre la expresión verbal	63
Tabla 6. Pre y post test de la primera sesión sobre expresión no verbal	64
Tabla 7. Pre y post test sobre la expresión no verbal	66
Tabla 8. Pre y post test de una sesión sobre expresión para verbal.....	67
Tabla 9. Pre y post test de la expresión oral según dimensiones.....	69
Tabla 10. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la primera sesión	70
Tabla 11. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la segunda sesión.....	70
Tabla 12. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la primera	71
Tabla 13. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la segunda.....	71
Tabla 14. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de una sesión.....	72
Tabla 15. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la expresión oral.	72
Tabla 16. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pre y post test sobre la expresión verbal de los estudiantes	62
Figura 2. Pre y post test sobre la expresión verbal de los estudiantes	63
Figura 3. Pre y post test de la primera sesión sobre expresión no verbal	65
Figura 4. Pre y post test sobre la expresión no verbal de los estudianes.	66
Figura 5. Pre y post test de una sesión sobre expresión no verbal de los estudiantes	68
Figura 6. Pre y post test de la expresión oral según dimensiones de los estudiantes	69

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la influencia de los juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022. La metodología considerada contesta a un estudio de tipo aplicado, diseño experimental y método hipotético-deductivo, en una muestra de 31 estudiantes. Los instrumentos de recolección de datos fue la escala de estimación de la expresión oral (Pre-Post Test). Los resultados indicaron que, en el pre test de la expresión verbal, el 100% de los niños se encontraban en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención, el 100% mostró un nivel de logro destacado. De igual forma, en el pre test de la expresión no verbal, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 96,8% de los niños presentaron un nivel de logro destacado, asimismo, en el pre test de la expresión para verbal, el 100% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. La conclusión es que el valor es menor a 0,05, por consiguiente, se evidencia de forma significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en los educandos del grupo experimental de tercer grado de secundaria.

Palabras clave: Juegos didácticos, expresión oral, idioma inglés

ABSTRAC

The main objective of this research is to determine the influence of Didactic Games on oral expression of the English language in third-grade secondary school students of the “San Ramón” Public Educational Institution of Ayacucho, 2022. The methodology considered responds to a type of study applied, experimental design and hypothetical-deductive method, in a sample of 31 students. The data collection instruments were the oral expression estimation scale (Pre-Post Test). The results indicated that, in the verbal expression pre-test, 100% of the children were at a beginning level, while in the post-test, after the intervention, 100% showed an outstanding level of achievement. Similarly, in the pre-test of non-verbal expression, 96.8% presented a baseline level of expression, however, after the intervention, that is, in the post-test, 96.8% of the Children presented an outstanding level of achievement, likewise, in the pre-test of verbal expression, 100% presented a baseline level of expression, but, after the execution of the sessions, that is, the post-test, 100% presented an outstanding level of achievement. The conclusion is that the value is less than 0.05, therefore, the influence of educational games on the oral expression of the English language in the students of the experimental group in the third grade of secondary school is significantly evident.

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

INTRODUCCIÓN

La ausencia de técnicas para mejorar la expresión oral es un problema en la enseñanza de idiomas. La estrategia detrás del juego es promover el uso del idioma y fomentando un entorno de confianza. Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020), el idioma inglés es el segundo idioma más hablado en el mundo, la estrategia de aprendizaje dificulta su enseñanza. Para lograr un aprendizaje efectivo y significativo, el profesor debe recibir capacitación (Rueda y Wilburn, 2014).

Debido a que se desconocen sus ventajas, rara vez se utilizan los juegos como herramientas de enseñanza, al respecto, Rivas et al. (2016) permitieron que el empleo de juegos didácticos de contenido más inclusivo y la formación de habilidades prácticas de los educandos. Por el contrario, según Cronquist y Fiszbein (2017), los gobiernos de las naciones latinoamericanas han estado trabajando arduamente para implementar programas y políticas para que las personas puedan acceder al idioma. Esto se debe a que existe una creciente necesidad de que las personas de esos países aprendan el idioma inglés. No obstante, los resultados de las evaluaciones de dominio del idioma indican que el nivel sigue siendo muy bajo. Una de las razones fundamentales de este problema es la mala calidad de la instrucción, que se centra principalmente en el contenido, la gramática y el vocabulario sin abordar adecuadamente los factores sociales, afectivos y situaciones significativas. De acuerdo al Minedu (2016), la política nacional del Perú conocida como "Puertas inglesas al mundo" el país ha potenciado la calidad y promovido las participaciones en los mercados internacionales mediante el desarrollo de competencias desde los niveles educativos fundamentales hasta los niveles educativos superiores, mediante acciones de mejoramiento para el aprendizaje.

Es importante tener en cuenta que los estándares, los objetivos de aprendizaje y las descripciones de competencias se utilizan en la sección de inglés del plan de estudios nacional de 2016. Sin embargo, no ofrece una progresión de información, actividades recomendadas o técnicas de instrucción y motivación para la evaluación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema o situación problemática

El aprendizaje de un idioma es importante para el desarrollo de cada estudiante, éste ayuda de manera directa en la realización de nuevos proyectos y un mejor manejo socializador en todo ámbito; es por ello que en nuestra región la lengua madre es el quechua para algunos alumnos, siendo la segunda lengua el español, si bien es cierto, nuestra lengua materna es muy importante para conservar nuestra cultura y tradición, los aprendizajes de una lengua extranjera es indispensable para el desarrollo social de la persona, es por ello que en nuestro sistema educativo nacional visto en el programa curricular específicamente en las áreas curriculares se encuentra el área de Inglés como lengua extranjera, esto para desarrollar capacidades y competencias del estudiante en el nivel secundario. Es verdad, conocer la lengua extranjera le permite tener un panorama más amplio en las personas y los conocimientos y avances tecnológicos están diseñados en este y, por lo tanto, se requiere su aprendizaje para tener mejores posibilidades en la vida a nivel personal e intelectual.

Según Malo (2014), manifiesta que el aprendizaje de una o varias lenguas son indispensables para desarrollar condiciones favorables al aprendizaje ulterior a lenguas

extranjerías, cabe mencionar que el aprendizaje de un idioma ajeno a la lengua materna es necesario en el sistema escolar para beneficio del estudiante, es por ello que la enseñanza de esta lengua debe ser inculcada desde muy temprana edad, para el mejoramiento de la formación de la comprensión y dominio de ésta, asimismo, el aprendizaje de la lengua da posibilidades de un intercambio cultural.

El idioma inglés, forma parte muy importante en la vida educativa y laboral de todo ser humano a nivel nacional e internacional, ya que al ser considerada una lengua universal se pueden usar en negocios, socialización entre nuevos amigos extranjeros, conocimiento de culturas, se dan utilizando como un medio de comunicación constante para el desarrollo de una socialización adecuada, es por ello que el uso correcto de las palabras, frases, oraciones, así como la pronunciación es necesaria para que la comunicación sea favorable entre un emisor y receptor, requisito indispensables para los procesos comunicacionales.

En la actualidad no se da mucha importancia a la pronunciación correcta de la fonética de la lengua inglesa, así como también la habilidad de escucha ante oraciones propuestas, ésta quizá por falta de estrategias didácticas que ayuden al desarrollo del habla, así como también la motivación necesaria para que los estudiantes tomen importancia sobre el área; por otro lado, la práctica constantes de la fonética hace que la conversación sea favorable, productiva y mejore considerablemente en todo aspecto relacionado al área.

Es por ello, para mejorar considerablemente esta lengua, se debe tener en cuenta la diferencia existente entre fonemas y grafemas; es decir, que cada palabra no suena igual a como se escribe, lo cual genera confusión en los estudiantes, haciendo que muchos decidan dejar de lado el curso, es por ello que el profesor debe empezar por la familiarización de las palabras, optar por nuevas estrategias, nuevas rutas de enseñanza exclusiva de lengua

extranjera, pues la enseñanza del grafema del alfabeto debe considerarse como punto de partida, para observar las diferencias entre el sonido y la escritura.

Para poder mejorar la pronunciación es recurrir a la práctica del fonema y el grafema, ésta debe ser constante, práctica permanente, aprender a identificar el ritmo en el discurso, la entonación requerida, así como también el acento de una palabra, teniendo en cuenta estos procesos se alcanzará los objetivos principales, siendo así la pronunciación correcta del idioma, aprender un nuevo idioma implica esfuerzo, motivación y dedicación, por lo cual, aplicar métodos y estrategias es indispensable para la E-A de esta lengua.

Teniendo en cuenta estos problemas vistos en los educandos, sobre la correcta expresión oral del inglés, se busca una solución valiosa, así como el uso de métodos y estrategias necesarios para la enseñanza adecuada, por lo cual se plantea el uso de juegos didácticos para las expresiones orales del idioma inglés en los educandos de nivel secundario, ya que la correcta pronunciación del idioma, apertura oportunidades únicas a los futuros ciudadanos a los cuales se les está formando. Por lo tanto, el objetivo principal es determinar la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” - Ayacucho, 2022.

1.2. Formulación del problema

Al respecto Bernal (2010) manifiesta que, para que una idea sea materia de investigación debe volverse un problema de investigación; es decir, el problema es todo aquello que puede volverse objeto de reflexión, el cual conlleva a conocer la necesidad y la forma del estudio, es por ello que el problema busca ser conocido, teniendo en cuenta una solución útil que ayude a la solución de algo práctico o teórico, es por ello que, el planteamiento del problema se sitúa en el evento, fenómeno y hecho entendido como un objeto de estudio.

a) Problema general

¿De qué manera los juegos didácticos influyen en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?

b) Problemas específicos

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?

1.3. Justificación**Importancia**

La elección del tema de estudio parte de la observación de un problema, en cuyo caso es la expresión oral del inglés; ya que se muestra una dificultad en los estudiantes en la forma de pronunciación tanto del fonema y el grafema del idioma, es por ello que se busca solucionar dicho obstáculo para un mejor desarrollo educativo; por ende, se opta por el empleo de juegos didácticos existentes para la mejor formación de la pronunciación y que los educandos de educación secundaria sean los directos beneficiados.

Partiendo de este problema y siendo el idioma inglés parte fundamental del sistema curricular de nuestro país, nos permite ver la forma adecuada de la enseñanza de esta, para que así el estudiante esté preparado para afrontar realidades existentes en la sociedad, mostrando la importancia del aprendizaje de este idioma extranjero. Supone conocer la lengua inglesa con detalle, pues le permite un entendimiento de la cultura, los conocimientos nuevos, las tecnologías en boga y todo aquello expresado en dicha lengua.

Por otro lado, los juegos didácticos son de ayuda en el área mencionado, ya que fomenta el desarrollo de la curiosidad, ingenio, observación, volitivo y se mantiene en constante motivación, permitiendo al estudiante mejorar en la pronunciación del idioma, así como también aplicarlos en diversas áreas curriculares; por ello que el manejo de las herramientas y el uso de buenas estrategias mejorarán el desarrollo educativo e intelectual de cada estudiante, cabe mencionar que el tema de estudio es esencial para la formación de los educandos en la aplicación de soluciones prácticas ante problemas que se le presenta en la pronunciación del inglés.

La investigación tiene como fin determinar la influencia de la expresión oral mediante juegos didácticos; ya que se muestra dificultades en la pronunciación del idioma inglés, es por ello que, Parella y Martins (2004) manifiestan que una justificación es el por qué se realizará la investigación, manifestando razones generales, aportes de estudio, solución a problemas prácticos, en ella se muestra la libertad de expresar los fundamentos necesarios que les ayude a realizar el trabajo y la razón importante de la situación que considero como problema; asimismo, señala a quiénes beneficiará el trabajo y la importancia de esta.

El actual estudio se justifica siguiendo los criterios planteados por Hernández y Mendoza (2018), dichos criterios son:

Desde lo **teórico**, para la investigación se optó por conceptos que fundamenten la teoría de estudio, así como estudios implicados en el campo educativo para la enseñanza de la expresión oral en la enseñanza del idioma del inglés, conceptos relevantes sobre los juegos didácticos las cuales son fundamentales para el desarrollo de las estrategias planteadas, es por ello que se conceptualizó diversas teorías relacionadas al tema de estudio.

Desde lo **práctico**, en ella se trabajarán y aplicarán estrategias y métodos necesarios para la enseñanza correcta sobre el uso de los juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en el idioma inglés, se tomará en cuenta secuencias didácticas propicias para un buen desarrollo y desempeño educativo.

Desde la **metodología**, se partió de un enfoque cuantitativo que busca resultados numéricos y en la expresión oral en inglés, ayudan a dar fe sobre las influencias de los juegos didácticos. El estudio consta de un tipo aplicado y de nivel experimental, tanto de una pre test y pos test.

De **relevancia social**, permite que los diversos lectores interesados en el tema de estudio amplíen sus conocimientos y ayuden a un mejor desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés, ayudará a la aplicación de nuevos métodos y estrategias fundamentales para el desarrollo del tema de investigación, en cualquier escenario educativo.

1.4. Objetivos

Carrasco (2019) en su estudio Metodologías de las investigaciones científicas, se cree que muchos autores coinciden en que la meta es el objetivo principal que se logrará con el desarrollo de la investigación. Señalan y guían el camino y el norte que deben seguir los científicos, como un faro gigante que permite a los navegantes llegar al puerto deseado. Los objetivos se distribuyen en objetivos generales y específicos, cada una de las cuales desempeña sus funciones predefinidas y coherentes.

a) Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

b) Objetivos específicos

Determinar la influencia de los juegos didácticos en expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

Determinar la influencia de los juegos didácticos en expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

Determinar la influencia de los juegos didácticos en expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

1.5. Limitaciones de la investigación

Desde la perspectiva de Ñaupas et Al. (2014) sostienen que, las limitaciones son los sub-ítems que evitan que una investigación siga su curso normal, esta a falta de economía, materiales, personal o instituciones que frenan el retraso de la investigación o en tal caso restarle confiabilidad. Es por ello, que para la investigación se toma en cuenta las siguientes limitaciones:

Espacio geográfico. Se realiza la investigación en la Institución Educativa Pública “San Ramón”, Ayacucho.

Tiempo. Las actividades previstas se realizan de manera presencial, las cuales en algunas ocasiones los jóvenes estudiantes por diversos motivos llegarán tarde, perdiendo así la ilación del tema de estudio, pero se tratará de incidir en la práctica de valores como línea rectora del comportamiento.

Limitaciones económicas. Por el tema de la cuarentena focalizada, implantada a nivel nacional a raíz del virus del COVID – 19, lo que evitó o frenó el discurrir de la economía a nivel nacional y partiendo de ello existe limitaciones económicas, la cual retrasa el proceso experimental de la investigación; ya que en cierta manera el costeo de algunos materiales es puesto por el mismo investigador para todo el proceso investigatorio.

Limitaciones materiales. Para el óptimo proceso de la investigación planteada se busca recursos necesarios para la enseñanza - aprendizaje, es por ello que algunos materiales serán muy difíciles de conseguir, por lo tanto, el investigador busca maneras de adaptar los materiales necesarios para su proceso investigativo y no perjudique su cometido.

Limitaciones por la autoridad. Para la actividad investigativa no existe presupuesto alguno que solvente gastos necesarios para una mejora educativa, es por ello que muchas instituciones ligadas al magisterio opta por investigaciones no tan profundas, es porque la educación es parte fundamental de la sociedad lo cual debe optar por necesidades que

abarquen temas de estudio que permita ayudar a la enseñanza y el uso adecuado de diversas estrategias y métodos pedagógicos, son herramientas necesarias para la actividad educativa, pese a tales impedimentos se desarrolla el estudio por mucha pertinencia como exige los cánones investigativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema

Desde la orientación de Alvarado y Pérez (2018) manifiestan que, los antecedentes ayudan al investigador en la temática propuesta y es a partir de estos que se encamina la investigación; por lo tanto ayuda a no investigar temas ya estudiados a fondo, también nos ayuda a estructurar formalmente la idea de investigación y elegir una perspectiva con la que se plantea la idea investigativa, de manera que el tema propuesto es una idea poco estudiada, pero si se encuentran algunos registros de otras ideas similares a la propuesta, es por ello que se indagó en repositorios de universidades privadas y públicas a nivel internacional, nacional y local, logrando así recabar información sobre los antecedentes necesarios para el tema de estudio.

2.1.1. Internacional

Se identificaron varios estudios, tales como a Quispe (2020) en su estudio titulado: *“Empleo de estrategias lúdicas didácticas, como el juego de roles y nemotécnicos, con el objetivo de formar la expresión oral en educandos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa César Arroyo de la parroquia de Otón”*. Tuvo como finalidad analizar

cómo intervienen las estrategias lúdicas basadas en juegos de roles y mnemotécnicos en la formación de la expresión oral en los educandos, es estudio eminentemente práctico; o sea, gira a través del programa pedagógico (intervención) de estrategias lúdicas basadas en juegos de roles y de la memoria. El diseño es cuasi experimental de tipo correlacional y transversal, la muestra escogida que respondió a ciertos intereses y a la disponibilidad de los escolares, también se tuvo en cuenta el nivel cultural y socioeconómico. En conclusión, se comprobó la hipótesis de trabajo relacionado a los juegos de roles y mnemotécnicos en la formación de la expresión oral de los educandos. Se pudo evidenciar el desarrollo del análisis crítico y la comunicación oral, pues se percibió un desprendimiento espontáneo, un ser más natural, lógico, reflexivo y ordenado en los escolares. Así se recomienda su aplicabilidad de esta metodología en todos los niveles educativos.

Caluguillin (2019) en su estudio titulado: “Para la formación de la expresión oral del idioma inglés, se pueden utilizar juegos verbales didácticos.” La finalidad que tuvo fue examinar el empleo de los juegos verbales en la formación de la expresión oral del idioma inglés en los educandos. La metodología utilizada en esta investigación fue de campo y bibliográfica, vinculada al enfoque cuantitativo y a la modalidad socioeducativa. El diseño fue no experimental y de nivel descriptivo. Para la recolección de datos, se usó la técnica de observación mediante el uso de una ficha de observación dirigida a los escolares, así como la entrevista a los maestros, de los cuales se extrajeron datos referentes a la limitada comunicativa reflejada por los escolares y la carencia utilización de estrategia didáctica que beneficie los objetivos proyectados.

Se concluye, incluir una guía didáctica que cuente con la inclusión de juegos verbales en las sesiones educativas de las organizaciones sería beneficioso tanto para los estudiantes como para los profesores. Esto se debe a que la guía promoverá una experiencia

dinámica, significativa y alegre al momento de aprender el inglés, lo cual permitirá fortalecer y desarrollar todas las habilidades comunicativas.

2.1.2. Nacional

Se ha localizado a Vásquez, Sicha y Taboada, (2018) en su estudio titulado: *“Juegos educativos y aprendizajes de habilidades orales en inglés para instituciones educativas de 3er grado de secundaria N° 1195 César Vallejo de Lurigancho-Chosica”*. El objetivo fue aclarar la vinculación entre las variables del juego didáctico y la adquisición de habilidades orales en inglés. Para alcanzar este objetivo se seleccionaron estudios con enfoques cuantitativos, diseños correlacionales, métodos descriptivos y encuestas intencionales a estudiantes. Se hizo análisis descriptivo e inferencial, que permitieron llegar a la conclusión siguiente, existe un vínculo importante entre los juegos educativos y la adquisición de habilidades orales en inglés por parte de los estudiantes. En otras palabras, cuanto más se utilicen los juegos didácticos, mayor será el nivel de aprendizaje de las habilidades orales en inglés. Además hay una correlación de Spearman con $r = 0,946$, que es una correlación positiva.

González (2020) en su tesis de investigación titulada: *“Juego didáctico para desarrollar la expresión oral para infantes de 5 años del Centro Educativo N° 304 "Gotitas de amor"”*. El objetivo fue mostrar si es posible desarrollar la expresión verbal de un niño mediante el uso de juegos educativos. La investigación asume los rasgos metodológicos siguientes: método experimental, de diseño cuasiexperimental, una población constituida por 90 escolares que frisan los 5 años de edad, de las secciones “A”, “B” y “C” y 60 formaron parte de la muestra representativa, secciones “A” y “B” y para el acopio de datos se empleó la observación y la guía para su administración en la fecha establecida.

En conclusión: El empleo de los juegos didácticos tienen efectos directos y positivos en la expresión oral, así como los juegos dramáticos y de roles, empleando una metodología pertinente que permite lograr que sí tienen efecto sobre la temática abordada.

Jinez (2020) en su tesis titulada: “*El juego de palabras como estrategia educativa para el mejoramiento de la expresión oral en los educandos del 3er grado del Centro Educativo Adventista Maranatha, Pucallpa*”. El objetivo fue examinar en qué medida los juegos orales como estrategia educativa mejoran la expresión oral. Con base en un enfoque experimental cuantitativo y un diseño preexperimental, realizamos un censo de 15 escolares y recolectamos datos mediante un instrumento denominado Escala de Estimación de la Expresión Verbal como parte de la técnica observacional. Se utilizó el paquete estadístico SPSS - 23.0 y la prueba estadística de Shapiro-Wilk.

La tesis concluye:

Se aceptó la hipótesis de trabajo, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon determinó esto con un valor de $Z = -3.467$, un nivel de significancia de $p = 0.001$ y $lt. 0.05$. Es decir, en el pretest el 33,3% de los estudiantes se encontraban en etapa de iniciación y el 66,7% en etapa intermedia, pero en el posttest el 33,3% de los estudiantes se encontraban en etapa de iniciación y el 66,7% lo lograron, por lo que el empleo de la estrategia didáctica marcó una gran diferencia.

Achata (2018) en su tesis titulada “*El juego de lenguaje como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral en niños de tercer grado del nivel primario de la IE N.º 41005 Héroes de Angamos del distrito, provincia y región de Arequipa*”. Tuvo como objetivo determinar si los juegos lingüísticos como estrategia mejora la expresión oral de los educandos. El estudio incardina con un diseño preexperimental, nivel cuantitativo, tipo explicativo, trabajó con una población integrada por 98 escolares y la muestra de 18 niños

a quienes se les administró un cuestionario y para el análisis se empleó el programa estadístico SPSS versión 18.0. La indagadora arribó a la conclusión siguiente, se visualiza que la escala de la expresión oral, se percibe que el 39% de los educandos se ubican en una escala tanto “B” como “C”, con relación a los resultados de la post prueba, el 33 % (6) de escolares obtuvieron la calificación AD, del mismo modo, el 50 % (9), alcanzaron el calificativo “A”, por último, el 17 % (3) obtuvieron B.

2.1.3. Regional/Local

Saravia (2017) en su tesis titulado: *“Empleo de Juegos Didácticos para Desarrollar la Expresión Oral en infantes de 5 Años del Centro Educativo Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho”*. El objetivo fue definir el efecto del uso de juegos educativos en la mejora de la expresión verbal en infantes de 5 años. El estudio fue de carácter experimental y preexperimental, ya que el experimento se empleó a un solo grupo. La población estaba integrada por 165 educandos y la muestra estuvo conformada por 23 educandos de la sección 'Chirapaq', para la recolección de datos se utilizaron los instrumentos de ficha de observación y el experimento; asimismo, la prueba de Wilcoxon se utiliza para la evaluación estadística. Se concluye que el uso de juegos didácticos tiene un impacto significativo en la expresión verbal de los infantes.

De la Cruz y Orellano (2014) en su tesis de investigación denominada *“Las narraciones de cuentos y sus impactos en la expresión oral de cuarto grado del Centro Educativo N° 38977 Villa San Cristóbal, Jesús Nazareno. Ayacucho, 2014.”*. Tuvo como objetivo determinar los efectos que produce la estrategia didáctica de narración de cuentos en el desarrollo de la expresión oral en los niños. El enfoque fue experimental, diseño preexperimental, la muestra censal estuvo constituida por 27 educandos. Para la realización del contraste de hipótesis, esto se hizo mediante una prueba de validez de chi-cuadrado con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. El estudio concluye que

la lectura en voz alta como estrategia educativa tiene un impacto directo y significativo en la expresión verbal de los niños a nivel escolar ($p=0,000$: sí; $\alpha=0,05$).

2.2. Bases teóricas

Según la orientación conceptual, Gonzales (2020) nos habla de diferentes teorías aplicadas en el proceso de la enseñanza educativa, aplicando teorías como las de Vygotsky, que se enraíza en una educación psicosocial, en la que el contacto con los demás ayuda a un mejor desarrollo educativo, así como el uso de juegos sociales que ayudan a la mejora de la capacidad imaginativa del estudiante, es por ello que el uso de juego de roles orales ayudan a la cooperación entre estudiantes y a un mejor desenvolvimiento de estos; el autor también nos habla de la teoría de Piaget, enfocada en una educación constructivista genética; es decir, va evolucionando a través del tiempo, lo cual se desarrolla a través de 4 etapas fundamentales, considerando a ello, los juegos didácticos que ayudan al desarrollo del razonamiento, buscando estructuras básicas que ayuden a la evolución del pensamiento, este tipo de prácticas desarrollan habilidades sociales, imaginativas y buen manejo de la materia en la que se aplica dicha teoría; teniendo en cuenta dichos conceptos también nos menciona sobre la teoría del juego como anticipación fundamental, relacionada a la psicología especial, la cual se enfoca en el desarrollo de un fenómeno que incardina con la psicología del estudiante, pues todo juego se asocia a los fenómenos emocionales de la persona.

2.2.1. Juego

Conforme la Real Academia Española (RAE), considera que el juego es el efecto realizado por entretenimiento, somete a la lengua el cual involucra a un ganador y a un perdedor, considerado como una actividad intrascendente, donde se involucra más de dos personas.

En términos pedagógicos, la existencia de juegos es muy variada y cumplen muchas finalidades y, es posible hablar de juegos propios para ciertas áreas curriculares, pero el beneficio es del todo positivo, gratificante, motivador si se pretende formar al estudiante en su integralidad: cognitivo, volitivo y afectivo. Los juegos se adecúan con mucha flexibilidad a las etapas del desarrollo humano.

Duvignaud (1982) señala que algunos niños juegan solos o en grupos con sonidos y palabras toscos y extravagantes. Al hacerlo, rompen las normas y leyes del discurso social. Esta "glosolalia" de gente muy joven, estas "groserías" representan la primera intervención lúdica del hombre (p. 11).

2.2.2. Didáctica

La didáctica permite analizar, integrar y dirigir efectos prácticos que van acompañados de una combinación armoniosa en el proceso de la enseñanza, por lo que, el profesor pretende efectuar los objetivos a través de los métodos asignados a una asignatura, por eso el método didáctico es lógico, psicológico y consta de relaciones y contrastes, relacionados a elementos básicos acorde a sus características y formas de aprendizaje, parte de los objetivos del método didáctico, lo cual propone trazar una meta donde el profesor debe asumir la responsabilidad de que el tema propuesto debe ser entendido por sus estudiantes, es por ello que propone un orden.

Los métodos auxiliares y los procedimientos ayudarán en el desarrollo del aprendizaje, pasando posteriormente al principio de adecuación, los cuales se observan en los temas necesarios a desarrollar; el principio de adecuación se ajusta a los datos y a las capacidades del área, así como su utilidad de desarrollo de los programas estructurados y aptos para el entendimiento de los estudiantes; en el principio de orientación, se intenta

proponer la forma adecuada de llevar o consolidar una idea generada por el estudiante; estos elementos hacen que el estudiante se sienta satisfecho al poder alcanzar las metas propuestas y el aprendizaje sea satisfactorio (Serna, 1985)

La didáctica en términos concretos, significa la integración de recursos, métodos, procedimientos y sistemas empleados de manera exclusiva en la actividad de aprendizaje por el profesor, con el objetivo de hacer efectivo los propósitos educacionales de acuerdo a las dimensiones de mayor ganancia cognitiva, volitiva y afectiva en menos tiempo posible y que los estudiantes tengan criterios propios para emprender, emerger y descubrir nuevos aprendizajes. Una didáctica bien aplicada en los estudiantes genera expectativa motivadora, por lo tanto, da apertura significativa y proyectiva.

2.2.3. *Juegos didácticos*

Desde la postura de López y Vázquez (2018) manifiestan que los juegos son fundamentales para el desarrollo intelectual de cada estudiante, ayudando a desarrollar habilidades y destrezas positivas para el proceso psicomotriz, son consideradas de como una actividad lúdica que aborda diversas teorías planteadas por distintos autores, la gran mayoría de estas son desarrolladas dentro de límites temporales y espacios establecidos, usando reglas y va acompañada de un objetivo que todo estudiante debe alcanzar, por lo tanto la aplicación en el campo educativo es indispensable, ya que también desarrolla capacidades afectivas, cognitivas y sociales; este tipo de juegos es aplicado como estrategia para el desarrollo de temas que muestran dificultad en el desarrollo del aprendizaje por parte de los estudiantes.

Desde el punto de vista de Rodríguez, et al. (2019), los juegos didácticos desarrollan diversas áreas cognitivas, los cuales serán expresados en diversas formas. En la enseñanza

del inglés se aplican estrategias como el dress up o bingo, siendo formas novedosas en la didáctica de la enseñanza educativa, facilitando al estudiante a captar y recordar lo divertido de la clase, permitiendo sentirse motivado, es por ello que la riqueza de los juegos permite un buen desarrollo educativo, realizando la buena comunicación y experiencia, estableciendo una conexión entre el aprendizaje, cuando se aplica correctamente estos juegos permite al estudiante recordar los objetos que nos rodean en el idioma inglés.

Los juegos didácticos son técnicas que involucran la participación constante de los estudiantes los que permiten el desarrollo de métodos de conducta correcta como de dirección, promueve la disciplina, esta estrategia es usada para la adquisición y reforzamiento de nuevos aprendizajes; es entonces el juego una de las herramientas más útiles y usadas para que el ser humano pueda desarrollar diversas habilidades, inteligencias, capacidades y destrezas en todos los ámbitos que le rodean; es por ello que encontramos diversas ventajas, entre ellas tenemos las siguientes:

- Promueve los hábitos de colaboración colectiva.
- Existe motivación constantes e interés en la asignatura.
- Se muestra el nivel de aprendizaje alcanzado.
- Promueve la solución a problemas y el autocontrol de los estudiantes.
- Desarrollo de habilidades generales y capacidades de orden.
- Conlleva a la ampliación, adquisición e intercambio de conocimientos de manera teórica y práctica, fomentando el dinamismo.
- Mejora las relaciones sociales y hábitos de convivencia.
- Mejora el desarrollo de la memorización y la expresión oral.

2.2.4. Juegos dramáticos

Según Ruiz (2018), son la representación de alguna situación en particular adecuando personajes que ayuden a la realización del juego, consiste en un juego de roles desarrollados en un espacio determinado, ayudando así al escolar a crear un rol, permite el manejo de la voz, el fonema y parte del grafema, el desarrollo del lenguaje corporal, permitiendo el aprendizaje de nuevos saberes y presentar actitudes positivas en beneficio de las diversas habilidades sociales, por lo tanto, estos logros son considerados triunfos del estudiante y del profesor, consintiendo así establecer nuevas estrategias para que la enseñanza - aprendizaje y así continúe prosperando, muchos confunden estos juegos con el teatro, ya que constan casi de las mismas características, solo que si estos actos son usados con fines educativos es considerado un juego, pero si es realizado con un fin de espectáculo es considerado como parte del teatro.

En segundo plano tenemos a Lobo (1999) manifiesta que, los juegos dramáticos parte de la denominación del término “dramatización” traducido del francés la cual era llamado jeu dramatique, difundido a nivel internacional por su protagonismo en la pedagogía. Estos no son concebidos de manera autónoma, rutinario y se orientan a una preparación previa ligada al teatro, las cuales involucran el uso de la comunicación artística, manejo de sentimientos, ayuda a la preparación psicosocial y motriz del estudiante, ayudando a conocer sus habilidades y destrezas, es por ello que la utilización de estos juegos es indispensable para un manejo del léxico y la expresión corporal, proporcionando así una experiencia que logre objetivos que ayuden a mejorar la vida de cada estudiante.

Asimismo, Macías (2011) conceptúa que, los juegos dramáticos están estrechamente relacionados con el área de lenguaje, comunicación y representación, por el

uso del cuerpo, los gestos, los movimientos y las actitudes, son consideradas esenciales para el desarrollo de éstas. Respecto a las características más fundamentales de los juegos dramáticos son las siguientes: ayuda a la interacción iguales y relación personal e interpersonal; consta de una interpretación con una trama ficticia, ordenada o desordenada, que sea larga o de corta duración; los elementos humanos y físicos se vuelven objetos simbólicos y ayudan a la trama que se representa; los juegos son realizados con mayor seriedad; son representados mediante gestos, acciones y habla, las cuales están relacionadas entre sí, la representación de cada personaje varía entre personajes adultos, adolescentes y niños, por lo que, ayuda a la mejor interpretación y haciendo que cada estudiante esté en un personaje mejorando el habla, movimientos gestuales, corporales y demás.

El mismo autor Macías, también nos menciona que las funciones principales del juego dramático es la asimilación de la realidad, prepararse y superarse para situaciones futuras, ayuda a la expresión de sentimientos y pensamientos partiendo de experiencias propias, también ayuda a una mejor dramatización, por lo que involucran la expresión verbal, corporal, plástica, música y creativa.

Finalmente, podemos obtener los objetivos, los cuales buscan lograr la expresión creativa, manejo de los elementos dramáticos, incorporar dichos elementos en diversas técnicas escénicas, interpretar escenas, iniciar roles de actos y espectador, representar obras pequeñas y lograr una buena comunicación, teniendo en cuentas todos estos puntos, los juegos dramáticos forman parte del desarrollo del estudiante, por lo que, ponerlos en práctica resultan indispensables para el buen desempeño del joven en una sociedad y por ende, en un futuro se tendrá un ciudadano talentoso en su integralidad y su desenvolvimiento será un indicador de estas prácticas en las aulas que sus maestros promovieron.

2.2.5. Lectura

Según Caiafa (2006) la lectura es: Un proceso complejo, por lo que, incluye etapas metacognitivas, socioafectivas y cognoscitivas, en la cual existen ambientes en los que son desarrollados de manera cooperativa y participativa, donde los más expertos comparten conocimientos con los que menos saben, significando el cruce de experiencias que beneficien a los propios estudiantes sobre diversas temáticas o de interés.

Por ello, Acero et al. (2003) nos hacen entender que la relación de la lectura del texto en el idioma extranjero debe estar relacionada estrechamente con la comprensión de ésta, es por esa razón el estudiante no comprende lo leído, parte de las estrategias aplicadas a la enseñanza no fueron satisfactorias, de ahí que busca nuevas formas de enseñanza, relacionadas a ello, siendo un idioma nativo, para muchos de los estudiantes se les hace complicado la lectura continua, quizá por la falta de práctica o la falta de motivación en el desarrollo del área a enseñar.

2.2.6. Guion

McKee et al. (2012) señalan que la elaboración de un guion es indispensable para la realización de un tema lleno de posibilidades de interpretar a un personaje ficticio, parte de la estructura es relatar las narraciones de la vida de los personajes, donde se compondrán la secuencia estratégica reproduciendo emociones y sensaciones que serán vistas por todo el mundo, los valores narrativos podrán ser cambiados de forma positiva o negativa acorde a los momentos, parte de los acontecimientos estarán cargados de experiencias y conflictos basados en hechos que cambien drásticamente la historia, para la elaboración de un guion debe estar compuesta por escenas, efectos, secuencias, actos, clímax narrativo y finales,

éstas podrán ser abiertas, cerradas o de causalidad, acorde al tipo de guion que será elaborando; es decir, ya sea un diseño clásico, minimalista o antiestructura.

2.2.7. Juego de roles

Según el comentario de Carrillo et al. (2018) nos hace ver que los juegos de roles son estrategias usadas para el desarrollo y fortalecimiento de la convivencia pedagógica así como el desarrollo educativo, si bien es cierto, el juego de roles consta de reglas específicas, el joven podrá experimentar con libertad la forma de analizar y pensar acorde a las decisiones que corresponde al rol a interpretar, el juego de roles mejora la experiencia educativa; ya que promueve el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo al estudiante el nivel más profundo de la dinámica de intercambio político, asimismo, fomenta la competencia de comunicación oral, escrita y el fomento de confianza de los estudiantes.

En su práctica, los juegos de roles constituyen una oportunidad para el estudiante de poner en relieve una postura psíquica, lingüística y gestual en cualquier momento y latitud, implica también liberarse de ciertas tensiones que no les son propios, pero importante para su nuevo proceder y ganas de seguir descubriendo en cada escena escolar.

De otro lado, Cobo y Valdivia (2017) nos menciona que, los juegos de roles ayudan al estudiante a representar y sumar roles acordes a los contextos ficticios o reales propias del mundo académico, es por esta razón nos hace ver que es una forma de llevar la realidad al aula; ya que cada estudiante debe ajustarse al rol a interpretar acorde a las reglas establecidas, pero éstas pueden ser interpretadas de forma libre acorde a las creencias, actitudes y valores del personajes, así como tomar decisiones apresuradas ante eventos no

previstos, por lo cual la realización de un juego de rol debe ir incluido el guion y las condiciones predeterminadas.

Por otra parte, Carrillo et al. (2018) nos muestra la forma de aplicar el juego de roles en la educación, relacionado a jóvenes del ahora, que están llenos de información al alcance de la mano, por esta razón parte de las herramientas usadas para realizar un buen trabajo en equipo, consta de una búsqueda en los diversos sitios web, como son las plataformas de YouTube, Facebook, Instagram y demás redes, dándonos así una idea de lo que se pueda trabajar, la gran parte del uso de las herramientas para el desarrollo de un juego de rol puede ser visto en el internet, siendo más fácil y accesible para los estudiantes. Otro punto importante que nos hace mención el autor, son las ventajas y desventajas de los juegos de roles, por lo tanto, partiendo de las ventajas se pueden observar los problemas que involucran el desarrollo de las relaciones humanas, explorar ciertas soluciones ante cargas emocionales y situaciones de conflicto o tensión, ayuda a comprender a las otras personas, por lo cual la adopción de papeles asume diferentes roles en la vida del intérprete, logra identificar patrones de conducta, ayuda al desarrollo de la comunicación, brinda soluciones ante problemas sin la necesidad de correr riesgo o cometer errores en la vida real; son algunas de las ventajas que se puede observar en el desarrollo de los juegos de roles, por lo que las desventajas serían los menos indicados en el plano educativo.

Carrillo et al. (2018) indican que la falta de una planificación conductual al método implica a resultados perjudiciales, el papel artificial puede evitar llegar a los logros de los objetivos establecidos, los involucrados no suelen tomar en serio el papel a interpretar, en algunas oportunidades se suelen herir los sentimientos de las personas involucradas, resulta difícil el desenvolvimiento de la personalidad de los actores, finalmente, muchos participantes se enfrentan al ridículo frente a los espectadores; es por esta razón tomando

en cuenta estas ventajas y desventajas mencionadas se brinda las siguientes recomendaciones, cada personaje debe tener un papel en la vida, relacionado a un problema de interés que ayude a la solución de un problema, por ningún motivo debe interponerse logros preestablecidos que no resulten satisfactorios para los intérpretes, por lo tanto estos diálogos deben surgir de manera espontánea y de manera creativa, con cierto grado de ambigüedad relacionado a la vida real, no se debe excluir elementos evaluativos en la que los personajes no puedan indicar a comportamientos o actitudes que dañen a sus compañeros, finalmente, antes de la escenificación el grupo debe pasar por un filtro de criterios los cuales serán observados, para así evitar cualquier acto que vaya en contra de alguna persona en particular.

Según Cluguillin (2019) nos menciona, la forma adecuada de realizar el juego de roles, siendo el primer punto, escoger el tema a realizar, agrupar a los jóvenes de un número determinado, distribuir tareas en el grupo, siendo una de ellas el desarrollo de un guion, consignación de personajes, tener en claro estos personajes propuestos se pasa a la asignación de cada uno de ellos y la práctica respectiva para entrar en el personaje, tras la realización de ésta se pasa al armado del escenario y la realización de los roles correspondientes. Puede presentarse que no se cumpla la estructura asignada, pero lo importante es la puesta de las ganas de evidenciar lo más real posible de la temática por parte de los actores.

2.2.8. *Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)*

Según Buytendijk (1935) el juego es una dinámica o actitud que surge desde la infancia. Sin esta actitud juvenil, un adulto es incapaz de involucrarse en el significado del juego.

Él ve el juego como una expresión de la inmadurez, el desorden, la impulsividad, la timidez y la lástima de la infancia; un juego es aquel que involucra un objeto u otro elemento además del jugador. El autor manifiesta que el juego depende de la dinámica de los niños, y que los niños juegan porque son niños, o que las características de la "dinámica" lo llevan a no hacer más que jugar.

En cinco puntos, Buytendijk resume la dinámica del juego. Jugar siempre significa jugar con algo. Todos los juegos deben evolucionar. Hay un elemento de sorpresa y aventura. También hay límites, campos de juego y algunas reglas. Y debe haber un equilibrio entre la tensión y la relajación. El juego está hecho con algo (figurabilidad), en opinión de este autor. La teoría de juegos de Buytendijk limita la definición de juego a jugar con objetos y juguetes, excluye las actividades de juego y no explica la existencia de formas de juego durante las etapas de desarrollo de la adolescencia y la edad adulta, todos aquellos que pueden ser identificados únicamente por sus características físicas o motrices (Martínez, 2002).

2.2.9. Expresión oral

Desde la postura conceptual de Baralo (2000) nos menciona lo siguiente, aprender una palabra conlleva a conocer dos conceptos, la forma en la que está estructurada y cómo suena al pronunciarla y el significado que conlleva al pronunciar dicha palabra, muchos investigadores demuestran saberes y disposiciones innatas que llevan al uso correcto del lenguaje, siendo la receptiva una de ellas, tener relación entre el significado de la palabra con el hecho ocurrido, constar de fonemas y unidades segmentales mínimas del habla; el lenguaje consta de unidades acústicas; es decir, pausas breves que ayuden al léxico y oración a mencionar, es por esta razón se debe realizar un proceso semántico y un proceso formal, es a raíz de todo estos procesos, es que la comunicación oral va conformado a partir

de oraciones con datos mentales; ya sean complejas o simples las cuales deben contener significados importantes para un buen desarrollo comunicativo.

Del mismo modo, Sivira (2008) nos deja en claro que la comunicación oral es parte fundamental del ser humano, es parte esencial del desarrollo sociocultural, la cual es usada para el desarrollo de la comunicación intrapersonal, ayudando a comprender a los demás y las actividades que se está realizando a su alrededor, por lo tanto; la comunicación oral es indispensable para la expresión oral y de ella depende el hecho de fortalecer las habilidades lingüísticas y cognitivas ya que ayudan a un desenvolvimiento satisfactorio en un aula, donde el profesor no debe perder de vista las dificultades que se presenten en los estudiantes, ya que al tener una clara idea de las dificultades se realizan estrategias que ayuden a los educandos a la formación de la habilidad lingüística.

Toda expresión oral asocia a las dimensiones de la pronunciación, la articulación, la significación, la pragmática, entre otras, pero en el plano educativo, lo primero es garantizar una buena naturalidad expresiva de la lengua, ceñida de los parámetros de cohesión y coherencia, y por supuesto la presencia de significación de las palabras puestas en su práctica.

2.2.10. Dimensiones de la expresión oral

Jinez (2020) pone en relevancia las siguientes dimensiones, que son pertinentes en el despliegue de la expresión oral. Por otro lado, para el ajuste de la dimensionalidad de las variables de expresión oral se consideró el enfoque del Ministerio de Educación sobre el empleo de diversos recursos expresivos (MINEDU, 2013).

- a) **Expresión Verbal.** Entender en las habilidades siguientes: pronunciación, fluidez, coherencia.

Pronunciación. Según Cantero (2003), es propio de un individuo, es decir, la producción y la percepción es parte fundamental del habla, por lo tanto, se realiza exclusivamente a través del uso de la lengua oral (p 550).

Fluidez. Según la Universidad Andina Simón Bolívar (2004), éste es un método para contar una secuencia de acciones elaboradas por un personaje en un lugar específico durante un período de tiempo definido. En otras palabras, se refiere visual u oralmente a una secuencia de eventos. Es la capacidad de definir vinculaciones entre los acontecimientos de la historia desde el principio y gestionar la causalidad (p 43).

Coherencia. Según las afirmaciones de Duarte (2009) se trata de impartir conocimientos a otros para que puedan comprenderlos y aprender de ellos. Esta tarea debe detallar el contexto y las razones relevantes para que el destinatario pueda comprender más fácilmente la información y brindar una explicación de manera personalizada. Eso significa que puede hacerlo un ser humano en tiempo real, o mediante audio, video, texto, etc., la más prevalente es la textual y personal, especialmente en los escenarios educativos, la transmisión de saberes que es inherente a la naturaleza humana y ha existido a lo largo de su historia. Hoy en día, la educación adopta un mayor nivel de formalidad al seguir pautas más o menos estandarizadas.

Por ejemplo, comprender su capacidad para iniciar, mantener y completar un diálogo:

- Manifiesta sus pensamientos, ideas y sentimientos con naturalidad.
- Preparar el diálogo para la aceptación a través de la expresión.
- Comenzar, sostener y terminar.

- Proponemos soluciones basadas en nuestras propias informaciones y experiencias.
- Busca positivas respuestas para alcanzar tus objetivos.

b) Expresión No verbal. Esto incluye todas las formas de expresión corporal, movimientos, posturas, gestos, miradas rostros y sonrisas.

c) Expresión Paraverbal. Estos incluyen habilidades como el ritmo, la voz, la entonación y la tonalidad.

Ritmo. Se trata de armonías lingüísticas y acentos rítmicos agradables (entonaciones del habla).

Voz. Son las armonías rítmicas agradables y los acentos del lenguaje expresados en términos de puntuación, resultantes de las combinaciones y secuencias de palabras y frases que elegimos. Cuanta más atención prestes a la construcción, combinación y orden de las palabras, más armoniosa será tu presentación oral.

Tonalidad. Se trata de un cambio de entonación cuando habla una persona, lo que puede señalar ciertos matices expresivos relacionados con el mensaje o con el propio sujeto.

2.2.11. Formas de expresión oral

Según Vásquez (2020) hay dos formas de expresión oral: la expresión espontánea y la expresión reflexiva.

Expresión oral espontánea. Voluntariamente ponemos nuestros pensamientos en palabras para llamar la atención de quienes nos rodean. Contar qué nos pasó. Expresar deseos, emociones, estados de ánimo y problemas. Expresar una opinión o expresar una

perspectiva sobre distintas temáticas. La conversación, por excelencia que se usa en acontecimientos cotidianos, como charlas académicas, reuniones, conferencias y algunos programas de medios.

El objetivo principal de las expresiones orales espontáneas es facilitar el rápido intercambio de ideas entre los individuos. El discurso oral se enfoca en el hablante y le habla al "usted" que escucha. Cuando le respondes, "tú" ahora se transforma en "yo". Las estructuras del discurso es general abierta, debido que el texto está completo en el instante en que se habla.

Expresión oral reflexiva. La función principal del habla reflexiva es persuadir y atraer al oyente. Las estructuras sintácticas de los textos en sí son más complejas que la presentación oral espontánea. El vocabulario será más extenso, más selectivo y más diverso. El registro del idioma (palabras y frases utilizadas) tiende a desarrollarse. Tratamos de prevenir errores de idioma.

2.2.12. Factores que afectan el desarrollo de la expresión oral

Según Díaz (2014) años de práctica docente han demostrado que cada alumno es distinto. Una persona con motivación extrínseca e intrínseca. Adaptado a sus necesidades, intereses, ritmo y estilo de los aprendizajes. No todos en el salón aprenden las mismas cosas, y existen varios problemas que los estudiantes pueden encontrar en los procesos de E-A de una lengua extranjera. (p. 45).

Así mismo menciona Acebedo (2014) la ansiedad y el miedo se consideran los mayores problemas en los aprendizajes de idiomas y pueden llevar a que los educandos se desmotiven e incluso rechacen los cursos. (p. 56)

La mayoría de estos obstáculos son causados por malas experiencias en la enseñanza del inglés. Por ejemplo, falta de integridad en las relaciones interpersonales con profesores y compañeros, falta de capacidad para superar errores y fallas en actividades específicas de los procesos de aprendizajes. Sugerimos incorporar la educación emocional en los programas educativos y proyectos bilingües (Roldán, 2016).

2.2.13. Teoría psicolingüística de Chomsky

Según Castillo (2008) la teoría de Chomsky sugiere que el lenguaje es innato a los humanos y que hay una gramática universal ya que los humanos tienen la capacidad de apoyar en la formación del lenguaje y ser activados por las interacciones con estímulos externos. Los niños tienen acceso limitado a los datos del idioma principal, pero el cerebro del bebé está equipado con un "dispositivo de adquisición del lenguaje" que puede aprender las reglas del lenguaje. Según Chomsky, el lenguaje puede transmitir un número ilimitado de mensajes, conceptos y sentimientos diferentes. Dado que el lenguaje se usa tanto para hablar como para escribir, cambia y se reestructura constantemente. Los niños frecuentemente usan el lenguaje de manera inventiva porque no saben cómo usar palabras y frases correctamente.

Dividida en etapas, la adquisición se discutió en esta tesis, pero solo se descubrieron las particularidades de los infantes de 4 y 5 años. En cuatro años: a esta edad, preguntar cómo y por qué ya no tiene sentido. Por regla general, más allá de la infancia del lenguaje, los niños crean combinaciones gramaticales con estructuras complejas y compuestas, lo que da como resultado oraciones largas de unas diez palabras. A la edad de cinco años, el carácter infantil se desvanece. A pesar de estar limitado por sus propios puntos de vista, el vocabulario del niño oscila entre 2000 y 2500 palabras y sus preguntas muestran una tendencia a pasar del egocentrismo a la socialización (Castillo, 2008).

2.3. Marco conceptual – dimensiones e indicadores

2.3.1. Juegos didácticos

Arias y García (2016) hacen mención de que los juegos didácticos son materiales didácticos que ayudan a la mejora de la enseñanza educativa, esta es usada durante muchos años, relacionada sobre todo a las expresiones orales y manejo del lenguaje, es por ello que para la aplicación de estos temas influye la realización de la atención, placer y disfrute de la actividad a la cual se está realizando, por lo que, enseñar jugando es una estrategia casi confiable para el buen desarrollo de la actividad pedagógica, visto desde este modo, las experiencias desarrolladas en la vida diaria ayudan a recordar el tema realizado, es por ello que parte de la educación, sobre todo a nivel inicial se desarrollan los procesos de E-A por medio de los juegos.

2.3.2. Juegos dramáticos

Al respecto Ochoa (2015) señala que, los juegos dramáticos es una forma de teatro que se produce a través de la espontaneidad, en la cual un grupo de personas improvisan, coordinan los procesos del juego; que se manifiesta el proceso de escucha y la interpretación y reflexión, por ello es importante la comprensión oral, la cual constituye los diversos textos que servirán para el desarrollo del juego dramático, no solo el contexto de la comunicación, sino también el proceso de escuchar, interpretar y reflexionar, otro de los componentes vendría a ser la expresión oral, la cual se expresa de manera distinta las situaciones comunicativas inmersas a funciones y propósitos variados como los recursos expresivos.

2.3.3. Juego de roles

Valladares (2019) menciona que, los juegos de roles ayudan a enfrentarse a situaciones que en su vida cotidiana podrán encontrar, como el temor a hablar o el ser escuchado, es por ello que esta técnica promueve el desarrollo de una comunicación relacionado al aprendizaje activo, facilitando el trabajo cooperativo, los cuales al ser aplicados pueden mantener efectividad en la enseñanza aprendizaje.

2.3.4. Expresión oral

Para Kremers (2000) las expresiones orales están relacionadas a las competencias gramaticales, por lo que, hay tres subcompetencias: competencias gramaticales, competencias sociolingüísticas y competencias estratégicas. La competencia gramatical implica conocimiento de forma y contenido, mientras que la sociolingüística implica reglas socioculturales y competencia lingüística y no verbal estratégicamente considerada, los cuales dan solución a un problema relacionado a los discursos o expresiones orales, creen que no solo es importante las interacciones de estos elementos, sino también la integración de todas las partes de la estrategia incorporada.

2.4. Hipótesis de la investigación

Hernández y Mendoza (2019) la hipótesis es una explicación introductoria de un fenómeno o problema en forma de teorema o proposición y son instructivas. Señalan lo que estamos tratando de probar y es probable que sean un proceso dirigido por la investigación que debe partir de la descripción del problema hasta la cuantificación del camino a seguir. Estas son respuestas eventuales a preguntas de investigación que se debe aceptar o no al efectuar su investigación (p. 124).

a) Hipótesis general

Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

b) Hipótesis específicas

Los juegos didácticos influyen positivamente en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.

2.5. Variables

2.5.1. Identificación de variables

- **Variable independiente:** Juegos didácticos
- **Variable dependiente:** Expresión oral

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza palabras nuevas. 	
<p>Dependiente (y)</p>	<p>Según el Ministerio de Educación (2016) la expresión oral es parte de las habilidades de comunicación y comprensión del lenguaje y se evidencia cuando los educandos presentan sus ideas y conocimientos previos, ajustándolas a la intención y destinatarios, a la vez que requiere del uso de las capacidades verbales, no verbales y paraverbales, conforme a la situación en la que ubiquen. (p. 71).</p>	<p>La variable se mide empleando la prueba pre tes y post test: lista de cotejo, administradas antes y después de las intervenciones sobre la expresión oral.</p>	<p>Después del juego</p>	<p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata? ¿Fue fácil? ¿Te gustó?</p>	
<p>Expresión oral</p>			<p>Expresión verbal</p>	<p>Pronunciación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pronuncia palabras correctamente. ➤ Vocaliza adecuadamente las palabras. ➤ Pronuncian las palabras en forma clara y comprensible. <p>Fluidez:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se comunican con fluidez al momento de participar. ➤ Mantienen el ritmo del discurso uniendo las palabras. ➤ Expresa su mensaje de manera rápida sin interrupción. <p>Coherencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Transmiten credibilidad, confianza al emitir un mensaje. ➤ Organizan sus ideas antes de opinar. ➤ Expresan con coherencia frases sencillas. 	<p>Escala ordinal:</p> <p>Nivel de desempeño AD = (18-20) Logro destacado A = (14-17) Logro previsto B = (11-13) En proceso C = (0-10) En inicio</p>

Expresión no verbal	<p>Rostro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresan movimiento facial al hablar. ➤ Expresan asombro en diferentes circunstancias. ➤ Expresan emociones al dramatizar. <p>Postura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza manos a la hora de hablar. ➤ Mantiene postura estática a la hora de hablar en público. ➤ Se mantiene erguido a la hora de hablar en público. <p>Gestos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizan gestos en el momento del diálogo. ➤ Inclina cabeza como señal de aceptación o rechazo. ➤ Levantan la mano a la hora de saludar.
Expresión paraverbal	<p>Ritmo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa sus ideas de manera rápida o lenta. ➤ Respeta signos de puntuación a la hora de expresarse. ➤ Reconoce diferentes ritmos. <p>Voz:</p> <hr/>

- Modula la voz según el ritmo de las palabras.
 - Modulan la voz de acuerdo a la acentuación de las palabras.
 - Utilizan adecuadamente la intensidad de voz.
- Tonalidad:**
- Demuestran adecuadamente la vocalización de las palabras.
 - Modulan adecuadamente el timbre de la voz.
 - Utilizan adecuadamente la intensidad de voz.
-

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Se caracteriza por la utilización de los conocimientos que se adquieren con la indagación básica, en busca de aplicaciones prácticas, esto es la solución de un problema a cerca de un fenómeno en particular cuyo propósito es dar una solución pronta y efectiva; es decir una modificación de una realidad dada (Moisés, 2018, p 56).

3.2. Nivel de investigación experimental

El diseño de la investigación presente es experimental, por lo que Bernal (2010) sostiene lo siguiente, una investigación experimental se caracteriza porque el investigador actúa conscientemente sobre el hecho de estudio, es por tanto que los objetivos de estudio es conocer como estos afectan al grupo, por lo que, a raíz de ésta el investigador pretende demostrar su hipótesis en cuestión. (p 96).

Hernández, Fernández y Baptista (2014) “refieren que el nivel se determina como alcance explicativo porque “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.95)

3.3. Método de estudio

Bernal (2010) infiere que el método hipotético – deductivo, que consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos.

3.4. Diseño de investigación de pre experimental

Figura 1

GE	O1	X	O2
-----------	-----------	----------	-----------

Dónde:

GE = grupo de individuos (estudiantes).

O1 = Medición a los sujetos de un grupo (prueba, observación).

O2 = Una nueva medición de la variable dependiente (post test).

X = Tratamiento, estímulo o condición experimental.

según Bernal (2010) sostiene lo siguiente, una investigación experimental se caracteriza porque el investigador actúa conscientemente sobre el hecho de estudio, es por tanto que los objetivos de estudio es conocer como estos afectan al grupo, por lo que a raíz de esta el investigador pretende demostrar su hipótesis en cuestión. (p 60).

3.5. Población y muestra

Según Palella y Martins (2004), señalan que es conjunto de personas u objetos los cuales serán investigados para la obtención de la información necesaria, para así llegar a una conclusión, esta población puede estar compuesta por un grupo de personas ya sea de manera finita o infinita, por lo que, en la presente investigación se tomó en cuenta la población de los estudiantes del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”.

Tabla 1

Población y muestra

GRADO	SECCION	ESTUDIANTES		TOTAL
		VARONES	MUJERES	
TERCERO	A	19	12	31
	B	20	11	31
	C	18	13	31
	D	19	13	32
	E	20	8	28
	F	20	7	27
	G	21	9	30
	H	23	6	29
	I	21	7	28
			TOTAL	267

Fuente: Nómina de matriculados 2022.

3.5.1. Población de estudio

Muestra de estudio

Desde el concepto de Hernández et al., (2014), nos hace ver que la muestra es el sub conjunto de la población estudiada, por lo que, para la investigación abordada la muestra poblacional es de 31 estudiantes de 3° “A”. La selección de la muestra se realizó a través de la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir según la regularidad y asistencia a clases.

Tabla 2

Población

GRADO	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
		VARONES	MUJERES	
TERCERO	A	19	12	31

Fuente: Nómina de matriculados 2022.

3.6. Técnicas de muestreo

No probabilístico Palella y Martins (2004) mencionan que el muestreo con los mecanismos que se aplicarán para obtener los datos correspondientes, en tal caso existen dos tipos de muestra, por consiguiente, para la investigación es de tipo no probabilístico, porque la población ya estaba constituida por estudiantes es matriculados, según se observa en la nómina. Por lo tanto, el muestreo está conformado por 31 educandos del 3° “A” de la Institución Educativa Pública “San Ramón”.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Al respecto Palella y Martins (2004) manifiestan que, las técnicas de recolección de datos son las formas en la que el investigador decide obtener la información para el

análisis de los datos obtenidos que les serán de mucha utilidad, pues en estudios como este es definitorio y exigente su presencia.

Por lo tanto, los instrumentos para la recolección de datos deben mostrar efectividad, caso contrario, la investigación será considerada precaria.

Tabla 3

Instrumentos de recolección de datos

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
VI: Juegos didácticos.	Experimentación.	Módulo Experimental.
VD: Expresión oral.	Observación.	Ficha de evaluación .

- **Plan experimental**

Hernández et al. (2014) consideran que es la concreción objetiva y real de las actividades procedimentales, las cuales ya están planeadas directamente con la variable independiente, significa la ordenación de una serie de tópicos que generarán implicancias directas en los comportamientos de los escolares, esto es en la verificación de la conducta antes y después del programa experimental.

- **Observación**

Al respecto Palella y Martins (2004) consideran que es un uso sistemático para la adaptación de la realidad, es por ello que, es parte fundamental del desarrollo en todos los campos de la ciencia, en particular en las ciencias sociales, toda vez que las conductas de los estudiantes son de carácter observables, medibles y cuantificables, tal como se pretende con el estudio por abordar.

- **Evaluación**

Parella y Martins (2004) manifiestan que, esta técnica es aplicada tras la realización de alguna tarea en particular, para así obtener resultados de un aprendizaje esta prueba incluye la evaluación de conocimientos, destrezas y aptitudes. Es por ello que para la investigación presente se usó evaluaciones con esta de estimación oral, en la cual el propósito principal es recabar la información de cada estudiante a través de la observación realizada en cada uno de los ítems propuestos en el instrumento.

3.8. Métodos de procesamiento de datos

Se optaron con usar dos fuentes de información, primarias y secundarias, según Bernal (2010), son también llamados como, los trabajos de campo, busca la obtención de datos de la información y de depende de ello la validez y confiabilidad del estudio, estos datos deben definir las fuentes y técnicas pertinentes para su recolección, Bernal divide en dos estas fuentes de información, primarias y secundarias. Las fuentes primarias son la recolección de datos de primera mano, es decir son recogidas en el lugar de los hechos o de forma directa entre el investigador y la situación (por ejemplo, las entrevistas, los acontecimientos de huelgas, eventos culturales, entre otros); las fuentes secundarias son todos los datos obtenidos de forma indirecta, es decir no fueron recogidos en el lugar de los hechos (por ejemplo, los libros, revistas, entre otros).

Al realizar la obtención de los datos correspondientes, se realizará en tablas de frecuencia simple, así los resultados a nivel descriptivo, juntamente con la interpretación correspondiente, y para los resultados a nivel inferencial se efectuará la prueba de hipótesis con el estadístico SPSS versión 25, empleando estadísticos del rango de Wilcoxon, ya que se considera apropiada para una investigación experimental.

3.9. Aspectos éticos

El estudio consta de códigos de ética propuestos por la institución en el que se realizara la investigación, así como también el cuidado del anonimato de la población investigada, por lo tanto, en la recolección de información necesaria se aplicó las citas correspondientes acorde a la American Psychological Association (APA) 7ª versión.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

4.2.1. A nivel descriptivo

Tabla 4

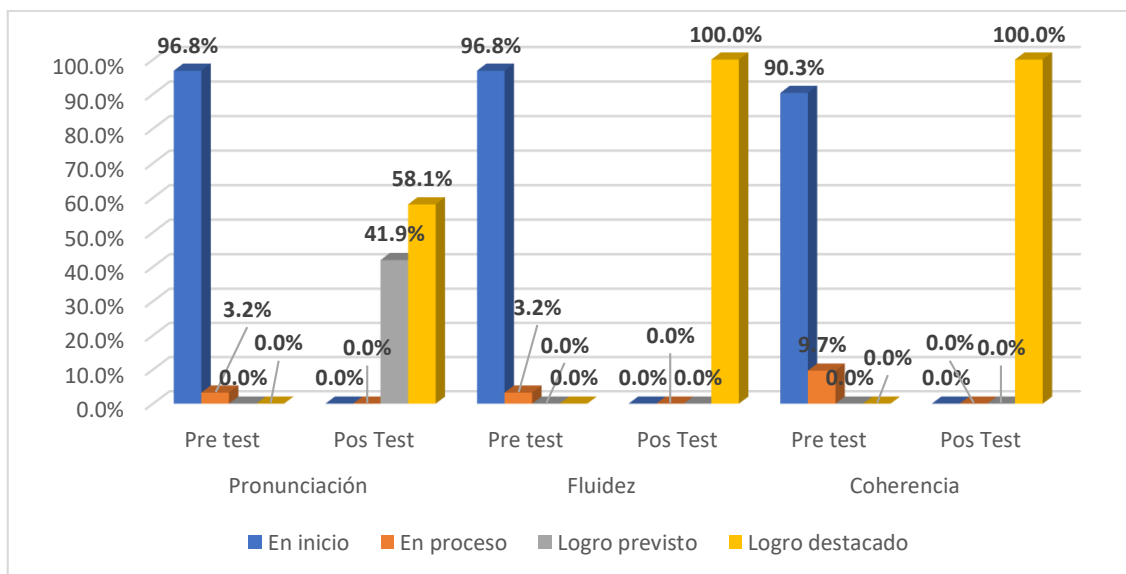
Pre y post test sobre la expresión verbal de los estudiantes del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	Expresión verbal (1ra Sesión)											
	Pronunciación				Fluidez				Coherencia			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En inicio	3				3				2			
En proceso	0	96,8%	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%	8	90,3%	0	0,0%
Logro previsto	1	3,2%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	3	9,7%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	3	41,9%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
o			1				3	100,0%			3	100,0%
	0	0,0%	8	58,1%	0	0,0%	1	%	0	0,0%	1	%
	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%
Total	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

Figura 1

Pre y post test sobre la expresión verbal de los estudiantes del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes

En la tabla 4 figura 1, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión de pronunciación, el 96,8% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención; el 58,1% mostró un nivel de logro destacado y el 41,9% mostró un nivel de logro previsto. De igual forma, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión fluidez; el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test; el 100% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado; asimismo, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión coherencia, el 90,3% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. Es así que, se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en la expresión verbal antes de ejecutar las sesiones, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

Tabla 5

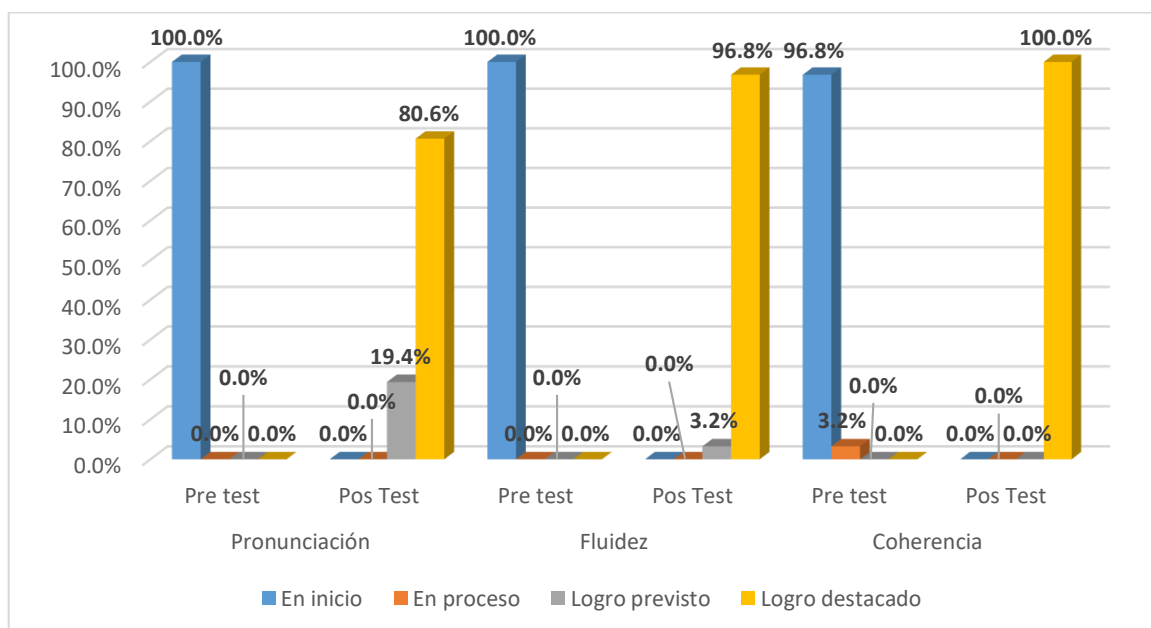
Pre y post test sobre la expresión verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	EXPRESIÓN VERBAL (2da Sesión)											
	Pronunciación				Fluidez				Coherencia			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En inicio	3	100,0			3	100,0			3			
En proceso	1	%	0	0,0%	1	%	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%
Logro previsto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	2		0		3		0		3	100,0
o	0	0,0%	5	80,6%	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%	1	%
Total	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0
	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes

Figura 2

Pre y post test sobre la expresión verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

En la tabla 5 y figura 2, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión pronunciación, el 100% de los estudiantes, se encuentran en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención, el 80,6% mostró un nivel de logro destacado y el 19,4% mostró un nivel de logro previsto. De igual forma, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión fluidez, el 100% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 96,8% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado; asimismo, en el pre test de la expresión verbal y la dimensión coherencia, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. Es así que se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en la expresión verbal antes de ejecutar las sesiones, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

Tabla 6

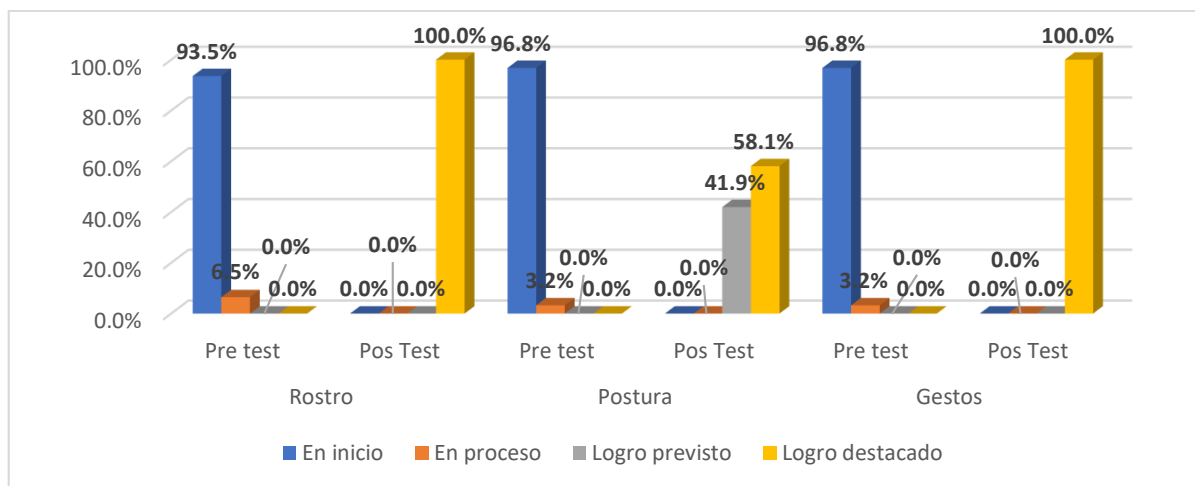
Pre y post test de la primera sesión sobre expresión no verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	EXPRESIÓN NO VERBAL (1ra Sesión)											
	Rostro				Postura				Gestos			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En inicio	29	93,5%	0	0,0%	30	96,8%	0	0,0%	30	96,8%	0	0,0%
En proceso	2	6,5%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%
Logro previsto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	13	41,9%	0	0,0%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	31	100,0%	0	0,0%	18	58,1%	0	0,0%	31	100,0%
Total	31	100,0%	31	100,0%	31	100,0%	31	100,0%	31	100,0%	31	100,0%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

Figura 3

Pre y post test de la primera sesión sobre expresión no verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

En la tabla 6 y figura 3, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión rostro, el 93,5% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención, el 100% mostró un nivel de logro destacado. De igual forma, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión postura, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 58,1% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado y el 41,9% presentaron un nivel de logro previsto; asimismo, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión gestos, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. Es así que se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en la expresión no verbal antes de ejecutar las sesiones, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

Tabla 7

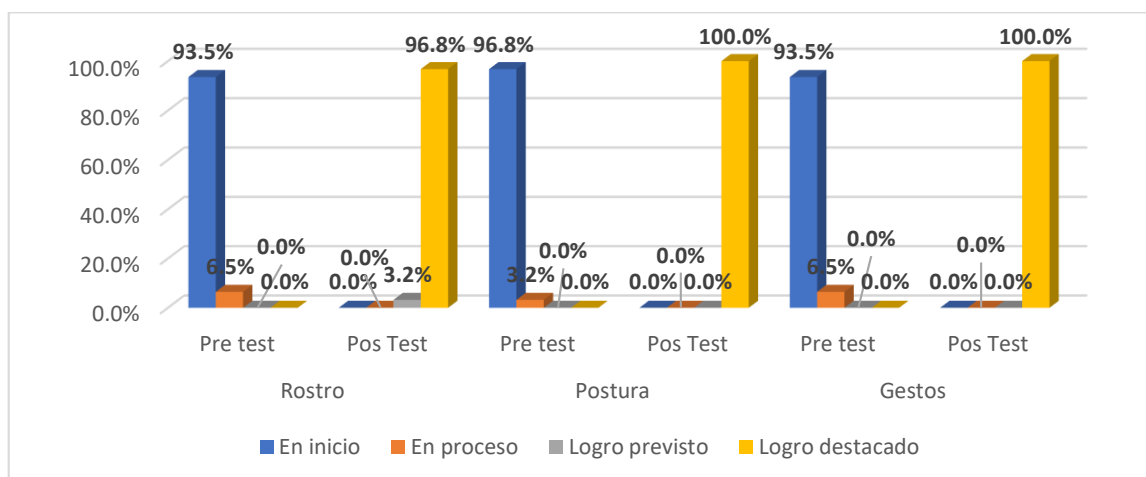
Pre y post test sobre la expresión no verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	EXPRESIÓN NO VERBAL (2da Sesión)											
	Rostro				Postura				Gestos			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%
En inicio	2				3				2			
En proceso	9	93,5%	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%	9	93,5%	0	0,0%
Logro previsto	2	6,5%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	2	6,5%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Total	0	0,0%	3	96,8%	0	0,0%	3	100,0%	0	0,0%	3	100,0%
	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%	3	100,0%
	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%	1	%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

Figura 4

Pre y post test sobre la expresión no verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”.



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

En la tabla 7 y figura 4, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión rostro, el 93,5% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención, el 96,8% mostró un nivel de

logro destacado. De igual forma, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión postura, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 100% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado, asimismo, en el pre test de la expresión no verbal y la dimensión gestos, el 93,5% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. Es así que se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en la expresión no verbal antes de ejecutar las sesiones, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

Tabla 8

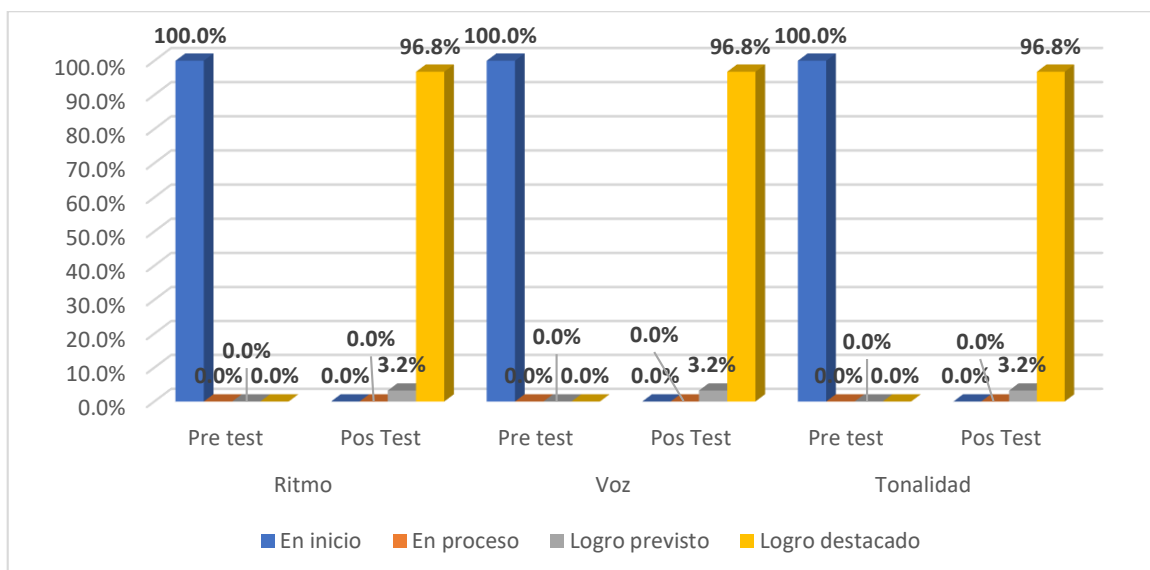
Pre y post test de una sesión sobre expresión para verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	EXPRESIÓN PARAVERBAL (1ra Sesión)											
	Ritmo				Voz				Tonalidad			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En inicio	3	100,0				100,0			3	100,0		
En proceso	1	%	0	0,0%	31	%	0	0,0%	1	%	0	0,0%
Logro previsto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	1	3,2%
o			3				3				3	
	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%	0	96,8%	0	0,0%	0	96,8%
	3	100,0	3	100,0		100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0
Total	1	%	1	%	31	%	1	%	1	%	1	%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

Figura 5

Pre y post test de una sesión sobre expresión no verbal de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

En la tabla 8 y la figura 5, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión paraverbal y la dimensión ritmo, el 100% de estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, mientras que en el post test, luego de la intervención, el 96,8% mostró un nivel de logro destacado. De igual forma, en el pre test de la expresión para verbal y la dimensión voz, el 100% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 96,8% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado, asimismo, en el pre test de la expresión para verbal y la dimensión tonalidad, el 100% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 96,8% presentó un nivel de logro destacado. Es así que se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en la expresión paraverbal antes de ejecutar las sesiones, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

Tabla 9

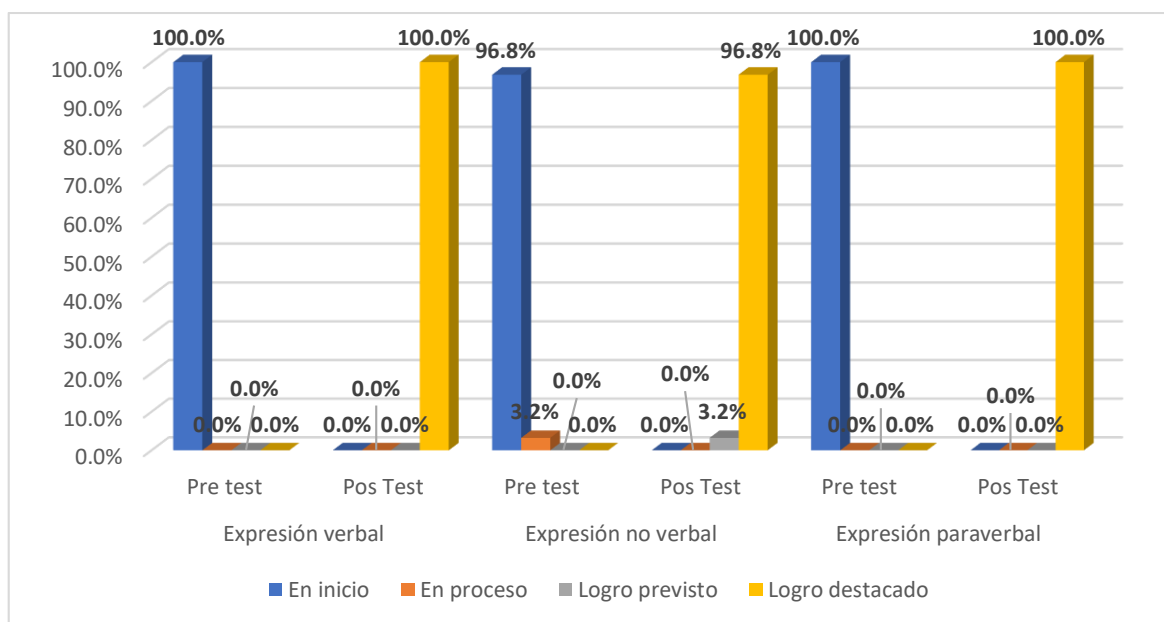
Pre y post test de la expresión oral según dimensiones de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”

Nivel de expresión oral	EXPRESIÓN ORAL											
	Expresión verbal				Expresión no verbal				Expresión paraverbal			
	Pre test		Post Test		Pre test		Post Test		Pre test		Post Test	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En inicio	3	100,0	0	0,0%	3	96,8%	0	0,0%	31	100,0	0	0,0%
En proceso	0	0,0%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Logro previsto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	1	3,2%	0	0,0%	0	0,0%
Logro destacado	0	0,0%	3	100,0	0	0,0%	3	96,8%	0	0,0%	3	100,0
Total	3	100,0	1	33,3%	3	100,0	3	100,0	31	100,0	3	100,0
	1	%	1	%	1	%	1	%	31	%	1	%

Fuente: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

Figura 6

Pre y post test de la expresión oral según dimensiones de los alumnos del 3° de la Institución Educativa Pública “San Ramón”



Nota: Base de datos de las pruebas de pre y post test a estudiantes.

En la tabla 9 y figura 6, se ha logrado identificar que, en el pre test de la expresión verbal, el 100% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, mientras que en el

post test, luego de la intervención, el 100% mostró un nivel de logro destacado. De igual forma, en el pre test de la expresión no verbal, el 96,8% presentó un nivel de expresión de inicio, sin embargo, luego de la intervención, es decir, en el post test, el 96,8% de los estudiantes presentaron un nivel de logro destacado, asimismo, en el pre test de la expresión paraverbal, el 100% presentó un nivel de expresión de inicio, pero, luego de la ejecución de las sesiones, es decir del post test, el 100% presentó un nivel de logro destacado. Es así que se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes que presentaron dificultades en el pre test en la expresión oral, mejoraron su nivel de expresión luego de la intervención.

4.2.2. A nivel inferencial

Tabla 10

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la primera sesión de la expresión verbal.

Estadísticos de prueba	Postest - Pretest
Z	-2,486 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,013

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

Tabla 11

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la segunda sesión de la expresión verbal

Prueba de Wilcoxon	Post test - Pre test
Z	-1,561 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,019

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la primera sesión de la expresión no verbal

Prueba de Wilcoxon	Post test - Pre test
Z	-2,140 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,032

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

Tabla 13

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la segunda sesión de la expresión no verbal

Prueba de Wilcoxon	Post test - Pre test
Z	-2,392 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,017

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera

significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

Tabla 14

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de una sesión de la expresión paraverbal

Prueba de Wilcoxon	Post test - Pre test
Z	-2,428 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,015

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión paraverbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

Tabla 15

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la expresión oral.

Prueba de Wilcoxon	Post test - Pre test
Z	-2,153 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,031

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la significancia asintótica(bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

4.2.3. Prueba de normalidad

Tabla 16

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov		Pre test	Post test
N		20	20
Parámetros normales ^{a,b}	Media	1,6500	2,1500
	Desv. Desviación	,48936	,67082
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,413	,288
	Positivo	,258	,288
	Negativo	-,413	-,262
Estadístico de prueba		,413	,288
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

De acuerdo a los resultados de la prueba de normalidad, se concluye que no existe una distribución normal de datos; debido a que la significancia asintótica (bilateral) es 0,000; menor al 0; 05. Este resultado permite la elección de un estadígrafo no paramétrico como el Wilcoxon.

CONCLUSIONES

1. Los resultados de la significancia asintótica (bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.
2. Los resultados de la significancia asintótica (bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.
3. Los resultados de la significancia asintótica (bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.
4. Los resultados de la significancia asintótica (bilateral) según la prueba de Wilcoxon, pone en evidencia que el valor es menor a 0,05, por lo tanto, se demuestra de manera significativa la influencia de los juegos didácticos en la expresión paraverbal del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria del grupo experimental.

RECOMENDACIÓN

Primera: Se sugiere a los directivos de la institución educativa gestionar talleres de capacitación sobre el uso del juego como estrategia didáctica y de esta forma los profesores apliquen esta herramienta importante en sus programaciones y sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés.

Segunda: Se sugiere a la coordinación académica del área de inglés afianzar proyectos educativos de aprendizaje y enseñanza donde los estudiantes puedan practicar las habilidades comunicativas para el desarrollo de la expresión verbal del idioma inglés.

Tercera: Se recomienda a los maestros de idioma inglés la programación y aplicación de la estrategia de juego en sus sesiones de aprendizaje, ya que se ha comprobado que tiene beneficios tanto para los estudiantes como para los profesores ya que crea un ambiente dinámico y de confianza que propicia la interacción y sobre todo fomenta más la expresión no verbal.

Cuarta: Se recomienda a la familia alentar a sus menores hijos en el uso del idioma inglés, a través de juegos didácticos los cuales los divierte al mismo tiempo que consiguen la mejora en el rendimiento y adquisición del idioma.

REFERENCIAS

- Acero R., Asensio L., Díaz A.F., y Martínez M.L. (2003). La lectura en inglés. *Red de Información Educativa*. 1, 1-7 <https://n9.cl/hkq84>
- Achata, María (2018). *El juego lingüístico como método de aprendizaje mejora las expresiones orales del estudiante del 3er grado de primaria del C.E. N° 41005 Héroes de Angamos del distrito, provincia de Arequipa-2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. <https://n9.cl/nz44q>
- Alvarado, J. C. O., y Pérez, A. A. D. (2018). ¿Cómo definir el antecedente de un estudio cualitativo? *Revista electrónica del conocimiento, saber y práctica*, 1(2), 66-82. <https://n9.cl/yaedn>
- Ares Ares, M. A. (2006). *Estudios tipológicos pragmáticos y lingüísticos del texto de unidad didáctica específica del manual de e/le*. [Tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. <https://n9.cl/li26h>
- Arias Cortés, D. (2017). Puesta en escena: la oralidad como criterio en la vida estudiantil. *Cuaderno de Lingüística Hispánica*, 1(30), 171–186.
- Arias y García (2016). *El juego didáctico y sus influencias en los pensamientos lógicos matemáticos en infantes preescolares del Centro Educativo El Jardín de Ibagué–2015*. [Tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener.]. <https://n9.cl/8cbx4>
- Baralo, M. (2000). La formación de las expresiones orales en el salón de ELE. *Carabela*, 47, 5-36. <https://n9.cl/wynbe>
- Bernal, A. (2010). *Metodología de la investigación*. Editorial PEARSON.
- Blanco, Carlos (2005). Estudio sociolingüístico del discurso: instrumento para el análisis en formación. *Revista de Pedagogía*, 16(76), 307-352. <https://n9.cl/l6l7b>
- Breu, Omar, Gallegos, Mónica C, Jácome, José G, y Martínez, Rosalba J. (2017). Las Didácticas: Concepto y epistemologías en la Facultad de Ciencias Administrativas

- de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Capacitación universitaria*, 10(3),81-92. <https://n9.cl/3e7av>
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *Los juegos y su concepto. Los juegos en el hombre y en los animales como expresión del impulso vital*. Revista de Occidente.
- Caiafa, CCA (2006). El trabajo cooperativo en la clase de lectura en inglés. *Psicogente* 9(15), 32-43. <https://n9.cl/vomzr7>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología del estudio científico. Pauta metodológica para plantear y desarrollar proyectos de estudios*. Editorial San Marcos.
- Carrillo Estrada, M., Rodríguez Barrio, M., Gutiérrez Meriño, O., Pertuz Guette, C., Guette Granados, R., Polo Palacin, A., y Osorio, A. (2018). *Juegos de roles: estrategias pedagógicas para la fortificación de las convivencias*. Cultura Educación y Sociedad.
- Cobo Gonzales, G, y Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juegos de roles*. Centro de Docencia Universitaria. <https://n9.cl/lhka3>
- CONCYTEC (2020). *Normativa de evaluación, categorización y registro del investigador del sistema nacional de ciencias, tecnologías e innovaciones tecnológicas - reglamento RENACYT*.
- Conga, Silvia (2014). *El Juego didáctico en el progreso de las expresiones orales en inglés en el educando de secundaria del centro educativo Los Libertadores- Ayacucho, 2013. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*. <https://n9.cl/xo05y>
- De la Cruz, Geovana y Orellano, Janett (2014). *Narración de cuentos y su impacto en las expresiones orales en el infante del 4to grado de formación primaria del centro educativo N° 38977 "Villa San Cristóbal", Jesús Nazareno. Ayacucho, 2014*. [Tesis

- de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].
<https://n9.cl/y9jc0>
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego. México: Fondo de cultura económica.*
<https://n9.cl/x6ldn>
- Gallardo López, JA, y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teoría sobre los juegos y su valor como recursos educativos para los progresos integrales infantiles. Hekademos. *Revista Educativa Digital, 1(24)*, 41-51.
- Galvis, Álvaro William Santiago (2011). Gramática y gramáticas: entre el formalismo y el funcionalismo. *Revista Folios. 1(33)*, 107-116.
- Gonzáles, J. (2020). *El Juego didáctico en el progreso de las expresiones orales en el infante de cinco años del Centro Educativo Inicial N° 304 "Gotitas de amor", Pucallpa 2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Pucallpa].
- Guañuna, L. y Caluguillin, A. (2019). *Juego verbal didáctico para los progresos de las expresiones orales del idioma inglés.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://n9.cl/0oyvf>
- Hernández, S. y Mendoza, C. (2019). *Metodología de la investigación. La ruta cualitativa, cuantitativa y mixta.* Edit. Mc GrawMill. México.
- Herrera, B. M (2017). Ejecución del juego didáctico como criterio de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamientos matemáticos, 7 (1)*, 75-92.
<https://n9.cl/fbtlk>
- Jiménez Cano, J. M. (2003). Claves textuales, pragmáticas y sociolingüísticas. *Revista electrónica de análisis filológicos. 6*, 1-15. <https://n9.cl/oi38u>
- Jinez, K. (2020). *El juego verbale como criterio didáctico para optimizar las expresiones orales en el educando del 3er grado del Centro Educativo Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020.* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión].

<https://n9.cl/q2amx>

Kremers, M. F. (2000). El manejo de los métodos de aprendizaje en las expresiones orales.

Centro Virtual Cervantes, 11, 461-470. <https://n9.cl/udcm4>

Lobo, I. T. (1999). El juego dramático en la educación primaria. *Texto Didácticos de la*

Lengua y la Literatura (19), 33-44. <https://n9.cl/n384g>

Macías, M. C. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Tema para la*

Formación, 12, 1-6. <https://n9.cl/nvv2>

McKee, R., & Lockhart, J. (2012). El guion. Ministerio de Educación (13 de agosto del

2016). Programa curricular de educación secundaria, EBR. <https://n9.cl/d9ub>

Moisés, B. (2028). *Diseño del proyecto de investigación científica*. Editorial San Marcos.

Mostacero, Rudy (2004). Escrituralidad, escritura y Oralidad. *Sapiens. Revista*

Universitaria de Investigación, 5 (1)53-75. <https://n9.cl/11sxm>

Nieto, Luis y Corredor, Joselyn (2007). Un vistazo a los pilares de la Lingüística Moderna:

Saussure, Chomsky y Van Dijk. Del Estructuralismo a la Lingüística textual.

Cuadernos de Lingüística Hispánica, (9),83-96.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2014). *Metodologías del estudio*

cuantitativo-cualitativo y redacciones de tesis, Ediciones de la U. <https://n9.cl/nc76>

Ochoa, C. N. L. (2015). El juego dramático para el progreso de la oralidad en el escolar de

1er grado de formación primaria. *UCV Hacer*, 4(2), 62-69. <https://n9.cl/c6x7k>

Paredes, P. F. P., Hernández, P. S., Jiménez, P. A., y Criado, R. (2006). El criterio de la

oralidad en el estudio lingüístico anglosajón reciente. *Revista española de*

lingüística aplicada, 1(19), 163-178.

Porter, M. E. (12 de junio del 2021). *¿Qué es la estrategia?* <https://n9.cl/gnm6f>

Quishpe, Katy (2020). *Desarrollo de metodología lúdica didáctica (Juegos de roles y*

mnemotécnica) para potenciar las expresiones orales en el educando de 1ero de

- bachillerato del Centro Educativo César Arroyo de la parroquia de Otón en el año lectivo 2019-2020. [Tesis de maestría, UCE]. <https://n9.cl/vwa8o>*
- Ribeiro, Anely y Brönstrup, Celsi y Godoi, Elena (2007). Lenguaje, comunicación y comunicación organizacional. *Signo y Pensamiento*, 16(51),26-37.
- Rodríguez, A. M., Fernández, M.N.L., Villacís, F.O., y Mero, J.A. (2019). *El juego didáctico para el progreso de las expresiones orales en el aprendizaje del idioma inglés. Didascalía: Educación y Didáctica*, 10 (1), 25-36. <https://n9.cl/ansao>
- Ruiz Hernández, C. Y. (2018) *Me divierto expresándome a través de los juegos dramáticos. [Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://n9.cl/ovx1y>*
- Saravia, L. (2017). *Ejecución de los juegos didácticos para formar las expresiones orales en el infante de 5 años del Centro Educativo Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho - 2016. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <https://n9.cl/8sye6>*
- Schmidt (2013). *Proxémica y comunicación intercultural. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona].*
- Serna, A. (1985). Los criterios didácticos. *Deporte y educación física*, 7(1-2), 42-46. <https://n9.cl/v4a9b>
- Sivira, J. A. C. (2008). El progreso de las expresiones orales mediante los talleres de estrategias didácticas globalizadoras. *Revista Universitaria de Investigación*, (9), 179-203. <https://n9.cl/feiy1>
- Torres, C. M. (2002). Los juegos: un criterio fundamental. *Educere*, 6 (19), 289-296. <https://n9.cl/8j1q>

Valladares, V. O., Salgado, F. A., Montes, L. H., y Arbalti, F. Z. (2019). Los juegos de roles como metodología de enseñanza en Farmacología para educandos de la carrera de enfermería. *Educación médica*, 20(4), 206-212. <https://n9.cl/tpre3>

Vásquez, L., Sicha, E. y Taboada, C. (2018). *El juego didáctico y los aprendizajes de la destreza oral del idioma inglés en educandos del 3er grado de secundaria del centro Educativo N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Lima-Perú].

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia

Juegos didácticos en expresión oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramos” Ayacucho, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL</p> <p>¿De qué manera los juegos didácticos influyen en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022</p>	<p>GENERAL</p> <p>Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos didácticos</p> <p>D1. Antes</p> <p>D2. Durante</p> <p>D3. Después</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Métodos: Hipotético-Deductivo</p> <p>Diseño: Preexperimental</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?</p>	<p>ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>ESPECÍFICOS</p> <p>Los juegos didácticos influyen positivamente en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>DEPENDIENTE</p> <p>Expresión oral</p> <p>D1. Expresión verbal</p> <p>D2. Expresión no verbal</p> <p>D3. Expresión paraverbal</p>	<p>GE: O1 X O2</p> <p>Donde:</p> <p>GE: representa al grupo experimental</p> <p>O1: simboliza el pre-test</p> <p>X: representa a la variable experimental</p> <p>O2: simboliza el post test</p> <p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Experimento <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Material experimental
<p>¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación</p>	<p>Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución</p>		<p>Población:</p> <p>La población está conformada por 267 estudiantes de 3° grado de secundaria de la institución educativa San Ramón.</p>

<p>“A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?</p>	<p>secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>Muestra: 31 estudiantes del tercer grado “A”</p>
<p>¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en la expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>Los juegos didácticos influyen significativamente en la expresión paraverbal del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho, 2022.</p>	<p>Tipo de muestreo: No probabilístico</p> <p>Procesamiento de datos: Mediante el programa Excel. SPSS-V28. Estatígrafo de Willcoxon, a nivel descriptivo e inferencial.</p>

ANEXO 2

Matriz instrumental

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Independiente Juegos didácticos	Según García (2013) manifiesta, que los juegos didácticos son recursos valiosos para la enseñanza que apoya a los procesos educativos, también facilita una mayor y rápida comprensión e interpretación de las ideas, el cual aumenta la eficacia de las motivaciones del profesor, para que el estudiante comprenda mejor y tenga un aprendizaje significativo. (p. 11)	La variable se manipula mediante el módulo experimental que permite desarrollar mediante 10 sesiones interventoras usando los juegos didácticos en la expresión oral del idioma inglés.	Antes del juego Durante el juego Después del juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establecer el propósito del juego ➤ Organización del juego ➤ Espacio ➤ Tema ➤ Prestan atención a las reglas de juego ➤ Participan activamente ➤ Levantan la mano ➤ Observan las imágenes ➤ Utilizan los materiales ➤ Reconocen los sonidos ➤ Repiten las palabras ➤ Ordenan las palabras ➤ Construyen su respuesta y la da a conocer oralmente ➤ Describen objetos observados ➤ Reconocen las imágenes ➤ Relacionan las palabras y las imágenes ➤ Realizan movimientos corporales ➤ Realizan mímicas con su rostro ➤ Utilizan palabras nuevas <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata? ¿Fue fácil? ¿Te gustó?</p>	No aplica

Dependiente (y) Expresión oral	Según el Ministerio de Educación (2016) la expresión oral es una capacidad que forma parte de la competencia comunicativa de producción y comprensión oral, las cuales se demuestra cuando los estudiantes exponen sus propias ideas o sus saberes previos, ajustándolas a la intención y destinatarios, a la vez que requiere del uso de las capacidades verbales, no verbales y paraverbales, de acuerdo a la situación en la que ubiquen. (p 71).	La variable se mide empleando la prueba pre tes y post test: lista de cotejo, administradas antes y después de la intervención sobre la expresión oral.	Expresión verbal	<p>Pronunciación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pronuncia palabras correctamente ➤ Vocaliza adecuadamente las palabras ➤ Pronuncian las palabras en forma clara y comprensible. <p>Fluidez:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se Comunica comunican con fluidez al momento de participar. ➤ Mantienen el ritmo del discurso uniendo las palabras. ➤ Expresa su mensaje de manera rápida sin interrupción. <p>Coherencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Transmiten credibilidad, confianza al emitir un mensaje. ➤ Organizan sus ideas antes de opinar. ➤ Expresan con coherencia frases sencillas. <p>Rostro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresan movimiento facial al hablar. ➤ Expresan asombro en diferentes circunstancias. ➤ Expresan emociones al dramatizar. <p>Postura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza manos a la hora de hablar ➤ Mantienen postura estática a la hora de hablar en público. ➤ Se mantienen erguido a la hora de hablar en público. <p>Gestos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizan gestos en el momento del diálogo. 	Escala ordinal: Nivel de desempeño AD = (18-20) Logro destacado A = (14-17) Logro previsto B = (11-13) En proceso C = (0-10) En inicio
			Expresión no verbal		

Expresión
paraverbal

- Inclina cabeza como señal de aceptación o rechazo.
- Levantan la mano a la hora de saludar.

Ritmo:

- Expresan sus ideas de manera rápida o lenta.
- Respetan signos de puntuación a la hora de expresarse.
- Reconocen diferentes ritmos

Voz:

- Modulan la voz según el ritmo de las palabras.
- Modulan la voz de acuerdo a la acentuación de las palabras
- Utilizan adecuadamente la intensidad de voz.

Tonalidad:

- Demuestran adecuadamente la vocalización de las palabras.
 - Modulan adecuadamente el timbre de la voz.
 - Utilizan adecuadamente la intensidad de voz.
-

ANEXO 3

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL (PRE-POST TEST)

Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho

Grado y Sección: Tercero “A”

N ^o	Expresión verbal								Calificación	Observaciones
	Pronunciación		Fluidez			Coherencia				
	Pronuncian correctamente las palabras.	Vocalizan adecuadamente las palabras.	Pronuncian las palabras de forma clara y comprensible.	Se comunican con fluidez al momento de participar.	Mantienen el ritmo del discurso uniendo las palabras.	Expresan su mensaje de manera rápida sin interrupciones.	Transmiten credibilidad, confianza al emitir un mensaje.	Organizan sus ideas antes de opinar.		
01										
02										
03										

1 – En inicio	2 – En proceso	3 – Logro previsto	4 – Logro destacado.
---------------	----------------	--------------------	----------------------

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL (PRE-POST TEST)

Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho

Grado y Sección: Tercero “A”

N ^o	Expresión No verbal									Calificación	Observaciones
	Rostro			Postura			Gestos				
	Expresan movimiento facial al hablar.	Expresan asombro en diferentes circunstancias.	Expresan emociones al dramatizar.	Utilizan las manos a la hora de hablar.	Mantienen una postura estática a la hora de hablar en	Se mantienen erguido a la hora de hablar en público.	Utilizan gestos en el momento del dialogo.	Inclinan la cabeza como señal de aceptación o rechazo.	Levantant la mano a la hora de saludar.		
01											
02											
03											
04											
05											

1 –En inicio	2 – En proceso	3 – Logro previsto	4 – Logro destacado.
--------------	----------------	--------------------	----------------------

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL (PRE-POST TEST)

Institución Educativa Pública “San Ramón” de Ayacucho

Grado y Sección: Tercero “A”

N ^o	Expresión paraverbal								Calificación	Observaciones
	Ritmo			Voz			Tonalidad			
	Expresan sus ideas de manera rápida o lenta.	Respetan los signos de puntuación a la hora de expresarse.	Reconocen diferentes ritmos.	Modulan la voz según el ritmo de las palabras	Modulan la voz de acuerdo a la acentuación de las palabras.	Utilizan adecuadamente la intensidad de voz.	Demuestran adecuadamente la vocalización de las palabras.	Modulan adecuadamente el timbre de la voz.		
01										
02										
03										
04										
05										

1 –En inicio

2 – En proceso

3 – Logro previsto

4 – Logro destacado.

ANEXO 4

Matriz de datos
Matriz de base de datos del pre test.

PRE - TEST EXPRESIÓN VERBAL																	
N°	Pronunciación					Fluidez					Coherencia					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	2	1	1	4	1	1	2	1	4	1	1	2	2	5	1	13	1
2	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	1	1	2	4	1	11	1
3	1	2	2	5	1	2	1	1	4	1	2	2	2	6	2	15	1
4	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	11	1
5	2	1	2	5	1	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	13	1
6	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	10	1
7	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
8	2	2	1	5	1	1	1	2	4	1	1	1	2	4	1	13	1
9	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
10	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
11	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
12	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
13	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
14	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	18	2
15	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	2	1	2	5	1	13	1
16	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
17	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
18	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	1	2	2	5	1	13	1
19	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	12	1
20	1	1	2	4	1	1	2	1	4	1	2	2	2	6	2	14	1
21	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	11	1
22	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1

23	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
24	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	2	1	2	5	1	12	1
25	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
26	1	2	2	5	1	1	1	2	4	1	2	1	2	5	1	14	1
27	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
28	2	1	2	5	1	1	2	2	5	1	1	1	2	4	1	14	1
29	1	1	1	3	1	2	1	2	5	1	1	1	2	4	1	12	1
30	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
31	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1

PRE - TEST EXPRESIÓN NO VERBAL																	
N°	Rostro					Postura					Gestos					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
2	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	1	2	2	5	1	12	1
3	1	2	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	12	1
4	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	10	1
5	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	10	1
6	2	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	1	2	5	1	12	1
7	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	10	1
8	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	10	1
9	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	1	1	2	4	1	11	1
10	1	2	1	4	1	1	2	2	5	1	1	1	2	4	1	13	1
11	2	1	1	4	1	1	2	2	5	1	1	1	2	4	1	13	1
12	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1

13	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
14	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	18	2
15	1	1	2	4	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	11	1
16	1	1	1	3	1	2	1	2	5	1	1	2	1	4	1	12	1
17	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	13	1
18	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	1	2	1	4	1	13	1
19	2	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	13	1
20	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
21	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	1	2	1	4	1	11	1
22	2	2	2	6	2	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	14	1
23	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	11	1
24	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	1	1	2	4	1	11	1
25	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
26	2	1	2	5	1	1	2	2	5	1	1	1	2	4	1	14	1
27	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	2	2	2	6	2	12	1
28	2	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	12	1
29	1	2	2	5	1	2	2	1	5	1	1	1	1	3	1	13	1
30	1	1	2	4	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	11	1
31	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1

PRE - TEST EXPRESIÓN PARAVERBAL																	
N°	Ritmo					Voz					Tonalidad					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
2	1	2	1	4	1	2	1	2	5	1	1	1	1	3	1	12	1
3	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	11	1
4	1	2	1	4	1	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	12	1
5	1	1	2	4	1	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	12	1
6	2	1	1	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	10	1
7	1	1	2	4	1	1	2	1	4	1	1	1	1	3	1	11	1
8	2	1	1	4	1	1	2	1	4	1	1	2	1	4	1	12	1
9	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
10	1	2	1	4	1	2	1	2	5	1	1	2	1	4	1	13	1
11	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	10	1
12	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
13	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	1	1	1	3	1	10	1
14	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	2	2	1	5	1	11	1
15	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
16	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	2	2	1	5	1	14	1
17	1	2	1	4	1	1	2	1	4	1	2	2	1	5	1	13	1
18	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
19	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
20	2	1	2	5	1	1	2	1	4	1	1	1	2	4	1	13	1
21	1	1	1	3	1	1	2	2	5	1	1	2	1	4	1	12	1
22	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
23	2	1	2	5	1	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	12	1
24	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	10	1
25	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	4	1	10	1
26	2	1	2	5	1	1	1	1	3	1	2	1	2	5	1	13	1

27	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1
28	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	1	2	2	5	1	14	1
29	1	1	1	3	1	1	1	2	4	1	2	2	1	5	1	12	1
30	2	1	1	4	1	2	2	1	5	1	2	1	2	5	1	14	1
31	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1

Matriz de base de datos del post test.

POST - TEST EXPRESIÓN VERBAL																	
N°	Pronunciación					Fluidez					Coherencia					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	3	4	3	10	4	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
2	3	4	3	10	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4
3	3	3	4	10	4	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
4	3	4	3	10	4	3	3	3	9	3	4	4	4	12	4	31	4
5	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	4	4	4	12	4	33	4
6	3	3	4	10	4	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	32	4
7	3	4	3	10	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4
8	3	4	4	11	4	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	34	4
9	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
10	3	3	3	9	3	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	32	4
11	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	3	4	4	11	4	32	4
12	3	3	4	10	4	3	3	4	10	4	4	3	3	10	4	30	4
13	3	3	3	9	3	4	4	3	11	4	3	4	4	11	4	31	4
14	4	4	3	11	4	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	34	4
15	3	3	3	9	3	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	32	4
16	3	4	3	10	4	4	3	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4

17	3	3	4	10	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4
18	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
19	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	4	4	4	12	4	34	4
20	3	4	4	11	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	33	4
21	3	3	3	9	3	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	32	4
22	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
23	3	3	4	10	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4
24	3	3	3	9	3	4	3	3	10	4	4	4	4	12	4	31	4
25	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	33	4
26	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	4	4	4	12	4	33	4
27	3	3	4	10	4	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	32	4
28	3	3	3	9	3	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	31	4
29	3	3	4	10	4	4	3	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4
30	3	4	3	10	4	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	33	4
31	3	3	4	10	4	4	3	3	10	4	4	4	4	12	4	32	4

POST - TEST EXPRESIÓN NO VERBAL

N°	Pronunciación					Fluidez					Coherencia					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	4	3	3	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
2	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	33	4
3	4	4	3	11	4	4	4	3	11	4	4	4	3	11	4	33	4
4	4	4	3	11	4	4	4	4	12	4	3	4	3	10	4	33	4
5	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	4	3	4	11	4	32	4
6	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	34	4
7	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4

8	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	33	4
9	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
10	3	4	4	11	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	34	4
11	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
12	4	3	4	11	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	34	4
13	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
14	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	4	4	3	11	4	34	4
15	3	4	4	11	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	32	4
16	4	4	3	11	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	32	4
17	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
18	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
19	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
20	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	3	4	3	10	4	32	4
21	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
22	4	3	4	11	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	32	4
23	4	3	4	11	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	32	4
24	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	33	4
25	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
26	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4
27	4	3	4	11	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	32	4
28	3	3	4	10	4	4	4	4	12	4	4	4	3	11	4	33	4
29	3	3	4	10	4	4	3	3	10	4	3	4	3	10	4	30	4
30	3	3	3	9	3	3	4	3	10	4	3	4	3	10	4	29	3
31	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	31	4

POST - TEST EXPRESIÓN PARAVERBAL																	
N°	Pronunciación					Fluidez					Coherencia					Puntaje total	Cat.
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Total	R.	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Total	R.	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Total	R.		
1	3	3	4	10	4	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	31	4
2	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	3	3	4	10	4	31	4
3	3	4	4	11	4	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	32	4
4	4	3	4	11	4	3	3	4	10	4	4	3	4	11	4	32	4
5	3	4	4	11	4	4	4	3	11	4	4	3	4	11	4	33	4
6	4	3	4	11	4	3	3	3	9	3	4	4	3	11	4	31	4
7	4	3	4	11	4	3	4	4	11	4	3	4	3	10	4	32	4
8	4	4	3	11	4	4	3	3	10	4	4	3	4	11	4	32	4
9	3	3	4	10	4	4	4	3	11	4	4	3	3	10	4	31	4
10	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	3	4	3	10	4	31	4
11	4	4	3	11	4	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	32	4
12	4	4	4	12	4	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	33	4
13	3	4	4	11	4	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	32	4
14	4	3	3	10	4	4	3	3	10	4	4	4	3	11	4	31	4
15	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	3	3	4	10	4	31	4
16	4	4	4	12	4	4	4	4	12	4	4	4	4	12	4	36	4
17	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	3	3	3	9	3	30	4
18	3	4	3	10	4	4	4	3	11	4	4	3	4	11	4	32	4
19	4	3	4	11	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	33	4
20	4	4	3	11	4	4	3	3	10	4	3	4	4	11	4	32	4
21	3	4	4	11	4	3	4	4	11	4	4	3	3	10	4	32	4
22	3	3	3	9	3	4	3	3	10	4	3	4	4	11	4	30	4
23	3	3	4	10	4	3	4	3	10	4	4	3	4	11	4	31	4
24	4	4	4	12	4	3	3	4	10	4	4	3	4	11	4	33	4
25	3	3	4	10	4	3	4	4	11	4	4	3	4	11	4	32	4

26	4	4	3	11	4	4	3	4	11	4	3	4	4	11	4	33	4
27	4	3	4	11	4	3	4	4	11	4	3	4	4	11	4	33	4
28	3	4	4	11	4	4	3	4	11	4	4	3	3	10	4	32	4
29	4	4	3	11	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	33	4
30	4	3	4	11	4	3	4	4	11	4	3	3	4	10	4	32	4
31	3	4	4	11	4	3	4	3	10	4	4	4	4	12	4	33	4

ANEXO 5

Material experimental o propuesta de innovación

I. Introducción

La propuesta del material experimental se elabora con la finalidad de fomentar el desarrollo de las competencias, capacidades y habilidades de la expresión oral en los estudiantes, con el fin de mejorar los procesos de socialización o interrelación; y de esta manera pueda expresar sus ideas, creencias, pensamientos, dentro de la sociedad en el cual se desenvuelven.

Esta propuesta, se realiza con la finalidad de aportar estrategias a los profesores en sus experiencias pedagógicas a través de la aplicación de los juegos didácticos; además, permiten desarrollar la expresión oral en los estudiantes de secundaria.

Está estructurada de la siguiente manera: La fundamentación, los objetivos relacionados con la enseñanza de la expresión oral, las competencias e indicadores del grado y finalmente las 10 sesiones de aprendizaje para contrarrestar el problema; estas sesiones están sujetas a modificaciones o adaptarlos a las necesidades o situaciones de los estudiantes, ya que no es una receta o un instructivo que tiene que cumplirse al pie de la letra.

II. Fundamentación

Esta propuesta toma como base mejorar y reforzar la competencia de la expresión oral en los estudiantes a través del juego, ya que aprender jugando son dos acciones estrechamente relacionadas que brinda un ambiente divertido, ameno y sobre todo despierta el interés de los estudiantes en aprender.

Por ello se basa en la teoría del aprendizaje constructivista de Piaget (1992) citado en Mallqui y Ochoa (2017), afirma que el “conocimiento no se absorbe de manera pasiva del

entorno, no se procesa en la mente del niño, ni aparece durante la maduración, sino que se forma en el niño mediante la interacción de cada una de sus estructuras psíquicas y las que lo rodean” (p 66-67).

De acuerdo con el autor la estructura mental de los niños se activa cuando están en constante manipulación, observación y realización. Los juegos didácticos aportan expectativas, interés, motivación y aprendizajes prácticos que mejora la expresión oral.

Asimismo, podemos mencionar que el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular DCM (2016), “da a conocer los perfiles de egreso de los estudiantes en el cual tenemos que los estudiantes se comunican de manera segura y responsable utilizando el inglés como lengua extranjera para relacionarse con otros individuos en diferentes ámbitos y con diferentes objetivos” (párrafo 10 del esquema del perfil de egreso p.11).

En ese sentido la educación debe ofrecer actividades estimulantes, motivadoras que fortalezcan la expresión verbal, no verbal y paraverbal, esto permitirá a generar en los estudiantes herramientas comunicativas.

III. Objetivos

3.1. Objetivo general

Fortalecer las competencias, capacidades y habilidades de expresión oral a través de los juegos didácticos, que permiten su socialización en la familia y la comunidad. Los juegos didácticos como método de enseñanza generan un ambiente de estímulo, proporcionado al educando la creatividad intelectual y emocional.

Para ello se propone desarrollar las 10 sesiones experimentales a través de la aplicación de las adivinanzas, juegos de colores, trabalenguas, canciones grupales entre otros.

3.2. Objetivos específicos

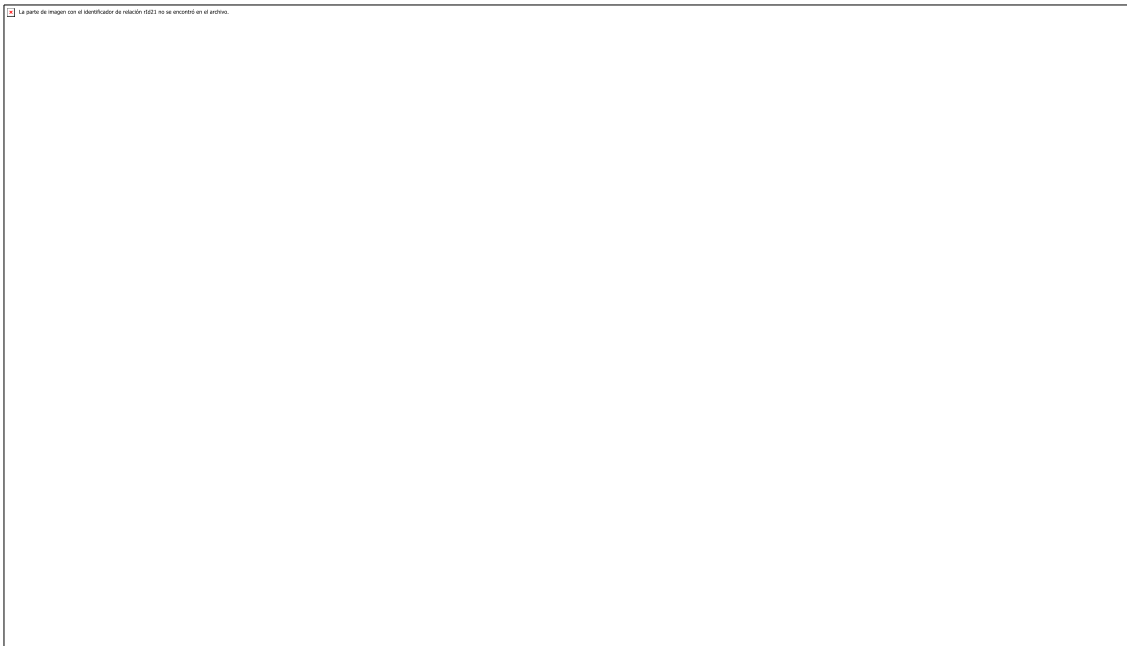
- Brindar estrategias metodológicas a los alumnos, a través de la aplicación de los juegos didácticos, fortaleciendo la expresión oral en los estudiantes.

IV. Metodología

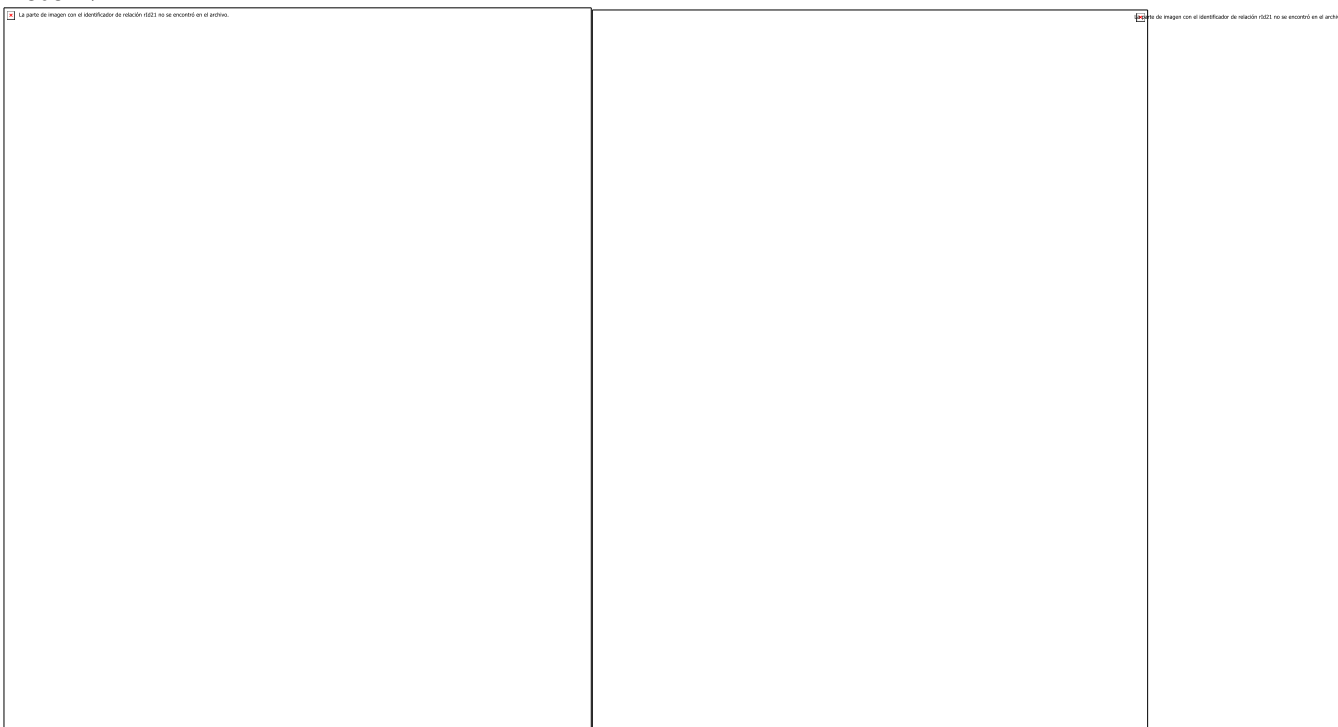
Desarrollaremos 10 sesiones interventoras, a través de las Cantijuegos, ruleta de colores, sopa de letras, crucigrama, la ruleta de colores, el dado preguntón, el tablero mágico, trabalenguas, el ahorcado, los rompecabezas, la memoria.

V. Las actividades

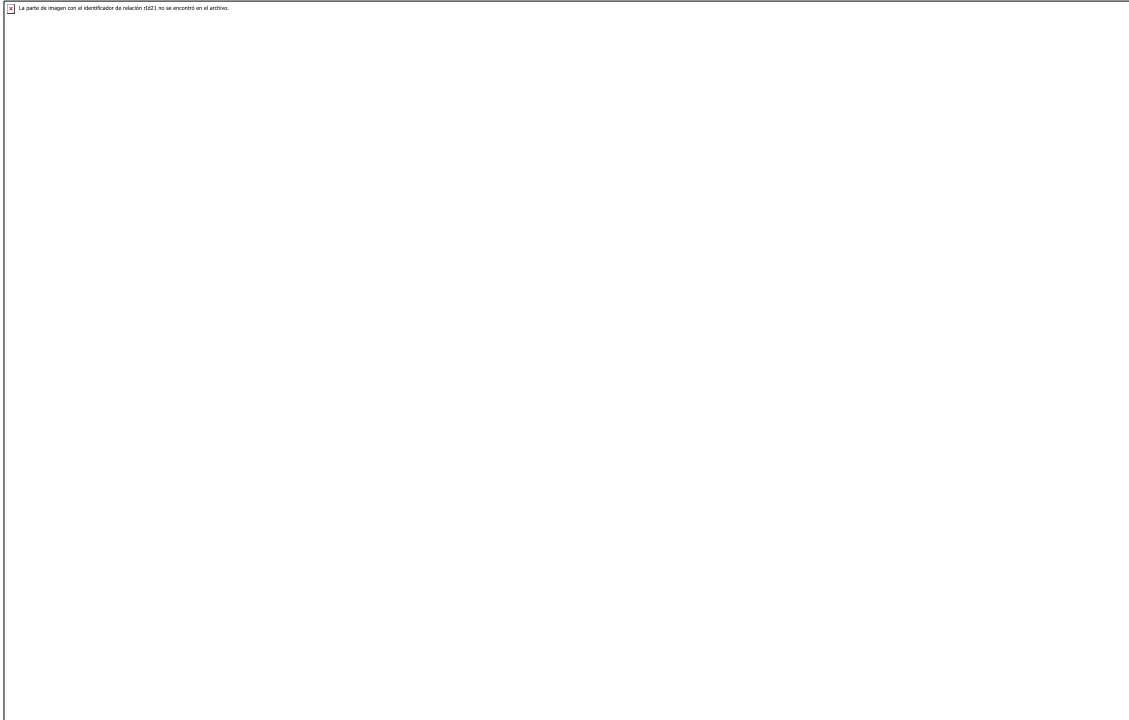
Actividades	N°
Prueba de pre test	
Sopa de letras	01
Crucigrama	02
La ruleta de colores	03
Dado preguntón	04
Tablero mágico	05
Trabalenguas	06
El ahorcado	07
La rompecabeza	08
Cantijuegos	09
La memoria	10
Prueba de post test	Post test

ANEXO 6**Evidencias fotográficas****Foto N° 1**

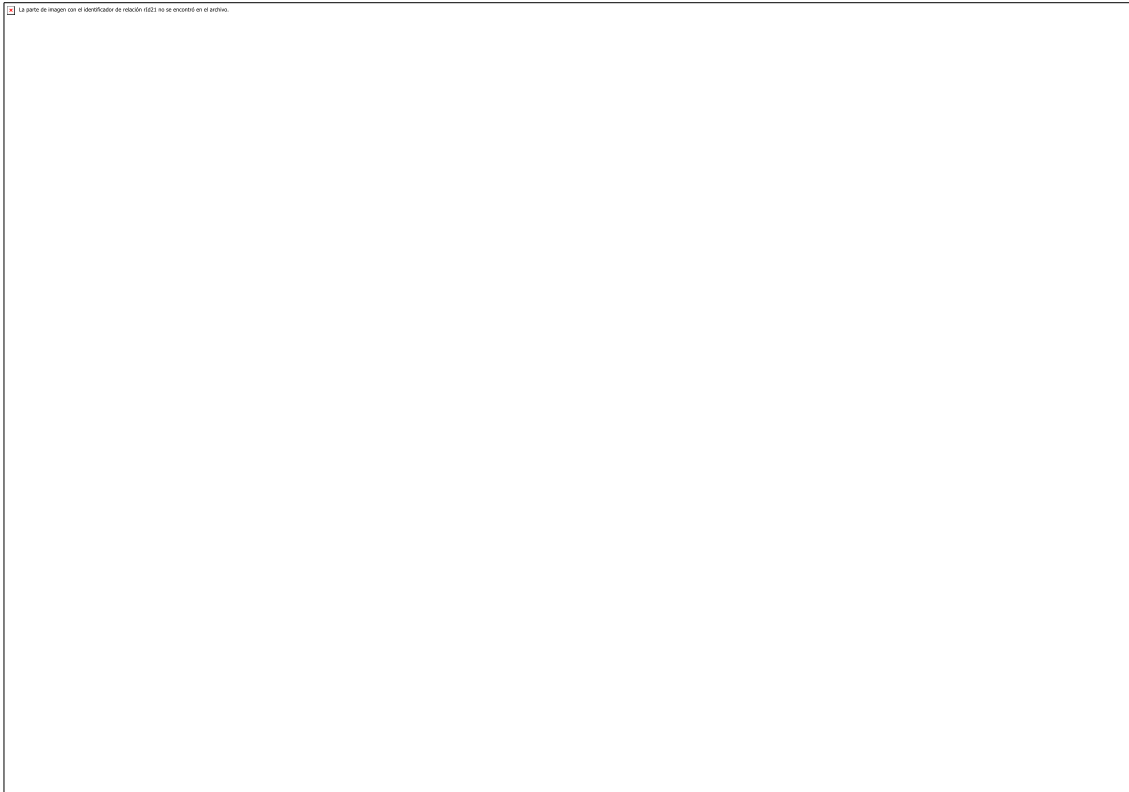
Aplicación del juego didáctico del tablero mágico a los estudiantes de 3° grado de sección “A” de la institución Educativa “San Ramón” para medir la variable expresión verbal y potenciar, desarrollar el aprendizaje del idioma inglés.

Foto N° 2

Aplicación del juego didáctico del dado preguntón a los estudiantes de 3° grado de sección “A” de la institución Educativa “San Ramón” para medir la variable expresión verbal, por medio de este juego los estudiantes logran vocalizar adecuadamente e incrementen palabras nuevas en su aprendizaje en el idioma Inglés.

Foto N° 3

Aplicación del juego didáctico de la memoria a los estudiantes de 3° grado de sección “A” de la institución Educativa “San Ramón” para medir la variable expresión no verbal, mediante este juego los estudiantes aprenden a emitir sus mensajes de manera gestual.

FotoN°4

Aplicación del juego didáctico del cantijuego a los estudiantes de 3° grado de sección “A” de la institución Educativa “San Ramón” para medir la variable de expresión para verbal, mediante este juego los estudiantes modulan la voz según el ritmo de las palabras y la acentuación de las palabras en el idioma inglés.

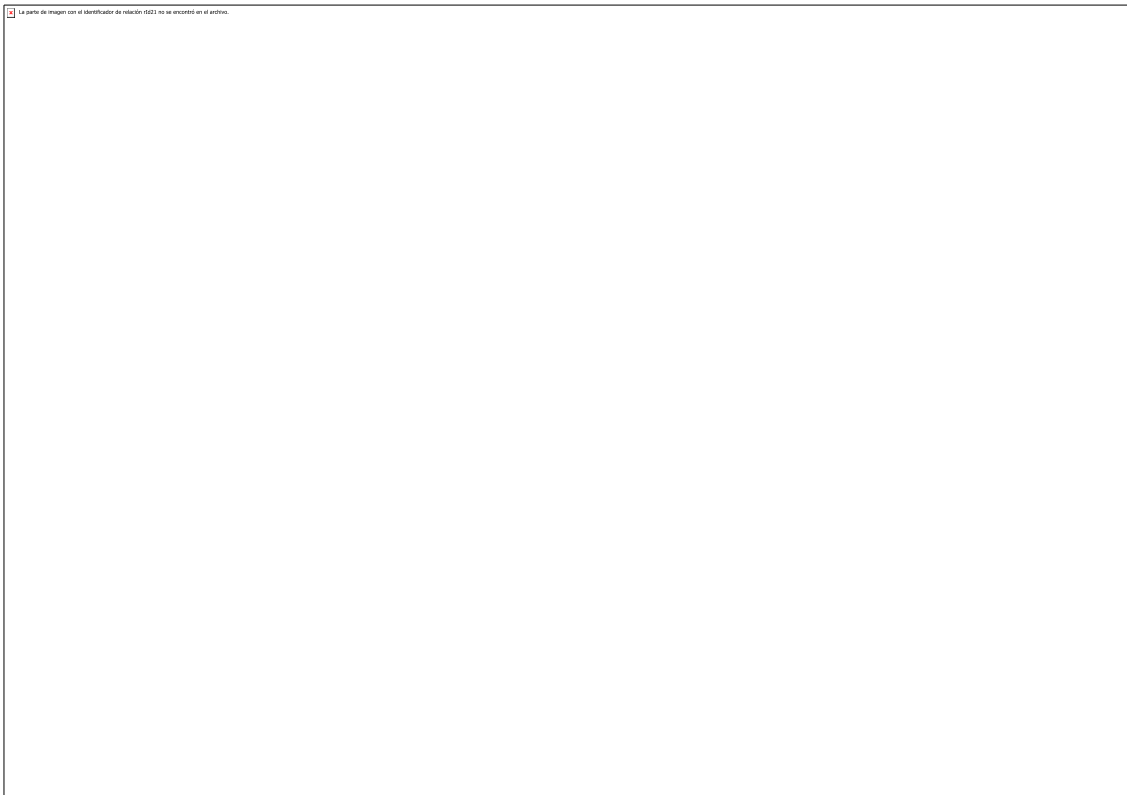
Foto N° 5

Foto de las tesis dentro del aula con los estudiantes de 3° grado de sección "A" de la Institución Educativa San Ramón.

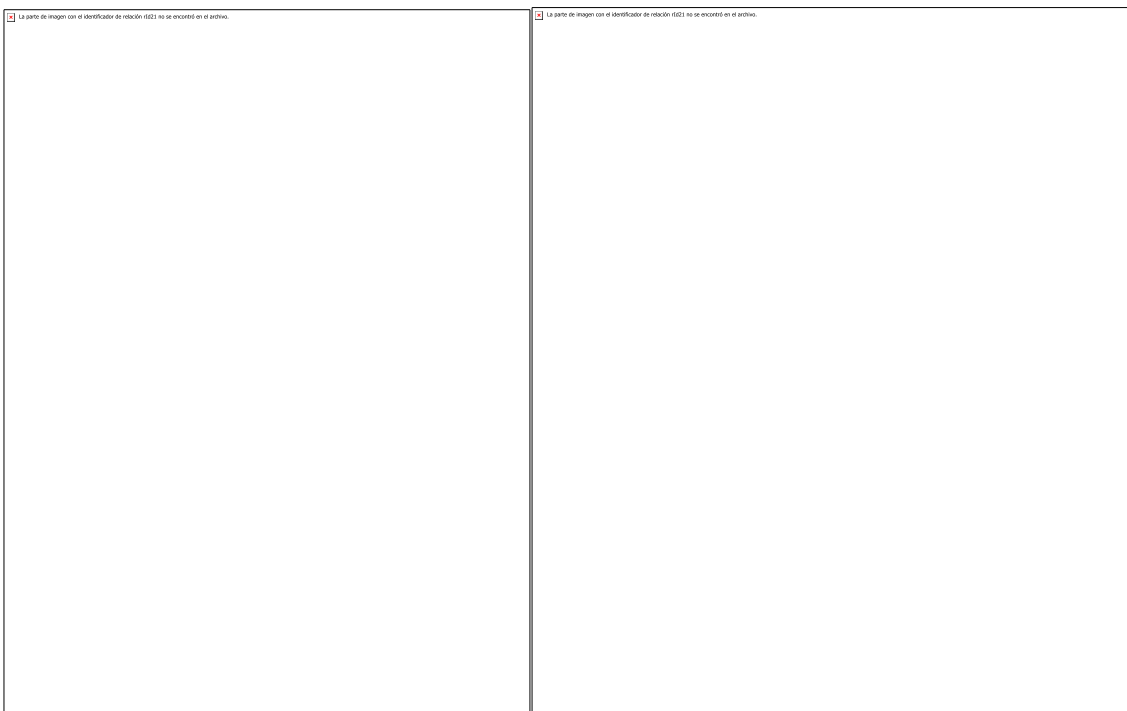
Foto N° 6

Foto de las tesis con los estudiantes del 3° grado sección "A" de Institución Educativa San Ramón al finalizar la intervención de estudio.

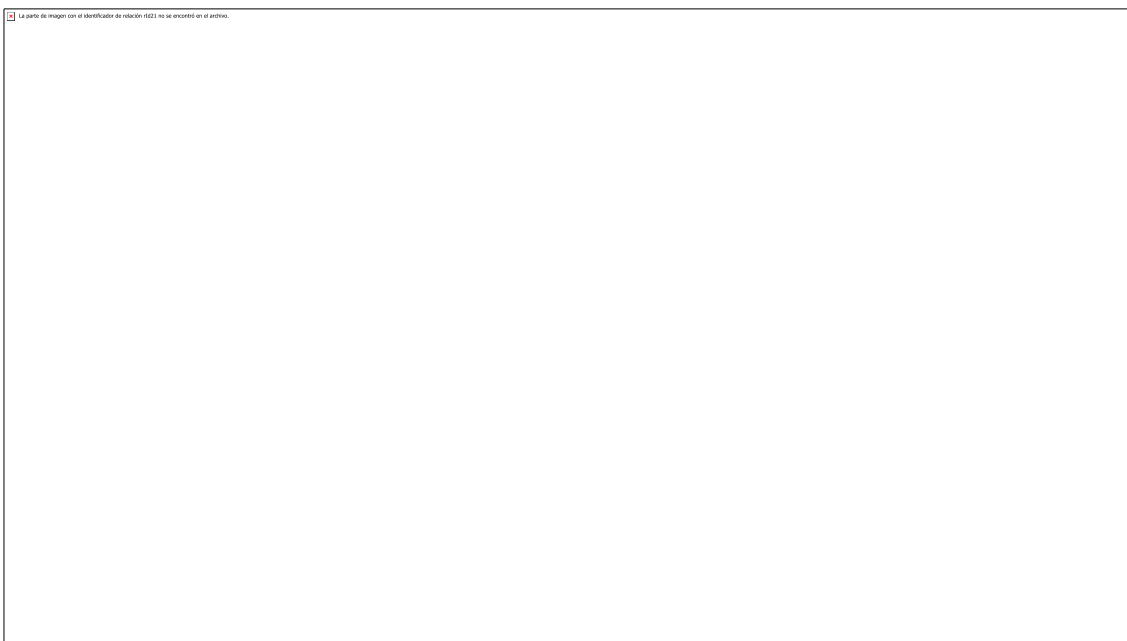
Foto N° 7

Foto de las tesis en la Institución Educativa San Ramón lugar de intervención de estudio.