

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”



TESIS

**Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero “C”
de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión” de
Miraflores–San Juan Bautista-Huamanga, 2022**

Presentado:

GARCÍA QUISPE, Beatriz

ROJAS VARGAS, Rosa Ángela

Asesor:

Mg. ARGUELLES CONTRERAS CORNELIO EMILIO (ORCID: 0009-0003-0712-2684)

Para obtener el título de profesora en Idiomas

Especialidad: Inglés

Ayacucho – Perú

2024

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Vocal

DEDICATORIA

A mi mamá Facunda y hermana Marle con todo mi corazón, gracias a su apoyo incondicional tanto económico como moral me ayudaron bastante, confiaron en mí y aquí estoy dando aun batalla para no fallarles y llegar a mi objetivo que he estado trabajando en ello.

A mi hija que es mi motor y motivo para seguir adelante y no rendirme y así alcanzar mi meta.

Rosa Ángela

Este trabajo fruto de mi esfuerzo y constancia va dedicado con mucho amor para mi princesa, Gizem Danae, me dio más fuerzas y motivos para lograr mi meta, a mi madre, Teodosia quien me dio la vida y por sembrar la semilla de amor y responsabilidad.

Beatriz

AGRADECIMIENTOS

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana”, Alma Máter de la formación de profesores en nuestra región por habernos acogido durante cinco años y haber consolidado nuestra formación profesional.

A los formadores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” por compartir su experiencia y de esta manera afianzar nuestra vocación de servicio.

Agradezco a la administración, subdirección y personal docente, particularmente a los profesores de inglés de la Institución Educativa “Faustino Sánchez Carrión” de Ayacucho, por su apoyo para completar este estudio y facilitar el uso de mis herramientas de investigación. Además, gracias a los estudiantes de primer grado de la clase “C” de educación secundaria por su ayuda en el uso de las herramientas.

A los estudiantes, así como padres de familia de la Institución Educativa: “Faustino Sánchez Carrión”, por su colaboración.

A aquellas personas que directa e indirectamente apoyaron mi proyecto de estudio.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Estimados miembros del jurado, a fin de cumplir las disposiciones del reglamento de investigación del Instituto Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana", para obtener el Título de profesora de Educación Secundaria, Idiomas Inglés presentamos la tesis titulada: Juegos verbales y expresión oral del Inglés en estudiantes de primero "C" de la Institución Educativa Pública "Faustino Sánchez Carrión" de Miraflores-San Juan Bautista-Huamanga; con el fin de determinar la influencia de la aplicación de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral.

En espera de satisfacer los criterios necesarios para ser aprobado.

Las autoras.

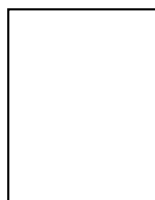
DECLARACION JURADA DE AUTENCIDAD

Yo, BEATRIZ GARCÍA QUISPE, identificada con DNI N° 71554004, egresada de la Carrera Profesional de Idiomas Inglés del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autora de la investigación que se tituló: “Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión” de Miraflores–San Juan Bautista-Huamanga, 2022”, de acuerdo con la Ley N° 27444 y demás normas pertinentes, declaro solemnemente lo siguiente.

- 1) La Investigación es de mi autoría; juntamente con la Srta. ROSA ANGELA ROJAS VARGAS.
- 2) Me he apegado a los criterios técnicos para la formación de trabajos académicos, asegurando que no exista plagio en ningún apartado del trabajo.
- 3) Los datos y hallazgos proporcionados son auténticos y no han sido manipulados de ninguna manera. Por lo tanto, estos hallazgos serán una valiosa adición al fenómeno estudiado.
- 4) Reconozco que mis acciones pueden tener consecuencias legales, tales como, entre otras, las siguientes: imprecisiones en el ingreso de datos, no citar fuentes adecuadamente, presentar mi propia investigación previamente publicada como original, piratería y falsificación.

Doy permiso para que el Instituto publique y distribuya este estudio en su revista institucional u otro documento de distribución si está autorizado para su publicación.

Ayacucho, diciembre de 2022.



.....
BEATRIZ GARCÍA QUISPE
DNI N° 71554004

DECLARACION JURADA DE AUTENCIDAD

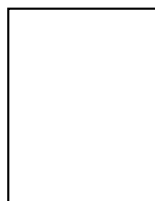
Yo, ROSA ANGELA ROJAS VARGAS, identificada con DNI N°70392015, egresada de la Carrera Profesional de Idiomas Inglés del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autora de la investigación que se tituló: “Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión” de Miraflores–San Juan Bautista-Huamanga, 2022”, de acuerdo con la Ley N° 27444 y demás normas pertinentes, declaro solemnemente lo siguiente.

- 1) La Investigación es de mi autoría; juntamente con la Srta. ROSA ANGELA ROJAS VARGAS.
- 2) Me he apegado a los criterios técnicos para la formación de trabajos académicos, asegurando que no exista plagio en ningún apartado del trabajo.
- 3) Los datos y hallazgos proporcionados son auténticos y no han sido manipulados de ninguna manera. Por lo tanto, estos hallazgos serán una valiosa adición al fenómeno estudiado.
- 4) Reconozco que mis acciones pueden tener consecuencias legales, tales como, entre otras, las siguientes: imprecisiones en el ingreso de datos, no citar fuentes adecuadamente, presentar mi propia investigación previamente publicada como original, piratería y falsificación.

Doy permiso para que el Instituto publique y distribuya este estudio en su revista institucional u otro documento de distribución si está autorizado para su publicación.

Ayacucho, diciembre de 2022.

.....
ROSA ÁNGELA ROJAS VARGAS
DNI N° 70392015



INDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
RESUMEN.....	xi
ABSTRAC.....	12
INTRODUCCIÓN.....	13
 CAPÍTULO I	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	16
1.1 Descripción del problema o situación problemática.....	16
1.2. Formulación del problema.....	18
1.2.1 Problema general.....	18
1.2.2 Problemas específicos.....	18
1.3. Justificación de la investigación.....	19
1.4. Objetivos de investigación.....	21
1.4.1 Objetivo general.....	21
1.4.2 Objetivos específicos.....	21
1.5. Limitaciones de la investigación.....	21
 CAPÍTULO II.....	
MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1. Internacional.....	23
2.1.2. Nacional.....	25
2.1.3. Regional.....	26

2.2. Bases teóricas.....	28
2.2.1. Enfoque comunicativo textual.....	28
2.2.2. Teoría de Vygotsky.....	28
2.2.3. Juegos verbales.....	29
2.2.4. Características.....	30
2.2.5. Importancia de los juegos verbales.....	30
2.2.6. Beneficios que traen consigo los juegos verbales.....	31
2.2.7. Clasificación.....	31
2.2.8. Los juegos verbales y su relación con el aprendizaje del inglés.....	36
2.2.9. Expresión oral.....	36
2.2.10. Componentes de la expresión oral.....	37
2.2.11. Características de la expresión oral.....	40
2.3. Definición de términos básicos.....	41
2.4. Hipótesis de la investigación.....	42
2.5. Variables y Operacionalización	43
2.5.1. Identificación de variables.....	43
2.5.2. Operacionalización de variables.....	43
CAPÍTULO III.....	45
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1. Tipo de estudio.....	45
3.2. Método de estudio.....	45
3.3. Diseños de investigación.....	46
3.4. Población y muestra.....	47
3.5. Técnicas de muestreo.....	47
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
3.7. Técnicas de procesamiento y Análisis y explicación de datos.....	51
3.8. Aspectos éticos	51
CAPÍTULO IV.....	52

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	52
4.1.Presentación y descripción de los hallazgos	52
4.2.A nivel descriptivo.....	52
4.3.A nivel inferencial.....	56
4.4.Prueba de normalidad.....	56
4.5.Prueba de hipótesis general.....	57
Prueba de primera hipótesis específica.....	58
4.6.Discusión de resultados.....	61
CONCLUSIONES.....	66
RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS.....	69
ANEXOS.....	77
MATERIAL EXPERIMENTAL O PROPUESTA DE INNOVACIÓN	96
RESOLUCION DIRECTORAL.....	130
INFORME DEL ASESOR.....	131
Evidencias fotográficas.....	132

RESUMEN

El estudio tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primero "C", la población estudiada fue de 70 discentes, 24 estudiantes del 1er grado "C" fue el grupo experimental. El estudio se lleva a cabo a un nivel explicativo aplicado Usando una técnica experimental y un diseño de investigación preexperimental. El estudio involucra a un solo grupo con evaluaciones previas y posteriores a la prueba para recopilar datos sobre el nivel de dominio del inglés al inicio, así como al final del estudio. Conclusión de la aplicabilidad del módulo experimental para mejorar la adquisición del lenguaje.

Evaluar el impacto de los juegos verbales en las habilidades de habla inglesa de los estudiantes de secundaria fue difícil, por lo que se diseñó un módulo experimental bien estructurado con fines educativos.

Los datos se analizaron, así como interpretados mediante el software SPSS versión 28, Excel, visualizaciones estadísticas y la prueba de Wilcoxon. Se ha demostrado que el uso de juegos verbales en el aprendizaje del inglés tiene un efecto positivo en la mejora de la expresión vocal, la comprensión, la comprensión de textos y las habilidades de producción de los discentes.

Palabra clave: juegos verbales, expresión oral, módulo instructivo.

ABSTRAC

The purpose of the study was to determine the influence of verbal games on the oral expression of the English language in the students of the first "C", the population studied was 70 students, 24 students of the 1st grade "C" was the experimental group. The study is carried out at an applied explanatory level using an experimental technique and a pre-experimental research design. The study involves a single group with pre- and post-test assessments to collect data on the level of English proficiency at the beginning as well as at the end of the study. Conclusion of the applicability of the experimental module to improve language acquisition.

Assessing the impact of verbal games on high school students' English-speaking skills was difficult, so a well-structured experimental module was designed for educational purposes.

The data were analyzed as well as interpreted using SPSS software version 28, Excel, statistical visualizations and the Wilcoxon test. It has been shown that the use of verbal games in learning English has a positive effect on improving students' vocal expression, comprehension, text comprehension and production skills.

Keyword: verbal games, oral expression, instructional module.

INTRODUCCIÓN

Como docentes, nos enfrentamos al desafío apasionante de guiar a nuestros estudiantes no solo hacia el dominio del idioma, sino también hacia la capacidad de expresarse de manera fluida. En este contexto, los "juegos verbales" presentados de manera atractiva y eficaz, fomentan la expresión oral en inglés.

En la sociedad actual se necesitan con urgencia esfuerzos para incrementar la eficacia de la enseñanza y adquirir conocimientos sustantivos por parte de los estudiantes.

Por consiguiente, se consideró importante plantear la problemática: ¿De qué manera influye los Juegos verbales en la expresión oral del inglés en los estudiantes de primero "C" de la Institución Educativa Pública: "Faustino Sánchez Carrión", San Juz zhan Bautista, Ayacucho, 2022?

El problema de la expresión oral del inglés, este tema es de suma importancia a escala global, nacional y regional. En consecuencia, numerosos profesionales y educadores han ideado varias tácticas para mejorar la competencia en inglés; no obstante, la cuestión sigue sin resolverse. La mayoría de las veces, los discentes están demasiado preocupados por otras cosas como para prestar atención al progreso de las lecciones de inglés y estudiar. La responsabilidad la tiene la carencia de participación de los padres y de métodos de enseñanza eficaces.

Esta situación problemática nos llevó a realizar este estudio con el objetivo de superar las limitaciones del aprendizaje del inglés y esperar que, con el uso de las sesiones experimentales, como una alternativa, la implementación de ideas y métodos innovadores que estimulen la curiosidad, altas expectativas de aprendizaje y participación activa puede incrementar en gran medida los procedimientos de aprendizaje y/o enseñanza.

La aplicación de las sesiones experimentales influirá enormemente en el aprendizaje, así como desarrollar capacidades en los discentes, afiance sus habilidades comunicativas, desarrolle así la seguridad necesaria para expresarse en inglés con claridad y naturalidad.

Por consiguiente, basados en los razonamientos empleados, el estudio es importante; puesto que, permite resolver el problema de manera directa el aprendizaje del idioma como un camino lineal, los juegos verbales ofrecen una vía interactiva y estimulante que envuelve a los discentes en una experiencia educativa única. Estas actividades no solo despiertan el interés, sino que también generan un ambiente propicio para la práctica del lenguaje oral de manera natural y divertida.

En esta exploración, nos sumergiremos en la riqueza de juegos verbales como catalizadores del proceso de expresión oral. Descubriremos cómo estas actividades no solo fomentan la interacción entre los estudiantes, sino que también promueven el uso creativo del vocabulario y la gramática. Los juegos verbales son más que una forma divertida de pasar el tiempo; pueden ser herramientas de enseñanza efectivas que entusiasmen e involucren a los estudiantes.

Este estudio se propuso responder a la interrogante: ¿Cómo pueden los juegos verbales afectar la expresión oral del aprendizaje del idioma inglés?, examinando esta misma cuestión.

De manera similar, la prueba de Wilcoxon confirmó el hallazgo general de que el desarrollo de la expresión oral de los discentes se ve muy afectado por usar juegos verbales ($0,000 < 0,005$); en tal sentido se decide rechazar las H_0 y se aceptar la H_a .

Por tanto, se confirma que existen diferencias en el nivel de expresión oral en los discentes respecto al pre y post test.

El estudio se constituye en cuatro capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema, contiene: El planteamiento, así como formulación de la problemática, los objetivos y las justificaciones teóricas, prácticas y metodológicas son parte del planteamiento del problema.

Capítulo II: Marco teórico, está conformada por: Antecedentes, bases teóricas, así como las definiciones conceptuales.

Capítulo III: Metodología está conformada por: Desarrollar hipótesis, variables y operacionaliza; seleccionar el tipo, así como nivel de estudio; desarrollar un diseño de investigación; seleccionar una población y una muestra; implementar metodologías; evaluar instrumentos para determinar su validez y confiabilidad; Procesando datos; y considerando consideraciones éticas.

Capítulo IV: Resultados, así como discusión, consta de: Hallazgos a nivel descriptivo, hallazgos a nivel inferencial y reflexiones sobre los hallazgos. Las páginas complementarias también incluyen los hallazgos, sugerencias, referencias y archivos adjuntos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema o situación problemática

Cardona & Celis (2011), señalan que “la expresión oral son los procedimientos que establecen normas para un intercambio verbal apropiado y constructivo, permitiéndonos decir lo que queremos decir sin ofender ni ofender a los demás” (p. 57).

Asimismo, Fuentes (2004), poner los propios pensamientos en palabras; la manera en que uno usa el lenguaje; las palabras o el lenguaje que uno usa para expresarse, frase de una manera o estilo de expresión que se ajuste al asunto en cuestión y a la emoción que se pretende (p. 23).

Para Millán (2019) manifiesta sobre los juegos verbales:

La escolar demanda comunicarse con sus semejantes Usando los medios a su alcance para conjugar con personas mayores y con sus acompañantes. Uno de estos medios es aplicar lo que va imitando de manera natural y espontáneamente en sus actividades, lo que demuestra la mediación oportuna de padres y maestros en esta etapa para lograr una buena expresión comunicativa.

Para Guamán (2013) sustenta que la dificultad que emociona a los discentes en Latinoamérica, es la escasa expresión oral, ya que no enuncian congruentemente sus ideas y sentimientos. Desafortunadamente, los educadores no logran integrar las actividades relacionadas con la comunicación en los planes de lecciones, no logran cultivar las habilidades y el conocimiento de comunicación mediante el uso de métodos efectivos (p. 4).

El Ministerio de Educación [MINEDU, 2016] comenta:

El programa de enseñanza del idioma inglés se ofrece en diversos niveles dentro del currículo estándar de la escuela primaria, tiene competencias que se deben desarrollar de manera sistemática con estrategias que evidencian el progreso, para ello, nuestros discentes se enfrentan a una serie de retos que les dificultan un progreso genuino y duradero en sus estudios, siendo especialmente bajo el nivel en el que adquieren habilidades orales o comunicativas en el idioma inglés (p. 160).

De acuerdo con los planteamientos:

Sulca (2016), indica que la capacidad limitada de los discentes para expresarse verbalmente es una barrera relevante para el aprendizaje; la participación de los discentes para el proceso educativo también está severamente limitada, pues muchos discentes muestran durante las experiencias de aprendizaje demuestran ser timoratos, dicción mala, tono de voz inadecuado vocabulario e incoherencia, refiriéndose con palabras sin coherencia, dando énfasis a la lectura y escritura tradicional, descuidando el aspecto expresividad cognitiva, afectiva y social. (p. 12).

En la Institución Educativa seleccionada como población y muestra, específicamente en el primer grado de secundaria de la sección “C”, pudimos identificar muchos problemas con la forma en que se enseña el inglés, particularmente en las siguientes áreas de

competencia: usa el inglés hablado como idioma extranjero; un modo de comunicación que no ha sido refinado pedagógicamente a fin de facilitar la adquisición activa y dinámica del lenguaje por parte de los estudiantes, para así mejorar la pronunciación adecuada especialmente en los diálogos que se realiza durante la sesión de aprendizaje realizadas.

Las causas socioeconómicas son motivos para que los discentes tengan deficiencia en la expresión oral razón de que sus padres trabajan fuera del hogar estando más tiempo solos. Otro aspecto es el bilingüismo, puesto que muchos discentes eligieron la segunda lengua con aprieto. Como resultado de estos factores, los aprendices suelen tener problemas para expresarse verbalmente; son reticentes, sus voces son bajas, tartamudean y cometen errores de dicción.

Se realizarán sesiones experimentales de ayuda a los juegos verbales como técnica y eficaz a fin de potenciar la expresión vocal de los discentes tras establecer un diagnóstico en esta área, además, los estudiantes podrán participar activamente con sus instructores en un entorno de aprendizaje que se basa en competencias mediante el uso de rimas, trabalenguas, cuerdas, canciones y acertijos como parte de sus materiales pedagógicos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye los Juegos verbales en la expresión oral del inglés en los estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, San Juan Bautista, Ayacucho, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

¿En qué medida influyen los juegos verbales en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión” de Ayacucho, 2022?

¿De qué manera influyen los juegos verbales en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022?

¿Cómo influyen los juegos verbales en la expresión paraverbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022?

1.3. Justificación de la investigación

Hernández (2010) señala que “cuando se responden más preguntas y se cumplen más criterios, aumenta la validez de una investigación” (p. 29).

La justificación está estructurada de la siguiente manera:

Justificación por conveniencia

Tal como se determina en el planteamiento del problema, es considerablemente conocido que los discentes tienen dificultades en la oralidad en esta perspectiva, consideramos que el estudio es importante, porque permitirá coadyuvar a perfeccionar la expresión oral usando los juegos verbales en busca del desarrollo del enfoque por competencias.

Justificación por implicancia práctica

Los hallazgos serán útiles para los profesores que estén considerando utilizar juegos verbales en la enseñanza del idioma inglés. Los hallazgos también se utilizarán para aumentar la conciencia en la comunidad educativa elegida sobre el valor de trabajar las habilidades de comunicación oral de los discentes en el contexto del idioma inglés. El objetivo es proporcionar a los instructores información que les ayude a tomar decisiones sobre actividades para que los discentes desarrollen habilidades de comunicación.

Justificación por valor teórico

La investigación ayudará a ver la realidad del aprendizaje y enseñanza en el área de inglés, pues se presentan una cadena de teorías y conceptos que permitirán desarrollar la competencia se comunica de manera oral en inglés; de esta manera, permitirá desarrollar las diversas capacidades enfocadas al área de inglés.

La investigación sobre el idioma inglés, y particularmente sobre el arte de la oratoria, se beneficiará de las ideas sobre las variables y sus dimensiones.

Justificación por unidad metodológica

El estudio prevé realizar sesiones experimentales en las que los profesores utilicen juegos verbales. Estas clases están diseñadas a fin de ser de ayuda a los discentes a incrementar sus habilidades a fin de hablar en público.

Los juegos verbales son una técnica metódica que anima a los estudiantes a participar en una expresión y comprensión de vocales significativas, aumentar su vocabulario y practicar la diferenciación de sonidos y palabras.

Importancia

El estudio fue motivado en parte por el hecho de que los estudiantes que participan en juegos verbales muestran mejoras considerables en áreas como la expansión del vocabulario, el reconocimiento de palabras y la capacidad de diferenciar términos de sonido similar, enseñar a los discentes de la Institución Educativa Pública: "Faustino Sánchez Carrión" cómo pronunciar correctamente y hablar con fluidez el idioma que se enseña de una manera divertida y atractiva sin duda mejoraría su educación y enriquecería la experiencia del aula en su conjunto. Es relevante porque las características del diseño de investigación permitirán desarrollar la expresión oral de manera activa en cada una de las

clases de enseñanza, sin limitarse a la comprobación de hipótesis, si no a contribuir en el cambio de la realidad problemática identificada.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

1.4.2 Objetivos específicos

Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

Demostrar cómo influyen los juegos verbales en la expresión paraverbal en los estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

1.5. Limitaciones de la investigación

De acuerdo con Bernal (2006) señala que “las poblaciones que van a analizar áreas, fronteras geográficas y recursos económicos son todos ejemplos de delimitación.” (p. 105).

Las limitaciones se refieren a características que aún no se han descrito completamente, incluida la disponibilidad restringida de literatura sobre las variables de nuestro estudio. La capacidad para comunicar de manera efectiva sus hallazgos se vio

obstaculizada por la falta de libros avanzados sobre métodos de instrucción relevantes para nuestras variables de interés.

Escasa información sobre los antecedentes en el ámbito internacional, así como local.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacional

Respecto al problema a investigar, recurrimos a trabajos de investigaciones científicas los cuales ayudarán como antecedentes de nuestro estudio siendo los siguientes a nivel internacional:

En primer plano tenemos a Caluguillin (2019), en el estudio: *Los juegos de palabras como forma de instrucción para incrementar la capacidad de hablar y escribir en inglés de los discentes de la I.E.P “Alfredo Cisneros”*. Buscó examinar el papel que desempeñan los juegos de palabras a fin de servir de ayuda a los estudiantes a hablar inglés con mayor fluidez. Un total de 152 estudiantes forman parte de la muestra. La estrategia adopta un enfoque cuantitativo, corte transversal y diseño no experimental. Se utilizó una hoja de observación entregada a los discentes, así como una entrevista con los instructores para implementar el enfoque de observación.

Concluyendo que: Los juegos en desarrollo oral (trabalenguas, adivinanzas, rimas, frases, juegos de rol) tienen la mayor influencia significativa. Debido a que son divertidos y diferentes de la norma, es más probable que se adopten y utilicen estos enfoques no tradicionales para aprender vocabulario nuevo.

Arias y Castiblanco (2017), en el estudio: *Los estudiantes del Instituto Internacional para el Desarrollo del Inglés utilizaron un juego como herramienta pedagógica para aumentar su vocabulario y su dominio conversacional en inglés. Ignacio Marco Tulio Fernández*. El propósito fue usar el juego como trampolín para un enfoque pedagógico que facilitaría la expansión del léxico inglés y las habilidades de comunicación oral. La estrategia adopta un enfoque cuantitativo, corte transversal y diseño no experimental. Los instrumentos de recolección de información fueron la encuesta, la muestra fueron 56 discentes.

Dentro de sus conclusiones precisaron que:

Las observaciones del instructor a cargo del grupo experimental, así como la encuesta final muestran que el juego fomenta valores personales, proporciona alegría, placer y comodidad; también te ayuda a desarrollar tu vocabulario, tus habilidades para hablar y tu confianza, los estudiantes nunca se sintieron presionados y siempre trataron de crecer de acuerdo a sus posibilidades ya que su inclusión e involucramiento en las múltiples actividades ofrecidas dependía de su aprendizaje.

Palma (2021), en el estudio: *Técnicas de enseñanza que mejoran la comunicación oral de los adolescentes*. El propósito fue utilizar métodos educativos efectivos para ser de ayuda a los discentes a incrementar sus habilidades comunicativas. Se utilizaron métodos cuantitativos como entrevistas en profundidad y un cuestionario bien elaborado para recopilar los datos. Se consultó a expertos en el campo para garantizar la precisión de los instrumentos utilizados. Los cursos tuvieron éxito al momento de ayudar a los discentes a desarrollar su confianza en las habilidades de comunicación oral desde que se estableció un ambiente seguro.

Se determinó que las habilidades de los estudiantes para expresarse verbalmente en una variedad de formas (Incluyendo dicción, ritmo, vocabulario, fluidez, coherencia,

claridad, emoción, volumen, expresión corporal y gesticulación) mejoraron como resultado de los talleres.

2.1.2. Nacional

Calla y Quispe (2015) en el estudio: *Ejercicios de comunicación para el aula de inglés*. Señalaron la incidencia de los juegos verbales en la expresión oral. Dado que hay dos grupos, uno en el que se utiliza el procesamiento de juegos verbales y otro en el que no lo es, el método puede describirse como de naturaleza cuantitativa y cuasiexperimental. La rúbrica sirvió como herramienta de recopilación de datos. Cuarenta niños diferentes componían la muestra.

Concluyeron:

Los juegos verbales incrementan las habilidades de inglés de los discentes al ofrecer varias oportunidades de expresión espontánea, lo cual es necesario en el desenvolvimiento de expresión oral correcta, y también porque les permiten articular bien las palabras, usar su creatividad y así generar habilidades mentales.

Zúñiga (2019) en el estudio: *Juegos de aprendizaje de idiomas que se centran en la comunicación hablada en inglés*. El propósito fue investigar el impacto de los juegos verbales en el incremento de las habilidades de comunicación oral en el idioma inglés mediante sesiones experimentales. El estudio sigue un enfoque cuasiexperimental típico de los estudios aplicados, que incluye evaluaciones de entrada y resultados. La población fue establecida por 121 discente, y la muestra fueron 29 tanto del grupo experimental, así como el control. Por último, pero no menos importante, la implementación hizo posible el análisis y el debate, que reveló que el 86% del grupo 3.º "A" logró una excelente comunicación oral en el Pre Test, en comparativa con sólo el 30% del grupo 3.º "B".

Los hallazgos de una prueba previa y posterior mostraron que la comunicación oral en inglés en el grupo experimental mejoró significativamente con la introducción de juegos

verbales, con una puntuación previa a la prueba que aumentó al 17 % y una puntuación posterior a la prueba que aumentó al 91 %.

Banda (2019), en el estudio: *Uso de juegos de palabras por parte de estudiantes universitarios de segundo año para practicar hablar en público*. El propósito era investigar el impacto de juegos verbales en las habilidades de expresión verbal de los discentes. Usando un diseño pre experimental cuantitativo con una muestra de 30 discentes (de un total de 120), los estudiantes fueron monitoreados y se les entregó una lista de verificación antes y después del examen. Dado que los hallazgos no siguieron una distribución normal, los investigadores recurrieron a estadísticas no paramétricas, concretamente la prueba de Wilcoxon, para evaluar la información.

Los estudiantes del segundo ciclo ganaron confianza para expresar las ideas así como opiniones frente a los compañeros después de participar en juegos verbales; también enfatizó la importancia de las discusiones en el aula a fin de que los discentes participen activamente. Además, estas interacciones generan autorregulación para saber cuándo intervenir y sintetizar sus ideas, circulando el conocimiento.

2.1.3. Regional

Rodríguez & Tenorio (2018) en el estudio: *El impacto del enfoque de lectura de cuentos en la ampliación del vocabulario de discentes de segundo año en el Instituto de Educación Mariscal Cáceres en España*. El propósito fue examinar el impacto de la técnica de lectura de cuentos para desarrollar vocabulario de los niños. La investigación utilizó métodos cuantitativos, experimentales y cuasi experimentales. La muestra incluyó 70 discentes, entre ellos 35 en el grupo experimental y otros 35 en el grupo de control. Utilizamos una rúbrica pedagógica y un criterio de calificación para recopilar nuestros datos. Para el análisis y debate se utilizaron los hallazgos de la prueba t de Student.

Concluyendo: El vocabulario de los estudiantes creció significativamente cuando se les enseñó a leer historias estratégicamente, como lo demuestra un aumento estadísticamente significativo en el tamaño del vocabulario (6082 puntos) entre sus puntajes posteriores y previos a la prueba (detectados mediante la prueba T-Student), un valor p de 0,05 (0,00) al 5% de nivel de significación y el coeficiente de correlación de 0,891).

Huamán & Martínez (2018), en sus tesis: *Análisis de las obras cantorales de estudiantes y su relación con otras formas de oratoria escolar*. El estudio se propuso cuantificar el impacto de Cantipoetry en la recitación de forma libre. Para realizar este estudio, los investigadores emplearon la observación y una lista de verificación como recopiladores de datos cuantitativos. Se utilizó un diseño preexperimental grupal con pruebas previas y posteriores, y se seleccionaron al azar 38 estudiantes de un grupo de 100. Se usó el Alfa de Cronbach a fin de analizar datos de un estudio piloto con un subconjunto de 10 discentes a fin de conocer la confiabilidad en los instrumentos.

Con un nivel de significancia de 0,001 (menos de 0,05) determinado por la prueba de Wilcoxon, por lo cual los hallazgos muestran que Cantipoesa impacta en la capacidad de los discentes para expresarse verbalmente.

Mendoza & Yarín (2017), en el estudio: *“Métodos de instrucción a fin de fomentar las habilidades de comunicación oral de los discentes”*. Se propuso examinar cómo los diferentes métodos de enseñanza afectan el crecimiento de los estudiantes en términos de su capacidad para hablar en público. La estrategia fue cuantitativa, la profundidad fue la de investigación cuantitativa y el diseño fue el de un estudio transversal cuasiexperimental. Un total de 64 estudiantes sirvieron como muestra para esta instancia; hubo pruebas previas y posteriores para ambos grupos. Se realizaron análisis e interpretaciones descriptivos e inferenciales de los datos. La lista de verificación y el módulo experimental fueron las herramientas de elección.

Se determina, que el uso de técnicas metodológicas incide considerablemente en el crecimiento de la expresividad oral.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Enfoque comunicativo textual

En este contexto, "aplicación didáctica de la lingüística" se refiere a la investigación y la práctica pedagógica relacionada con el estudio de cómo funciona el lenguaje en el aula. Nuestro objetivo es aprender sobre él y fomentar su crecimiento en nuestros niños mediante el uso de un enfoque comunicativo y textual.

Según Limas (2013) sostiene que el Diseño Curricular Nacional (DCN) respecto al enfoque comunicativo textual desde una perspectiva de su propósito afirman:

Dentro del contexto de las prácticas del lenguaje social, el enfoque comunicativo textual se define como Comunicativo porque cumple un propósito fundamental del lenguaje: la comunicación de ideas, sentimientos y expectativas entre los individuos. Requiere el dominio de un idioma y la conciencia de la propia ubicación social, cultural e ideológica dentro de una determinada comunidad lingüística (p. 23).

Debido a que el mensaje que el emisor transmite al destinatario se comunica mediante textos orales, así como escritos, de la cita anterior se desprende que el enfoque comunicativo textual es una técnica relevante para mejorar las habilidades comunicativas.

2.2.2. Teoría de Vygotsky

De acuerdo con Vygotsky (2003) citado por Garrido (2006) se menciona lo siguiente:

Capacidad global; implica que tanto los hablantes como los oyentes interactúen directamente con profesores y compañeros de clase para aprender y practicar hablar

y escuchar en el idioma de destino de una manera significativa. La capacidad de discentes a fin de hablar inglés con fluidez mejora (p. 34).

Nada se puede lograr fuera del ámbito de la comunicación oral, por lo que debe verse como un componente necesario de la existencia social. La mejor manera de aprender y dominar el inglés es usarlo con frecuencia, tanto en clase como fuera de ella.

Los bajos niveles de contacto oral en el idioma se reflejan en el uso restringido del inglés por parte de los docentes en el aula, lo cual es contraproducente para el procedimiento de aprendizaje y enseñanza.

2.2.3. *Juegos verbales*

Monjelat & Méndez (2012), referente a los juegos verbales “Son variaciones creadas por humanos de juegos de lenguaje clásicos. La lista incluye cosas tan diversas como rimas, trabalenguas, proverbios, declamaciones, adivinanzas y chistes” (p. 56).

Villalva (2012), citando a Condemarín (1989), comenta que:

Los juegos de adivinanzas, los juegos de palabras y los trabalenguas son ejemplos de juegos verbales que tienen una larga historia o fueron inventados por jóvenes. Estos juegos brindan un ambiente agradable y relajante en el que puede expandir sus horizontes lingüísticos y perfeccionar sus habilidades lingüísticas (p. 27).

Bedoya (1982) argumenta que los niños juegan juegos de palabras por la misma razón que juegan otros tipos de juegos: para aprender nuevas palabras, expandir su vocabulario.

Los discentes pueden expresarse libremente y con confianza con sus compañeros cuando participan en actividades o tácticas verbales que tienen como objetivo fomentar el habla espontánea y fluida.

Los juegos verbales son una forma de aprendizaje activo y divertido que ha demostrado un incremento de la expresión vocal de los discentes y, por extensión, su capacidad para comprender lo que leen.

En esa línea Condemarín (2009) refirió que "el espíritu aventurero y la capacidad de divertirse con el lenguaje se destacan en la práctica de "juegos verbales"

2.2.4. Características

Las características de las estrategias o juegos verbales tienen que ver con el desarrollo de ciertas capacidades como:

- Desarrolla y fortalece la expresión oral.
- La práctica constante de los aspectos emocionales y físicos del juego de libre expresión alienta a los niños a hablar con libertad y confianza.
- Es un factor socializante ya que usando los juegos verbales los niños interactúan entre sus pares y desarrollan aspecto de su socialización.

2.2.5. Importancia de los juegos verbales

De acuerdo con Palomino (2015) sostiene que "El estudiante mejora sus habilidades de comunicación y sus relaciones dentro de su grupo social a través del juego, y el grupo es capaz de mantener su coherencia y unidad gracias a la comunicación agresiva y clara del alumno." (p. 43).

Así mismo los juegos verbales cobran una enorme importancia en el quehacer pedagógico ya que permite desarrollar capacidades comunicativas, y de socialización tomando en cuenta aspectos y situaciones de su contexto en una segunda lengua.

En tal sentido los y las maestros del área de inglés manifiestan que los juegos verbales son más aplicables y significativas porque el estudiante parte de temas o

situaciones de su contexto y los expone o comunica de manera espontánea en una segunda lengua.

2.2.6. Beneficios que traen consigo los juegos verbales

Discutimos algunas de las ganancias que he experimentado al usar tácticas verbales con mis estudiantes de segundo idioma.

De acuerdo con Katherine (2013) los beneficios son:

- Mejoras en hablar con gente nueva, mantenerse enfocado, recordar cosas y prestar atención.
- Al analizar fonemas, sílabas y palabras, y aprender a convertir fonemas en grafemas, los estudiantes mejoran su conciencia fonológica y percepción auditiva.
- Mejoran la memoria al recordar una secuencia de palabras.
- El vocabulario se amplía cuando se ven obligados a utilizar secuencias de palabras que están vinculadas fonológica o semánticamente.
- Utilizan trabalenguas para hacer su discurso más natural.
- El vocabulario se clasifica en grupos y la formación de preguntas se practica a través de juegos de adivinanzas, los cuales promueven el crecimiento cognitivo.
- Desarrolla tu imaginación haciendo asociaciones entre palabras al azar.

2.2.7. Clasificación

La clasificación de los juegos verbales obedece a la propuesta de algunos autores:

a) Silabeo

Batllori (2012), indica que es la pronunciación de ciertas sílabas tomadas y que las palabras van separándose De acuerdo con que sea el caso (silabear); esta se realiza en forma lenta y haciendo pausas donde corresponde.

Podemos mencionar que la cantidad de sílabas de una palabra en el idioma inglés, es de acuerdo al número de ciertas vocales a las que se les asigna los sonidos. Para ello, se debe contar todas las vocales en la palabra considerada.

Las sílabas son los componentes básicos de las palabras. Estas unidades fonéticas, o sílabas, casi invariablemente, con muy pocas excepciones, incluyen un sonido vocálico. Cuando se pronuncian palabras de dos o más sílabas, sólo se enfatiza la primera sílaba, mientras que las otras sílabas se dicen de forma rápida y sin énfasis.

Ahora recitaremos las pautas fundamentales para la separación de sílabas:

1) Algunas palabras se dividen por sílabas De acuerdo con la pronunciación que tengan

con-si-der	considerar
in-crease	incrementar
chil-dren	niños
pic-ture	fotografía, dibujo

2) La separación de pares de consonantes ocurre si la raíz de la palabra contiene dos pares de consonantes idénticas.

bag-gage	equipaje
recom-mend	recomendar
pos-sible	posible
bat-tery	batería, pila

3) Cuando se agrega un sufijo al final de una palabra, a menudo hace que la siguiente consonante se escriba dos veces.

win-ning	ganando
rob-bing	robando
omit-ting	omitiendo
stop-ped	paró, parado

4) Si, por el contrario, una palabra termina en una doble consonante, el sufijo se divide antes de pronunciar las dos consonantes por separado.

tell-ing	diciendo
fill-ing	llenando
fall-ing	cayendo
sell-ing	vendiendo

5) Sin embargo, un sufijo con una vocal muda no debe separarse.

passed	pasado
planned	planeado
shipped	transportado, mandado
talked	hablado

6) Las palabras de una sola sílaba, como hemos establecido, tampoco deben dividirse.

light	ligero, luz
note	nota
thought	pensamiento
place	lugar
through	a través

7) Si la letra inicial es una vocal, la sílaba debe dejarse entera.

equip	equipo
union	unión
item	artículo, pieza
amount	cantidad
enough	suficiente
ocean	océano

8) Tampoco se recomienda dividir la última sílaba si tiene solo una o dos letras.

money	dinero
coffee	café
busy	ocupado
happy	feliz, contento
after	después

9) Siempre que se hayan combinado dos o más caracteres para formar un prefijo, la palabra puede separarse.

re-commend	recomendar
con-tact	contacto
trans-lation	traducción
pro-position	proposición

10) Si el sufijo nuevo tiene tres letras o más, puede dividir la palabra allí.

inven-tion	invento, invención
care-less	sin cuidado
stan-ding	estar parado
move-ment	movimiento

11) La unión entre dos palabras compuestas puede usarse para formar un nuevo término.

street-car	tranvía
arm-chair	sillón
air-plane	aeroplano
wine-glass	vaso de vino

12) Cuando un guión separa los componentes de una palabra compuesta, la separación ocurre después del guión.

show-window	vidriera, mostrador
brother-in-law	cuñado

b) Adivinanzas

Son estrategias verbales que tiene como propósito descubrir, por medio de pistas, de lo que se habla.

Batllori, (2012):

Las adivinanzas pueden y deben usarse como una herramienta de enseñanza para una variedad de objetivos lingüísticos y de alfabetización, que incluyen, entre otros: mejorar la comprensión del idioma, la capacidad de retener información nueva y la capacidad de para recordar y usar nuevas palabras y frases (p. 23).

Ejemplo: (riddle)

I eat vegetables

I can jump and run fast

I have long ears.

¿Who am I?

Rabbit (conejo)

c) Canciones

Las canciones infantiles son un método eficaz para potenciar varias características de los discentes, incluidas las habilidades intelectuales, auditivas, lingüísticas, sensoriales y motoras.

Estas capacidades cobran mayor significancia en su desarrollo cuando se contextualizan, es decir, las canciones deben estar compuestas con temas y motivos del contexto del estudiante para que en la segunda lengua lo pueda practicar con facilidad.

Ejemplo:

(song)

Seasonal shifts (winter, spring, summer, and autumn) in the climate.

Spring!

There are flowers everywhere now.

Summer!

An invocation to the ocean.

Autumn!

Falling leaves make a soft tumbling sound.

Let's get up and go!

Seasons (Winter, Spring, Summer, and Fall),

Covers a whole calendar year and all four of its fascinating seasons.

2.2.8. Los juegos verbales y su relación con el aprendizaje del inglés

Todos sabemos que el uso de juegos a fin de enseñar inglés en los primeros grados de primaria es un método probado y verdadero, por lo tanto, es lógico que los métodos más nuevos y atractivos deban priorizarse por encima de los probados y verdaderos fueron puestos en un gran esfuerzo por estas actividades elegidas se ven como ejemplos de nuevos aprendizajes. Sánchez (2015) nos indica “El juego significativo es el tipo de recreación que deja espacio para el crecimiento y la educación”. (p. 25). La aplicación de sesiones experimentales en juegos verbales en inglés, incorporamos actividades lúdicas tomando en cuenta el contexto del estudiante, como las rimas, adivinanzas, trabalenguas y canciones en una segunda lengua serán más significativas y la enseñanza también será más activa y dinámica.

2.2.9. Expresión oral

Cardona y Celis (2011) sostienen que es un conjunto de reglas y prácticas a seguir regularmente para asegurarnos de que nuestra comunicación verbal sea siempre clara y efectiva sin ir demasiado lejos o herir los sentimientos de los demás. (p. 56).

Fuentes (2004), deduce:

El proceso de poner los propios pensamientos en palabras; usar un lenguaje o estilo lingüístico específico para transmitir los pensamientos y sentimientos propios; redactar el discurso de manera que se adapte al tema en cuestión y al estado emocional de uno. (p. 23)

Byrne (1989), sostiene que:

Tanto el hablante como el oyente deben desempeñarse bien para que se produzca la comunicación oral; el primero debe codificar el mensaje para que se corresponda con lo que se dice de manera adecuada, mientras que el segundo debe decodificar el mensaje para comprenderlo. (p. 43).

Los autores señalados coinciden en que, desarrollar la expresión oral a través de métodos que promuevan el aprendizaje activo en una segunda lengua es crucial tanto para comprender como para articular ideas en la comunicación oral de una manera estructurada, consciente o significativamente específica.

En esa misma línea Fuentes, González & Raposo (2008) manifiestan: “La comprensión pedagógica del idioma inglés de los discentes se beneficia de la conectividad, especialmente en lo que respecta a mejorar su fluidez en la comunicación oral o verbal a través del estudio del idioma.” (p. 23).

De igual manera mencionamos también a Cassany (2000) quien manifiesta:

Mejorar nuestras habilidades auditivas es una parte integral del aumento de nuestra propia capacidad de expresión oral efectiva. Hay muchos ejemplos de lectores, presentadores y escritores excepcionales, pero los ejemplos de oyentes excepcionales son mucho más difíciles de encontrar. (p. 32).

2.2.10. Componentes de la expresión oral

El análisis del habla revela siete sistemas en continuo desarrollo, todos los cuales son necesarios para la compleja tarea de la comunicación oral.

a) Interacción

El diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2014), señala que “es una operación cuando dos o más entidades intercambian roles como sujeto, objeto, agente, fuerza o función”. Los seres humanos son criaturas sociales que siempre están interactuando con su entorno.

b) Fluidez

Fillmore (1979) citado por Pradas (2004) señala a la fluidez como: la habilidad a fin de llenar los silencios con palabras; aquellos que lo poseen no necesitan tomar descansos frecuentes para considerar sus próximas palabras. (p. 372).

Según el Marco Común Europeo, la fluidez implica una comunicación eficaz, perseverancia y un rendimiento máximo incluso cuando se enfrenta a un callejón sin salida.

c) Exactitud

Como dice el léxico de la Real Academia Española (2014), “Puntualidad y lealtad en la práctica de algo” La correcta gramática y pronunciación son dos aspectos de la enseñanza de idiomas.

d) Gramática

De acuerdo con Ferreira (1999) sostiene que la gramática:

Son las reglas para organizar datos en colecciones significativas (frases), con límites claros entre ellas. La capacidad de comprender y comunicar ideas mediante el uso de frases y oraciones correctamente estructuradas es a lo que nos referimos cuando hablamos de competencia gramatical. (p. 23).

e) Vocabulario

El término "vocabulario" es derivado de la palabra latina "vocabulum", que significa "juego de palabras de una lengua", según lo señalado por el Diccionario de la Real Academia Española (2014).

El vocabulario, como es bien sabido, juega un papel crucial en la comunicación. Puede ser una sola palabra o una serie de oraciones. Parece lógico que la capacidad de una persona para tener una conversación decente mejora en proporción directa al tamaño de su vocabulario mental.

f) Pronunciación

Para Richards y Rodgers (2003):

La pronunciación de una palabra se refiere a cómo se hacen los sonidos que hace cuando se habla. Mejor que simplemente tener un buen acento, la pronunciación efectiva es el hallazgo de la forma en que los sentidos operan juntos de una manera que es inmediatamente perceptible para los oyentes (p. 43).

La capacidad de comprender fácilmente el inglés que escuchan y de hacer que su comunicación sea más accesible y relevante para los demás es solo uno de los beneficios de trabajar en la pronunciación de nuestros estudiantes.

De igual forma, facilita desarrollar competencia oral del hablante, ya que algunas palabras invariablemente comparten fonemas que, si se pronuncian incorrectamente, pueden alterar por completo el significado del mensaje y dejar al oyente incapaz de dar una respuesta adecuada.

g) Entonación

El ascenso y descenso de la voz de un hablante se refleja en su entonación. Si el hablante expresa sorpresa o entusiasmo, por ejemplo, su tono de voz se elevará. En otras palabras, es la forma en que cambia la voz de alguien cuando comunica diferentes emociones o ideas, ya sea en relación con el mensaje que está entregando o consigo mismo.

2.2.11. Características de la expresión oral

a) La postura del cuerpo

Establecer una buena relación con sus oyentes es esencial si desea transmitirse verbalmente. Por lo tanto, siempre se debe reflejar la estabilidad y la flexibilidad, en lugar de la rigidez. Es mejor mantenerse erguido y confiado si va a hablar.

Mantener los brazos cerca del cuerpo o cruzarlos no sólo implica una sensación subyacente o acompañante de incomodidad en el habla, sino que también lo implica agarrar algo o tratar de ocultar las manos en los bolsillos.

b) Los gestos

Los gestos y otros movimientos del cuerpo suelen utilizarse para enfatizar lo que se dice en voz alta; sin embargo, debemos tener cuidado con las expresiones gestuales que empleamos, ya que deben ser naturales, adecuadas y convenientes para evitar la vergüenza.

c) La mirada

Cuando se trata de señales no verbales, la mirada es primordial. La audiencia debe estar contenta con el contacto visual. La persona que da la presentación debe mirar a la audiencia con una confianza amistosa en sus ojos. Es necesario considerar a los miembros individuales de la audiencia, así como a la audiencia en su conjunto. Evite hacer que el lenguaje corporal indique inquietud o temor al mirar repetidamente hacia el piso, el techo o las ventanas.

d) La dicción

El presentador debe dominar el idioma. Comprender el mensaje requiere esa experiencia, ya que permite pronunciar de forma adecuada las palabras. La confianza en lo que tiene que decir solo puede obtenerse mediante la práctica de respiraciones profundas y controladas, la proyección vocal y el dominio de la entonación. En lugar de ponerte ansioso, puedes gritar y usar palabras de relleno como "verdá" y "este" una y otra vez.

e) La estructura del mensaje

Cualquiera que interrumpa una discusión o presente nueva información debe hacerlo de una manera que tenga sentido y sea fácil de seguir. Esto implica no inventar palabras para protegerse de las críticas que podrían dañar el sentido de autoestima. Vocabulario: al comunicarse, es relevante utilizar palabras con las que el oyente esté familiarizado. Conocer la audiencia prevista es un primer paso crucial para comunicarse de manera efectiva.

2.3. Definición de términos básicos

Juego. Parte crucial del crecimiento emocional y social de cada persona, particularmente en los años de formación de la niñez.

Juegos verbales. Son métodos pedagógicos y lúdicos que enfatizan la diversión y la originalidad del lenguaje hablado y fomentan la apertura a nuevas interpretaciones.

Trabalenguas. Una característica común de estos juegos es la inclusión de un grupo de palabras que son notoriamente difíciles de pronunciar correctamente.

Adivinanza. Es una pregunta instructiva planteada en el estilo de un ingenioso juego de palabras en una frase, a menudo una rima.

Canción. Una canción es una pieza musical escrita específicamente para la interpretación vocal, que incluye melodía, ritmo, letra y acompañamiento.

Expresión oral. Es una manera de que los individuos se expresen verbalmente, lo que les permite compartir sus pensamientos y sentimientos más íntimos y buscar la validación de quienes los rodean.

Expresión oral del inglés. Las palabras y signos escritos en inglés siempre tendrán en cuenta la correcta pronunciación ya que son los sonidos con los que el individuo transmite sus pensamientos.

Fluidez. La capacidad de comunicarse exitosamente tanto en la propia lengua como en una segunda lengua con el mismo grado de facilidad y espontaneidad es lo que se entiende por

fluidez. La capacidad de pensar creativamente, analizar problemas complejos y comunicarse eficazmente son indicadores de competencia.

Ritmo. Método de iniciar y variar una serie de ruidos que a menudo se repiten a intervalos regulares; se usa con mayor frecuencia en trabajos creativos; los sonidos pueden variar en volumen (de suave a fuerte) o en duración (de corto a largo).

Claridad. Cuando alguien expresa su punto de manera directa e inequívoca, se está comunicando de manera efectiva. En particular, después de un momento de incertidumbre, los pensamientos, así como las emociones de una persona pueden enfocarse más nítidamente.

Coherencia. Esto supone que lo que se dice en una conversación está estructurado de una manera que se puede entender. Este aspecto del trabajo escrito tiene que ver con seleccionar los detalles más relevantes y ordenarlos de manera comprensible.

2.4. Hipótesis de la investigación

a) Hipótesis general

Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes del primero “C de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

b) Hipótesis específicas

Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022.

Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión paraverbal del idioma inglés en estudiantes del primer año “C” de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión”, San Juan Bautista, Ayacucho,2022.

Por lo cual hemos arribado la influencia con la prueba estadística de alfa de Cronbach.

2.5. Variables y Operacionalización

2.5.1. Identificación de variables

- **Variable Independiente.** Juegos verbales.
- **Variable Dependiente.** Expresión oral.

2.5.2. Operacionalización de variables

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

“A fin de identificar patrones de comportamiento y probar hipótesis, los investigadores cuantitativos recopilan datos mediante las mediciones numéricas, así como análisis estadísticos” (Hernández, 2014, p. 4).

El proceso consiste en recopilar y examinar los datos numéricos antes mencionados. El propósito principal de este enfoque es poner un valor numérico al desafío de investigación que estamos tratando de resolver.

3.2. Método de estudio

De acuerdo con Gómez (2004) el método deductivo incluye todos los procedimientos y lineamientos que hacen factible sacar conclusiones basadas en suposiciones iniciales (llamadas premisas). Obviamente, si una conclusión se sigue de una hipótesis y la hipótesis es verdadera, entonces la consecuencia también es verdadera. (p.56).

El método del estudio que orientará La Investigación es el deductivo, porque partimos de una hipótesis formulada con anticipación para aspectos generales para concluir en hechos específicos.

3.3. Diseños de investigación

El diseño es pre experimental.

Los diseños pre experimentales, son aquellos en los que los integrantes de los grupos de control, así como experimental no se dan aleatoriamente ni se emparejan dado que los grupos de trabajo ya se encuentran constituidos, es decir, antes de que comience el experimento (Carrasco, 2008, p. 70). Este modelo de diseño se caracteriza por tener una población y muestra definida para realizar el experimento, es decir no es aleatoria, asimismo se manipula la variable independiente con el fin de apreciar los efectos o relación con la variable dependiente.

Figura 1

Esquema del diseño pre experimental

GE: 01 x 02

Donde

GE: Grupo experimental.

01: Pre test.

X: Variable experimental.

02: Post test.

3.4. Población y muestra

La población consiste en un conjunto de individuos pertenecientes a un espacio específico dentro del cual se llevará a cabo la experimentación del estudio.

La población son los 200 discentes del nivel secundaria en la institución educativa.

La muestra estuvo compuesta por 24 discentes del primer año de secundaria “C” de la escuela pública: “Faustino Sánchez Carrión”.

De acuerdo con Abanto (2016, p. 45), la muestra adecuada ocurre cuando el número de constituyentes permite brindar confianza de que todas las propiedades del universo están presentes.

3.5. Técnicas de muestreo

El muestreo fue no probabilístico. Hernández, Fernández y Baptista, afirman que el muestreo no probabilístico, no es determinista ni se basa en cálculos de probabilidad, sino más bien en el juicio de un investigador o equipo de investigadores, con el entendimiento de que las muestras aún se adhieren a otros requisitos del estudio (2014, p. 176).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Podemos aprender más sobre cuán efectivo puede ser el uso de juegos verbales, acertijos y canciones en el salón de clases encuestando a los instructores sobre la variable "juegos verbales".

Los instrumentos fueron: la ficha de observación, así como el material experimental. El **material experimental**, diseñada para ser utilizada en conjunto con talleres de trabajo, esta herramienta comprende una estrategia experimental y un módulo de sesiones diseñadas para fomentar la autonomía.

Por otro lado, se tiene la **ficha de observación**. Según Carrasco (2006), este proceso implica registrar datos mediante la observación de las acciones de los elementos de la

muestra y recopilar los datos requeridos a través una lista de verificación antes y después del experimento.

Validez. El instrumento fue validado usando 3 jueces expertos, cuyo resultado se procesa con SPSS.

El primer instrumento fue:

Lista de Cotejo

Tobón (2014), señala que las listas de cotejo son:

Herramientas para medir la competencia que permiten establecer si están presentes o no una serie de elementos de prueba (indicadores). La importancia relativa o los puntajes en los indicadores se ajustan en función de los niveles en que se desempeñan. Se asignan más puntos a una indicación si su desempeño es mayor (p. 172).

El segundo instrumento fue el material experimental, que se desarrollará mediante los talleres de sesiones experimentales usando los juegos verbales a fin de desarrollar la expresión oral del idioma inglés.

Tabla 1

Resultados de la prueba de validez de contenido de la pre test y pos test de expresión oral

Prueba binomial							
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
Experto1	Grupo 1	1	37	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		37	1,00			
Experto2	Grupo 1	1	37	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		37	1,00			
Experto3	Grupo 1	1	37	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		37	1,00			

Fuente: Datos de ficha de validación de expertos.

Análisis y explicación

Con base en los hallazgos de la prueba binomial, que demuestran que $p = 0,000$ es menor que $0,05$, podemos inferir que la lista de verificación de expresión oral (tanto antes como después de la prueba) tiene una excelente validez de contenido.

Confiabilidad.

Se llevó a cabo una prueba piloto con el fin de que la confiabilidad sea evaluada en la coherencia interna en un grupo de 20 estudiantes que no formaban parte de la muestra principal. Se empleó el coeficiente alfa de Cronbach, como indica Gamarra (2008; 178), se obtiene este coeficiente sumando la varianza del ítem y la varianza de la puntuación general.

La fórmula es:

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

Donde:

K: El número de ítems

St²: Varianza de la sumatoria de los ítems

Si²: Sumatoria de varianzas de los ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 2

Resultados de la prueba estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,704	37

Fuente: Data de pilotaje.

Análisis y explicación

Según los hallazgos de la prueba Alfa de Cronbach, es $0,740$. Así, se puede inferir que los ítems del instrumento de expresión oral exhiben niveles de confiabilidad que van desde extremadamente confiables hasta excepcionales.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta 1	58,96	12,129	,328	,689
Pregunta 2	58,71	12,911	,232	,697
Pregunta 3	58,75	12,283	,450	,683
Pregunta 4	58,83	13,014	,092	,707
Pregunta 5	58,79	13,129	,068	,708
Pregunta 6	58,83	13,101	,063	,709
Pregunta 7	58,92	12,601	,196	,700
Pregunta 8	58,79	12,433	,329	,690
Pregunta 9	58,88	12,462	,258	,695
Pregunta 10	58,79	11,998	,500	,677
Pregunta 11	58,79	13,042	,100	,706
Pregunta 12	58,92	13,384	-,041	,720
Pregunta 13	58,96	12,303	,275	,693
Pregunta 14	58,83	11,884	,491	,676
Pregunta 15	58,79	12,520	,296	,692
Pregunta 16	59,04	12,998	,058	,713
Pregunta 17	58,92	11,906	,418	,681
Pregunta 18	58,83	12,232	,365	,686
Pregunta 19	58,67	13,797	-,248	,716
Pregunta 20	58,92	11,558	,535	,670
Pregunta 21	58,83	11,623	,589	,668
Pregunta 22	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 23	58,67	12,928	,336	,695
Pregunta 24	58,79	11,998	,500	,677
Pregunta 25	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 26	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 27	58,67	13,710	-,192	,714
Pregunta 28	58,79	13,737	-,149	,722
Pregunta 29	58,75	11,587	,766	,662
Pregunta 30	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 31	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 32	58,79	13,476	-,057	,716
Pregunta 33	58,67	13,536	-,077	,710
Pregunta 34	58,63	13,462	,000	,705
Pregunta 35	58,67	13,710	-,192	,714
Pregunta 36	58,79	13,737	-,149	,722
Pregunta 37	58,75	11,587	,766	,662

3.7. Técnicas de procesamiento y Análisis y explicación de datos

Debido a que este tipo de estudio se aborda mejor estadísticamente, se sabe que el análisis de información es ejecutar los datos en procesos para obtener hallazgos confiables que ayudarán a lograr nuestros objetivos, permite realizar un mayor análisis estadístico de datos suministrados, que se muestran en forma de escala. Se utilizará SPSS 25 (Paquete estadístico para ciencias sociales) para el procesamiento de datos una vez que se hayan aplicado métodos estadísticos descriptivos e inferenciales a los datos sin procesar. Esto garantizará una adecuada administración y evaluación de la información.

3.8. Aspectos éticos

El aspecto ético en La Investigación tiene que ver con el consentimiento de los sujetos de investigación para poder utilizar de manera objetiva la información que nos puedan brindar sin que éstas sean sesgadas o manipuladas intencionalmente, para esto nosotras contaremos con la autorización de las docentes de aula, así como el consentimiento de los niños para el proceso de estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los hallazgos

En esta sección se presenta la información recopilada sobre el uso de las sesiones experimentales en la enseñanza y adquisición del inglés por parte de los discentes, los hallazgos que se detallan a continuación son el producto del procesamiento y ejecución de los cálculos estadísticos relacionados:

4.2. A nivel descriptivo

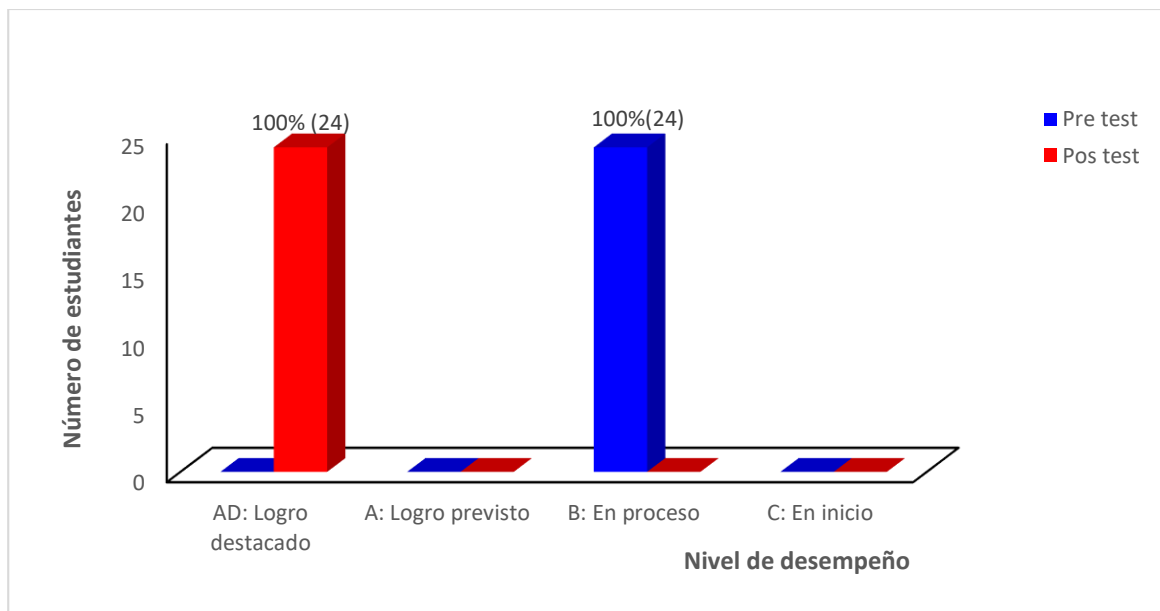
Tabla 3

Resultados de contraste de expresión oral entre pre test y post test

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD: Logro destacado	0	0	24	100
A: Logro previsto	0	0	0	0
B: En proceso	24	100	0	0
C: En inicio	0	0	0	0
Total	24	100	24	100

Fuente: Data de pre test así como pos test.

Gráfico 1. Resultados de contraste de expresión oral entre pre test y post test



Análisis e interpretación

Se aprecia en el desarrollo de la expresión oral con el uso de juegos verbales, en el pre test predomina el nivel de logro de desempeño en proceso con 100% (24) estudiantes. Para el post test prima el nivel de logro destacado con 100% (24) estudiantes.

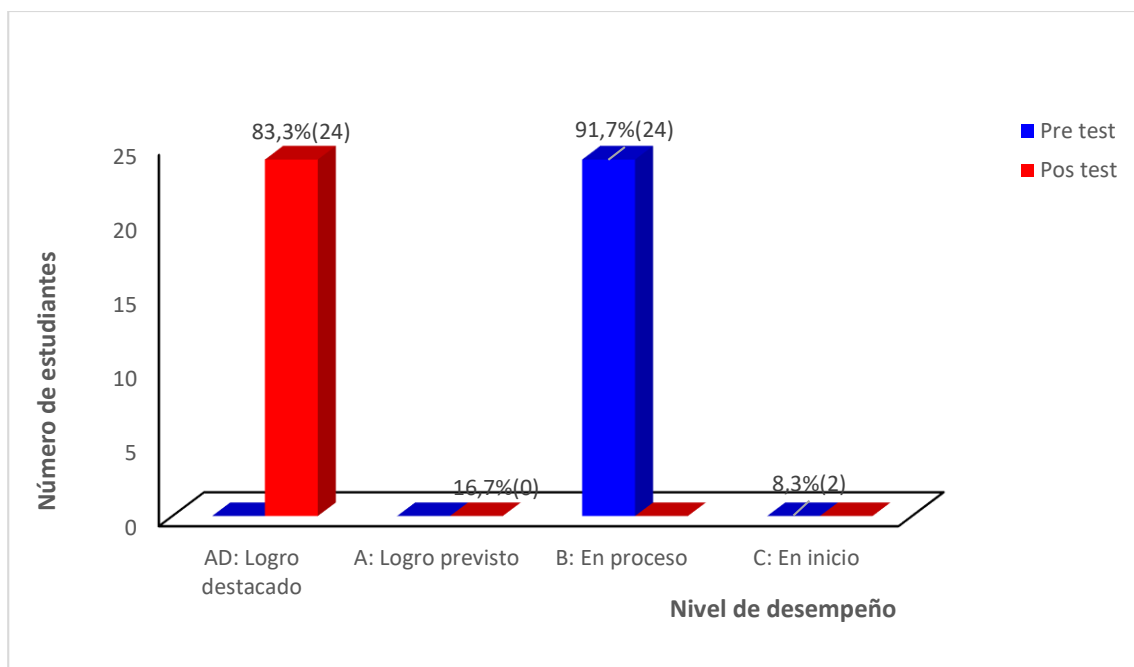
Tabla 4

Resultados de contraste de expresión verbal entre pre test y post test

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD: Logro destacado	0	0	20	83,3
A: Logro previsto	0	0	4	16,7
B: En proceso	22	91,7	0	0
C: En inicio	2	8,3	0	0
Total	24	100	24	100

Fuente: Data de pre test así como post test.

Gráfico 2. Resultados de contraste de expresión verbal entre pre test y post test



Análisis e interpretación

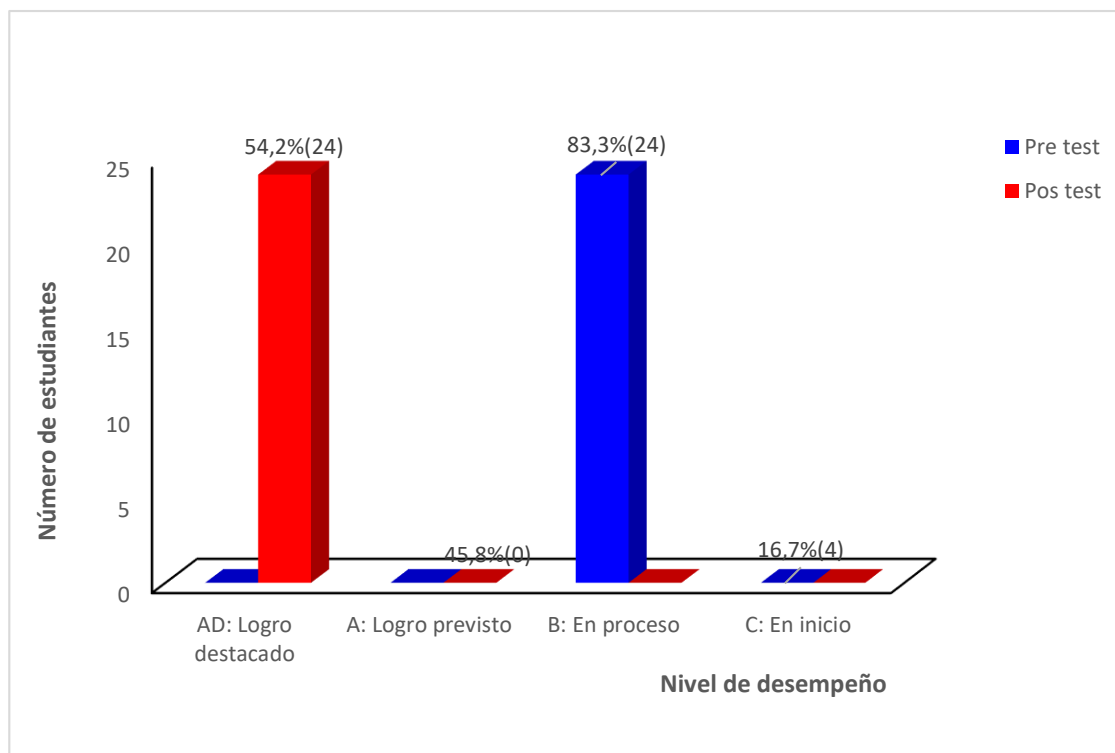
En la tabla 4, se evidencia en el desarrollo de expresión verbal con el uso de juegos verbales, en el pre test predomina el nivel de logro de desempeño en inicio con 8,3% (2) estudiantes, en proceso con 91,7% (22) estudiantes. En el post test prima el nivel de logro previsto con 16,7% (4) estudiantes, el 83,3% (20) estudiante alcanzaron el nivel de logro destacado.

Tabla 5

Resultados de contraste de expresión no verbal entre pre test y post test

Nivel de desempeño	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD: Logro destacado	0	0	13	54,2
A: Logro previsto	0	0	11	45,8
B: En proceso	20	83,3	0	0
C: En inicio	4	16,7	0	0
Total	24	100	24	100

Fuente: Data de pre test así como post test.

Gráfico 3. Resultados de contraste de expresión no verbal entre pre test y post test**Análisis y explicación**

Se presenta como se desarrolla la expresión no verbal con el uso de juegos verbales, en el pre test predomina en el nivel de logro de desempeño en inicio 16,7% (4) estudiantes, en proceso 83,3(20). Para el post test se aprecia el nivel de logro previsto con 45,8% (11) estudiantes, el 54,2% (13) estudiante lograron el nivel de logro destacado.

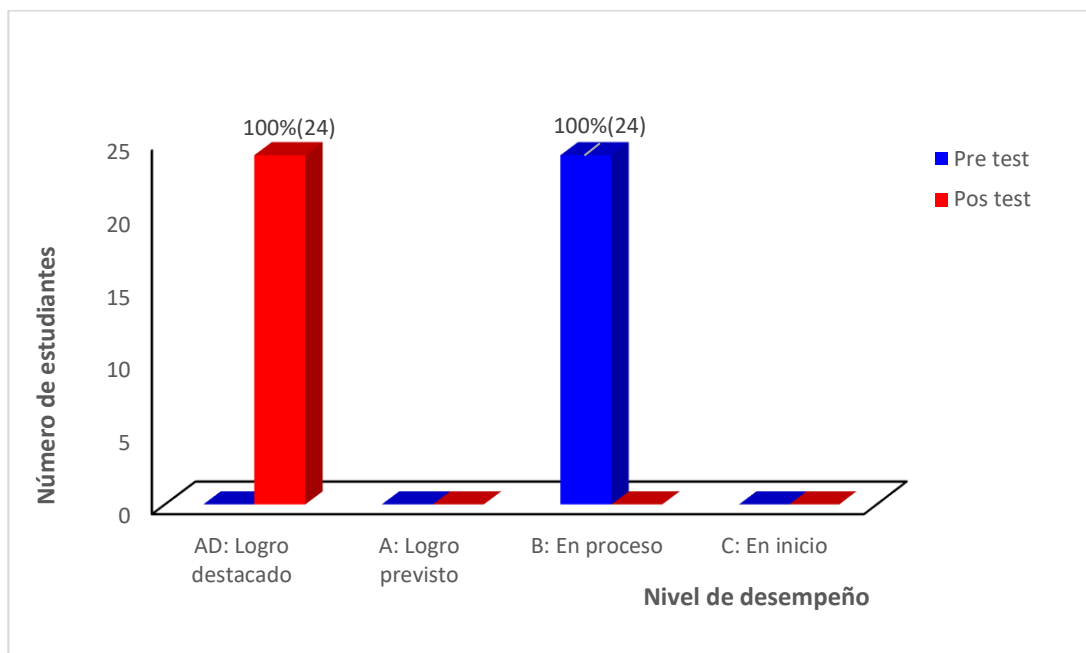
Tabla 6

Resultados de contraste de expresión paraverbal entre pre test y post test

Nivel de desempeño	Pre test		Pos test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	24	100
A: Logro previsto	0	0	0	0
B: En proceso	24	100	0	0
C: En inicio	0	0	0	0
Total	24	100	24	100

Fuente: Data de pre test así como post test.

Gráfico 4. Resultados de contraste de expresión paraverbal entre pre test y post test



Análisis e interpretación

Se presenta el desarrollo de expresión paraverbal con el uso de juegos verbales para el pre test, con predominancia con el nivel de logro de desempeño en proceso 100(24) estudiantes. Para el post test se aprecia el 100% (24) estudiante lograron el nivel de logro destacado.

4.3. A nivel inferencial

4.4. Prueba de normalidad

Tabla 7

Resultados de la prueba de normalidad. Resumen de Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test		24	,000
Post test		24	,000

Fuente: Data de pre test así como post test.

Análisis y explicación

La prueba Shapiro-Wilk mostró valores de 0,000 para todas las variables, indicando ausencia de distribución normal. Dado el tamaño de la muestra (<50 personas), por lo cual conclusión fue que el desarrollo de la expresión oral en base a juegos de roles no sigue una distribución normal al 5% de significancia. Por tanto, se usa la prueba de Wilcoxon para muestras dependientes.

4.5. Prueba de hipótesis general

a) Sistema de hipótesis

Ho = La aplicación de los juegos verbales no influye significativamente en desarrollo de la expresión oral del área de inglés en estudiantes del primer año de la Institución Educativa Pública "Faustino Sánchez Carrión" de Ayacucho 2022.

Ha = La aplicación de los juegos verbales influye significativamente en desarrollo de la expresión oral del área de inglés en estudiantes del primer año "C" de la Institución Educativa Pública "Faustino Sánchez Carrión" de Ayacucho 2022.

b) Nivel de significancia

0,05

c) Estadígrafo

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 8

Resultados de contraste de expresión oral entre pre test y post test

Estadísticos de prueba^a

	Post_test - Pre_test
Z	-4,899 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon

b. Rangos negativos.

Análisis y explicación

El hallazgo del grupo donde se realizó el experimento, evidencia que existe diferencia significativa en los hallazgos (a nivel pre test y post test) sobre el uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los discentes (Valor $p=0<0,05=\alpha$. Es aceptada la H_a), por lo cual conclusión fue que el uso de juegos verbales influye en el desarrollo de la expresión oral en los discentes.

Prueba de primera hipótesis específica

a) Sistema de hipótesis

H_0 = Los juegos verbales no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión verbal en los estudiantes.

H_a = Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión verbal en los estudiantes.

b) Nivel de significancia

0,05

c) Estadígrafo

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 9

Resultados de contraste de expresión verbal entre pre test y post test

Estadísticos de prueba^a	
	Expresión verbal-expresión verbal
Z	-4,518 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon

b. Rangos negativos.

Fuente: Data de pre test así como post test.

Análisis y explicación

El hallazgo del grupo donde se realizó el experimento, evidencia que existe diferencia significativa en los hallazgos (a nivel pre test y post test) sobre el uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión verbal en los discentes (Valor $p=0<0,05=\alpha$. Es aceptada la H_1), por lo cual conclusión fue que el uso de juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la expresión verbal en los discentes.

Prueba de segunda hipótesis específica

a) Sistema de hipótesis

H₀= Los juegos verbales no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión no verbal en los estudiantes.

H_a= Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión no verbal en los estudiantes.

b) Nivel de significancia

0,05

c) Estadígrafo

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 10

Resultados de contraste de la expresión no verbal entre pre test y post test

Estadísticos de prueba^a

	Expresión no verbal - Expresión no verbal
Z	-4, 434 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon

b. Rangos negativos.

Fuente: Data de pre test así como post test.

Análisis y explicación

El hallazgo del grupo donde se realizó el experimento, evidencia que existe diferencia significativa en los hallazgos (a nivel pre test y post test) sobre el uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión no verbal en los discentes (Valor $p=0<0,05=\alpha$. Es aceptada la H_2), por lo cual conclusión fue que el uso de los juegos verbales influye en el desarrollo de la expresión no verbal en los discentes.

Prueba de tercera hipótesis específica

a) Sistema de hipótesis

H₀= Los juegos verbales no inciden significativamente en el desarrollo de la expresión paraverbal en los estudiantes

H_a= Los juegos verbales inciden significativamente en el desarrollo de la expresión paraverbal en los estudiantes.

b) Nivel de significancia

0,05

c) Estadígrafo

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11

Resultados de contraste de la expresión paraverbal entre pre test y post test

Estadísticos de prueba^a

	Expresión paraverbal- Expresión paraverbal
Z	-4, 899 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon

b. Rangos negativos.

Fuente: Data de pre test así como post test.

Análisis y explicación

El hallazgo del grupo donde se realizó el experimento, evidencia que existe diferencia significativa en los hallazgos (a nivel pre test y post test) sobre el uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión paraverbal en los discentes (Valor $p=0<0,05=\alpha$. Es aceptada la H_3), por lo cual conclusión fue que el uso de juegos verbales influye en el desarrollo de la expresión paraverbal en los discentes.

4.6. Discusión de resultados

Previo a la introducción de los juegos verbales, los discentes tenían un nivel moderado de dominio del inglés. Después de participar en juegos verbales durante las sesiones de intervención, hubo una mejora notable en el dominio del inglés, logrando particularmente niveles excepcionales de éxito.

Así mismo se tiene como hallazgo, mediante la prueba de hipótesis, se aprecian una diferencia en los hallazgos (a nivel pre test y post test) sobre el uso de juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en los discentes (Valor $p=0<0,05=\alpha$. Es aceptada la H_1).

Los juegos verbales tienen un impacto sustancial en desarrollar la expresión oral de los discentes. Caluguillin (2019, p. 98) afirma que las actividades que involucran el desarrollo oral, como trabalenguas, adivinanzas, rimas, frases y juegos de rol, tienen un gran impacto. Es más probable que se adopten y utilicen métodos novedosos y divertidos para adquirir vocabulario debido a su naturaleza única.

También se suma Arias y Castiblanco (2017. p. 136); señalan que el juego fomenta valores personales, proporciona alegría, placer y comodidad; también te ayuda a desarrollar tu vocabulario, tus habilidades para hablar y tu confianza, los discentes nunca se sintieron presionados y siempre trataron de crecer de acuerdo a sus posibilidades ya que su inclusión e involucramiento en las múltiples actividades ofrecidas dependía de su aprendizaje.

Del mismo modo Calla y Quispe (2015, p.98); quienes, en una de sus conclusiones, manifiesta que, los juegos verbales son útiles para aumentar el dominio de los discentes en inglés porque les brindan numerosas oportunidades para la expresión espontánea, lo cual para el desenvolvimiento de la expresión es necesario que sea oral correcta, y también porque les permiten articular bien las palabras, usar su creatividad y así generar habilidades mentales.

Para Rodríguez & Tenorio (2018, p.122); quienes, en una de sus conclusiones, manifiestan que, el vocabulario mediante la expresión oral de los discentes creció significativamente cuando se les enseñó a leer historietas en inglés. Así como Fuentes, González & Raposo (2008, p.23), manifiestan que la expresión oral del idioma inglés de discentes se beneficia de la conectividad, especialmente en lo que respecta a mejorar su fluidez en la comunicación oral o verbal a través del estudio del idioma.

Del mismo modo Cassany (2000, p.32); quien, en una de sus apreciaciones manifiesta que mejorar nuestras habilidades auditivas es una parte importante del aumento de nuestra capacidad de expresión oral efectiva. Hay muchos ejemplos de lectores, presentadores y escritores excepcionales, pero es mucho más difícil encontrar ejemplos de oyentes excepcionales.

Así mismo, se aprecia en el desarrollo de expresión verbal con el uso de juegos verbales, en el pretest predomina el nivel de logro de desempeño en inicio con 8,3% (2) estudiantes, en proceso con 91,7% (22) estudiantes. Luego de la post prueba, el 16,7% (4) estudiantes alcanzaron nivel de logro previsto, mientras que el 83,3% (20) discentes obtuvieron nivel de logro excelente. Esto indica una diferencia notable entre los hallazgos de la prueba previa y posterior. Probar el uso de juegos verbales tiene un impacto sustancial para desarrollar la expresividad verbal de los discentes.

De la expresión verbal y los juegos verbales, se deduce que existen diferencias, aceptándose la hipótesis alternativa.

Por lo cual, los discentes tienen más capacidad de responder a la expresión verbal; es decir, la coherencia, fluidez y dicción. Tal como señala Byrne (1989, p. 43), sostiene que tanto el hablante como el oyente deben desempeñarse bien para que se produzca la comunicación oral; el primero debe codificar el mensaje para que se corresponda con lo que se dice de manera adecuada, mientras que el segundo debe decodificar el mensaje para comprenderlo.

En efecto, desarrollar las habilidades de expresión oral mediante métodos que promuevan el aprendizaje activo en una segunda lengua es crucial tanto para comprender como para articular ideas en la comunicación oral de una manera estructurada, consciente o significativamente específica.

De igual manera, se evidencia la mejora de la comunicación no verbal mediante el uso de juegos verbales. Durante la prueba previa, el 16,7% (4) de los discentes mostraron alto nivel de éxito en el desempeño al inicio, mientras que el 83,3% (20) de los estudiantes mostraron progreso. Luego de la post prueba, el 45,8% (11) discentes alcanzaron nivel de logro esperado, mientras que el 54,2% (13) estudiantes obtuvieron un nivel de logro sorprendente. Existe una diferencia notable entre los hallazgos de la prueba previa y posterior. Evaluación del impacto de los juegos verbales en el incremento de la expresividad no verbal en los discentes.

De la expresión no verbal y los juegos verbales, existe una diferencia, aceptándose la hipótesis alternativa.

Este componente pertenece a la comunicación no verbal, como se describió anteriormente en el marco teórico. La comunicación abarca varias formas, posturas corporales, incluidos movimientos oculares, gestos, tono de voz, expresiones faciales y otros

elementos lingüísticos. Estos aspectos proporcionan detalles importantes sobre las emociones, actitudes, objetivos y estados mentales de una persona.

A esto suma Para Richards y Rodgers (2003, p. 43); quienes sostienen que la postura, las manos, el tacto y los gestos. La capacidad de interpretar la expresión no verbal es crucial en la comunicación efectiva, ya que proporciona información adicional que complementa el significado de las palabras habladas. Los docentes, pueden beneficiarse al prestar atención a estos signos no verbales para entender mejor a sus estudiantes y fomentar una comunicación más efectiva.

Asimismo, la mejora de la expresión paraverbal mediante juegos verbales fue reconocida en la prueba previa, donde 100 (24) estudiantes demostraron un grado predominante de logro de desempeño. Los 24 niños alcanzaron un extraordinario nivel de éxito en la prueba posterior, lo que indica una distinción sustancial en los hallazgos de la prueba previa y posterior con respecto al impacto de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión paraverbal en los discentes.

De la expresión paraverbal y los juegos verbales, por lo cual existe una diferencia significativa, aceptándose la hipótesis alternativa.

Asimismo, La dimensión de la expresión paraverbal, tal como se describe en el marco teórico, se refiere a la manera en que algo se comunica, yendo más allá del mensaje verbal real. El énfasis está en variables como el tono de voz, el ritmo, la entonación, la velocidad asociados con la pronunciación de las palabras.

Aunque la expresión paraverbal no incluye las palabras reales utilizadas, tiene un impacto significativo en la interpretación y comprensión del mensaje. Esta dimensión de la comunicación puede transmitir emociones, actitudes y matices que complementan o incluso pueden contradecir las palabras expresadas verbalmente.

Es este sentido, Los estudiantes han demostrado alto grado de dominio de la expresión oral en inglés, lo que los ha llevado a un progreso académico notable.

V. CONCLUSIONES

Llegando a la conclusión a través de la prueba alfa de Cronbach que se encuentra en la tabla de discusiones .

1. Al utilizar la metodología del juego verbal, la mayoría de los estudiantes pudieron lograr resultados de aprendizaje que iban desde anticipados hasta extraordinarios, lo que demuestra que habían perfeccionado adecuadamente sus habilidades en el idioma inglés: Todo lo que aparece en la tabla 3 (producción de texto y comprensión, expresión y comprensión oral) es en acuerdo, se observa en el desarrollo de la expresión oral con el uso de juegos verbales, en el pre test predomina el nivel de logro de desempeño en proceso con 100% (24) estudiantes. Para el post test prima nivel de logro destacado con 100% (24) estudiantes.
2. Luego de la aplicación de los juegos verbales en nivel de la expresión verbal, en el pre test predomina el nivel de logro de desempeño en inicio con 8,3% (2) estudiantes, en proceso con 91,7% (22) estudiantes. Para el post test prima el nivel de logro previsto con 16,7% (4) estudiantes, 83,3% (20) estudiante lograron nivel de logro destacado (18-20), por lo cual, tuvo un efecto positivo en el nivel de expresión verbal en inglés en los estudiantes.
3. Luego de usar los juegos verbales en nivel de la expresión no verbal, en el pre test predomina en el nivel de logro de desempeño en inicio 16,7% (4) discentes, en proceso 83,3(20) estudiantes. Para el post test evidencia el nivel de logro previsto con 45,8% (11) estudiantes, el 54,2% (13) estudiante lograron el nivel de logro destacado (18-20). Por lo tanto, la utilización de los juegos verbales resultó en una mejora positiva en el nivel de comunicación no verbal en inglés entre los estudiantes.
4. Con la aplicación de los juegos verbales en nivel de expresión paraverbal, con predominancia con el nivel de logro de desempeño en proceso están 24 estudiantes en tanto

Para el post test se aprecia el 100% (24) estudiante lograron el nivel de logro destacado (18-20). Por consiguiente, la introducción de los juegos verbales generó un impacto positivo en el nivel de expresión paraverbal en inglés de los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

A la Unidad de Gestión Educativa Local de Huamanga, proporcionar a los instructores capacitación sobre formas metodológicas efectivas para mejorar el aprendizaje de los discentes y mejorar la efectividad de la enseñanza, con el objetivo de facilitar resultados de aprendizaje significativos.

A los docentes, se recomienda incluir juegos verbales en las sesiones educativas como proyecto de innovación pedagógica, ya que mejora el aprendizaje del inglés al impulsar la motivación de los discentes y la participación activa en las actividades de aprendizaje.

A los docentes, deben priorizar su formación y educación continua, ya que es crucial e influyente en el cambio social. Tu instrucción debe centrarse en desarrollar tres habilidades en inglés: expresión, así como comprensión de textos, comprensión oral y creación de textos simultáneamente.

A los Padres de Familia, dar mayor atención, así como apoyo a sus hijos y hacer un seguimiento de sus aprendizajes.

VII. REFERENCIAS

Abanto, W. (2016). *Planificación y ejecución de proyectos de investigación. módulo de trabajo*. Trujillo: Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo.

<https://es.slideshare.net/VICADAL/gua-de-diseo-y-desarrollo-de-tesis-ucv>

Arias, T. & Castiblanco, L. (2015). *El uso del juego en el aula para mejorar las habilidades de comunicación oral y el vocabulario de los estudiantes en inglés*.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8433>

Arias, M. y Castiblanco, D. (2015). *Los discentes de tercer grado del I.E.D. utilizaron el juego como herramienta pedagógica para aumentar su vocabulario y mejorar sus habilidades del habla en inglés*. Marco Tulio Fernández, [Tesis de Licenciatura Universidad Libre].

<https://hdl.handle.net/10901/8433>

Ander, E. (1996). *Métodos de investigación social*. (24ª ed). El Ateneo.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36539653/IT>

Batlloori, J. (2012). *Rompecabezas que ponen a prueba tu inteligencia, con 111 giros y risas de sobra* (Vol. 193). Narcea Ediciones.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=22af7sgospcC&oi=fnd&pg=PA12&>

Banda, C. (2019). *Los juegos verbales de Carabayllo permiten que los niños del segundo ciclo se expresen oralmente* [Tesis de Licenciatura Universidad Cesar Vallejo]

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/45019>

Bedoya, T. (1982). *Guía de preparación metodológicamente integrada*. Ministerio de educación.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Bedoya%2C+T.+%281982%29.+Gu%C3%ADa+metodol%C3%B3gica+&btnG=

Bernal, C (2006). *Metodología para estudios en ciencias sociales, del comportamiento, así como organizacionales, así como en artes y humanidades*.

<https://scholar.google.es/citations?user=cvL4pV4AAAAJ&hl=es&oi=sra>

Byrne, D. (1989). *Enseñanza de inglés oral*. Edición Revolucionaria.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8641/EDsujamv2.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Cardona, J., & Celis, M. (2011). *Métodos para mejorar la capacidad de los estudiantes para comunicarse oralmente en cuarto grado*. [Tesis de Licenciatura de la Amazonia].

<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/191>

Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1998). *Enseñar el lenguaje*. Barcelona: Grao

<https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.199>

Caluguillin, A. (2019). *Juegos verbales didácticos para el desenvolvimiento de la expresión oral en el idioma inglés*. [Tesis de Licenciatura Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19876>

Condemarín, M., Galdames, V., & Medina, A. (1998). *Módulos de instrucción para mejorar las habilidades de comunicación. Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Escuela Básica para Zonas de Bajos Ingresos del Ministerio de Educación.*

<file:///C:/Users/Chapo/Downloads/admin,+CultEduSoc2-Art2.pdf>

Condemarín, M. (2009). *Módulos para elaborar el lenguaje oral y escrito.* CEPE.

<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/3931>

Calla, S. & Parqui, Q. (2017). *Actividades verbales para mejorar la capacidad de expresión oral en inglés de los discentes de sexto grado de la Institución de Educación Primaria N 40199 de Ciudad Mi Trabajo, Distrito de Socabaya, Arequipa.*

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4588>

Ferreira, M. (1999). *La metáfora geométrica del interior/exterior del lenguaje de Saussure, Chomsky y Pêcheux. Lingüística y educación. pelotas, RS. Vol. 2, n. 1 (1999), p. 123-137.*

<http://hdl.handle.net/10183/104938>

Flores, E. (2004), *Expresión Oral*

<https://es.slideshare.net/macloquintero/desarrollo-de-la-expresion-maclo-quinto->

Fuentes, J. (2004). *La primera traducción al español de la conversación De ira de L. A. Séneca es objeto de este profundo análisis crítico. Revista de poética medieval.*

<http://dspace.uah.es/dspace/handle/10017/4405>

Garrido, H. (2006). *Los fundamentos del estudio del idioma inglés*. Universidad Autónoma de México.

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRI>

Fuentes, E., González, S.M., & Raposo, R. (2008). *Reforma educativa basada en competencias en la formación docente inicial: evaluaciones, dificultades y sugerencias*. *Innovación en el aula*. <http://hdl.handle.net/11162/75673>

Gamarra, A. (2008). *Estadística e Investigación*. Editorial San Marcos. Lima- Perú.

https://www.researchgate.net/profile/Fundamentos_de_estadistica/links/0c96051764e3e98a83000000/Fundamentos-de-estadistica.pdf

Gómez, R. (2004). *El desarrollo de la economía por la ciencia y la técnica*.

<http://www.eumed.net/cursecon/libreria/rgl-evol/index.html>

Guamán, V. (2013). *Los niños de primero a tercer grado de la escuela privada "Carlos María de la Condamine" en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, fueron encuestados sobre la prevalencia de expresiones idiomáticas como "juegos de palabras" en su habla diaria*.

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6189>

Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología en la Investigación*. (6ª. ed.). Mc Graw Hill Education.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación. Cuarta Edición ISB.*

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/665832/melf1de1.pdf?sequence=5.xml>

Huamán V, & Martínez, A. (2018). *Estudiantes de Huaschahura - Institución Educativa "Tpac Amaru II" de Ayacucho estudian cantipoesía y otras formas de expresión oral durante su primer año de secundaria.* [Tesis Licenciatura Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga].

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/3146>

Katherine, C. (2013). *Educación en los niños. Obtenido de los juegos verbales: Útil para ayudar a los niños a aprender a comunicarse de forma eficaz.*

<http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/09/losjuegos-verbalesuna-herramienta.html>

Limas, V. (2013). *Diseño curricular desde las competencias.* Ediciones de la U Ltda.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LTKbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT>

Mendoza, L. & Yarín, G. (2017). *Métodos didácticos para fomentar el crecimiento del lenguaje hablado en los niños del IEP "María Parado de Bellido"* [Tesis Licenciatura Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga].

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2622>

Millán, M. & Seia, G. (2019). *El movimiento estudio: El malestar estudiantil en Argentina: una fuente de tensión social, 1871-2019. iantil como sujeto de conflicto social en Argentina (1871-2019). Apuntes para una mirada de larga duración.*

<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/123671>

Ministerio de Educación (2014) *Mapas de progreso para el aprendizaje, comunicación: comunicación de forma oral.*

<https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación (2015) *Comunicación: comunicación de forma oral.* (1ra Ed) Perú.

<https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio De Educación (2015) *Guía para el desarrollo de capacidades comunicativas*

Lima: S/Edit.; 2007.

<https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación (2015) *Rutas de aprendizaje comunicación IV*

<https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje: Comprensión de Textos IV y V ciclo.* Lima.

<https://www.gob.pe/minedu>

Monjelat, N, & Méndez, L. (2012). *Utilizar videojuegos para fomentar una comunidad escolar más inclusiva.* *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33).

<https://revistas.um.es/red/article/view/233151>

Palomino, C. (2015). *Niños de cuarto grado de primaria de la escuela denominada “Francisco Llizarzaburu” del barrio El Porvenir experimentan con la estrategia de los juegos verbales y la expresión vocal.* Universidad Nacional de Trujillo.

Palma, K. (2021). *Expresión vocal de discentes adolescentes de la Unidad Educativa Ciudad de Riobamba y métodos para mejorarla en el aula.* [Tesis de Licenciatura Universidad Central del Ecuador].

file:///C:/Users/Chapo/Downloads/Palma_AKN-SD.pdf

Pradas, M. (2004). *La fluidez verbal y la expresión oral*. España: Delmar.

https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf

Reymundo, C. (2015). *La estrategia de los juegos verbales y la expresión oral en niños del cuarto grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa, Francisco Lizarzaburu del distrito de Porvenir*. Trujillo-Perú.

Robin, J. (2010). *La expresión oral, su objetivo, así como su importancia*.
<http://www.eumed.net/libros->

Rodríguez, V. & Tenorio, B. (2018). *La lectura de ficción es un método eficaz para los discentes de segundo de secundaria del I.E. Mariscal Cáceres para ampliar su vocabulario*. Ayacucho. [Tesis Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga].

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2706>

Española, R. (2014). (junio de 2006), 68.

<https://web.teaediciones.com/LineaAbierta/LiAb2007.pdf>

Sánchez, M. (2017). *Trabalenguas, así como dislalia funcional en preescolares de Andamarca Concepción*. Huancayo: Universidad nacional del centro del Perú.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/631/MORE%20ESPINOZA%2c%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Richards, J. y Rodgers, T. (2001). *Methods and strategies for teaching a foreign language (2a. ed.)*. Nueva York: Cambridge University Press.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-

Tamayo y Tamayo, M. (2008). *Los procesos para la Investigación Científica*. (4ª ed.).

Editorial Limusa.

<https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

Tobón, S. (2014a). *Proyectos formativos, Teoría, así como metodología* (1º ed.). Pearson.

[http://dspace5.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/6274/Souto.pdf?sequence=1
&isAllowed=y](http://dspace5.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/6274/Souto.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vygotsky, L. (2003). *Imaginación, así como creación en la edad infantil* (Vol. 100). Nuestra América.

https://proletarios.org/books/VigotskyImaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf

Villalva, A. (2012). *Uso de juegos verbales por parte de los discentes de primer curso de IES para practicar y mejorar su inglés hablado*. Industrial “Perú Birf de Juliaca.2011. [Tesis de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno].

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2677631>

Zúñiga, A. (2021). *Estudiantes del idioma inglés en tercer grado en I.E. No. 32223 realizan una serie de actividades verbales diseñadas para potenciar sus habilidades de comunicación oral en el idioma*. Huánuco, Mariano Dámaso Beraun. [Tesis de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno].

<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/3025>

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos verbales y la expresión oral de inglés en estudiantes del primero “C” de la I.E. Pública: “Faustino Sánchez Carrión” de Miraflores-San Juan Bautista-Huamanga, 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Indicadores
<p>General ¿De qué manera influye los juegos verbales en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, ¿2022?</p> <p>Específicos ¿En qué medida influyen los juegos verbales en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, ¿2022?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos verbales en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, ¿2022?</p> <p>¿Cómo influyen los juegos verbales en la expresión</p>	<p>General Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022.</p> <p>Específicos Determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión verbal del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022.</p> <p>Conocer la influencia de los juegos verbales en la expresión no verbal del idioma inglés en los estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022.</p> <p>Demostrar cómo influye los juegos verbales en la</p>	<p>General Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes del primero “C de la I.E. Pública: “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Específicas Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022</p> <p>Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión no verbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho,2022</p> <p>Los juegos verbales influyen significativamente en la</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos verbales</p>	<p>Lingüísticos</p> <p>Comunicativos</p> <p>Cognitivos</p> <p>Expresión verbal</p>	<p>Conoce el significado de las palabras. Forman nuevas palabras Juegan con palabras que tiene un mismo sonido.</p> <p>Analiza el propósito detrás del juego verbal. Expresan sus ideas con coherencia. Comprensión global del mensaje. Juegan con mucha creatividad al unir palabras. Desafían nuevos juegos. Resolución de problemas para interpretar y responder adecuadamente. Coherencia Fluidez Dicción Volumen Tono de voz</p>	<p>Tipo de Investigación Experimental</p> <p>Nivel de Investigación Aplicada</p> <p>Método de investigación: Hipotético -Deductivo Experimental</p> <p>Diseño de investigación: Diseño Pre Experimental, de pre test, post test con un solo grupo.</p> <p>G.E. O1 x O2</p> <p>DONDE: G.E: Representa al grupo experimental O1: Simboliza el pre test X: Representa a la variable experimental. O2: Simboliza el post test</p> <p>Técnica: - Observación - Experimento</p> <p>Instrumentos: -Lista de cotejo -Material experimental</p> <p>Población: 200 estudiantes de la Institución Educativa Institución Educativa Pública Faustino Sánchez Carrión de Ayacucho</p> <p>Muestra:</p>

paraverbal del idioma Inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022?

expresión paraverbal en los estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, 2022.

expresión paraverbal del idioma inglés en estudiantes del primero “C” de la I. E. Pública “Faustino Sánchez Carrión”, Ayacucho, ¿2022?

**VARIABLE
DEPENDIENTE.**

Expresión oral

Expresión no verbal

Rostro
Ojos
Las manos
La postura
El tacto

Expresión paraverbal

Acentos
Voz
Ritmo
Sonidos
Llanto
La risa

24 estudiantes del primer año “C” de la Institución Educativa Pública Faustino Sánchez Carrión de Ayacucho”.

Tipo de Muestreo:
No Probabilístico

Procesamiento de datos:
Se realizará el procesamiento de datos mediante el programa Excel, SPSS y mediante la prueba estadística.

Técnicas de procesamiento de datos
Se usará el sistema Wilcoxon para la interpretación estadística de la tabla a nivel descriptivo e inferencial

Anexo 2.

MATRIZ INSTRUMENTAL

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos verbales	Lingüísticos	Conoce el significado de las palabras. Forman nuevas palabras Juegan con palabras que tiene un mismo sonido.	• Se desarrollará 10 sesiones de aprendizaje De acuerdo con la propuesta pedagógica innovadora.	Experimento	Material experimental	Nominal	Nominal No aplica
	Comunicativos	Analiza el propósito detrás del juego verbal. Expresan sus ideas con coherencia. Comprensión global del mensaje.					
	Cognitivos	Juegan con mucha creatividad al unir palabras. Desafían nuevos juegos. Resolución de problemas para interpretar y responder adecuadamente.					
VARIABLE DEPENDIENTE Expresión oral	Expresión verbal	Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> • Expresan sus ideas con coherencia. • Expresan sus ideas y acciones de su compañero. • Expresan mediante la repetición de canciones reconociendo en palabras simples. 	Observación	Lista de cotejo	Ordinal	Ordinal Nivel de desempeño C – En inicio (1) B - En proceso (2) A- Logro previsto (3) AD-Logro destacado (4)
		Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Expresan sus deseos haciendo uso de frases u oraciones sencillas. • Expresan espontáneamente palabras conocidas. • Utilizan el vocabulario frecuentemente. 				
		Dicción	<ul style="list-style-type: none"> • Usan palabras conocidas y las modula con entusiasmo. • Utilizan palabras nuevas para 				

			<p>nombrar de manera sencilla los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa con claridad las palabras sencillas. 				
		Volumen	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogan de manera espontánea con sus compañeros. • Participan en diálogos grupales e individuales con interés. • Escuchan con atención lo que expresan sus compañeros. 				
		Tono de voz	<ul style="list-style-type: none"> • Usan palabras sencillas para nombrar las características de los animales y objetos. • Expresan espontáneamente sonidos de los animales del contexto. • Expresan diferentes tonos de voz con ademán. 				
	Expresión no verbal	Rostro	<ul style="list-style-type: none"> • Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos. • Responden a preguntas por medio de mimos. 				
		Ojos	<ul style="list-style-type: none"> • Usan diferentes señales con ademán mediante la vista. • Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos. 				
		Manos	<ul style="list-style-type: none"> • Levantan las manos para participar y nombrar objetos. • Expresan diferentes señales usando las manos. 				
		Postura	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantienen en equilibrio. • Se mantienen de pie. 				
		Tacto	<ul style="list-style-type: none"> • Participan en trabajos grupales e individuales con afecto. • Participan con seguridad en diversas tareas. 				
	Expresión paraverbal	Acentos	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizan algunos papeles con facilidad. • Repiten las palabras nuevas hasta conseguir el acento correcto. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Responden a preguntas impostando la voz. 				

		Voz	<ul style="list-style-type: none"> • Levantan la voz si están entusiasmados. 				
		Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogan de manera pausada. • Dialogan de manera fluida. 				
		Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan diversos sonidos de acuerdo con su estado emocional. • Imitan diversos sonidos. 				
		Llanto	<ul style="list-style-type: none"> • Reaccionan a diversas emociones • Sienten dolor, temor, tristeza. 				
		Risa	<ul style="list-style-type: none"> • Reaccionan a diversas emociones a base de carcajadas. • Teatralizan escenas que hablen con voces cómicas. 				

9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		

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

9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
1 –En inicio		2 – En proceso		3 – Logro previsto		4 – Logro destacado.							

10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														
24														

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

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto:

Grado académico:

Título profesional:

Institución en el que labora:

Fecha:

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo (pre test y pos test)

Puede calificar cada componente colocando una X en la columna SÍ o NO de la tabla de calificación de los expertos actuales. Puede aumentar la utilidad del instrumento para la evaluación escribiendo sus propias observaciones en la celda correspondiente.

N°	ÍTEMS (PREGUNTA)	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
Dimensión 1. Expresión verbal				
1	Expresan sus ideas con coherencia.			
2	Expresan sus ideas y acciones de su compañero.			
3	Pueden comunicarse a través de música y reconocimiento rudimentario de palabras.			
4	Expresan sus deseos en un lenguaje sencillo.			
5	Usan expresiones comunes sin que se les pida.			
6	Utilizan el vocabulario frecuentemente.			
7	Usan palabras conocidas y las modulan con entusiasmo.			
8	Utilizan palabras nuevas para nombrar de manera sencilla los objetos.			
9	Expresan con claridad las palabras sencillas			
10	Escuchan con atención lo que expresan sus compañeros.			
11	Dialogan de manera espontánea con sus compañeros.			
12	Participan en diálogos grupales e individuales con interés.			
13	Expresan diferentes tonos de voz con ademán			
14	Tienen un vocabulario limitado que utilizan para describir animales y cosas.			
15	Expresan espontáneamente sonidos de los animales del contexto			
Dimensión 2. Expresión no verbal				
16	Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos.			
17	Responden a preguntas por medio de mimos.			
18	Usan diferentes señales con ademán mediante la vista.			
19	Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos.			
20	Levantán las manos para participar y nombrar objetos.			
21	Expresan diferentes señales usando las manos.			
22	Se mantienen en equilibrio.			
23	Se mantienen de pie.			
24	Participan en trabajos grupales e individuales con afecto.			
25	Participan con seguridad en diversas tareas.			
Dimensión 3. Expresión paraverbal				
26	Dramatizan algunos papeles con facilidad.			
27	Repiten las palabras nuevas hasta conseguir el acento correcto.			
28	Responden a preguntas impostando la voz.			
29	Levantán la voz si están entusiasmados.			

30	Dialogan de manera pausada.			
31	Dialogan de manera fluida.			
32	Realizan diversos sonidos De acuerdo con su estado emocional			
33	Imitan diversos sonidos.			
34	Reaccionan a diversas emociones			
35	Sienten dolor, temor, tristeza.			
36	Reaccionan a diversas emociones a base de carcajadas.			
37	Teatralizan escenas que hablen con voces cómicas.			

Leyenda:

- 1= **SÍ**
- 2= **NO**

Sugerencias:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NA.....

DNI.....

Post test

Nº	EXPRESION VERBAL										EXPRESION NO VERBAL					EXPRESION PARA VERBAL																					
	Coherencia		Fluidez		Dicción		Volumen		tono de voz		C	F	D	V	T	rostro	ojos	mano	R	O	M	acento	voz	ritmo	sonido	llanto	risa	A	V	R	S	LL	R				
	Expresan sus ideas con espresan sus ideas y acciones de su compañero expresan mediante la repetición de canciones reconocidas	DESEMPENO	Expresan sus deseos haciendo uso de frases u oraciones sencillas Expresan espontáneamente Utilizan nuevo vocabulario	DESEMPENO	Usan palabras conocidas y las inodilla con entusiasmo o Utilizan palabras nuevas para nombrar de manera sencilla los objetos con claridad las	DESEMPENO	Dialogan de manera espontánea participan en diálogos grupales e individuales con interés entusiasmo o entusiasmo que expresan sus comentarios	DESEMPENO	Usan palabras sencillas para Expresan espontáneamente sonidos de los animales de l	Expresan diferentes tonos de voz	DESEMPENO	Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos. Responde preguntas por medio de símbolos.	DESEMPENO	Utiliza diferentes palabras con ademanes a Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos.	DESEMPENO	Levanta las manos para parte por y nombrar objetos. Expresa diferentes sentimientos las palabras.	DESEMPENO	Levanta algunos pupas con facilidad. representa sus temas consegir el asiento correcto	DESEMPENO	Levanta la voz si está interesado Dialogan de manera fluida	DESEMPENO	Levanta los brazos sonidos según su estado emocional imita div ensos sonidos	DESEMPENO	reaccionan a diversos sonidos sienten dolor, alegría, tristeza	DESEMPENO	reaccionan a diversas emociones a base de canciones imitan escenas que habien con voces con las	DESEMPENO										
1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
7	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
8	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Promedio

RESULTADOS DEL JUICIO DE EXPERTOS				
Nº	ÍTEMS (PREGUNTA)	EXPERTOS		
		1	2	3
DIMENSIÓN 1. EXPRESIÓN VERBAL				
1	<i>Expresan sus ideas con coherencia.</i>	1	1	1
2	<i>Expresan sus ideas y acciones de su compañero.</i>	1	1	1
3	<i>Expresan mediante la repetición de canciones reconociendo en palabras simples.</i>	1	1	1
4	<i>Expresa sus deseos haciendo uso de frases u oraciones sencillas.</i>	1	1	1
5	<i>Expresa espontáneamente palabras conocidas.</i>	1	1	1
6	<i>Utiliza el vocabulario frecuentemente.</i>	1	1	1
7	<i>Usan palabras conocidas y las modula con entusiasmo.</i>	1	1	1
8	<i>Utilizan palabras nuevas para nombrar de manera sencilla los objetos.</i>	1	1	1
9	<i>Expresa con claridad las palabras sencillas.</i>	1	1	1
10	<i>Dialogan de manera espontánea con sus compañeros.</i>	1	1	1
11	<i>Participan en diálogos grupales e individuales con interés.</i>	1	1	1
12	<i>Escuchan con atención lo que expresan sus compañeros.</i>	1	1	1
13	<i>Usan palabras sencillas para nombrar las características de los animales y objetos.</i>	1	1	1
14	<i>Expresan espontáneamente sonidos de los animales del contexto.</i>	1	1	1
15	<i>Expresan diferentes tonos de voz con ademán.</i>	1	1	1
DIMENSIÓN 2. EXPRESIÓN NO VERBAL				
16	<i>Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos.</i>	1	1	1
17	<i>Responden a preguntas por medio de mimos.</i>	1	1	1
18	<i>Usan diferentes señales con ademán a través de la vista.</i>	1	1	1
19	<i>Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos.</i>	1	1	1
20	<i>Levantán las manos para participar y nombrar objetos.</i>	1	1	1
21	<i>Expresan diferentes señales usando las manos.</i>	1	1	1
22	<i>Se mantiene en equilibrio.</i>	1	1	1
23	<i>Se mantiene de pie.</i>	1	1	1
24	<i>Participan en trabajos grupales e individuales con afecto.</i>	1	1	1
25	<i>Participan con seguridad en diversas tareas.</i>	1	1	1
DIMENSIÓN 3. EXPRESIÓN PARAVERBAL				
26	<i>Dramatizan algunos papeles con facilidad.</i>	1	1	1
27	<i>Repiten las palabras nuevas hasta conseguir el acento correcto.</i>	1	1	1
28	<i>Responden a preguntas imitando la voz.</i>	1	1	1
29	<i>Levantán la voz si está entusiasmado.</i>	1	1	1
30	<i>Dialogan de manera pausada.</i>	1	1	1
31	<i>Dialogan de manera fluida.</i>	1	1	1
32	<i>Realizan diversos sonidos según su estado emocional.</i>	1	1	1
33	<i>Imitan diversos sonidos.</i>	1	1	1
34	<i>Reaccionan a diversas emociones</i>	1	1	1
35	<i>Sienten dolor, temor, tristeza.</i>	1	1	1
36	<i>Reaccionan a diversas emociones a base de carcajadas.</i>	1	1	1
37	<i>Teatralizan escenas que hablen con voces cómicas.</i>	1	1	1

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: *CANDES MARTÍNEZ, JAMES VÍCTOR*

Grado académico: *DOCTOR EN EDUCACIÓN*

Título profesional: *LICENCIADO EN HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES*

Institución en el que labora: *I.E.P. "FRUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN"*

Fecha: *30 DE NOVIEMBRE DE 2022*

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Variable 1. Expresión oral

Nº	Ítems(pregunta)	APRECIA		OBSERVACION
		SI	NO	
DIMENSIÓN 1. EXPRESIÓN VERBAL				
1	<i>Expresan sus ideas con coherencia.</i>	X		
2	<i>Expresan sus ideas y acciones de su compañero.</i>	X		
3	<i>Expresan mediante la repetición de canciones reconociendo en palabras simples.</i>	X		
4	<i>Expresan sus deseos haciendo uso de frases u oraciones sencillas.</i>	X		
5	<i>Expresan espontáneamente palabras conocidas.</i>	X		
6	<i>Utiliza el vocabulario frecuentemente.</i>	X		
7	<i>Usan palabras conocidas y las modula con entusiasmo.</i>	X		
8	<i>Utilizan palabras nuevas para nombrar de manera sencilla los objetos.</i>	X		
9	<i>Expresan con claridad las palabras sencillas.</i>	X		
10	<i>Dialogan de manera espontánea con sus compañeros.</i>	X		
11	<i>Participan en diálogos grupales e individuales con interés.</i>	X		
12	<i>Escuchan con atención lo que expresan sus compañeros.</i>	X		
13	<i>Usan palabras sencillas para nombrar las características de los animales y objetos.</i>	X		
14	<i>Expresan espontáneamente ruidos de los animales del cuento.</i>	X		
15	<i>Expresan diferentes tonos de voz con ademán.</i>	X		
DIMENSIÓN 2. EXPRESIÓN NO VERBAL				
16	<i>Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos.</i>	X		
17	<i>Responden a preguntas por medio de mimos.</i>	X		
18	<i>Usan diferentes señales con ademán a través de la vista.</i>	X		
19	<i>Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos.</i>	X		
20	<i>Llevantan las manos para participar y nombrar objetos.</i>	X		
21	<i>Expresan diferentes señales usando las manos.</i>	X		
22	<i>Se mantiene en equilibrio.</i>	X		
23	<i>Se mantiene de pie.</i>	X		
24	<i>Participan en trabajos grupales e individuales con afecto.</i>	X		

25	Participan con seguridad en diversas tareas.	X		
DIMENSIÓN 3. EXPRESIÓN PARAVERBAL				
26	Dramatizan algunos papeles con facilidad.	X		
27	Repiten las palabras nuevas hasta conseguir el acento correcto.	X		
28	Responden a preguntas imitando la voz.	X		
29	Levantán la voz si está entusiasmado.	X		
30	Dialogan de manera pausada.	X		
31	Dialogan de manera fluida.	X		
32	Realizan diversos sonidos según su estado emocional.	X		
33	Imitan diversos sonidos.	X		
34	Reaccionan a diversas emociones.	X		
35	Sienten dolor, amor, tristeza.	X		
36	Reaccionan a diversas emociones a base de carcajadas.	X		
37	Teatralizan escenas que hablen con voces cómicas.	X		

1= SI

2= NO

Sugerencias:

El instrumento es aplicable para la recolección de datos de la muestra.


 INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ
 U.E.P. TUNJA - CALDAS
 DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
 Dr. James Víctor Carrero Martínez
 SUB-DIRECTOR

10.7.2014

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: LOPEZ LLANOJA, Juan Josue
 Grado académico: Superior Universitario
 Título profesional: Licenciado en Educación: Especialidad Inglés - Castellana
 Institución en el que labora: Colegio Faustino Sanchez Carrion
 Fecha: 25-11-2022
 Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Variable 1. Expresión oral

N°	Ítem(pregunta)	APRECIA		OBSERVACION
		SI	NO	
DIMENSIÓN 1. EXPRESIÓN VERBAL.				
1	Expresan sus ideas con coherencia.	✓		
2	Expresan sus ideas y acciones de su compañera.	✓		
3	Expresan mediante la repetición de canciones reconociendo en palabras simples.	✓		
4	Expresa sus deseos haciendo uso de frases u oraciones sencillas.	✓		
5	Expresa espontáneamente palabras conocidas.	✓		
6	Utiliza el vocabulario frecuentemente.	✓		
7	Usan palabras conocidas y las modula con entusiasmo.	✓		
8	Utilizan palabras nuevas para nombrar de manera sencilla los objetos.	✓		
9	Expresa con claridad las palabras sencillas.	✓		
10	Dialogan de manera espontánea con sus compañeros.	✓		
11	Participan en diálogos grupales e individuales con interés.	✓		
12	Escuchan con atención lo que expresan sus compañeros.	✓		
13	Usan palabras sencillas para nombrar las características de los animales y objetos.	✓		
14	Expresan espontáneamente sonidos de los animales del contexto.	✓		
15	Expresan diferentes tonos de voz con alegría.			
DIMENSIÓN 2. EXPRESIÓN NO VERBAL.				
16	Usan gestos sencillos para nombrar las características de los objetos.	✓		
17	Responden a preguntas por medio de mímica.	✓		
18	Usan diferentes señales con alegría a través de la vista.	✓		
19	Utilizan su mirada para nombrar de manera sencilla los objetos.	✓		
20	Levantar las manos para participar y nombrar objetos.	✓		
21	Expresan diferentes señales usando las manos.	✓		
22	Se mantiene en equilibrio.	✓		
23	Se mantiene de pie.	✓		
24	Participan en trabajos grupales e individuales con afecto.	✓		

25	<i>Participan con seguridad en diversas tareas.</i>	✓		
DIMENSIÓN 3. EXPRESIÓN PARAVERBAL				
26	<i>Dramatizan algunos papeles con facilidad.</i>	✓		
27	<i>Repiten las palabras nuevas hasta conseguir el acento correcto.</i>	✓		
28	<i>Responden a preguntas imitando la voz.</i>	✓		
29	<i>Levanan la voz si está enojado.</i>	✓		
30	<i>Dialogan de manera pausada.</i>	✓		
31	<i>Dialogan de manera fluida.</i>	✓		
32	<i>Realizan diversos sonidos según su estado emocional.</i>	✓		
33	<i>Imitan diversas sonidos.</i>	✓		
34	<i>Reaccionan a diversas emociones</i>	✓		
35	<i>Sienten dolor, temor, tristeza.</i>	✓		
36	<i>Reaccionan a diversas emociones a base de caricaturas.</i>	✓		
37	<i>Teatralizan escenas que hablen con voces cómicas.</i>	✓		

1= SI

2= NO

Sugerencias:

El instrumento es aplicable para la recolección de datos de la muestra.



.....
Lic. Juan José López Llanoja
 English Teacher

.....
 BNC: 08315809

MATERIAL EXPERIMENTAL O PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión” de Miraflores–San Juan Bautista-Huamanga, 2022.

Datos generales

Institución Educativa: “Faustino Sánchez Carrión”, San Juan Bautista-Huamanga.

Nombre de la sección: Primero de secundaria

Edad de los estudiantes: 12 -13 años

Nº de estudiantes: 24

Tesistas

BEATRIZ GARCÍA QUISPE

ROSA ÁNGELA ROJAS VARGAS

Introducción

La propuesta del material experimental se elabora con la finalidad de fomentar la expresión oral del inglés, mediante la aplicación de los juegos verbales.

Para Millán (2019) manifiesta sobre los juegos verbales:

La escolar demanda comunicarse con sus semejantes Usando los medios a su alcance para conjugar con personas mayores y con sus acompañantes. Uno de estos medios es aplicar lo que va imitando de manera natural y espontáneamente en sus actividades, lo que demuestra la mediación oportuna de padres y maestros en esta etapa para lograr una buena expresión comunicativa

El Ministerio de Educación [MINEDU, 2016] afirma:

El área curricular de inglés que se desarrolla en los distintos niveles de educación básica regular, tiene competencias que se deben desarrollar de manera sistemática con

estrategias que evidencian el progreso, para ello, nuestros discentes se enfrentan a una serie de retos que les dificultan un progreso genuino y duradero en sus estudios, siendo especialmente bajo el nivel en el que adquieren habilidades orales o comunicativas en el idioma inglés (p. 160).

El objetivo del material experimental, es usar la aplicación los juegos verbales para desarrollar la expresión oral del inglés.

Tiene como objetivo crear talleres experimentales sobre el uso de juegos verbales, que incluyen diez talleres de aprendizaje que se aplican a los procesos didácticos de antes, durante y después del discurso.

El material experimental está diseñado para ser adaptable y reflexivo, por lo que el maestro puede usarlo para lograr sus objetivos, con la libertad de ajustarlo o adaptarlo a los intereses y el contexto de los estudiantes.

Está estructurado de esta manera: Las bases que lo sustentan, los objetivos de la expresión oral del inglés, las competencias y los indicadores de grado y las estrategias sugeridas a los docentes.

Fundamentación

De acuerdo con los planteamientos, Sulca (2016), indica que la capacidad limitada de los discentes para expresarse verbalmente es una barrera relevante para el aprendizaje del área de Ayacucho; la participación de los estudiantes para el proceso educativo también está severamente limitada, pues muchos discentes muestran durante las experiencias de aprendizaje demuestran ser timoratos, dicción mala, tono de voz inadecuado vocabulario e incoherencia ; refiriéndose con palabras sin coherencia, dando énfasis a la lectura y escritura tradicional, descuidando el aspecto expresividad cognitiva, afectiva y social. (p.12).

La aplicación de los juegos verbales influye en la expresión oral de los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa: “Faustino Sánchez Carrión”, donde se aplicó el material experimental.

Objetivos

Objetivo general

Aplicar el material experimental de 10 sesiones mediante los juegos verbales, con los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa: “Faustino Sánchez Carrión”, para desarrollar la expresión oral.

Objetivos específicos

Planificar 10 talleres de aprendizaje teniendo en cuenta la edad, contexto, y la habilidad para desarrollar la expresión oral del inglés en todas sus competencias.

Aplicar las sesiones experimentales de acuerdo a las capacidades e indicadores de desempeño de las competencias del área de inglés en cuanto a su pronunciación, escritura y expresión oral.

Metodología

Se fomentó la participación y la expresión espontánea en la realización del taller sobre los juegos verbales, como recurso fundamental en la expresión oral del inglés.

Organización de actividades de aprendizaje o secuencia de sesiones de aprendizaje

<p>Sesión 1 TÍTULO. We learn to recognize the parts of our body with a chain of gestures. DESCRIPCIÓN Participa y responde Usando los gestos para poder expresarse con el juego de la estatua.</p>	<p>Sesión 2 TÍTULO. Demonstrating the qualities of my voice. DESCRIPCIÓN Dramatizan, dialogan, reaccionan, imitan, repiten, responden y levantan la voz de acuerdo al contexto de la sesión.</p>
<p>Sesión 3 TÍTULO. We learn to parts of our body with a chain of gesture DESCRIPCIÓN Participan y responden Usando gestos para poder expresar con el juego de la estatua.</p>	<p>Sesión 4 TÍTULO. Let's play with care to conjugate verb in the present tense. DESCRIPCIÓN Escribe diversos tipos de texto.</p>
<p>Sesión 5 TÍTULO. We learn the verb to be with a story teller. DESCRIPCIÓN Participan, dialogan, expresan, utilizan el verbo To Be reconociendo pronombres personales con el juego de cuenta cuentos.</p>	<p>Sesión 6 TÍTULO. We learn the personal pronouns with Statues. DESCRIPCIÓN Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse.</p>
<p>Sesión 7 TÍTULO. Let's play with care to conjugate verb in the present tense. DESCRIPCIÓN Participan y responden Usando gestos para poder expresar con el juego de la estatua.</p>	<p>Sesión 8 TÍTULO. We learn tongue twisters discovering animals. DESCRIPCIÓN Expresan, dialogan, participan, reconocen los verbos de acciones a través del juego de las retahílas con tela de araña.</p>
<p>Sesión 9 TÍTULO. We learn to pronounce with riddles DESCRIPCIÓN Expresan, dialogan, participan, con palabras nuevas a través del juego de la adivinanza.</p>	<p>Sesión 10 TÍTULO. Action verbs with string using the auxiliary CAN. DESCRIPCIÓN Expresan, dialogan, participan, reconocen los verbos de acciones a través del juego de las retahílas con tela de araña.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución educativa : “Faustino Sánchez Carrión”
2. Tesistas : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas
3. Área curricular : Ingles
4. Grado y sección : 1ro “C”
5. Fecha de la sesión : 15/12/22
6. Docente de aula : Juan J. López Llamoja
7. Título de la sesión : We lear to recognize the parts of our body with a chain of gestures.


TÍTULO DE LA SESION				
“ We lear to recognize the parts of our body with a chain of gestures”.				
PROPOSITO		Participa y responde Usando los gestos para poder expresarse con el juego de estatua.		
Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal del juego de cadena de gestos y así reconocer las partes del cuerpo	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
------------------------	---------	----------------------

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse , buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño
---------------------------	---------------------	---


III. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE


MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 m	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente invita a salir a cuatro estudiantes para la dinámica de equilibrio y el juego consiste cuatro páginas de periódico en ello los cuatro estudiantes deben pisar solo con un pie y así sucesivamente se va quitando una página de periódico los demás deben de ayudar observando e indicado como `pueden mantener su equilibrio los cuatro estudiantes.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona que es lo que observaron que parte de su cuerpo utilizaron para que se mantengan en equilibrio. Después de la respuesta la docente indica el título de la sesión</p> <p>Conflicto cognitivo La docente hace escuchar la música en ingles indicando los partes del cuerpo</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>Los estudiantes en esta oportunidad después de escuchar la música reconocen los partes del cuerpo y mencionan a la docente lo que escucharon.</p> 	

	La docente escribe en la pizarra participaciones de los estudiantes y se va anotando cada parte del cuerpo con su respectiva traducción. Los estudiantes copian y dibujan el cuerpo humano reconociendo cada parte del cuerpo en inglés.	
CIERRE 15 minutos	Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			

.....

 Lic. Juan Josué López Llamuja
 Prof. de aula

.....

 Beatriz García Quispe
 Tesista 1

.....

 Rosa A. Rojas Vargas
 Tesista 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : “Faustino Sánchez Carrión” |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 15/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamuja |
| 7. Título de la session | : Demonstrating the quaalities of my voice |

TÍTULO DE LA SESION	
“Demonstrating the quaalities of my voice”.	
PROPOSITO	Dramatizan, dialogan, reaccionan, realizan, imitan, sienten, repiten, responden y levantan la voz de acuerdo al contexto de la sesión.


Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando la poesía para poder expresarse.	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal y las cualidades de su voz	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
------------------------	---------	----------------------

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.
---------------------------	---------------------	---


III.SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 m	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente les hace escuchar 3 poesías de distintos autores y ellos tienen que reconocer que tonalidad de voz se está usando, se vuelve a repetir dos veces los poemas para que no tengan mucha dificultad a la hora de responder.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente del audio pregunta a los estudiantes sobre ¿Qué es lo que escucharon? Obtiene respuestas como canción, poesía, rimas, poema, etc. ¿Cuáles son las diferencias de los tonos de voz de los tres audios? Obtiene respuestas como alto, bajo gritando, etc.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente respecto a las participaciones escribe en la pizarra el título de la sesión</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>A Limerick</p> <p>There was a young girl on a tower Who looked just as fresh as a flower. Her hair was like silk, Her skin smooth as milk, But her breath made the strongest knight cower.</p> <p>_ Author Unknown</p>  <p>DESARROLLO La docente realiza un ejemplo de poesía corto en entonación usando diferentes tonalidades de voz.</p>	

	La docente pide a los estudiantes que puedan realizar una pequeña poesía y lo que puedan recitar Usando las diferencias tonalidades de voz al igual que hizo la docente para eso se les dará el tiempo de 10 minutos para que puedan redactar.	
CIERRE 15 minutos	Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoja
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : ” Faustino Sánchez Carrión “ |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 16/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamuja |
| 7. Título de la session | : We lear to recognize the parts of our body
with a chain of gestures. |

TÍTULO DE LA SESION	
“ We lear to recognize the parts of our body with a chain of gestures”.	
PROPOSITO	Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse con el juego de estatua.

Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal del juego de cadena de gestos y así reconocer las partes del cuerpo	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	----------------	-----------------------------

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.
---------------------------	---------------------	---

III. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 m	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente invita a salir a cuatro estudiantes para la dinámica de equilibrio y el juego consiste cuatro páginas de periódico en ello los cuatro estudiantes deben pisar solo con un pie y así sucesivamente se va quitando una página de periódico los demás deben de ayudar observando e indicado como `pueden mantener su equilibrio los cuatro estudiantes.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona que es lo que observaron que parte de su cuerpo utilizaron para que se mantengan en equilibrio. Después de la respuesta la docente indica el título de la sesión</p> <p>Conflicto cognitivo La docente hace escuchar la música en ingles indicando los partes del cuerpo</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>Desarrollo Los estudiantes en esta oportunidad después de escuchar la música reconocen los partes del cuerpo y mencionan a la docente lo que escucharon. La docente escribe en la pizarra participaciones de los estudiantes y se va anotando cada parte del cuerpo con su respectiva traducción. Los estudiantes copian y dibujan el cuerpo humano reconociendo cada parte del cuerpo en inglés.</p>	

		
CIERRE 15 minutos	Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoja
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Institución educativa | : ” Faustino Sánchez Carrión “ |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 16/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamuja |
| 7. Título de la session | : Let's play with care to conjugate the verb in the present tense. |

TÍTULO DE LA SESION	
“Let's play with care to conjugate the verb in the present tense”.	
PROPOSITO	Participa y responde Usando los gestos para poder expresarse con el juego de mímicas

Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal del juego de mímicas y la conjugación del verbo en tiempo presente	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	----------------	-----------------------------

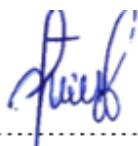
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.
---------------------------	---------------------	---

III. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 m	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente motiva música de inglés para que los discentes puedan escuchar en inglés.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona si la escucharon alguna vez la música y si la entendían las letras de la música, pedimos las participaciones de los discentes.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente presenta un mimo mediante el mimo se adivina que es lo que está tratando de decir y preguntamos ¿Qué es más fácil de identificar las mímicas o la música escita en inglés?</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>Desarrollo Los estudiantes en esta oportunidad trabajan por grupo de tres participantes. Se dará un tiempo de 10 minutos para que puedan organizarse Y hacer una escena lo que ellos elijan Los estudiantes adivinan y escriben lo que están tratando de hacer sus compañeros. Utilizamos la conjugación del verbo en tiempo presente (ING) mediante del juego de las mímicas. Ejemplo: cantando (SINGING) Bailando (DANCING) Manejando (DRIVING)</p>	
CIERRE 15 minutos	<p>Los estudiantes desarrollan de manera grupal Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan</p>	

REFLEXIONES CRÍTICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamajoia
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : " Faustino Sánchez Carrión " |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro "C" |
| 5. Fecha de la sesión | : 12/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamuja |
| 7. Título de la sesión | : we learn the verb to be with a story teller . |

TÍTULO DE LA SESION	
" we learn the verb ton be with a story teller ".	
PROPOSITO	Participan, dialogan, expresan, utilizan, escuchan, VERB TO BE reconociendo pronombres personales con el juego de cuenta cuentos.

Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Adapta el texto oral a la situación comunicativa	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de conversaciones escritas breves y sencillas donde se comparte información personal	Infiere e interpreta información de textos donde se escriben deportes que se pueden realizar manteniendo las medidas necesarias de cuidado	Lee tipos de texto en ingles con estructuras simples con vocabulario cotidiano.	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	La rutina de mis días	Vida saludable

III. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 m	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente les motiva con algunos cuentos en audio y en expresión de algunos cuentos.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente recuerda a los estudiantes el verb to be para que ellos participen escribiendo en la pizarra y la docente comunica el tema y el propósito de la sesión</p> <p>Conflicto cognitivo La docente presenta cuento escrito para que los estudiantes salgan a la pizarra a reconocer los pronombres posesivos encerrando en círculo reconociendo las palabras con plumones de colores con la participación en la pizarra.</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 m	<p>Desarrollo La docente presenta el cuento escrito en papelote para que los estudiantes puedan observar y reconocer el verb to be y copiar en su cuaderno el cuento presentado.</p> <p>La lechera THE MILKMAID</p> <p>Los estudiantes deben encerrar en un círculo el verb to be reconociendo los pronombres posesivos.</p> <p>La docente monitorea mientras los estudiantes trabajan en su cuaderno los ejercicios presentados en papelotes.</p>	
CIERRE 15 minutos	<p>Los estudiantes desarrollan de manera individual</p> <p>Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan.</p> <p>Meta cognición ¿que aprendimos hoy? ¿para qué sirve? ¿en qué tuviste dificultad ?</p>	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
---	----	----	---	----	----

¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿ utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoya
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : " Faustino Sánchez Carrión " |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro "C" |
| 5. Fecha de la sesión | : 14 /12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamoja |
| 7. Título de la sesión | : we learn the personal pronouns with statues . |

TÍTULO DE LA SESION	
"we learn the personal pronouns with statues".	
PROPOSITO	Participa y responde Usando los gestos para poder expresarse con el juego de la papa se quema.

Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando los pronombres para poder expresarse	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal del juego de la papa se quema los pronombres personales	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
------------------------	---------	----------------------

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse , buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño
---------------------------	---------------------	---

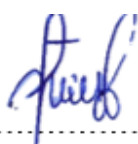
III. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 M	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente motiva mediante el juego de la papa se quema para esto cada estudiante contara su chiste cuando le llegue la pelota.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona si pierden en el juego tres veces consecutivas les tocara salir adelante y ser la estatua, pedimos las participaciones de los estudiantes.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente presenta varias estatuas mediante esta esto identificaremos el pronombre personal y preguntamos ¿Qué es un pronombre?</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>DESARROLLO Se presentan el ejemplo de los pronombres en español como para recordarles. Luego empezamos con los pronombres en ingles luego se anota el título de la sesión “we learn the personal pronouns with statues” Seguidamente se les pide que presten atención y avancemos con la clase. Las estudiantes ayudan a la profesora con la pregunta retadora Escribimos en la pizarra los pronombres con nuestro cuadro respectivo tanto plural como singular. Los estudiantes resuelven junto con la profesora algunos ejercicios dados por la docente En seguida las estudiantes copian en el cuaderno el cuadro y los ejemplos dados en la clase.</p>	

CIERRE 15 MINUTOS	Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan	
------------------------------	---	--

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoja
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución educativa	: " Faustino Sánchez Carrión "
2. Tesistas	: Beatriz García Quispe : Rosa Ángela Rojas Vargas
3. Área curricular	: Ingles
4. Grado y sección	: 1ro "C"
5. Fecha de la sesión	: 16/12/22
6. Docente de aula	: Juan J. López Llamuja
7. Título de la session	: Let's play with care to conjugate the verb in the present tense.

TÍTULO DE LA SESION				
"Let's play with care to conjugate the verb in the present tense".				
PROPOSITO		Participa y responde Usando los gestos para poder expresarse con el juego de mímicas		
Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explícita en los textos orales que escucha en ingles	Participan y responden Usando los gestos para poder expresarse	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito en ingles Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés reflexión y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito en ingles	Identifica el tema principal del juego de mímicas y la conjugación del verbo en tiempo presente	Identifica información relevante del texto que lee	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	----------------	-----------------------------

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto a su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño
---------------------------	---------------------	--

III. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 M	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente motiva música de inglés para que los discentes puedan escuchar en inglés.</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona si la escucharon alguna vez la música y si la entendían las letras de la música, pedimos las participaciones de los discentes.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente presenta un mimo mediante el mimo se adivina que es lo que está tratando de decir y preguntamos ¿Qué es más fácil de identificar las mímicas o la música escrita en inglés?</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>Desarrollo Los estudiantes en esta oportunidad trabajan por grupo de tres participantes. Se dará un tiempo de 10 minutos para que puedan organizarse Y hacer una escena lo que ellos elijan Los estudiantes adivinan y escriben lo que están tratando de hacer sus compañeros. Utilizamos la conjugación del verbo en tiempo presente (ING) mediante del juego de las mímicas. Ejemplo: cantando (SINGING) Bailando (DANCING) Manejando (DRIVING)</p>	
CIERRE 15 MINUTOS	<p>Los estudiantes desarrollan de manera grupal Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan</p>	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje?	si	no	¿se realizó la evaluación formativa? (aclarar dudas)	si	no
--	----	----	--	----	----

¿mis estudiantes se involucraron?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación?	si	no
¿es necesario planificar la sesión?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoja
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : ” Faustino Sánchez Carrión “ |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 16/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamoja |
| 7. Título de la session | : We learn tongue twisters discovering animals . |

TÍTULO DE LA SESION “We learn tongue twisters discovering animals”.				
PROPOSITO		Expresan, dialogan y participan reconocer los verbos de acciones del juego de las retahílas con tela de araña (expresión verbal)		
Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explicita en los textos orales que escucha en ingles	Dialogan mediante las palabras nuevas con trabalenguas	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Infiere e interpreta información de textos donde reconocemos los animales	Expresan sus ideas para realizar los trabalenguas	
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito	El texto es gramaticalmente es correcto y la pronunciación adecuada	Dialogan sobre las trabalenguas y los animales que encontraron que se demostró en la sesión	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

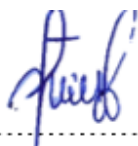
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Confianza de la persona	Las estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía , autoconfianza y autoestima,

III. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
<p>INICIO 15 M</p>	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>motivación La docente motiva con un trabalenguas para que ellos escuchen y participen así empezamos nuestra sesión</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona sobre los ejemplos que se brindó los estudiantes responden trabalenguas, animales, etc.</p> <p>La docente comunica el tema y el propósito de la sesión.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente pide a los estudiantes que puedan pronuncias las trabalenguas en inglés y señalen que animal encontramos ahí.</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
<p>DESARROLLO 60 M</p>	<p>Desarrollo La docente presenta algún flash cars de los animales y los estudiantes dan a conocer su ejemplo con algún trabalenguas</p> <p>Se procede a entregar una rifa a cada estudiante para que ellos `puedan leer y decir que animal encontraron y como se pronuncia escrita en inglés del dicho animal.</p> <p>Ejemplo: Mono MONKEY Pájaro: BIRD, etc</p> <p>Así continuamos con la pronunciación de cada sorteo que se le entrego.</p> <p>La docente monitorea mientras los estudiantes trabajan en su cuaderno con las flash cars presentados.</p>	
<p>CIERRE 15 MINUTOS</p>	<p>Los estudiantes desarrollan de manera individual</p> <p>Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan</p> <p>Meta cognición: ¿que aprendimos hoy? ¿para qué sirve? ¿en qué tuviste dificultad ?</p>	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamajoia
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : ” Faustino Sánchez Carrión “ |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 30/11/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamoja |
| 7. Título de la session | : we learn to pronounce with riddles . |

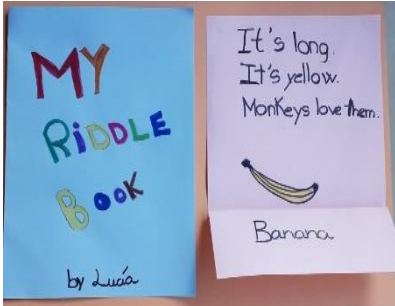
TÍTULO DE LA SESION “ we learn to pronounce with riddles ”.				
PROPOSITO		Expresan, dialogan y participan con palabras nuevas a través del juego de las adivinanzas (expresión verbal)		
Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explicita en los textos orales que escuchan en ingles	Dialogan mediante las palabras nuevas de las adivinanzas	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Infiere e interpreta información de textos donde aprendemos palabras nuevas con las adivinanzas	Expresan sus ideas para realizar las adivinanzas	
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito	El texto es gramaticalmente es correcto y la pronunciación adecuada	Dialogan sobre las palabras nuevas que se demostró en la sesión	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Confianza de la persona	Las estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima,
---	-------------------------	---

III. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 15 M	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>motivación</p> <p>La docente motiva con una caja misteriosa en la cual las estudiantes adivinan sobre lo que hay en la caja y así empezamos nuestra sesión</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>La docente cuestiona sobre lo que observaron los estudiantes responden que adivinaron lo que vieron y que contiene la caja misteriosa: ADIVINANZAS, JUQUETES, CARAMELOS, ETC</p> <p>La docente comunica el tema y el propósito de la sesión,</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>La docente pide a los estudiantes que observen las imágenes presentadas de las adivinanzas y reconociendo las palabras nuevas</p>	<p>Audio</p> <p>Lluvia de ideas</p>
DESARROLLO 60 M	<p>Desarrollo</p> <p>La docente presenta algún flash cards de adivinanzas escritos en inglés como en español para que los estudiantes puedan observar, leer y participar</p> <p>Se procede a preguntar sobre las palabras nuevas que se encuentran en las adivinanzas y escribimos en la pizarra el glossary.</p> <p>Continuamos con la participación de las palabras nuevas ya mencionadas en nuestra glossary hasta escuchar la pronunciación correcta</p> <p>La docente pide a los estudiantes que copien las adivinanzas presentadas en la pizarra subrayando</p>	

	las palabras nuevas para poder reforzar lo aprendido en la sesión. La docente monitorea mientras los estudiantes trabajan en su cuaderno con los flash cards presentados	
CIERRE 15 MINUTOS	Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan Meta cognición: ¿que aprendimos hoy? ¿para qué sirve? ¿en qué tuviste dificultad ?	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje ?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿ mis estudiantes se involucraron ?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación ?	si	no
¿ es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamoja
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 10

I. DATOS INFORMATIVOS


- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Institución educativa | : ” Faustino Sánchez Carrión “ |
| 2. Tesistas | : Beatriz García Quispe
: Rosa Ángela Rojas Vargas |
| 3. Área curricular | : Ingles |
| 4. Grado y sección | : 1ro “C” |
| 5. Fecha de la sesión | : 02/12/22 |
| 6. Docente de aula | : Juan J. López Llamoja |
| 7. Título de la sesión | : action verbs and auxiliary CAN. |

TÍTULO DE LA SESION “action verbs and auxiliary CAN”.				
PROPOSITO		Expresan, dialogan y participan reconocer los verbos de acciones a través del juego TELA DE ARAÑA (expresión verbal)		
Competencias	Capacidades	Criterios de evaluación	Propósito	Instrumento de evaluación
Se comunica en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de los textos que escucha en ingles	Recupera y reúne información explicita en los textos orales que escuchan en ingles	Dialogan mediante las palabras nuevas con retahílas	Lista de cotejo
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Infiere e interpreta información de textos donde aprendemos a reconocer los verbos de acción	Expresan sus ideas para realizar las retahílas	
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito	El texto es gramaticalmente es correcto y la pronunciación adecuada	Dialogan sobre el verbo que se demostró en la sesión	

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

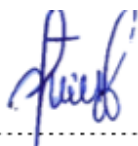
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Confianza de la persona	Las estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía , autoconfianza y autoestima,

III. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO 15 M</p>	<p>La docente ingresa al aula y les recuerda las normas de convivencia para poder empezar la sesión</p> <p>Motivación La docente motiva con algunas retahílas para que los estudiantes escuchen y participen así empezamos nuestra sesión</p> <p>Recuperación de saberes previos La docente cuestiona sobre los ejemplos que se brindó los estudiantes responden frase, música, poema, etc.</p> <p>La docente comunica el tema y el propósito de n la sesión.</p> <p>Conflicto cognitivo La docente pide a los estudiantes que puedan copiar algunas retahílas en su cuaderno y subrayando las acciones y el auxiliar CAN</p>	<p style="text-align: center;">Audio</p> <p style="text-align: center;">Lluvia de ideas</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO 60 M</p>	<p>Desarrollo La docente presenta algún flash cars de las acciones los estudiantes darán su ejemplo Usando el auxiliar CAN.</p> <p>Se procede a jugar la tela de la araña para que ellos participen mediante oral pronunciando ACCITION VERBS Usando el auxiliar CAN.</p> <p style="text-align: center;">ejemplo: I CAN SING I CAN PLAY I CAN</p> <p style="text-align: center;">SWINM I CAN</p> <p style="text-align: center;">DRIVE</p> <p>La docente continua con las participaciones de la pronunciación de action verbs La docente monitorea a los estudiantes que trabajan en su cuaderno con flash cars presentados.</p>	
<p style="text-align: center;">CIERRE 15 MINUTOS</p>	<p>Los estudiantes desarrollan de manera individual Se monitorea la actividad y se brinda apoyo a los estudiantes que se necesitan Meta cognición: ¿que aprendimos hoy? ¿para qué sirve? ¿en qué tuviste dificultad?</p>	

REFLEXIONES CRITICA SOBRE EL APRENDIZAJE ¿Qué decisión tomare sobre la sesión de hoy?

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje?	si	no	¿ se realizó la evaluación formativa ?(aclarar dudas)	si	no
¿mis estudiantes se involucraron?	si	no	¿utilice mi instrumento de evaluación?	si	no
¿es necesario re planificar la sesión ?	si	no			



.....
Lic. Juan Josué López Llamojía
Prof. de aula



.....
Beatriz García Quispe
Tesisista 1



.....
Rosa A. Rojas Vargas
Tesisista 2

|

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 0184-2023-IESPP-CLAM-D-AYAC.

Ayacucho, 2022 setiembre 25.

Visto, el expediente N.º 237 de fecha 24 de febrero de 2023, solicitando la aprobación del proyecto de investigación titulado *Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero "C" de la Institución Educativa Pública "Faustino Sánchez Carrión" de Miraflores-San Juan Bautista-Huamanga, 2022*; presentado por las egresadas Beatriz García Quispe y Rosa Ángela Rojas Vargas, del programa profesional de Idiomas, especialidad Inglés del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho;

CONSIDERANDO:

Que, en política institucional del Instituto de Educación Superior Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho; garantizar mediante la resolución directoral, el normal desarrollo de las actividades académicas y administrativas de la institución de conformidad a normas legales vigentes;

Estado a lo acordado y establecido por el Jefe de Unidad de Investigación y Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho; y

De conformidad a la Ley N.º 30512, Nueva Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por DS N.º 010-2010-MINEDU, DS N.º 41-95-ED, Creación del Instituto Superior de Educación Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho, RD N.º 178-2005-ED, que autoriza al ISEPr. "CLAM" el funcionamiento de la carrera profesional de Idioma Inglés; RDSR N.º 000696-2018, Conversión del ISE a Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho y la RD N.º 014-2021-IESPP-CLAM-A, que aprueba el Reglamento de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho;

SE RESUELVE:

Artículo 1º. Aprobar el proyecto de investigación titulado *Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero "C" de la Institución Educativa Pública "Faustino Sánchez Carrión" de Miraflores-San Juan Bautista-Huamanga, 2022*; que pertenece a BEATRIZ GARCÍA QUISPE y ROSA ÁNGELA ROJAS VARGAS, del programa profesional de Idiomas, especialidad Inglés del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cura de la Libertad Americana" de Ayacucho;

Artículo 2º. Nombrar como asesor del trabajo de investigación al maestro Mg. EMILIO CORNELIO ARGUELLES CONTRERAS, a fin de garantizar el desarrollo y el informe final de la tesis.

Artículo 3º. Encargar a la secretaria de la institución la entrega de la presente a los interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



YAG/DIR
SMC/JUI
FID/JUA
SJHL/Sec

¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

“AÑO DE LA UNIDAD, PAZ Y DESARROLLO”

Ayacucho, 29 de diciembre de 2023

INFORME N° 001- 2023-IESPPr.” CLAM”- AYAC.

Señor : Dr. YONI AYALA GUTIERREZ
Director del IESPPr. “CLAM” de Ayacucho
(Unidad de investigación)

Asunto : Opinión favorable de la Tesis

Por medio del presente en mi condición de asesor de la investigación que lleva por título: **Juegos verbales y expresión oral del inglés en estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública “Faustino Sánchez Carrión” de Miraflores–San Juan Bautista-Huamanga, 2022.** Emito la opinión favorable en el siguiente término:

I. ASPECTO FORMAL

- a. La tesis cumple con los requisitos exigidos por el esquema del proyecto de investigación de conformidad a la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°030-2023-IESPPr. “CLAM”- D-AYAC.
- b. Se observa un contenido adecuado, organizado en relación a las variables de estudio.
- c. Existe una coherencia entre el planteamiento del problema, importancia y justificación, marco referencial y el marco teórico.
- d. La tesis responde a las actividades y temáticas propias a la formación profesional.

II. ANÁLISIS DE CONTENIDO

- a. El problema está limitado en el contexto teórico, espacial y temporal.
- b. Los problemas específicos operativizan el problema general, guardando la coherencia con los objetivos y las hipótesis.
- c. El contenido teórico está agrupado en dos variables en el marco teórico, empleando una bibliográfica actualizada.
- d. La referencia bibliográfica tiene en cuenta la especialidad del tema y área.

Es todo cuanto informo para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mg. CORNELIO EMILIO ARGUELLES CONTRERAS

Asesor

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Participan y desarrollan Usando los gestos para poder expresarse con el juego de estatua.



Dramatizan, dialogan, reaccionan, realizan, imitan, sienten, repiten, responden y levantan la voz de acuerdo al contexto con el juego cuenta cuentos.



Expresan, dialogan y participan para reconocer los verbos de acciones a través el juego de tela de araña.



Expresan, dialogan y participan con palabras nuevas a través del juego de las adivinanzas



Expresión no verbal



Expresión verbal



Expresión paraverbal



● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Internet	2%
3	repositorio.unsch.edu.pe Internet	1%
4	repositorio.udea.edu.pe Internet	<1%
5	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-02-23 Submitted works	<1%
6	repositorio.udh.edu.pe Internet	<1%
7	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
8	docplayer.es Internet	<1%