



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DIDÁCTICA EN IDIOMA EXTRANJERO**

**Juegos Didácticos para Mejorar la Expresión Oral del  
Idioma Inglés en Estudiantes de una Institución Educativa  
Privada, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Didáctica en Idioma Extranjero**

**AUTORA:**

Sandoval Solignac, Sandra (ORCID: 0000-0002-0003-3473)

**ASESORA:**

Dra. Palacios Garay, Jessica Paola (ORCID: 0000-0002-2315-1683)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación Intercultural

LIMA - PERÚ

2021

## **Dedicatoria**

A Dios todopoderoso quien me ha permitido avanzar en mi carrera y me ha ayudado en todo momento dándome la fuerza para salir adelante.

A mi madre Carolina quien, con su amor, ejemplo y apoyo me incentiva a seguir adelante.

### **Agradecimiento**

A la Universidad Cesar Vallejo por contribuir a ser mejor profesional.

A los maestros de la universidad que con sus enseñanzas me orientaron durante todo el proceso.

## Índice

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	40

## Índice de tablas

Tabla 1	Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable expresión oral en el pre test
Tabla 2	Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable expresión oral en el post test
Tabla 3	Nivel de expresión oral del grupo de control y experimental según pretest y postest
Tabla 4	Nivel de gramática del grupo de control y experimental según pretest y postest
Tabla 5	Nivel del vocabulario del grupo de control y experimental según pretest y postest
Tabla 6	Nivel de pronunciación del grupo de control y experimental según pretest y postest
Tabla 7	Nivel de fluidez del grupo de control y experimental según pretest y postest
Tabla 8	Estadísticas de fiabilidad
Tabla 9	Estadísticas de total de elementos
Tabla 10	Validez de variabilidad de expresión oral
Tabla 11	Escala y varemos de la expresión oral
Tabla 12	Niveles de la expresión oral del pretest y postest
Tabla 13	Niveles de gramática del pretest y postest
Tabla 14	Niveles del vocabulario del pretest y postest
Tabla 15	Niveles de pronunciación del pretest y postest
Tabla 16	Niveles de fluidez del pretest y postest

## Índice de figuras

- Figura 1 Expresión oral de los estudiantes del control y experimental según pre test y post test
- Figura 2 Gramática de los estudiantes del control y experimental según pre test y post test
- Figura 3 Vocabulario de los estudiantes del control y experimental según pre test y post test
- Figura 4 Pronunciación de los estudiantes del control y experimental según pre test y post test
- Figura 5 Fluidez de los estudiantes del control y experimental según pre test y post test
- Figura 6 Niveles de la expresión oral del pretest y postest
- Figura 7 Niveles de la gramática del pretest y postest
- Figura 8 Niveles del vocabulario del pretest y postest
- Figura 9 Niveles de pronunciación del pretest y postest
- Figura 10 Niveles de fluidez del pretest y postest

## Resumen

La presente investigación titulada juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada 2021, tuvo como objetivo general establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021. El enfoque fue cuantitativo de tipo básica de nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 63 estudiantes de segundo de secundaria, con dos grupos uno de control (33 estudiantes) y otro experimental (30 estudiantes) seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional.

Los resultados mostraron que, en el pretest del grupo experimental, el 90.91% de estudiantes obtuvo calificaciones en inicio, el 9.09%, en proceso, ninguno en logro esperado ni logro destacado y en el post test del grupo experimental 3.33% presentan calificaciones de nivel en inicio, 60% en proceso, 30.33% en logro esperado y el 3.33% en calificaciones de logro destacado en la expresión oral. La investigación concluyó, que el juego influye significativamente en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada 2021

**Palabras clave:** Juegos didácticos, expresión oral, estrategias de aprendizaje.

## Abstract

The present investigation entitled Didactic games to improve the oral expression of the English language in students of a private educational institution 2021. It had as a general objective to establish the influence of the application of didactic games in the improvement of the oral expression of the English language in students of a private educational institution, 2021. The approach was quantitative of a basic type of explanatory level and quasi-experimental design. The sample consisted of 63 of second-grade high school students, with two groups, one control (33 students) and the other experimental (30 students) selected by intentional non-probability sampling.

The results showed that, in the pretest of the experimental group, 90.91% of students obtained qualifications at the beginning, 9.09%, in process, none in expected achievement and no outstanding achievement and in the post-test of the experimental group 3.33% present qualifications of Beginning level, 60% in process, 30.33% in expected achievement and 3.33% in outstanding achievement scores in oral expression. The research concluded that the game significantly influences the oral expression of the English language in students of a private educational institution 2021

**Keywords:** Didactic games, oral expression, learning strategies.



## I. INTRODUCCIÓN

Un problema que se observa en la enseñanza de idiomas es la falta de estrategias el fortalecimiento de la expresión oral. El juego como estrategia crea un ambiente de confianza que promueve el uso del idioma. En el contexto internacional la Organización de Naciones Unidas (ONU, 2020), señala al idioma inglés como el segundo idioma que más se habla a nivel mundial. Sin embargo, su enseñanza es un desafío, debido a que su adquisición no es un proceso espontáneo, sino que requiere una pedagogía a través del diseño de estrategias de aprendizaje. Para ello, es necesario que el docente esté capacitado para el logro un aprendizaje eficiente y significativo (Rueda y Wilburn, 2014). El juego como estrategia de enseñanza es poco utilizado debido a que se desconoce sus beneficios. En ese sentido, Rivas et al. (2016) afirmaron que aplicando los juegos didácticos es posible incluir mayor contenido y desarrollar habilidades prácticas en los estudiantes.

Por otro lado, Cronquist y Fiszbein (2017) plantearon que la necesidad de aprender inglés en los países latinoamericanos es cada vez mayor, por lo que en los últimos años los gobiernos han hecho grandes esfuerzos implementando programas y políticas para que los ciudadanos tengan acceso al idioma. Sin embargo, los resultados que arrojan las evaluaciones en el dominio del idioma demuestran que el nivel es aún muy bajo. Una de las causas de esta problemática viene a ser la baja calidad de la enseñanza que en su mayoría son instruccionales, basados en contenidos, gramática y vocabulario, sin tomar en cuenta los contextos o situaciones significativas, así como el aspecto social y afectivo,

Por su parte, la política nacional del Perú llamada inglés puertas al mundo, ha desarrollado competencias a través de acciones de mejora para el aprendizaje desde el nivel educativo básico hasta el nivel superior con el objetivo de promover la participación en mercados internacionales y fortalecer la competitividad del país, según el Ministerio de Educación (Minedu, 2016). Cabe mencionar que el Currículo Nacional del 2016, en el área de inglés utiliza estándares, objetivos de aprendizaje y descripciones de competencias. Sin embargo, no presenta una secuencia del material, actividades sugeridas, ni técnicas motivacionales instruccionales y de evaluación.

Por otro lado, en la institución educativa diocesano El Buen Pastor, nivel secundario se ha observado poco uso de estrategias que desarrollen la expresión oral del inglés, ya que en muchos casos se prioriza el desarrollo y avance de los contenidos, teniendo como resultado la falta de interés y atención a las clases y bajo nivel en habilidades de expresión oral son la fluidez y pronunciación y uso adecuado de la gramática y vocabulario. Es por ello que se hace necesario el planteamiento de nuevas estrategias que permitan la mejora de las habilidades orales, las cuales por sus características tienen resultados eficientes tanto para los estudiantes como para los docentes. Al respecto Montero (2017), señala que los juegos didácticos muchas veces son considerados una pérdida de tiempo, sin embargo, constituyen una herramienta útil que contribuye a la mejora del rendimiento académico.

Por lo anteriormente expuesto el problema general de la presente investigación es la siguiente: ¿en qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021? Asimismo, como problemas específicos se tiene: ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021?, ¿en qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021?; ¿en qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021?; y ¿en qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la fluidez del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021?

En la justificación teórica se consideró la teoría de Krashen (1982) que clasificó el factor afectivo en tres aspectos importantes para el aprendizaje del idioma: la motivación, la ansiedad y la autoconfianza, ya que se con ello se logra reducir lo que Krashen (1982) llama el filtro afectivo, lo cual permite la adquisición de una segunda lengua. Tomando en cuenta ello, el juego como estrategia crea un ambiente seguro para el aprendizaje, y de esta manera disminuye la ansiedad o vergüenza para expresarse de forma oral, contribuye al desarrollo cognitivo y a la construcción de conocimientos. Asimismo, se ha tomado en cuenta la teoría del enfoque comunicativo ya que según Alibekova y Urinboyeva (2020) este enfoque

considera diferentes actividades que envuelven al estudiante en una interacción y participación activa. En la parte metodológica de este estudio, se utilizó como instrumento la lista de cotejo para medir la habilidad de expresión oral. El instrumento fue analizado mediante un juicio de expertos lo cual determinó su validez. En la justificación práctica, el desarrollo de esta investigación buscó fortalecer la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria, además de contribuir con el uso de estrategias didácticas para afianzar la expresión oral.

Como objetivo general de la presente investigación se considera el establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021. Como objetivos específicos se tuvo en primer lugar, establecer la influencia de los juegos didácticos en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021. Asimismo, establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021; establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021; finalmente, establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora de la fluidez del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021.

La hipótesis general de la investigación fue la siguiente: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021. Del mismo modo, las hipótesis específicas fueron las siguientes: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa 2021; La aplicación de los juegos didácticos influyen en la mejora del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021; La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021; La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de la fluidez del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

En relación a las investigaciones hechas previamente en el Perú, se ha encontrado a Simón (2021), quien en su investigación tuvo como propósito utilizar la estrategia de dramatización para mejorar la expresión oral en los niños. Se aplicó como metodología de enfoque cuantitativo, y diseño cuasi experimental, como muestra se consideró un grupo de 25 niños de 5 años de edad. Asimismo, Los datos fueron recolectados por medio de la técnica de observación directa y participativa con el uso de la lista de cotejo como instrumento para los grupos tanto de control como experimental. En los resultados se observó que los promedios obtenidos por el grupo de estudio, según la evaluación de entrada se obtuvo una media de 5.15, después de aplicar la estrategia de dramatización se obtuvo en el post test un promedio calificativo de 7.52. Las conclusiones demuestran que el uso de la dramatización influye positivamente en la comunicación y expresión oral del idioma inglés.

Asimismo, Saras (2020) en su estudio de diseño cuasi experimental tuvo como fin determinar en qué medida la aplicación de estrategias pedagógicas influye positivamente en el desempeño de la expresión oral. Es así que en la evaluación de entrada se observó que los estudiantes que se encontraban en inicio fue un 31% en el grupo experimental y un 45% en el grupo de control, y los que se encontraron en proceso fue un 44% en el grupo experimental y el 48% en el grupo de control. Quienes mostraron un logro destacado fue un 15% en el grupo experimental y en el de control un 7%. En la evaluación de salida el 80% evidencio un logro destacado en el grupo experimental y 20 % en el grupo de control, en proceso se encontró un 13% en el grupo experimental y 57% en el grupo de control y 7% en inicio en el grupo de sujetos experimentales y 23% en el grupo de control. Teniendo como conclusión que es posible elevar el nivel de la capacidad de expresión oral haciendo uso de estrategias pedagógicas.

Además, Bautista (2019) en su trabajo de investigación tuvo como propósito hallar si los juegos influyen de manera positiva en la habilidad del habla de los educandos de 5to y 6to grado de educación primaria. La metodología fue de tipo aplicada y nivel cuasi experimental. Por ello, tuvo dos grupos, uno experimental y otro de control respectivamente. Los grupos fueron del mismo grado, pero de

diferentes instituciones. A uno de los grupos se evaluó con un test, mediante la técnica de la encuesta, antes del estudio y luego del mismo, siendo la muestra de 40 estudiantes. Se llegó finalmente a la conclusión de que los juegos mejoran las habilidades del habla en los estudiantes, ya que el valor de significancia fue de  $p < 0,005$ .

Así también, Alayo (2018) en su investigación tuvo como finalidad establecer la incidencia de actividades lúdicas para mejorar de la comunicación oral del idioma inglés, donde se logró determinar que el uso de este tipo de estrategias como los juegos de roles, los juegos verbales, y vivenciales en clase, tienen efectos positivos en la comprensión y expresión oral del inglés. Para ello se hizo un muestreo de 102 estudiantes, 51 para el grupo de sujetos experimentales y 51 en el grupo de control. De esta manera, se encontró que el 76,5% del grupo de sujetos experimentales estuvo en nivel inicio del proceso de aprendizaje en el pretest; mientras que, en el pos test, el 84,3% obtuvo la puntuación de logro esperado, por tanto, se concluyó que las estrategias didácticas lúdicas si tiene gran influencia en la comprensión y expresión oral.

Finalmente, Briceño (2017) en su investigación tuvo como finalidad encontrar la conexión entre las estrategias comunicativas y el nivel de la expresión oral de acuerdo a los criterios del examen internacional de Cambridge KET. La metodología usada fue de diseño cuasi experimental, la muestra fue de 14 escolares en cada uno de ellos. El instrumento utilizado fue el cuestionario y se desarrollaron sesiones de aprendizaje para la implementación de la estrategia. Se tuvo como resultado que la relación entre las estrategias comunicativas y el grado de expresión oral fue igual a 0.8391, así también como conclusión se demostró una relación directa.

Con respecto a aquellos trabajos previos dentro de la realidad internacional sobre la influencia del juego didáctico en la expresión oral se tiene a Rodríguez-Cajamarca et al. (2020) quienes tuvieron como objetivo de estudio precisar la importancia de los juegos o gamificación en la enseñanza del idioma inglés. El estudio fue explicativo con diseño cuasi experimental. Se realizó un muestreo aleatorio estratificado a 98 alumnos cuyas edades comprendían entre los 9 a 13 años. Como resultado obtuvieron que el 41.6% de estudiantes confirmaron al juego como el mejor método utilizado en la enseñanza del inglés ya que los motivaba.

Como conclusión se comprobó que el juego contribuye a desarrollar las habilidades y destrezas del idioma.

Además, Armiantyara y Suharti (2019) realizaron su investigación teniendo como objetivo ver la efectividad del uso de los juegos y la simulación para desarrollar la habilidad del habla en los estudiantes. La técnica aplicada fue cuasi experimental, y se tuvo una muestra de 30 educandos para el grupo de sujetos experimentales a quienes se les aplicó la estrategia de los juegos y simulaciones como técnica de enseñanza aprendizaje, mientras que, a la muestra del grupo de control de 31 estudiantes se les aplicó técnicas convencionales de enseñanza. El procedimiento se dio empezando con el pre-test, el uso de la estrategia y luego se dio el post test. Seguidamente el pretest y post test fueron comparados. Como conclusión advirtieron que el grupo de sujetos experimentales tuvo mayor efecto en la habilidad de expresión oral que el grupo de control.

Por otro lado, Novinda y Haryadi (2020) en su estudio precisaron como objetivo encontrar una diferencia significativa en la habilidad de expresión oral entre los estudiantes que usan juegos tradicionales y modernos como medio para desarrollar la expresión oral. La metodología fue de diseño cuasi experimental y tuvo como muestra a tres grupos de 8vo grado de secundaria, con dos grupos experimentales de 32 estudiantes cada uno, y un grupo de control también con 32 estudiantes. Como resultado del post test en la habilidad oral se tuvo que el uso de los juegos modernos como estrategia fue el más efectivo para mejorar la habilidad de habla, y que incluso el uso de juegos tradicionales fue más efectivo en ese propósito que el grupo que no usó ningún juego.

Asimismo, Araujo (2017) tuvo como objetivo en su investigación encontrar qué tipo de actividad era la idónea para incentivar en los estudiantes el dominio de la expresión oral. La metodología fue de diseño cuasi experimental, para la muestra se consideró a 35 escolares para el grupo de control y 35 en el grupo experimental. Se obtuvo como resultados que los escolares perciben la actividad de juego de forma sencilla y por ello atienden con mayor intensidad en el momento de las actividades orales. En la prueba final se llegó a la conclusión de que el juego influye en el desarrollo del diálogo e interacción y como consecuencia en su rendimiento académico en el idioma inglés.

También, Fung y Min (2016) señalaron como objetivos de investigación el

comprobar el nivel de ansiedad por parte de los estudiantes al momento de expresarse oralmente en clase, y el efecto del uso de los juegos de mesa en estudiantes con bajo nivel en la expresión oral del inglés. Su estudio fue cuasi experimental. Con una población de 60 colegiales, teniendo como muestra 2 grupos de 30 uno para el primero para el grupo de control, y en el segundo para el grupo experimental respectivamente. Se evidencio que la variación en los resultados del post test fue significativa obteniendo una puntuación aprobatoria de 50 con un crecimiento de 8 a 25 participantes mientras que en el grupo de control fue de 3 a 15 participantes. El estudio evidenció que los juegos disminuyen la ansiedad para hablar o expresarse y brinda un aprendizaje positivo además de favorecer a la fluidez en el habla, indicando que con el uso de los juegos como estrategia didáctica se disminuye la presión en clase teniendo como resultado una mayor interacción y adquisición del idioma.

En las bases teórica sobre la variable del juego didáctico, es importante destacar la teoría de adquisición de Krashen y Terrell (1998) quienes sostuvieron que hay una diferencia entre la adquisición del lenguaje y el aprendizaje del mismo, ya que una persona adquiere el idioma cuando se da de forma natural e inconsciente a través de la recepción comprensible de la lengua, procesándola e internalizándola de manera permanente; en cambio el aprendizaje se da de manera consciente a través del uso de reglas o estructuras gramaticales. Además de ello, Krashen en su teoría del filtro afectivo (1982), menciona que la adquisición de una segunda lengua es influenciada por factores afectivos ya sean positivos o negativos, es por ello que una de las tareas de los docentes es el crear situaciones donde el filtro afectivo de los estudiantes sea bajo para que así se puedan dar paso a la comprensión. Ante ello cabe resaltar que el objetivo principal de la aplicación de los juegos es crear esas situaciones.

De acuerdo con Moreno (2013), el juego didáctico es una metodología que activa mecanismos de aprendizaje del lenguaje y permite la mejora de la competencia comunicativa, donde los estudiantes participan de manera espontánea en el uso del idioma a través de actividades en un entorno de comunicación real. Por otro lado, Muñoz et al. (2019), sostuvieron que el juego didáctico se define como la aplicación de estrategias direccionadas al desarrollo de métodos de conducta que promuevan disciplina, con el propósito de afianzar el

aprendizaje.

Además, Quast (2020) mencionó que es el diseño de experiencias de aprendizaje significativas a través del uso de elementos de juego apuntan a lograr un objetivo y dar dirección, propósito y significado a las acciones de los participantes. Así también, Galán (2017) definió al juego como una actividad innata de la persona que desarrolla habilidades motrices, lingüísticas y sociales. Es por ello, que el juego se considera como una estrategia didáctica en la clase de idiomas, ya que a través de ello fomenta la memorización, comprensión y uso de estructuras lingüísticas del idioma, además de ello los estudiantes se desenvuelven socialmente al interactuar entre ellos comunicándose en el idioma que están aprendiendo. De acuerdo con Parra-González et al. (2021), el juego didáctico consiste en una metodología que activa mecanismos de aprendizaje del idioma y proporciona oportunidades de comunicación eficaz en el idioma inglés.

Al respecto, el Marco Común Europeo (2012) sostuvo que el juego se encuentra entre las estrategias que fomentan la expresión oral en el aula, así como la adquisición de la lengua. Además, define al juego como una acción debidamente organizada, con una intención regulada, la cual se selecciona para realizar una actividad propuesta. El juego no solo promueve una atmosfera positiva, que despierta el interés, sino que también favorece a la concentración y la mejora de las habilidades de expresión de la lengua al brindar oportunidades para usarla con un propósito específico. Wright, Betteridge y Buckby (2006) mencionaron que el juego puede ser usado para incrementar las habilidades comunicativas a lo largo de cada proceso pedagógico de la enseñanza de una segunda lengua de forma natural.

Además, Lim y Yunus (2021) indicaron que con el juego los estudiantes disfrutan de la oportunidad de aprender de una manera efectiva y divertida. Por lo tanto, debido a estos descubrimientos a lo largo de los años, los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje son menos utilizados en el aula.

En cuanto a los beneficios pedagógicos del juego Moreno (2013) afirmó que al poner en práctica el juego en clase se consideran tres razones: La primera de orden psicológico, ya que promueve ideas creativas para una comunicación natural, afianza capacidades como la aptitud verbal, promueve la interacción y sentido de integración grupal, brindan oportunidades para expresar opiniones y sentimientos



libremente ya que crean momentos gratos. La segunda razón es de orden pedagógico ya que motiva a aprender la lengua, enfatiza la comunicación eficaz, se centra en el contenido y no tanto en la gramática quiere decir que su enfoque es comunicativo. Así mismo utiliza estrategias de interacción e intercambio con dinámicas grupales o proyectos. Es adecuado en cualquier momento del proceso de enseñanza. Crea un ambiente cómodo y divertido que favorece a la participación además de un clima cooperativo. Es idóneo para aplicar en los diferentes estilos de aprendizaje como son el visual, auditivo, kinestésico. Por último, está el orden lingüístico que facilita el intercambio de mensajes dentro de situaciones comunicativas y no repetitivas. Se enfoca en las funciones comunicativas de la lengua como el ofrecer o pedir información, así mismo consolida el aspecto pragmático de la lengua, y, por último, promueve la práctica de las cuatro habilidades del idioma.

Asimismo, Melo (2020) consideró que el juego es una actividad altamente potenciadora del aprendizaje, dado que es un proceso que incentiva al educando a actuar de forma autónoma, dinámica y creativa al desarrollar su propia ruta de aprendizaje con alegría y libertad. Por ello, Hernández-Horta et al. (2018), señalan que los juegos son excelentes herramientas pertenecientes al modelo de aprendizaje por competencias para modificar las actitudes de los estudiantes.

Para Gasim (2020), los juegos didácticos contienen condiciones que afianzan la personalidad, desarrolla valores, y promueve actividades colectivas e individuales en los estudiantes. Por su parte Clerici et al. (2021) acotaron que las actividades lúdicas contribuyen a dejar de lado tensiones, prejuicios e individualismos y se convierte en un medio por excelencia, para lograr cumplir las metas del aprendizaje. Del mismo modo, Cervantes y Sierra (2016) enfatizaron que el estudiante se considera como el centro de la clase y el docente tiene la función de facilitador, que promueve la participación total de la clase e incentiva una competencia saludable para aprendizaje. Además de ello Parra-González et al. (2021) afirmaron que el uso de los juegos contribuye a la adquisición de valores necesarios en la formación del ser humano, como son el respeto, el compañerismo, la honestidad, la tolerancia, y la solidaridad.

Concerniente a la segunda variable de la expresión oral, se tomó en cuenta la teoría de Canale y Swain (1980), quienes sostuvieron que el enfoque

comunicativo radica en la adquisición de la competencia oral del idioma mediante la interacción, tomando en cuenta la expresión de significados. Esta competencia envuelve aspectos cognitivos y de comportamiento. Dentro del enfoque comunicativo se considera la competencia gramatical, sociocultural, sociolingüística discursiva y estratégica.

Por su parte, Zhetpisbayeva et al. (2014) manifestaron que el enfoque comunicativo se basa en métodos como el trabajo colaborativo y el desarrollo de tareas de manera grupal. Así también, Delbio y Lankumaran (2018), aseveraron que en el enfoque comunicativo los espacios que fomentan la discusión, la persuasión o el cumplimiento de promesas por parte de los estudiantes son necesarios, para expresar una intención comunicativa. Esta se realiza por medio de la interacción. Además de ello el dicho enfoque se destaca por estar centrado en el estudiante y por promover la expresión oral.

Por otro lado, Thornbury (2005) refirió que la expresión oral es una actividad para comunicarse en la vida diaria. Tiene dos propósitos, una función transaccional relacionada con transmisión de información y la interacción social. En cuanto a sus características, manifiesta que la expresión oral se caracteriza por ser espontánea, inmediata, dinámica y propicia las relaciones interpersonales. Asimismo, la expresión oral del inglés engloba un grupo de actividades comunicativas que se dan en tiempo real y de forma lineal para enviar y recibir mensajes de manera efectiva, sin ningún impedimento. Asimismo, Minasyan (2016) sostuvo que solo es posible fomentar la competencia oral en los estudiantes mediante una escucha cuidadosa. Esto significa que es de suma importancia el ser tolerante con los errores gramaticales, de vocabulario, y errores de pronunciación; ya que lo más importante es el mensaje que se transmite.

Según Brown (2001), definió a la expresión oral como el proceso de elaboración de significados que tienen que ver con la producción, recepción, y proceso de la información. Del mismo modo, Byrne (1986) sostuvo que la expresión oral es un proceso dinámico y bidireccional donde se utilizan tanto la función del habla como la comprensión. En este encuentro sus mentes y realidades se involucran para realizar una comunicación eficiente. De acuerdo con Níkleva y López-García (2019) la expresión oral tiene que ver con aspectos lingüísticos, tales como la pronunciación, el léxico, la gramática, así como aspectos socioculturales y

pragmáticos. Además, posee micro destrezas, como el aportar información, dar opiniones, mostrar acuerdos o desacuerdos, conocer en qué momento es pertinente hablar y en cuáles no.

Por otro lado, se toma como sustento al Marco Común Europeo (Mcer, 2002) el cual describió lo que el estudiante debe aprender para lograr desarrollar la expresión oral. Esto es realizar actividades como: el planificar, organizar un mensaje, elaborar una cláusula lingüística, o articular un enunciado, para llevar a cabo funciones comunicativas con destreza. Es importante mencionar al Minedu (2016) que afirmó que en la enseñanza de la lengua inglesa se debe profundizar la expresión y la comprensión oral, lo cual tiene que ver con llevar de forma natural una situación comunicativa entendiendo lo que escucha y expresando sus ideas de forma pertinente.

Por su parte Plo et al. (2014), afirmaron que la expresión oral gira en torno a aspectos sociales y emocionales como la confianza, la compenetración, la propiedad al hablar, entre otros. Asimismo, Rodríguez (2010) señaló que, para el alumno, la expresión oral es una es útil para expresar ideas, emociones y sentimientos y sirve a la vez, para la regulación de su personalidad. Para Guijarro et al. (2018), otro aspecto que favorece la expresión oral son las situaciones comunicativas reales de interacción en pareja o grupos, dado que estimula el habla, permitiendo la ejercitación del vocabulario y poniendo en práctica lo aprendido en clase. Debido a ello, se refuerza la competencia lingüística, es decir, pronunciación y léxico, su competencia pragmática y su fluidez. Del mismo modo, Jordán et al. (2019), sostuvo que la expresión oral se hace eficiente cuando se logra motivar a los estudiantes, ya que ello los orienta a cumplir metas específicas y así el alumno pone interés y consigue aprender más rápido un segundo idioma.

Por otro lado, Riaz et al. (2019) sostuvieron que la expresión oral debe considerar actividades comunicativas que impulsen a los estudiantes a usar el nuevo vocabulario en diferentes contextos o usar su propia información para desarrollar la fluidez. Entre las diferentes técnicas para enseñar a expresarse esta el uso de imágenes, canciones y juegos de roles.

Según Nunan (1989) el éxito en la comunicación oral implica varios aspectos como son: la capacidad de articular las características fonológicas del idioma de manera comprensible, el dominio de los patrones de acentuación, ritmo y

entonación, un grado aceptable de fluidez, las habilidades transaccionales e interpersonales, así como habilidades para tomar turnos cortos y largos para al hablar, también incluye habilidades en el manejo de la interacción, habilidades para negociar el significado, y habilidades de escucha conversacional, usar fórmulas de conversación y rellenos apropiados. Entre los tipos de actividades de expresión oral en el aula se tiene; la actuación o teatro en base a un guion, los juegos comunicativos que facilitan la interacción de acuerdo al tema requerido.

Las discusiones que mueven a los estudiantes a tomar decisiones o puntos de vista personales, charlas preparadas las cuales pueden ser individuales o grupales a través de temas de sus propia elección, conversaciones es otra actividad que pueden ser interesantes tanto para el hablante como para el oyente, cuestionarios como actividad que permite a los estudiantes diseñar cuestionarios sus propias preguntas, otra actividad es la simulación y juego de roles las cuales son utilizadas para fomentar la fluidez, así también promueve situaciones en diferentes contextos de la vida real. Estas actividades pueden ser motivadoras permitiendo a los estudiantes sentirse en confianza para hablar en clase (Harmer, 2002).

Por su parte, Thornbury (2005) consideró cuatro aspectos importantes para la expresión oral: La gramática, el vocabulario, la pronunciación y la fluidez. De acuerdo con Thornbury, (2005) la gramática viene a ser el dominio de códigos lingüísticos, manejo del léxico, así como del dominio de los aspectos morfológicos, sintáctico y fonológicos. Se distingue la gramática hablada de la gramática escrita, ya que se toma en cuenta los contextos en la cual se comunican. Por otro lado, Refat et al. (2020), sostuvo que la gramática es uno de los aspectos cruciales del lenguaje donde los estudiantes deben estar aptos para demostrar comprensión en la construcción de oraciones, lo que requiere el uso del idioma de manera efectiva. Una gran parte de la construcción adecuada en una oración se basa en el conocimiento del tiempo verbal, lo que ayuda a construir oraciones utilizando la referencia de tiempo correcta. Sin aspectos de tiempo, una frase no puede tener un significado efectivo. Por ello, la enseñanza de los tiempos verbales es una preocupación para el segundo idioma.

Una segunda dimensión es el vocabulario. Al respecto Thornbury (2005) menciona que viene a ser el conjunto de palabras y frases aprendidas y utilizadas

por el estudiante. Su importancia radica en el hecho de que, sin él, nada se puede transmitir. Así mismo, Susanto (2017) señaló que la adquisición del vocabulario es primordial para el uso exitoso de un idioma extranjero y juega un rol fundamental en la formación de textos completos hablados y escritos.

La tercera dimensión a considerar es la pronunciación, que Según Thornbury (2005), tiene que ver con la producción y recepción de sonidos, entonación y acento dentro del código lingüístico del idioma. Así mismo, Giralt (2014) sostuvo que la pronunciación en la expresión oral tiene que ver con la capacidad de emitir enunciados comprensibles. Los enunciados vienen de la emisión individual de sonidos, la apropiada conexión de palabras y la entonación y adecuada acentuación para transmitir un significado. En cuanto a la fonología, esta tiene que ver con la pronunciación correcta de sonidos individuales, de palabras u oraciones además de una adecuada entonación. Además, la pronunciación constituye parte del acto del habla. Es importante señalar que la competencia fonética se adquiere únicamente en el uso de la lengua a través de una comunicación significativa.

Por último, se tomó en cuenta el aspecto de la fluidez. Al respecto, Thornbury (2005), menciona que la fluidez se adquiere dentro de un proceso automático de la expresión oral, donde no solo se toma en cuenta el hablar rápido, sino que se considera que las pausas son igualmente importantes en la comunicación. Por otro lado, Cadena et al. (2019) indicaron que la fluidez es la capacidad para hablar largo y tendido con pocas pausas, expresando un mensaje de forma coherente, de manera razonada y semánticamente densa. Además, Alcaraz-Mármol (2019) señalaron que la fluidez refleja la capacidad del hablante para enfocar la atención del oyente en su mensaje al presentar un producto terminado, en lugar de invitar al oyente a centrarse en el funcionamiento de los mecanismos de producción. Por su parte, Pérez-Gómez et al. (2021) mencionaron que la fluidez se mide en relación a la capacidad que los estudiantes demuestran al hablar a un ritmo razonable, minimizando el número de rellenos, los períodos de vacilación y las pausas prolongadas.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio fue aplicado, de nivel explicativo. Al respecto Baena (2017) afirma que esta clase de estudio toma en cuenta los conocimientos obtenidos por la investigación para dar solución a problemas en la sociedad. Asimismo, el diseño de investigación fue experimental, cuasi experimental. Asimismo, Bernal (2016) menciona que en este tipo de diseño son considerados dos grupos de trabajo seleccionados, llamados grupo de control y grupo experimental los cuales son tomados de forma intencional. También, se aplica un pre test y un post test para comprobar los resultados en la variable, analizarlos y elaborar las conclusiones de la investigación.

Esquema de investigación fue cuasi experimental

El diagrama del diseño del estudio fue

G. E	01	x	02
G. C	03		04

Donde

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

01: Pre test grupo experimental

03: Pre test grupo de control

02: Post-test grupo experimental

04: Post-test grupo de control

X: Aplicación de la variable independiente a los individuos del grupo

#### 3.2. Variables y Operacionalización

**Definición conceptual de la variable dependiente:** Por su parte, Thornbury (2015) refiere que la expresión oral es una actividad para comunicarse en la vida diaria. Tiene dos propósitos, una función transaccional relacionada con transmisión de información y la interacción social.

**Definición operacional de la variable dependiente:** Se midió la variable dependiente del estudio mediante 4 dimensiones, gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez.

### **3.3. Población, muestra, muestreo,**

#### **Población**

La población para esta investigación fue conformada por 220 estudiantes entre varones y mujeres del segundo año del nivel secundario de la institución educativa Diocesana el buen pastor en el distrito de los Olivos. Según Hernández y Mendoza (2018), mencionaron que la población viene a ser un grupo de personas, objetos o elementos con similares características.

#### **Criterio de inclusión:**

Estudiantes de secundaria (2do C y 2do D), se consideró la edad de entre 12, a 13 años, se contó con aquellos que desearon participar y con los cuales se tiene carga horaria.

#### **Criterios de exclusión**

Estudiantes menores de 11 años de grados inferiores al 2do año de secundaria o estudiantes mayores a 13 años de edad o de grados mayores al 2do año de secundaria, así como los no matriculados en la institución y con una inasistencia mayor al 20%, así como niños con problemas psicológicos detectados.

#### **Unidad de análisis**

Es la unidad de donde se obtiene la información final. Es decir, es la entidad principal de análisis de una investigación. En el estudio de las ciencias sociales, las unidades comunes de análisis incluyen individuos, grupos, organizaciones y artefactos sociales (Hernández y Mendoza, 2018). La unidad de análisis fue un grupo de estudiantes de secundaria de la institución educativa diocesana El Buen Pastor del distrito de Los Olivos.

## **Muestra**

Asimismo, la muestra según Arroyo (2020) es un subgrupo que pertenece a la población. La muestra en el presente estudio estuvo conformada por 63 estudiantes, 30 alumnos del segundo C y 33 del segundo D, que cursan el segundo año de secundaria.

## **Muestreo**

El muestreo en el presente estudio es de tipo no probabilístico por conveniencia. Se seleccionó a los estudiantes del segundo año C y D por tener cercanía debido a las horas asignadas en dichas secciones. De acuerdo con Cohen (2019) el muestreo es el criterio de selección del investigador para seleccionar los elementos que considera relevantes para llevar a cabo su estudio.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnica**

La técnica es la manera de encontrar información que conduzca la verificación del problema. Para esta investigación se desarrolló la técnica de la observación para la variable dependiente de acuerdo a Escudero (2017), esta técnica tiene como propósito mantener un control sobre el desarrollo de la investigación, recopilando información para analizarla luego.

#### **Instrumento**

Por otro lado, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. Por su parte, Zornoza y Vercher Savall (2020) afirman que la lista de cotejo es un instrumento de verificación conformada por un conjunto de aspectos que contienen indicadores estructurados con el propósito de evaluar al estudiante. Este instrumento ofrece información sobre el nivel de rendimiento en la adquisición de la competencia de expresión oral a partir de distintos indicadores y niveles de logro.



## **Ficha Técnica**

### **Variable dependiente: Expresión Oral**

<b>Nombre Original:</b>	Lista de cotejo para la expresión oral
<b>Autor:</b>	Sandra Sandoval Solignac
<b>Objetivo:</b>	Medir el nivel de expresión oral
<b>Procedencia:</b>	Lima, Perú
<b>Administración:</b>	Individual
<b>Forma de aplicación:</b>	Virtual Clases asincrónicas
<b>Duración:</b>	60 minutos

### **Validez de los instrumentos**

La validez es el grado en que un instrumento mide la variable que se desea medir. La validez utilizada para esta tesis fue el juicio de expertos. Según, Quispe, (2015) sostiene que en este tipo de validez consiste en el análisis del instrumento mediante la opinión de expertos de amplia trayectoria en las áreas relacionadas a la investigación. Estos expertos emiten un veredicto favorable al diseño, estructura y contenido del instrumento. Por ello, se consultó con 3 expertos de la especialidad de enseñanza del inglés, dando como veredicto que el instrumento fue aplicable. (se muestra en el anexo)

### **Confiabilidad del instrumento**

De acuerdo con Warrens (2015), la confiabilidad mide el grado de fiabilidad de los ítems del instrumento, corroborando que, al aplicarlo de manera repetida, produce los mismos resultados. Para el caso del presente estudio, se realizó el análisis de confiabilidad usando el estadístico de Kuder-Richardson (KR-20), que se utiliza para ítems con opción dicotómica. Por ello, se aplicó el instrumento como prueba piloto a 20 estudiantes, hallándose que el instrumento es confiable (0,912).

### **3.5. Procedimiento**

Inicialmente se procedió a la investigación de fuentes de información concerniente al tema, y se elaboró el marco teórico, luego se describió la metodología. Para

realizar la recolección de datos, en primer lugar, se realizó la prueba piloto mediante un examen con 20 estudiantes de segundo A de secundaria y se encontró que el instrumento a utilizar fue confiable. Después, se aplicó la misma prueba calificada en el pretest a la muestra que correspondió a 33 estudiantes de segundo D de secundaria (grupo de control) y 30 estudiantes de segundo C de secundaria (grupo experimental). Luego, se desarrollaron las sesiones de clase correspondientes al tema “Learning by playing”, donde se aplicó la metodología de los juegos didácticos. Finalmente, se utilizó la lista de cotejo para evaluar a los educandos en el post test al grupo de control y al grupo experimental.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Una vez realizado el procedimiento de recolección de datos, se procedió al análisis estadístico de ellos. En primer lugar, se hizo el análisis descriptivo mediante el uso de tablas simples de frecuencia y figuras estadísticas, las cuales permitieron apreciar los niveles de expresión oral y las dimensiones gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez. Seguidamente, se realizó la prueba de normalidad mediante el cálculo con el estadístico de Kolmogorov Smirnov que determinó si los datos seguían o no una tendencia normal. Finalmente, para el análisis inferencial se hizo el test U de Mann-Whitney, dado que la muestra no fue paramétrica. Así, se corroboraron las hipótesis alternas y se descartaron las hipótesis nulas, de la incidencia de la variable independiente en la variable dependiente y sus respectivas dimensiones. Para el análisis de la estadística se utilizó el software SPSS V 25.

### **3.7. Aspectos éticos**

De acuerdo a Moscoco y Díaz (2017) los criterios éticos de la investigación están de acuerdo a la autenticidad. La investigación se rigió por los principios de confidencialidad, veracidad e integridad. Respecto a la redacción de la investigación, se siguió las normas que se encuentran en el manual APA séptima edición, citando las ideas y aportes de los autores que se mostraron la investigación y referenciándolos correctamente. Asimismo, en la expresión oral, la información de la fuente usada fue veraz y se recopilaron los datos con una conducta íntegra sobre la objetividad de los resultados obtenidos en el análisis estadístico.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Contrastación de resultados

**Tabla 1**

*Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable expresión oral en el pre test*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Expresión oral (Pre test)	,540	63	,000
Gramática (Pre test)	,348	63	,000
Vocabulario (Pre test)	,414	63	,000
Pronunciación (Pre test)	,514	63	,000
Fluidez (Pre test)	,508	63	,000

*Nota.* Reporte del SPSS 25.0

**Tabla 2**

*Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable expresión oral en el post test*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Expresión oral (Post test)	,302	63	,000
Gramática (Post test)	,312	63	,000
Vocabulario (Post test)	,284	63	,000
Pronunciación (Post test)	,266	63	,000
Fluidez (Post test)	,281	63	,000

*Nota.* Reporte del SPSS 25.0

En la tabla 1 y 2 se aprecian que los hallazgos del test de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov resulta que los valores calculados del p valor no se acercan a una distribución normal, ya que el valor significativo no es mayor que 0,05 ( $p < 0,05$ ); en el pre test de variables y dimensiones, por ello se concluye que el análisis estadístico a utilizarse deberá ser no paramétrica, es decir, se usa el test de U de Mann-Whitney.

### 4.2. Contrastación de hipótesis

#### 4.2.1 Prueba de hipótesis general

El análisis inferencial fue realizado por medio de las siguientes hipótesis:

Para todo análisis se considera un: 95% de confianza

Formulación de la hipótesis general

Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ : La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.

H0.  $\mu_1 = \mu_2$ : La aplicación de juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.

**Tabla 3**

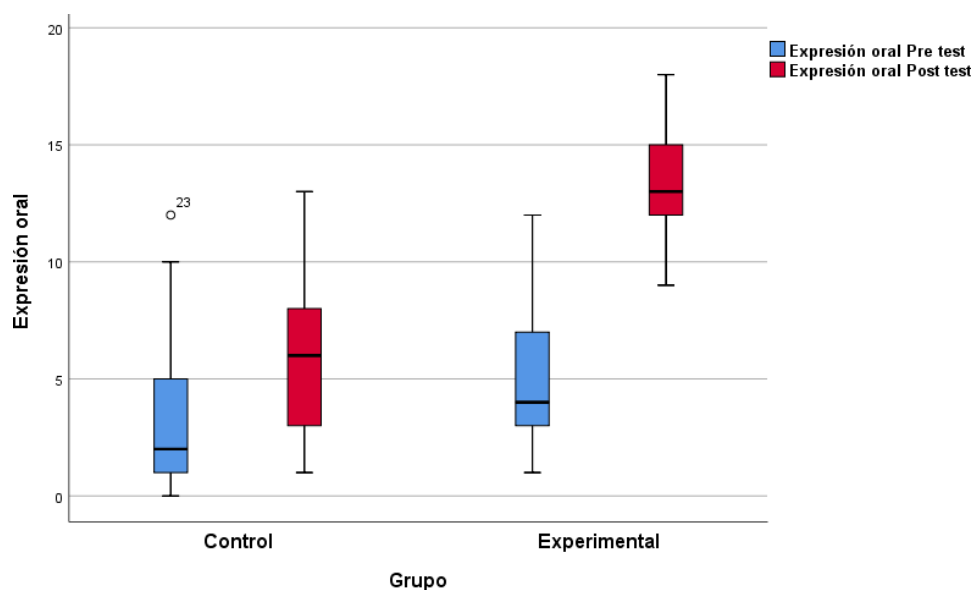
*Nivel de expresión oral del grupo de control y experimental según pretest y posttest*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=33)	Experimental (n=30)	
		Pretest	U=477,000
Rango promedio	31.45	32.60	Z = -0.671
Suma de rangos	1038.00	978.00	$\rho = 0.502$
		Postest	U= 45,000
Rango promedio	18.36	47.00	Z = -6.757
Suma de rangos	606.00	1410.00	$\rho < 0.000$

En la tabla 3, la media de la expresión oral de los educandos en el pretest son similares en un 95% de confiabilidad, del grupo control 31.45 y el grupo experimental 32.60 y en cuanto a la prueba de (U-Mann-Whitney: 477.000 y  $z = -0,671$ ),  $\rho = 0.502$  y  $\rho > 0.05$ , Del mismo modo, en el postest la media de la expresión oral de los alumnos es diferente al 95% de confiabilidad, del grupo control 18.36 y experimental 47.00 y en cuanto a la prueba no paramétrica: 45.000 y  $z = -6,757$ ),  $\rho = .000$  y  $\rho < 0.05$ : por ello, los escolares del grupo experimental presentaron resultados más elevadas en sus niveles de expresión oral luego de la aplicación de juegos didácticos en estudiantes del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

**Figura 1**

*Expresión oral de los estudiantes del grupo de control y experimental según pre test y post test*



De la figura 1, se puede apreciar que los primeros valores de la expresión oral (pretest) son ligeramente semejantes entre los educandos del grupo control y los del grupo experimental. Además, se aprecia una diferencia importante en los valores posteriores (postest) en los educandos del grupo de control y experimental, siendo los del último grupo los que alcanzaron calificaciones superiores en la expresión oral. Por otro lado, en ambos casos, se observó una disminución de las variabilidades en las puntuaciones del postest con relación al pretest.

#### 4.2.2 Prueba de hipótesis específica

Formulación de la hipótesis específica 1

Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ : La aplicación de los juegos didácticos influyen de manera significativa en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.

H0.  $\mu_1 = \mu_2$ : La aplicación de juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.

**Tabla 4**

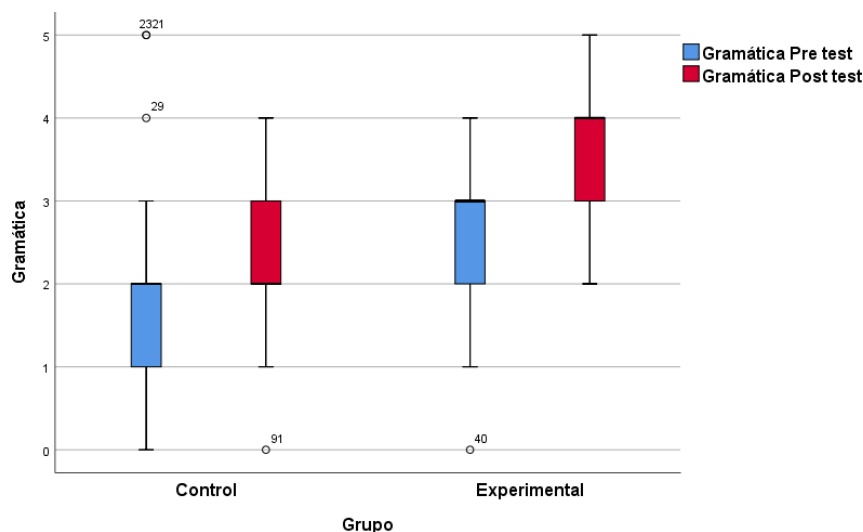
*Nivel de gramática del grupo de control y experimental según pretest y postest*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=33)	Experimental (n=30)	
	Pretest		
Rango promedio	30.42	33.73	U=443,000
Suma de rangos	1004.00	1012.00	Z = -0.872 $p = 0.383$
	Postest		
Rango promedio	23.76	41.07	U= 223,000
Suma de rangos	784.00	1232.00	Z = -4.175 $p < 0.000$

En la tabla 4, la media de la gramática de los educandos los primeros resultados fueron similares al 95% de confiabilidad, del grupo control 30.42 y experimental 33.73 y en cuanto a la prueba no paramétrica: 443.000 y  $z = -0,872$ ),  $p = 0.383$  y  $p > 0.05$ , Así mismo, se observa que después la media de la gramática de los educandos es diferente al 95% de confianza, del grupo control 23.76 y experimental 41.07 y en cuanto al cálculo de la (U-Mann-Whitney: 223.000 y  $z = -4,175$ ),  $p = 0.000$  y  $p < 0.05$ : por lo que los educandos del grupo experimental presentaron mayores calificaciones en sus niveles de gramática luego de la aplicación de juegos didácticos en educandos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

**Figura 2**

*Gramática de los educandos del control y experimental según pre test y post test*



De la figura 2, se aprecia que las primeras calificaciones de la gramática son mayores en el grupo experimental. Además, se aprecia una variación en los promedios finales entre los educandos del grupo de control y experimental, siendo los últimos quienes obtuvieron calificaciones más altas en gramática.

Formulación de la hipótesis específica 2

Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ : Las aplicaciones de juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del vocabulario del idioma inglés en educandos de una institución educativa, Lima 2021.

H0.  $\mu_1 = \mu_2$ : Las aplicaciones de juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora del vocabulario del idioma inglés en alumnos de una institución educativa, Lima 2021.

**Tabla 5**

*Nivel del vocabulario del grupo de control y experimental según pretest y posttest*

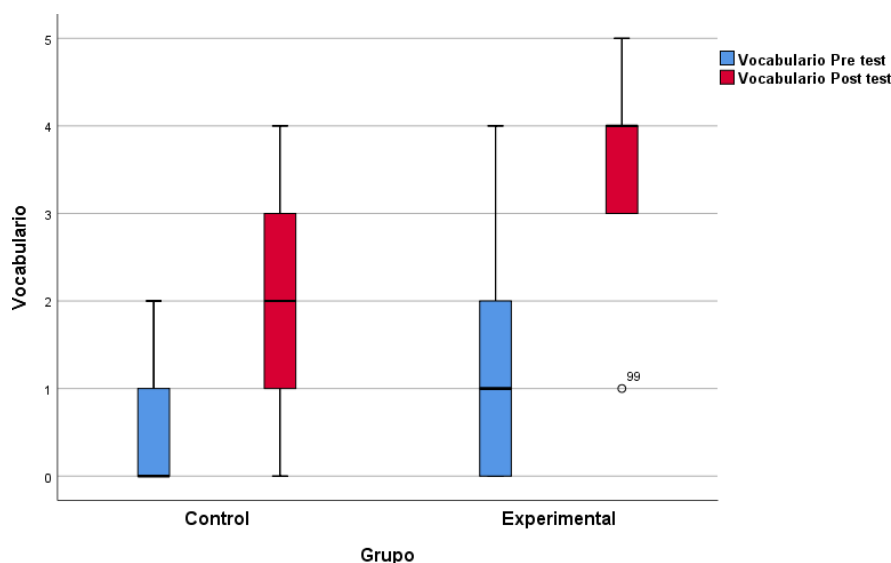
Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=33)	Experimental (n=30)	
	Pretest		
Rango promedio	31.06	33.03	U=464,000
Suma de rangos	1025.00	991.00	Z = -0.519 p = 0.604
	Postest		
Rango promedio	22.12	42.87	U= 169,000
Suma de rangos	730.00	1286.00	Z = -4.869 p < 0.000

En la tabla 5, la media del vocabulario de los alumnos en el antes fueron similares al 95%

de confiabilidad, del grupo control 31.06 y experimental 33.03 y en cuanto a la prueba de (U-Mann-Whitney: 464.000 y  $z = -0,519$ ),  $p = 0.604$  y  $p > 0.05$ , Así mismo, después la media del vocabulario de los alumnos es diferente al 95% de confiabilidad, del grupo control 22.12 y experimental 42.87 y en cuanto al cálculo de la (U-Mann-Whitney: 169.000 y  $z = -4,869$ ),  $p = 0.000$  y  $p < 0.05$ : por lo que los escolares del grupo experimental presentaron mayores calificaciones en sus niveles de vocabulario luego de la aplicación de juegos didácticos en alumnos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

**Figura 3**

*Vocabulario de los alumnos del control y experimental según pre test y post test*



De la figura 3, dice que las primeras calificaciones en vocabulario (pretest) es menor en los educandos del grupo control y mayor en el experimental. Asimismo, se observa la diferencia notable en las calificaciones finales (postest) entre los alumnos del grupo de control y experimental, teniendo al último grupo con mayores calificaciones en vocabulario. Por otro lado, en los dos casos, se observó un decremento de las variabilidades de las calificaciones en el postest en relación al pretest.

Formulación de la hipótesis específica 3

Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ : Las aplicaciones de juegos didácticos influyen notablemente en la mejora de la pronunciación del inglés en alumnos de una institución educativa, Lima 2021.

H0.  $\mu_1 = \mu_2$ : Las aplicaciones de juegos didácticos no influyen de forma sustancial en la mejora de la pronunciación del inglés en alumnos de una institución educativa, Lima 2021.

**Tabla 6**

*Nivel de pronunciación del grupo de control y experimental según pretest y postest*

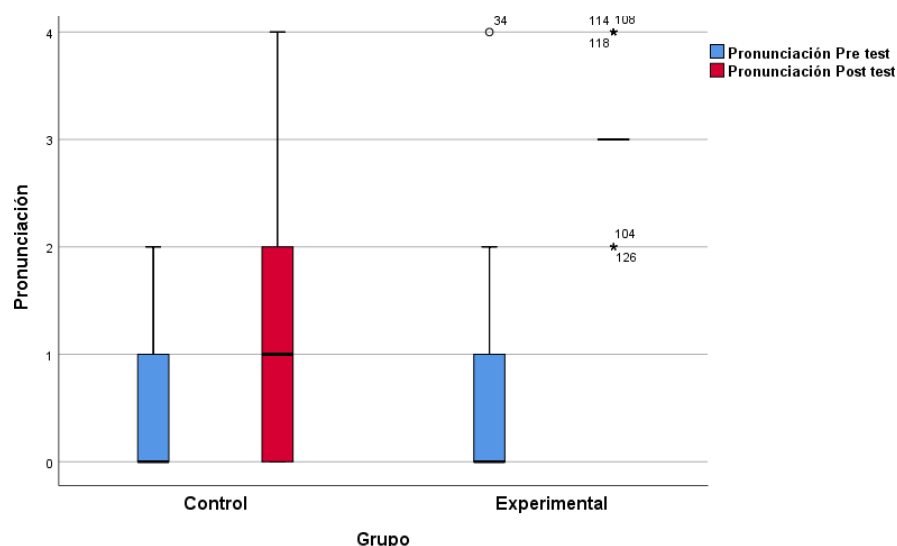
Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=33)	Experimental (n=30)	
	Pretest		

			U=456,000
Rango promedio	30.82	33.30	Z = -0.930
Suma de rangos	1017.00	999.00	$\rho = 0.353$
Postest			U= 118,500
Rango promedio	20.59	44.55	Z = -5.709
Suma de rangos	679.50	1336.50	$\rho < 0.000$

En la tabla 6, la media de la pronunciación de los alumnos en el pretest son semejantes en el grupo control 30.82 y experimental 33.30 y en cuanto a la prueba no paramétrica: 456.000 y  $z = -0,930$ ,  $\rho = 0.353$  y  $\rho > 0.05$ , Así mismo, en el postest la media de la pronunciación de escolares, del grupo control 20.59 y experimental 44.55 y referente al cálculo de la (U-Mann-Whitney: 118.500 y  $z = -5,709$ ),  $\rho = 0.000$  y  $\rho < 0.05$ : por lo que los escolares del grupo experimental presentaron mayores calificaciones en sus niveles de pronunciación luego de la aplicación de juegos didácticos en los alumnos.

**Figura 4**

*Pronunciación de los alumnos del control y experimental de acuerdo al pre test y post test*



De la figura 4, se aprecia que los primeros resultados en la pronunciación (pretest) son menores para el grupo control y mayores para el experimental. Además, se aprecia una diferencia importante en los resultados finales (postest) entre el grupo de control y el experimental, ya que fue el último grupo los que obtuvieron mayores calificaciones en pronunciación. Por otro lado, en los dos casos, se observó un descenso de las variabilidades de las calificaciones en el postest en relación al pretest.

Formulación de la hipótesis específica 4

Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ : La aplicación de los juegos didácticos influyen de manera significativa en la mejora de la fluidez del idioma inglés en educandos de una institución educativa privada, Lima 2021.



H0.  $\mu_1 = \mu_2$ : La aplicación de los juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora de la fluidez del idioma inglés en educandos de una institución educativa privada, Lima 2021.

**Tabla 7**

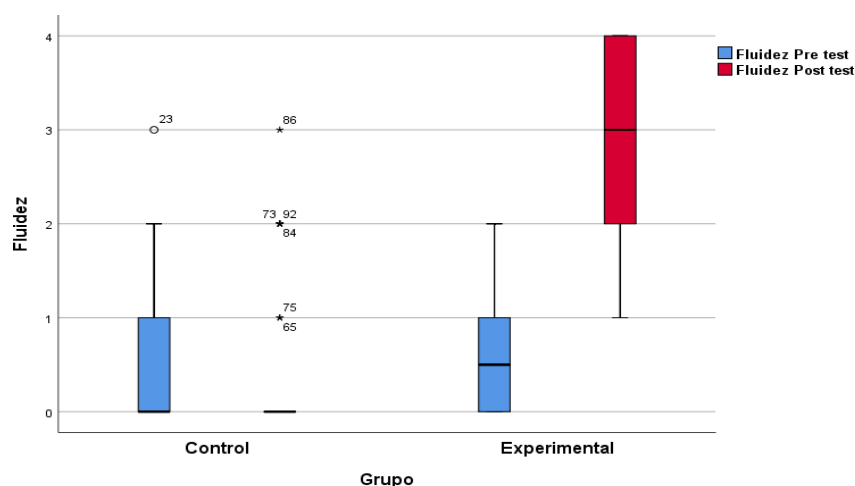
*Nivel de fluidez del grupo de control y experimental según pretest y posttest*

Estadístico	Control (n=33)	Grupo		Test U de Mann-Whitney
		Control (n=33)	Experimental (n=30)	
Pretest				
Rango promedio	30.45	33.70		U=444,000
Suma de rangos	1005.00	1011.00		Z = -1.157 $\rho = 0.247$
Postest				
Rango promedio	19.32	45.95		U= 76,500
Suma de rangos	637.50	1378.50		Z = -6.262 $\rho < 0.000$

En la tabla 7, la media de la fluidez de los educandos en el pretest son similares al 95% de confiabilidad, del grupo control 30.45 y experimental 33.70 y en cuanto a la prueba de (U-Mann-Whitney: 444.000 y  $z = -1,157$ ),  $\rho = 0.247$  y  $\rho > 0.05$ , Así mismo, en el postest la media de la fluidez de los educandos es diferente al 95% de confiabilidad, del grupo control 19.32 y experimental 45.95 y en cuanto al cálculo de la (U-Mann-Whitney: 76.500 y  $z = -6,262$ ),  $\rho = 0.000$  y  $\rho < 0.05$ : por lo que los educandos del grupo experimental presentaron mayores calificaciones en sus niveles de fluidez luego de la aplicación de juegos didácticos en educandos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

**Figura 5**

*Fluidez de los educandos del control y experimental según pre test y post test*



De la figura 5, se aprecia que los primeros resultados para la fluidez (pretest) son menores para los educandos del grupo control y mayores en el experimental. Además, se aprecia una diferencia importante en los resultados finales (postest) entre los educandos del grupo

de control y el experimental, siendo los discentes del segundo grupo quienes obtuvieron mayores calificaciones en fluidez. Por otro lado, en los dos casos, se observó un descenso en las variabilidades de las calificaciones en el postest en relación al pretest.

## V. DISCUSIÓN

En la presente investigación se encontró que los resultados hallados poseen influencia, según el análisis del procesamiento de datos, recopilados eficientemente por medio del instrumento utilizado. En referencia a la hipótesis general, los juegos didácticos influyen de manera significativa en la mejora de la expresión oral. Los hallazgos obtenidos en la estadística inferencial, de acuerdo con la prueba no paramétrica se obtuvo  $U= 477.000$  y  $z= -0,671$ ,  $p = 0.502$  y  $p > 0.05$  en el pre test y se obtuvo un valor  $U= 45.000$  y  $z= -6,757$ ,  $p = .000$  y  $p < 0.05$ , en el post test. Con estos hallazgos se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, por ello los educandos del grupo experimental presentaron mayores calificaciones en sus niveles de expresión oral luego de la aplicación de juegos didácticos en educandos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

Es así que estos hallazgos guardan coincidencia con lo expuesto por Novinda y Haryadi, (2020) quienes tuvieron como finalidad hallar una diferencia significativa en la habilidad de expresión oral y la aplicación de juegos tradicionales y modernos de los educandos, como medio en el proceso de aprendizaje. Sus hallazgos consignaron que  $U= 63.281$  y  $z= -0,562$ ,  $p > 0.05$  en el pre test y se obtuvo un valor  $U= 10.039$  y  $z= -3,594$ ,  $p = .000$  y  $p < 0.05$ , en el post test. Con esto corrobora que el uso de juegos didácticos es eficaz para fortalecer la habilidad oral de los educandos. Su uso en el aula crea un ambiente agradable y divertido que también construye un entorno no amenazante, motivando a los educandos y promoviendo la interacción social positiva que ayuda a desarrollar la motivación con el fin de cumplir los objetivos del aprendizaje del inglés, en este caso es desarrollar la habilidad de expresión oral.

Asimismo, Fung y Min (2016) tuvieron como propósito hallar los efectos del juego didáctico en la expresión oral de los educandos. Sus resultados consignaron que  $z= -11,27$ ,  $p > 0.05$  en el pre test y se halló un valor  $z= -16,93$   $p = .000$  y  $p < 0.05$ , en el post test. Los hallazgos de este estudio mostraron que al aplicar juegos

didácticos como una forma alternativa se reduce la ansiedad de los alumnos al expresarse oralmente en clases. Cuando se redujo la ansiedad al hablar, los alumnos se sintieron confiados y su rendimiento en la expresión oral se hizo más efectivo, debido a que el aprendizaje del idioma se hizo menos estresante y más agradable. Por ello, este estudio contribuyó al campo del inglés comunicativo al enfatizar la utilidad de los juegos didácticos en desarrollar la habilidad de hablar. Los docentes pueden integrar juegos en el aula para establecer una relación con los alumnos. Y a su debido tiempo, los alumnos comenzarán a apreciar el inglés y aprenderán a través de su propia exploración. Además, estos juegos agregan diversidad en las actividades del aula e inducen a discusiones animadas y estimula los pensamientos creativos de los alumnos.

Del mismo modo, Simon (2020) manifestó que el aprendizaje no solo es la ejecución de un plan de clase de manera tradicional, sino que es necesario utilizar una variedad de recursos educativos didácticos para la ejecución de clases dinámicas que contribuyan al aprendizaje de los niños. Para ello, es necesario que el diseño del currículo en el área de inglés involucre una metodología basada en el juego, debido a su importancia como herramienta didáctica, ya que desarrolla capacidades como el comprender, y producir vocabulario nuevo en el segundo idioma.

Además, se encontró que el uso de la dramatización permitió fortalecer la habilidad de expresión oral en inglés, por medio de juegos de roles, improvisación, mímica y canciones. En ese sentido, Lim y Yunus (2021) concuerdan con esta afirmación, ya que los alumnos disfrutaban de la oportunidad de aprender de manera efectiva y divertida, mientras realizan actividades lúdicas. Así también, indicaron que, debido a la implementación de nuevas estrategias lúdicas, los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje están quedando atrás.

Por su parte Araujo (2017) indicó que la expresión oral se condiciona de forma destacada a ciertos factores contextuales que lo hace auténtico, debido a que es un tipo de lenguaje espontáneo donde se da lo que se llama los falsos comienzos, la repetición, y la autocorrección, otra característica es que se dirige a un destinatario específico, dentro de contexto comunicativo en donde tanto el emisor como el receptor interactúan. Tomando en cuenta los resultados hallados en su estudio, se dedujo que las actividades abiertas con cierto vacío en la

comunicación fueron más reales y auténticas en el momento de desarrollar la expresión oral.

En cuanto a los resultados descriptivos de la hipótesis general, se halló que en el pretest el grupo de control presentó 96,97% de alumnos que obtuvieron una calificación en inicio, en cuanto a su expresión oral, 3,03% en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado y en el post test el 93.33% alcanzaron calificaciones de nivel en inicio, el 6.67% en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado. En tanto que, en el pretest del grupo experimental, el 90.91% de alumnos obtuvo calificaciones en inicio, el 9.09% obtuvo calificaciones en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado y en el post test del grupo experimental 3.33% presentan calificaciones de nivel en inicio, 60% en proceso, 30.33% en logro esperado y el 3.33% en calificaciones de logro destacado en la expresión oral.

Estos resultados difieren de Saras (2020), quien evidenció que, respecto a la expresión oral, el porcentaje de alumnos que tuvieron una calificación en inicio fue el 31% en el grupo experimental y 45% en el grupo control; aquellos que se ubicaron en proceso, en el grupo experimental fue 44% y para el grupo control 48%. Los alumnos que evidenciaron logro destacado en el grupo experimental fue el 15% y en el grupo control 7%. Según la evaluación de salida, el 80% del grupo experimental mostraron logro destacado, y en el grupo control el 20%. En proceso, se ubicaron el 13% de alumnos del grupo experimental; en tanto que en el grupo control el porcentaje es de 57%. En inicio se ubicó el 7% de alumnos del grupo experimental, a diferencia del grupo control que viene a ser 23%. Esto debido a que las clases impartidas a los alumnos de la institución educativa privada “El Buen Pastor”, consignaron un tiempo limitado de clases de 5 horas a la semana, de forma virtual lo cual fue una dificultad para la aplicación continua y constante de la metodología.

En referencia a la primera hipótesis específica, sobre la dimensión de la gramática en relación a los resultados obtenidos mediante el análisis inferencial con el test de U-Mann-Whitney resultó el valor de:  $U=443.000$  y  $z=-0,872$ ,  $\rho = 0.383$  y  $\rho > 0.05$  en el pre test y se obtuvo un valor de  $U=223.000$  y  $z=-4,175$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Con estos resultados se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, debido a que los discentes del

grupo experimental presentaron mayores puntuaciones en sus niveles de gramática luego aplicar los juegos didácticos en alumnos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

Estos hallazgos son similares a los obtenidos por Rodríguez-Cajamarca et al. (2020) ya que se enfocó en hallar la incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés, debido a que en sus resultados encontró que  $U=37.205$  y  $z= -3,557$   $\rho > 0.05$  en el pre test y un valor de  $U=7.716$  y  $z= -5.261$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Estos resultados encontrados son favorables para la enseñanza de los alumnos, dado a que es una novedosa estrategia que cambian la manera de percibir al inglés, dándole importancia dentro del currículo de estudios. Por ello, con la aplicación de esta estrategia se incentiva al aprendiz a involucrarse en su aprendizaje para lograr incrementar sus conocimientos significativamente.

De acuerdo a los resultados obtenidos para la segunda hipótesis específica sobre la dimensión vocabulario, según los resultados en el análisis inferencial según la prueba no paramétrica se halló el valor de  $U= 464.000$  y  $z= -0,519$ ,  $\rho = 0.604$  y  $\rho > 0.05$ , en el pre test y se obtuvo un valor de  $U=169.000$  y  $z= -4,869$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Con estos resultados se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, debido a que el grupo experimental presentó mayores calificaciones en los niveles de vocabulario luego de la aplicación de la estrategia de los juegos didácticos en estudiantes de idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

Asimismo, Briceño (2017) quien, al determinar la conexión entre las estrategias comunicativas y grado de expresión oral, según los criterios del examen internacional de Cambridge, corroboró los resultados obtenidos debido a que obtuvo  $\rho = 0.8391$  y  $\rho > 0.05$ , en el pre test y  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Por ello, la aplicación de esta estrategia es propicia para promover el aprendizaje del vocabulario en el inglés, pues esta estrategia está respaldada por el Mcer (2012) Con estos resultados se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, por ello los alumnos del grupo experimental presentaron puntajes mayores en niveles de pronunciación luego de aplicar los juegos didácticos. El investigador manifestó que aun cuando se ha trabajado un programa de sesiones de manera adecuada, es necesidad trabajar sobre un diseño de estudio más comunicativo.

En cuanto a la tercera hipótesis específica de la dimensión pronunciación, según los resultados en la estadística inferencial, de acuerdo a la prueba no paramétrica el resultado fue  $U= 456.000$  y  $z= -0,930$ ,  $\rho = 0.353$  y  $\rho > 0.05$ , en el pre test y se obtuvo un valor de  $U=118.500$  y  $z= -5,709$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Con estos resultados se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, por tal razón los alumnos del grupo experimental presentaron mayores puntuaciones en sus niveles de pronunciación luego de aplicar los juegos didácticos en alumnos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

Los resultados concuerdan con los encontrados por Alayo (2018), ya que su objetivo fue encontrar si la aplicación de estrategias de juego influye en la habilidad oral del inglés en sus alumnos de 4to de secundaria, debido a que en sus resultados halló que  $U=21.490$  y  $z= -3,557$ ,  $\rho =0.196$  y  $\rho > 0.05$  en el pre test y se evidencio un valor de  $U=6.17$  y  $z= -5.261$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Por tal motivo, se aceptó que el uso del programa de juegos didácticos mejoró de forma significativa la pronunciación del inglés de los alumnos que tuvieron parte del estudio, según lo demostró al contrastar las medias de los dos grupos.

El programa de estrategias de juegos didácticos incluyó juegos de tipo verbal, vivencial y dramático, con el objetivo de poner en practica actividades o proyectos que incentiven aprendizajes dinámicos que favorezcan la comunicación oral. Por tal razón se aceptó la premisa que afirma que los juegos son una herramienta que contribuye con el aprendizaje del idioma inglés.

Finalmente, referente a la cuarta dimensión específica de la fluidez, según los resultados de estadística inferencial, con respecto a la prueba no paramétrica alcanzo  $U=0 444.000$  y  $z= -1,157$ ,  $\rho = 0.247$  y  $\rho > 0.05$ , en el pre test y se obtuvo un valor de  $U= 76.500$  y  $z= -6,262$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$  en el post test. Con estos resultados se pudo interpretar que la hipótesis nula fue descartada y la hipótesis alterna aceptada, por tanto, los alumnos del grupo experimental presentaron mayores puntuaciones para su nivel de fluidez luego de aplicar la estrategia de juegos didácticos en alumnos del idioma inglés, de una institución educativa privada, 2021.

Estos hallazgos concuerdan con los encontrados por Bautista (2019) quien tuvo como propósito la incidencia de los juegos didácticos en la mejora la habilidad

de habla en alumnos de 5to y 6to grado de Primaria. Sus resultados fueron  $U=524.000$  y  $z= -0,366$ ,  $\rho = 0.205$  y  $\rho > 0.05$ , en el pre test y se halló un valor de  $U=102.000$  y  $z= -0,695$ ,  $\rho =0.000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Estos resultados son favorables debido a que se aplicaron estrategias progresivas para fortalecer la fluidez de los alumnos, reduciendo el tiempo de conversación del maestro y aumentando el tiempo en el que los alumnos se comunican de forma oral. Otra estrategia usada fue el no corregir al estudiante mientras habla para no distraerlo de su discurso y no menguar su confianza. Por el contrario, se le dejó expresarse mientras el docente tomaba nota de los errores de pronunciación para comunicarlos luego de manera asertiva. Además, se hizo uso de rutinas y transiciones para crear un entorno lingüístico amigables. Tanto las rutinas como las transiciones involucraron actividades visuales y auditivas relacionadas a los juegos didácticos.

En el caso de Armiantyara y Suharti (2019) indicaron que los juegos didácticos son eficaces en el ejercicio de la expresión oral de los alumnos, debido a que sus resultados mostraron que  $U=261,86$ ,  $Z=-2,489$   $\rho > 0.05$  en el pre test y se obtuvo un valor  $U=170,11$ ,  $Z=-4,211$   $\rho = .000$  y  $\rho < 0.05$ , en el post test. Así, los investigadores manifestaron que la realidad muestra que en su mayoría los discentes de secundaria difícilmente pueden usar el inglés en el mundo real, incluso para propósitos sencillos, y que su nivel está muy por debajo de los estándares de competencia establecidos a nivel nacional. De todas las dificultades, la fluidez al hablar se convierte en el mayor problema en el aprendizaje del inglés. Aquí, el uso de técnicas apropiadas para enseñar y aprender inglés es uno de las maneras de resolver el problema. Por ello, es necesario motivar a los alumnos a hablar inglés en el aula y fuera de ella haciendo uso de técnicas para enseñar especialmente mediante el juego.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** En el objetivo general, el uso de los juegos educativos influye significativamente en la mejora de expresión oral del idioma inglés en alumnos de una institución educativa privada, Lima 2021, dado que en el test de U-Mann-Whitney, se pudo observar que cuando se compara el grupo experimental en las dos condiciones (antes y luego de la aplicación de la estrategia), se evidencian diferencias altamente significativas ( $U=45.000$  y  $z= -6,757$ ,  $\rho = .000$ ).

**Segunda:** Se alcanzó el objetivo específico 1, la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la gramática del idioma inglés en alumnos de una institución educativa privada, Lima 2021, dado que en el test de U-Mann-Whitney, se pudo observar que cuando se compara el grupo experimental en las dos condiciones (antes y luego de la aplicación de la estrategia), se evidencian diferencias altamente significativas ( $U=223.000$  y  $z= -4,175$ ,  $\rho = .000$ ).

**Tercera:** Se afirma el objetivo específico 2, la aplicación de los juegos didácticos influye de manera significativa en el progreso del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021, dado que en el test de U-Mann-Whitney, se pudo observar que cuando se compara el grupo experimental en las dos condiciones (antes y luego de la aplicación de la estrategia), se evidencian diferencias altamente significativas ( $U=169.000$  y  $z= -4,869$ ,  $\rho = .000$ ).

**Cuarta:** Se logró el objetivo específico 3, la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021, dado que en el test de U-Mann-Whitney, se observó que al comparar el grupo experimental en ambas situaciones (antes y luego de la poner en practica la estrategia), se observó diferencias muy importantes ( $U=118.500$  y  $z= -5,709$ ,  $\rho = .000$ ).

**Quinta:** Se logró el objetivo específico 4, la aplicación de los juegos didácticos incide de manera significativa en el progreso de la fluidez del idioma inglés en discentes de una institución educativa privada, Lima 2021,



dado que en el test de U-Mann-Whitney, se pudo observar que cuando se compara el grupo experimental en las dos condiciones (antes y luego de la aplicación de la estrategia), se evidencian diferencias altamente significativas ( $U=76.500$  y  $z= -6,262$ ,  $p = .000$ ).

## VII. RECOMENDACIONES

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

**Segunda:** Se sugiere a la coordinación académica del área de inglés afianzar proyectos como el “Talent Show” donde los estudiantes puedan practicar las habilidades comunicativas para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés.

**Tercera:** Se recomienda a los maestros de idioma inglés la programación y aplicación de la estrategia de juego en sus sesiones de aprendizaje como el tic tac toe, Randon Wheel, ya que se ha comprobado que tiene beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes ya que crea un ambiente dinámico y de confianza que propicia la interacción y participación aún de los más introvertidos y en la virtualidad.

**Cuarta:** Se sugiere a la dirección general el incremento de cinco a ocho horas pedagógicas semanales en el curso de inglés, ya que de esta manera se tendrá el espacio suficiente para desarrollar las competencias comunicativas teniendo en cuenta los procesos didácticos.

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

## REFERENCIAS

- Al Fatta, H., Maksom, Z. y Zakaria, M. H. (2018). Game-based learning y gamification: Searching for definitions. *International Journal of Simulation, Systems, Science and Technology*, 19(6), 41.1-41.5. <https://doi.org/10.5013/IJSSST.a.19.06.41>
- Alayo, S. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paján-La Libertad, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo\\_lrs.pdf;jsessionid=66FA0842603B627CB477517597277BDF?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo_lrs.pdf;jsessionid=66FA0842603B627CB477517597277BDF?sequence=1)
- Alcaraz-Mármol, G. (2019). Developing Efl Oral Skills Through Linguistic Mediation in the Secondary Education Classroom. *Elia: Estudios de Lingüística Inglesa Aplicada*, 19, 15-40. <https://doi.org/10.12795/elia.2019.i19.02>
- Alibekova, Z. y Urinboeva, F. (2020). Methods of a communicative approach in teaching English. *EPRA International Journal of Research and Development (IJRD)*, 5(1), 185-188. <https://doi.org/10.36713/epra2016>
- Araujo, J. C. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Ikala*, 22(3), 404-425. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>
- Armiantyara, M. y Suharti, D. S. (2019). Games and Simulation on Students' Speaking Skill. *Journal of English Education Studies*, 2(1), 23-31. <https://doi.org/10.30653/005.201921.29>
- Arroyo, A. (2020). *Metodología de investigación en las ciencias empresariales (1ª ed.)*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/UNSAAC/5402?locale-attribute=en>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación (3ª ed.)*. Grupo Editorial Patria. <https://www.amazon.com/-/es/GUILLERMINA-BAENA-PAZ/dp/6074384096>
- Bautista, C. (2019). *Improving speaking skills through games in young learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones* [Tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio institucional PIRHUA. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4538>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación (4ª ed.)*. Pearson. <https://www.pearsonenespañol.com>
- Briceño, E. E. (2017). *Estrategias comunicativas del idioma inglés y nivel de expresión oral con los criterios del test estándar internacional Ket Cambridge a los estudiantes del tercer ciclo de educación - especialidad de inglés de la Universidad Nacional de Cajamarca*. [Tesis de maestría, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello].

<http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/402>

- Byrne, D. (1986). *Teaching Oral English*. Longman Group, New edition.  
<https://www.amazon.es/Teaching-Oral-English-LHLT-Byrne/dp/0582746205>
- Cadena, R. F., Ortega, J. H. y Cadena, A. (2019). Daily 6: An approach to foster oral fluency of English as a foreign language in adolescents. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 21(2), 29-44.  
<https://doi.org/10.15446/profile.v21n2.71364>
- Calebe, I., Montanher, R. C. y Monteiro, A. M. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 243-262.  
<https://doi.org/10.21830/19006586.727>
- Clerici, C., Eckerdt, M. C. y Naef, E. F. (2021). Leer para ganar: el juego como dispositivo didáctico en la educación superior. *Diálogos Pedagógicos*, 19(37), 1-13.  
[https://doi.org/10.22529/dp.2021.19\(37\)01](https://doi.org/10.22529/dp.2021.19(37)01)
- Cohen, N. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: La producción de los datos y los diseños (1ª ed.)*. CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvxcrxz>
- Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina. El Diálogo Liderazgo para las américas*. Pearson <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/EI-aprendizaje-del-ingles-en-América-Latina-1.pdf>
- Delbio, A. y Ilankumaran, M. (2018). Theories, techniques, methods and approaches of second language acquisition: A psychological perspective. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(3), 192-197.  
<https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.6.14968>
- Escudero, D. (2017). *Metodología del trabajo científico: proceso de investigación y uso de SPSS*. Editorial Universidad Adventista del Plata.  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/upnortesp/detail.action?docID=5308220>
- Fung, Y. M. y Min, Y. L. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(3), 261-271. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.5n.3p.261>
- Galán, V. M. (2017). La importancia del juego en la clase de lenguas. *Universidad Autónoma Del Estado de México*, 1-18.  
[https://www.researchgate.net/publication/321837151\\_La\\_importancia\\_del\\_juego\\_e\\_n\\_la\\_clase\\_de\\_lenguas/](https://www.researchgate.net/publication/321837151_La_importancia_del_juego_e_n_la_clase_de_lenguas/)
- Gasim, A. S. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2).

- <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>
- Gozcu, E. y Caganaga, C., K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126-135. <http://sproc.org/ojs/index.php/cjes/>
- Guijarro, S., Sandra, A., Larrea, M., Cazar, S. y Cazar, S. (2018). Aplicación de la técnica “Basic Context English” para desarrollar la destreza de expresión oral en idioma inglés en los estudiantes de primer año de educación básica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6(1), 1-20. <https://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/995>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A. y Jiménez-García, M. (2018). Learning through games based on principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-40. <https://doi.org/10.4067/S0718-500620180005000311>
- Hernández R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*. Mc Graw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://www.buscalibre.pe/libro-metodologia-de-lainvestigacion/>
- Jordán, A. R., Iza, S. J. y Parrales, C. S. (2019). Interactive methodological strategy in the English language for the development of oral expression and comprehension. *Espacios*, 40(26), 214-221. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n26/a19v40n26p20.pdf>
- Ke, F. y Abras, T. (2013). Games for engaged learning of middle school children with special learning needs. *British Journal of Educational Technology*, 44(2), 225-242. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01326.x>
- Krashen, S. y Terrell, T. (1998). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. In Stanford Education*. Prentice Hall International. <http://web.stanford.edu/~hakuta/www/LAU/ICLangLit/NaturalApproach.htm>
- Lim, T. M. y Yunus, M. M. (2021). Teachers’ Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Melo, M. P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 251-274. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>
- Minasyan, E. T. (2016). Developing oral proficiency via creativity in EFL classroom. *Journal of Science and Education*, 23(January 2016), 1-4. <https://doi.org/10.20861/2312->

[8089-2016-23-001](#)

- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional, competencia: "Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera"*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Moscoco, L., y Díaz, L. (2017). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlb/v18n1/1657-4702-rlb-18-01-00051.pdf>
- Muñoz, A., Loor, M. N., León, F. O. y Zambrano, J. A. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(1), 25-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7241786>
- Níkleva, D. G. y López-García, M. P. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educación Siglo XXI*, 37(3 Nov-Feb), 9-32. <https://doi.org/10.6018/educatio.399141>
- Novinda, K. y Haryadi. (2020). The Effectiveness of Using Traditional and Modern Games to Improve Students' Speaking Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 511, 273-276. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.059>
- Organización de la Naciones Unidas (ONU). (2020). *Idiomas oficiales*. <https://www.un.org/es/our-work/official-languages>
- Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A. and Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2), 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>
- Pérez-Gómez, F. A., Vlandia-Galeano, J. H. y Gómez-Márquez, A. C. (2021). Fostering Advanced English Oral Skills , Collaborative and Autonomous skills in Student-Teachers through an Online Peer Project. *Encuentros*, 19(1), 10-24. <https://doi.org/10.15665/encuen.v19i01.2442>
- Plo, R., Hornero, A. y Mur-Dueñas, P. (2014). Implementing the teaching/learning of oral skills in secondary education in Aragón: Gauging teachers' attitudes, beliefs and expectations. *International Journal of English Studies*, 14(1), 55-77. <https://doi.org/10.6018/ijes/14/1/175041>
- Quast, K. (2020). Gamification, foreign language teaching and teacher education. *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada*, 20(4), 787-820.

- <https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936SzqMtx4WZC/?lang=pt>
- Quispe, J. V. (2015). *Orientaciones para elaborar un trabajo de investigación*. Impress Color.
- Refat, N., Kassim, H., Rahman, M. A. y Razali, R. bin. (2020). Measuring student motivation on the use of a mobile assisted grammar learning tool. *PLoS ONE*, 15(8), 1-21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236862>
- Riaz, N., Haidar, S. y Hassan, R. (2019). Developing English Speaking Skills: Enforcing Testing Criteria. *Global Social Sciences Review*, 4(2), 132-142. [https://doi.org/10.31703/gssr.2019\(iv-ii\).18](https://doi.org/10.31703/gssr.2019(iv-ii).18)
- Rivas, M., Texidor, R. y González, R. M. (2016). El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica. *Revista Habanera de Ciencias Medicas*, 15(1), 113-122. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2016000100013](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2016000100013)
- Rodríguez-Cajamarca, L. P., Garcia-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F. y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Rodríguez, M. C. (2010). Actividades para desarrollar la expresión oral del inglés en escolares de sexto grado. *Innovación Tecnológica*, 16(2), 1-10. <http://search.ebscohost.com/innovaciontecnologica>
- Rueda, M. C. y Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles Educativos*, 36(143), 21-28. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982014000100018](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018)
- Saras, É. (2020). Estrategias pedagógicas para desarrollar la capacidad de expresión oral. *Educación*, 18(18), 145-157. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2020.18.179>
- Simón, B. P. y Santos, O.C. (2020). La dramatización como herramienta didáctica para la mejora de la calidad del aprendizaje en la expresión oral del idioma inglés, nivel inicial Institución Educativa Privada Canonesas De la Cruz – Pueblo Libre, Lima 2018. *Journal of the Academy*, 3, 119-135 <http://journalacademy.net/>
- Susanto, A. (2017). the Teaching of Vocabulary: a Perspective. *Journal KATA*, 1(2), 182-191. <https://doi.org/10.22216/jk.v1i2.2136>
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking* (1a ed.). Pearson Education Limited. <https://www.amazon.com/-/es/Scott-Thornbury/dp/0582853591>
- Warrens, M. (2015). Some Relationships Between Cronbach's Alpha and the Spearman-

Brown Formula. *Journal of Classification*, 32, 127-137.  
<https://doi.org/10.1007/s00357-015-9168-0>

Zhetpisbayeva, Bakhytgul, A. y Shelestova, T. Y. (2014). Communicative approach to English language teaching in primary schools in Kazakhstan. *Education & Science Without Borders*, 5(10), 104-106. <http://web.b.ebscohost.com/education&science>

Zornoza, C. y Vercher, N. (2020). Evaluación de competencias genéricas vinculadas al proceso de elaboración del TFG. Propuesta de rúbrica para el Grado de Geografía y Medio Ambiente de la Universidad de València. *Cuadernos Geográficos*, 60(1), 119-138. <https://doi.org/10.30827/cuadgeo.v60i1.13790>

## Anexo N° 1: Operacionalización de la variable expresión oral.

**Definición operacional:** La variable se define operacionalmente como el conjunto de estrategias que toma en cuenta las dimensiones las dimensiones: de gramática y vocabulario, pronunciación y fluidez.

### *Operacionalización de la variable expresión oral*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
Expresión oral	Thornbury (2015) refiere que la expresión oral es una actividad para comunicarse en la vida diaria. Tiene dos propósitos, una función transaccional relacionada con transmisión de información y la interacción social,	Es el conjunto de estrategias que consideran las dimensiones de gramática y vocabulario, pronunciación y fluidez.	1. Gramática	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evidencia control suficiente de aspectos gramaticales simples</li> </ul>	1,2,3,4,5	1 LOGRADO	Logro
			2. vocabulario		<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea vocabulario apropiado para hablar sobre situaciones cotidianas</li> </ul>		6, 7,8,9,10
			3. Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce lenguaje inteligible pese a tener control limitado de características fonológicas</li> </ul>		11,12,13,14,15	
			4. Fluidez		<ul style="list-style-type: none"> <li>Habla fluidamente con pocas o ninguna interrupción</li> </ul>	16,17,18,19,20	

Fuente: (Thornbury, 2005)



## Anexo N°2: Matriz de consistencia

### TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA MEJORA DE EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, LIMA 2021



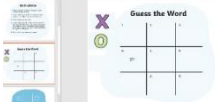

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable Dependiente				
			Expresión Oral				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021?	Establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.	La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021	Gramática	• Evidencia control suficiente de aspectos gramaticales simples	1, 2, 3, 4,5	Encuesta  1 LOGRADO  0 INICIO	Destacado (20)
			vocabulario	• Emplea vocabulario apropiado para hablar sobre situaciones cotidianas	6,7.8.9,10		Esperado (14-17)
			Pronunciación	• Produce lenguaje inteligible pese a tener control limitado de características fonológicas	11,12,13,14, 15		Proceso (11-13)
			Fluidez	• Habla fluidamente con pocas o ninguna interrupción	16,17,18,19,20		Inicio (0-10)
¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021?	Establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.	La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora la gramática del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.					
¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora el vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021?	Establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora el vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.	La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora el vocabulario del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021					
¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021?	Establecer la influencia de la aplicación de juegos en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021	La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021					




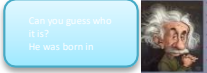
privada, Lima 2021?  ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la <b>mejora de la fluidez</b> idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021?	Establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la <b>mejora la fluidez</b> del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.	educativa privada, Lima 2021.  La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora la <b>fluidez</b> del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, Lima 2021.					
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Estadística a utilizar</b>				
<b>TIPO:</b> Aplicada  <b>NIVEL</b> Explicativo  <b>DISEÑO:</b> El diseño experimental cuasi experimental	<b>Población:</b> 220 estudiantes de segundo año de secundaria  <b>Tamaño de muestra</b> 64 estudiantes  31 grupo de control y 33 del grupo experimental  <b>Tipo de muestreo:</b> No probabilístico intencional Por conveniencia	<b>Variable dependiente:</b> Expresión oral  <b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Encuesta  <b>Autor:</b> Sandra Sandoval Solignac  <b>Año:</b> 2021  <b>Forma de Administración:</b> Sincrónica	<b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA:</b> Se usaron tablas de frecuencia y figuras estadísticas.  Prueba de Normalidad  Se desarrolló mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov  <b>ESTADÍSTICA INFERENCIAL:</b> Prueba No Paramétrica  Prueba U de Mann Whitney, para verificar las diferencias significativas de dos grupos independientes (prueba de entrada y salida)				

**Anexo Nº 3 Lista de cotejo**  
**Versión original: Sandra Sandoval Solignac**  
**Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_**

**Opciones:**

Inicio	Logrado
0	1

<b>DIMENSIÓN: GRAMÁTICA</b>					
<b>Indicador: Evidencia control suficiente de aspectos gramaticales simples</b>					
<b>Indicaciones: Utilizando el juego de la “Random Wheel” o ruleta los estudiantes responden de manera aleatoria preguntas sobre habilidades</b>					
					
1	Can you play tennis?			Inicio	Logrado
	Can you speak French?				
	Can you swim?				
2	What sports can you play?			Inicio	Logrado
	What can you do?				
	What languages can you speak?				
<b>Indicaciones: Utilizando el juego el tablero de números contesta preguntas utilizando el tiempo pasado.</b>					
					
3	What did you do yesterday?			Inicio	Logrado
	What did you do last Saturday?				
	Where did you go on your last vacations?				
4	Did you eat pizza last month?			Inicio	Logrado
	Did you text your friend last Sunday?				
	Did you play video games on Saturday?				
<b>Indicaciones: Utilizando el juego tic tac toe crea oraciones en tiempo pasado con verbos en pasado.</b>					
					
5	Crea oraciones con verbos irregulares (be, get up, go, have, buy, take, win, make)			Inicio	Logrado
<b>DIMENSIÓN: VOCABULARIO</b>					
<b>Indicador: Emplea vocabulario apropiado para hablar sobre situaciones cotidianas</b>					
<b>Utiliza el juego el tablero de números para identificar y nombrar los deportes utilizando los verbos: go, play, do.</b>					
					
1	Nombra deportes con el verbo play			Inicio	Logrado
2	Nombra deportes con el verbo go			Inicio	Logrado
3	Nombra deportes con el verbo do			Inicio	Logrado

Identifica y vocabulario y nombra alimentos y contenedores utilizando el juego "spot the difference"			
4	Identifica y nombra diferencias de alimentos contables e incontables	Inicio	Logrado
5	Identifica nombra los contenedores	Inicio	Logrado
<b>DIMENSIÓN 3 PRONUNCIACIÓN</b>			
Utilizando el juego "A long and growing list" Un estudiante afianza la pronunciación al mencionar un alimento, el segundo estudiante repite el alimento y agrega otro más y así sucesivamente hasta que alguien no siga la secuencia			
1	S1: I went shopping and I bought an orange and some lemons. S2: I went shopping and I bought an orange and some lemons. And so on.	Inicio	Logrado
Utiliza el juego "el tablero de números" escoge la opción correcta relacionadas a la pronunciación.			
2	Número de sílabas <ul style="list-style-type: none"> <li>• once</li> <li>• popular</li> <li>• volunteer</li> </ul>	Inicio	Logrado
3	Stress o sílaba tónica: <ul style="list-style-type: none"> <li>• potatoes</li> <li>• vegetables</li> <li>• breakfast</li> </ul>	Inicio	Logrado
4	Pronunciación de los sufijos <i>ed</i> (/d/, /ɪd/, /t/) <ul style="list-style-type: none"> <li>• lived</li> <li>• visited</li> <li>• finished</li> </ul>	Inicio	Logrado
5	Identifica si la oración es creciente o decreciente Where did you go? Did you go to the cinema?	Inicio	Logrado
<b>DIMENSIÓN 4 FLUIDEZ</b>			
Utilizando el juego "Random Wheel" o de la ruleta el estudiante desarrolla la fluidez al preguntar y responder sobre cantidades utilizando How much y How many			
1	Preguntas con HOW MANY How many oranges are there in the fridge?	Inicio	Logrado
2	Preguntas con HOW MUCH How much milk can you see?	Inicio	Logrado
Utiliza el juego "who I am?" ¿Quién soy? desarrolla la fluidez al realizar preguntas y respuestas personajes del pasado de acuerdo a las tarjetas de los personajes que le toque.			
3	What did you do?	Inicio	Logrado
4	When were you born?	Inicio	Logrado
5	Where did you live?	Inicio	Logrado

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_ / 20

## Anexo N° 4: Validez del instrumento



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESION ORAL EN INGLÉS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 GRAMÁTICA</b>							
	Utilizando el juego "Random Wheel" Responden de manera aleatoria preguntas sobre habilidades.							
1	Preguntas con WH-QW What sports can you play?	√		√		√		
2	Preguntas de yes/no Can you play a tennis?	√		√		√		
	Utilizando el juego "El tablero de números" Contesta preguntas en tiempo pasado.							
3	Preguntas con WH-QW What did you do yesterday?	√		√		√		
4	Preguntas de yes/no questions: Did you eat pizza last month?	√		√		√		
	Utilizando el juego "tic tac toe" Crea oraciones en tiempo pasado.							
5	Verbs regulares. Verbs irregulares (be, get up, go, have, buy, take, win, make)	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 2 VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utiliza el juego el "El tablero de números" Identifica y nombra deportes utilizando los verbos: <i>go, play, y do</i>							
6	Nombra deportes con el verbo <i>play</i>	√		√		√		
7	Nombra deportes con el verbo <i>go</i>	√		√		√		
8	Nombra deportes con el verbo <i>do</i>	√		√		√		
	Utilizando el juego "spot the difference" Identifica vocabulario sobre alimentos y contenedores.							
9	Identifica y nombra diferentes alimentos	√		√		√		
10	Identifica nombra los contenedores	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 3 PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Utilizando el juego "A long and growing list" Nombra vocabulario y contenedores de alimentos	√		√		√		
	Utiliza el juego "El tablero de números" Escoge la opción correcta relacionadas a la pronunciación.							
12	Identifica el número de sílabas de las palabras. once, popular, volunteer	√		√		√		
13	Identifica el Stress o sílaba tónica de las palabras: <i>potatoes, vegetables, breakfast</i>	√		√		√		
14	Pronunciación de los sufijos ed: lived, visited, finished. /d/ /id/ /t/	√		√		√		
15	Identifica si la oración es creciente o decreciente. <i>Where did you go?</i> <i>Did you go to the cinema?</i>	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 4 FLUIDEZ</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utilizando el juego "Random Wheel" o de la ruleta los estudiantes preguntan y responden sobre cantidades							
16	Preguntas con How Much	√		√		√		
17	Preguntas con How many	√		√		√		
	Utiliza el juego "who I am?" Desarrolla la fluidez al realizar preguntas y respuestas sobre personajes del pasado	√		√		√		
18	What did you do?	√		√		√		
19	When were you born?	√		√		√		
20	Where did you live?	√		√		√		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ X ]  Aplicable después de corregir [ . ]  No aplicable [ X ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Jessica Palacio Garay CPP: 0300370757

Especialidad del validador: GESTION DE LA EDUCACION

20 de junio del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dra. Jessica Palacio Garay  
CPP: 0300370757

Firma del Experto Informante.



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESION ORAL EN INGLÉS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 GRAMÁTICA</b>							
	Utilizando el juego "Random Wheel" Responden de manera aleatoria preguntas sobre habilidades.							
1	Preguntas con WH-QW What sports can you play?	✓		✓		✓		
2	Preguntas de yes/no Can you play a tennis?	✓		✓		✓		
	Utilizando el juego "El tablero de números" Contesta preguntas en tiempo pasado.							
3	Preguntas con WH-QW What did you do yesterday?	✓		✓		✓		
4	Preguntas de yes/no questions: Did you eat pizza last month?	✓		✓		✓		
	Utilizando el juego "tic tac toe" crea oraciones en tiempo pasado.							
5	Verbs regulares. Verbos irregulares (be, get up, go, have, buy, take, win, make)	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utiliza el juego el "El tablero de números" Identifica y nombra deportes utilizando los verbos: <i>go, play, y do</i>							
6	Nombra deportes con el verbo <i>play</i>	✓		✓		✓		
7	Nombra deportes con el verbo <i>go</i>	✓		✓		✓		
8	Nombra deportes con el verbo <i>do</i>	✓		✓		✓		
	Utilizando el juego "spot the difference" Identifica vocabulario sobre alimentos y contenedores.							
9	Identifica y nombra diferentes alimentos	✓		✓		✓		
10	Identifica nombra los contenedores	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3 PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Utilizando el juego "A long and growing list" Nombra vocabulario y contenedores de alimentos	✓		✓		✓		
	Utiliza el juego "El tablero de números" escoge la opción correcta relacionadas a la pronunciación.							
12	Identifica el número de sílabas de las palabras. once, popular, volunteer	✓		✓		✓		
13	Identifica el Stress o sílaba tónica de las palabras: <i>potatoes, vegetables, breakfast</i>	✓		✓		✓		
14	Pronunciación de los sufijos ed: lived, visited, finished. /d/ /id/ /t/	✓		✓		✓		
15	Identifica si la oración es creciente o decreciente. <i>Where did you go?</i> <i>Did you go to the cinema?</i>	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 4 FLUIDEZ</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utilizando el juego "Random Wheel" o de la ruleta los estudiantes preguntan y responden sobre cantidades							
16	Preguntas con How Much	✓		✓		✓		
17	Preguntas con How many	✓		✓		✓		
	Utiliza el juego "who I am?" Desarrolla la fluidez al realizar preguntas y respuestas sobre personajes del pasado	✓		✓		✓		
18	What did you do?	✓		✓		✓		
19	When were you born?	✓		✓		✓		
20	Where did you live?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ \_ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mag. David Ninacondor Medina. DNI: 09637183

Especialidad del validador: GESTION DE LA EDUCACION

20 de junio del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Mag. David A. Ninacondor M.  
DNI: 09637183

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESION ORAL EN INGLÉS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 GRAMÁTICA</b>							
	Utilizando el juego "Random Wheel" Responden de manera aleatoria preguntas sobre habilidades.							
1	Preguntas con WH-QW What sports can you play?	√		√		√		
2	Preguntas de yes/no Can you play a tennis?	√		√		√		
	Utilizando el juego "El tablero de números" Contesta preguntas en tiempo pasado.							
3	Preguntas con WH-QW What did you do yesterday?	√		√		√		
4	Preguntas de yes/no questions: Did you eat pizza last month?	√		√		√		
	Utilizando el juego "tic tac toe" crea oraciones en tiempo pasado.							
5	Verbs regulares. Verbos irregulares (be, get up, go, have, buy, take, win, make)	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 2 VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utiliza el juego el "El tablero de números" Identifica y nombra deportes utilizando los verbos: <i>go, play, y do</i>							
6	Nombra deportes con el verbo <i>play</i>	√		√		√		
7	Nombra deportes con el verbo <i>go</i>	√		√		√		
8	Nombra deportes con el verbo <i>do</i>	√		√		√		
	Utilizando el juego "spot the difference" Identifica vocabulario sobre alimentos y contenedores.							
9	Identifica y nombra diferentes alimentos	√		√		√		
10	Identifica nombra los contenedores	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 3 PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Utilizando el juego "A long and growing list" Nombra vocabulario y contenedores de alimentos	√		√		√		
	Utiliza el juego "El tablero de números" escoge la opción correcta relacionadas a la pronunciación.							
12	Identifica el número de sílabas de las palabras. once, popular, volunteer	√		√		√		
13	Identifica el Stress o sílaba tónica de las palabras: <i>potatoes, vegetables, breakfast</i>	√		√		√		
14	Pronunciación de los sufijos ed: lived, visited, finished. /d/ /ɪd/ /t/	√		√		√		
15	Identifica si la oración es creciente o decreciente. <i>Where did you go?</i> <i>Did you go to the cinema?</i>	√		√		√		
	<b>DIMENSIÓN 4 FLUIDEZ</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Utilizando el juego "Random Wheel" o de la ruleta los estudiantes preguntan y responden sobre cantidades							
16	Preguntas con How Much	√		√		√		
17	Preguntas con How many	√		√		√		
	Utiliza el juego "who I am?" Desarrolla la fluidez al realizar preguntas y respuestas sobre personajes del pasado	√		√		√		
18	What did you do?	√		√		√		
19	When were you born?	√		√		√		
20	Where did you live?	√		√		√		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): **HAY SUFICIENCIA**

 Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ X ]  Aplicable después de corregir [ \_ ]  No aplicable [ ]

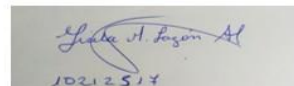
Apellidos y nombres del juez validador. Mag. Gisela Magali Lazón Alvites. DNI: 10212517

Especialidad del validador: GESTION DE LA EDUCACION

20 de junio del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**Mag. Gisela M. Lazon A.**  
**DNI: 10212517**  
 Firma del Experto Informante.

## Anexo N° 5: Baremos y confiabilidad del instrumento

### Análisis de confiabilidad

**Tabla 8**

Estadísticas de fiabilidad

<u>KR-20</u>	<u>N de elementos</u>
<u>,912</u>	<u>20</u>

Instrumento con una confiabilidad muy alta.

**Tabla 9**

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
P1	5,85	24,029	,280	,914
P2	5,85	23,924	,310	,913
P3	5,85	24,239	,220	,915
P4	6,20	22,379	,521	,910
P5	6,20	21,642	,684	,905
P6	6,25	21,882	,634	,906
P7	6,45	22,261	,647	,906
P8	6,40	21,200	,866	,899
P9	6,45	22,155	,673	,905
P10	6,45	21,313	,892	,899
P11	6,45	22,366	,620	,906
P12	6,60	23,200	,632	,907
P13	6,50	22,158	,736	,904
P14	6,60	23,200	,632	,907
P15	6,60	23,200	,632	,907
P16	6,55	22,261	,802	,903
P17	6,65	24,239	,399	,912
P18	6,55	23,734	,364	,912
P19	6,30	23,274	,339	,915
P20	6,55	23,734	,364	,912



**Tabla 10***Validación de variable expresión oral*

Variable	Nº	Nombre y apellidos	Dictamen
Expresión Oral	1	Jessica Palacios Garay	Suficiencia
	2	Gisela M. Lazón Alvites	Suficiencia
	2	David A. Ninacondor Medina	Suficiencia

**Tabla 11***Escalas y baremos de la expresión oral*

General	Cuantitativo				Cualitativo
	Dim1	Dim2	Dim3	Dim4	
18-20	5	5	5	5	Logro destacado
14-17	4	4	4	4	Logro esperado
11-13	2-3	2-3	2-3	2-3	En proceso
0-10	0-1	0-1	0-1	0-1	En inicio

En la tabla se aprecia los baremos para la expresión oral: en inicio [0-10], en proceso [11-13], logro esperado [14-17] y logro destacado [18-20] sus dimensiones: gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez, para los cuales sus baremos son: en inicio [0-1], en proceso [2-3], logro esperado [4] y logro destacado [5].

## Anexo N° 6: Autorización de la institución



Formamos hombres  
y mujeres para la vida

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

### CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los Olivos, 02 de julio del 2021.

Yo, **Delia Milagros Bazán Cortéz**, Directora General del **Colegio Educativo Parroquial Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos**, autorizo a la docente, **SANDRA SANDOVAL SOLIGNAC**, la aplicación de sus instrumentos de investigación para el estudio de su tesis "**Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021**", el cual se desarrollará durante el segundo bimestre académico del presente año escolar.

Atentamente;



**Mg. Delia Milagros Bazán Cortez**  
Directora General

**Anexo N° 7: Base de datos para la prueba piloto**

Expresión oral																					Total
Dim	Gramática					Vocabulario					Pronunciación					Fluidez					
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	16
3	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
4	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	17
6	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	12
8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7
9	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6
11	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
12	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
13	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
14	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
15	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11
17	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
18	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
20	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3

**Anexo Nº 8: Base de datos para la variable dependiente**

EXPRESIÓN ORAL (PRE TEST: G.C.)																								TOTAL		
Nº	Gramática					D1	Vocabulario					D2	Pronunciación					D3	Fluidez						D4	
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20			
1	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
2	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
3	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
4	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
5	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	2	9
6	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
7	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	5
8	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
9	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
10	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
11	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
12	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
13	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
14	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
15	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
16	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	1	5
17	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
18	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
19	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	10
22	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4
23	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	0	3	12
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
25	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
26	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
27	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
29	1	1	0	1	1	4	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2	9
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
32	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
33	1	1	0	1	0	3	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7

EXPRESIÓN ORAL (PRE TEST: G.E.)																										TOTAL
N°	Gramática					D1	Vocabulario					D2	Pronunciación					D3	Fluidez					D4		
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20			
1	1	1	1	0	1	4	0	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	0	0	0	1	12	
2	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	2	11	
3	1	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	
4	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
5	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
6	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	4	
8	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
9	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
10	1	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	7	
11	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5	
12	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
13	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	7	
14	0	1	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
15	0	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	2	7	
16	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	7	
17	0	1	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	
18	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	
19	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	1	2	9	
20	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
21	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
22	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	7	
23	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	9	
24	1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	
25	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6		
26	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4		
27	1	1	1	1	0	4	1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	9	
28	0	1	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
29	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
30	1	1	0	1	0	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
31	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	

EXPRESIÓN ORAL (POST TEST: G.C.)																										
N°	Gramática					D1	Vocabulario					D2	Pronunciación					D3	Fluidez					D4	TOTAL	
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20			
1	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
2	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7
3	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	7
4	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
5	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	2	11	
6	1	1	0	1	0	3	1	1	0	0	1	3	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	8
7	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	8
8	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
9	1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
10	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	2	8	
11	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
12	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4	
13	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
14	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
15	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
16	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8
17	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
18	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
19	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
20	0	1	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
21	1	1	0	1	1	4	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	0	2	13	
22	0	1	1	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	6
23	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	13	
24	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
25	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
26	1	1	0	0	1	3	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
27	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
28	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
29	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	10	
30	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
31	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
32	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	6
33	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	2	8	

**EXPRESIÓN ORAL (POST TEST: G.E.)**

N°	Gramática					D1	Vocabulario					D2	Pronunciación					D3	Fluidez					D4	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20		
	1	1	1	1	1		1	5	1	1	1		1	1	5	1	1		1	0	1	4	1		
2	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	17
3	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	13
4	1	0	1	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	12
5	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	12
6	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	0	4	13
7	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	0	0	2	9
8	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	0	4	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	1	3	12
9	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	14
10	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	4	13
11	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	13
12	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	15
13	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	11
14	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	4	15
15	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	0	4	15
16	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	13
17	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	0	4	13
18	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	16
19	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	2	12
20	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	11
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	0	2	15
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	17
23	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	4	15
24	1	1	1	0	1	4	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	13
25	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	0	0	0	2	12
26	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	15
27	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	3	13
28	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	12
29	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	13
30	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	1	1	0	1	0	3	11

## Anexo N° 9: Carta de presentación



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 10 de junio de 2021  
Carta P. 0338-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.  
DELIA MILAGROS BAZÁN CORTEZ  
DIRECTORA GENERAL  
CED EL BUEN PASTOR

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SANDOVAL SOLIGNAC, SANDRA; identificada con DNI N° 07492653 y con código de matrícula N° 7002507199; estudiante del programa de MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:


**Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador SANDOVAL SOLIGNAC, SANDRA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



  
Dr. Carlos Ventura Orbegoso  
Jefe  
ESCUELA DE POSGRADO  
UCV FILIAL LIMA  
CAMPUS LIMA NORTE



## Anexo N° 10: Análisis de resultados de resultados

### Estadísticos descriptivos

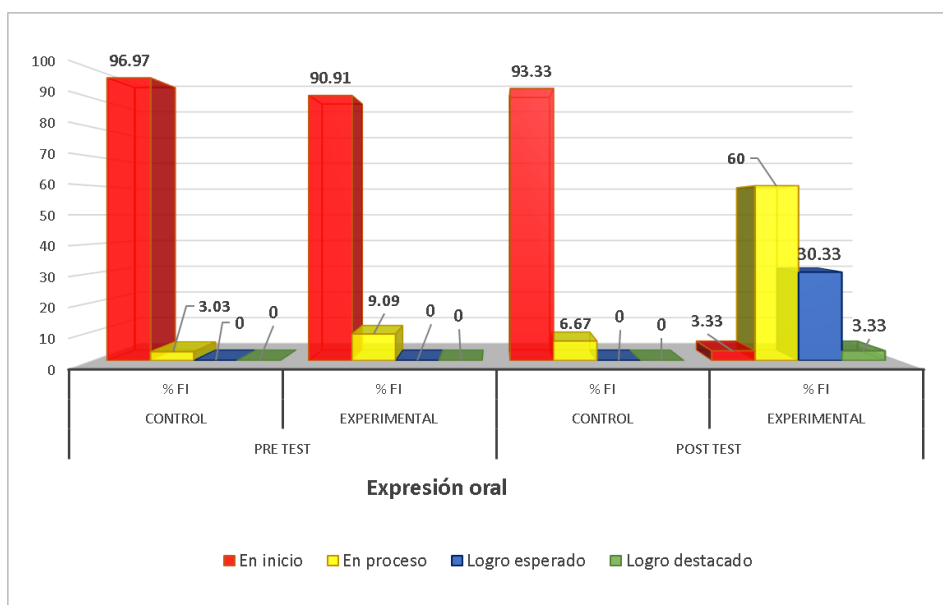
**Tabla 12**

*Niveles de la expresión oral del pretest y post test*

		Niveles de expresión oral					
			En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	32	1	0	0	33
		% fi	96.97	3.03	0	0	100
	Post	fi	30	3	0	0	33
		% fi	90.91	9.09	0	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	28	2	0	0	30
		% fi	93.33	6.67	0	0	100
	Post	fi	1	18	10	1	30
		% fi	3.33	60.00	30.33	3.33	100

**Figura 6**

*Niveles de la expresión oral del pretest y pos test*



En la tabla 12 y figura 6 se aprecia que en el pretest el grupo de control presenta 96.97% de estudiantes que obtuvieron una calificación en inicio, en cuanto a su expresión oral, 3.03% en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado y en el

post test el 93.33% alcanzaron calificaciones de nivel en inicio, el 6.67% en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado. Mientras que, en el pretest del grupo experimental, el 90.91% de estudiantes obtuvo calificaciones en inicio, el 9.09% obtuvo calificaciones en proceso, ninguno en logro esperado y ninguno en logro destacado y en el post test del grupo experimental 3.33% presentan calificaciones de nivel en inicio, 60% en proceso, 30.33% en logro esperado y el 3.33% en calificaciones de logro destacado en la expresión oral.

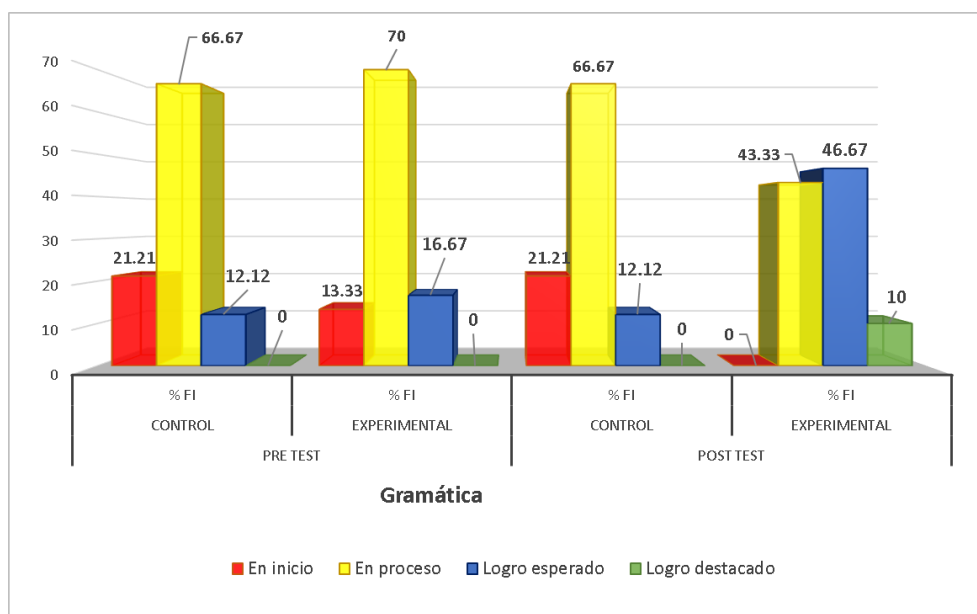
**Tabla 13**

*Niveles de gramática del pretest y post test*

			Niveles de gramática				
			En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	7	22	4	0	33
		% fi	21.21	66.67	12.12	0	100
	Post	fi	7	22	4	0	33
		% fi	21.21	66.67	12.12	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	4	21	5	0	30
		% fi	13.33	70.00	16.67	0	100
	Post	fi	0	13	14	3	30
		% fi	0	43.33	46.67	10	100

**Figura 7**

*Niveles de la gramática del pretest y pos test*



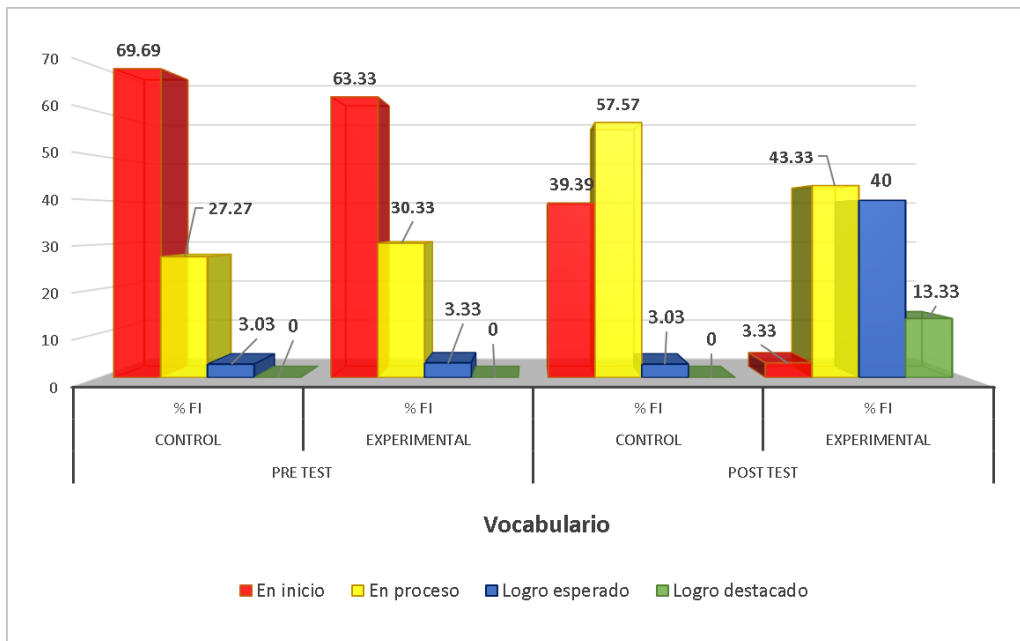
**Tabla 14**

*Niveles de vocabulario del pretest y post test*

		Niveles de vocabulario					
			En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	23	9	1	0	33
		% fi	69.69	27.27	3.03	0	100
	Post	fi	13	19	1	0	33
		% fi	39.39	57.57	3.03	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	19	10	1	0	30
		% fi	63.33	33.33	3.33	0	100
	Post	fi	1	13	12	4	30
		% fi	3.33	43.33	40.00	13.33	100

**Figura 8**

*Niveles del vocabulario del pretest y pos test*



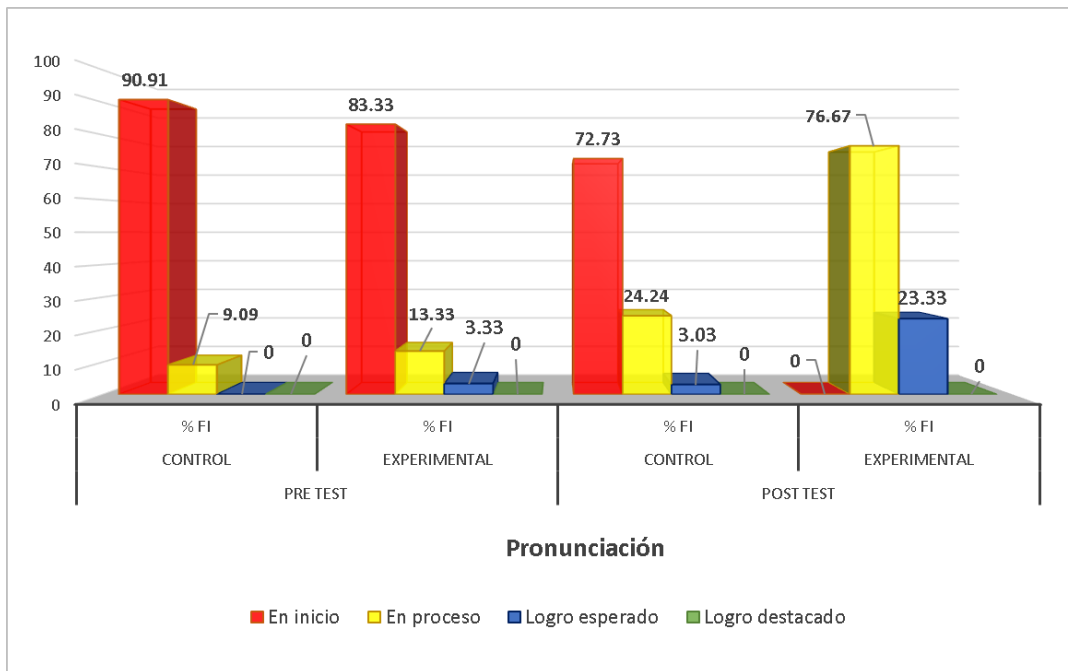
**Tabla 15**

*Niveles de pronunciación del pretest y post test*

			Niveles de pronunciación				
			En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	30	3	0	0	33
		% fi	90.91	9.09	0	0	100
	Post	fi	24	8	1	0	33
		% fi	72.73	24.24	3.03	0	100
Grp po experimental	Pre	fi	25	4	1	0	30
		% fi	83.33	13.33	3.33	0	100
	Post	fi	0	23	7	0	30
		% fi	0	76.67	23.33	0	100

**Figura 9**

*Niveles de la pronunciación del pretest y post test*



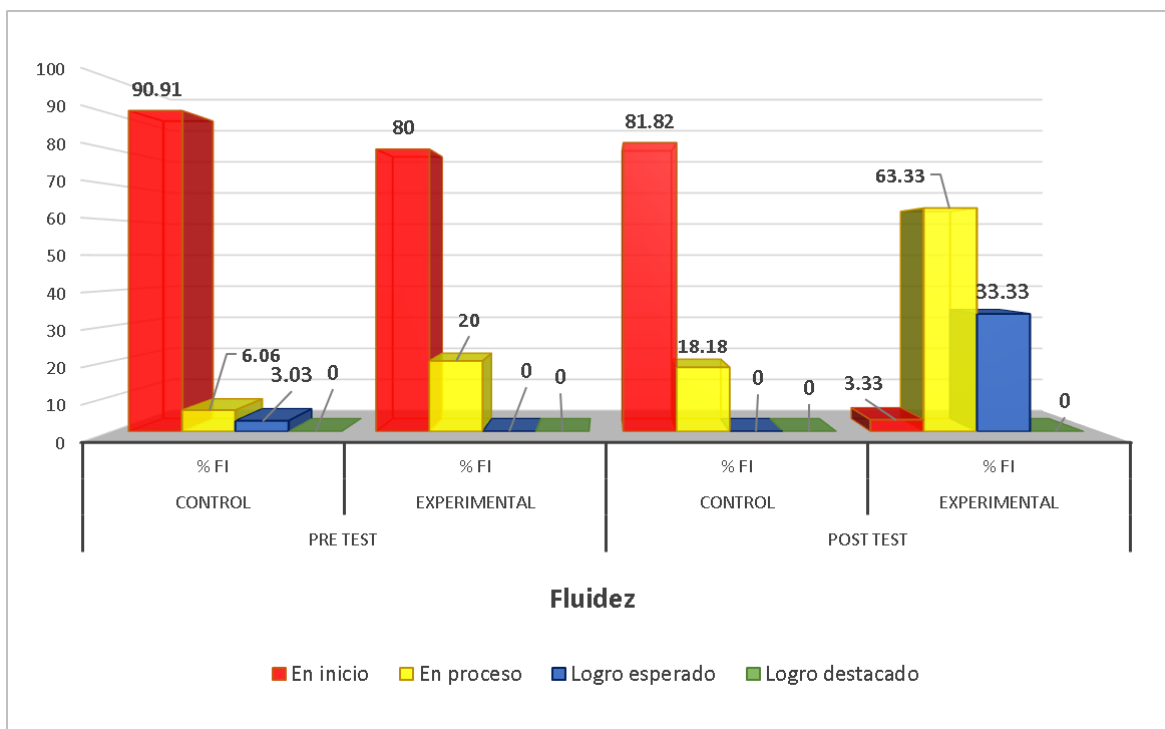
**Tabla 16**

*Niveles de fluidez del pretest y post test*

		Niveles de fluidez					
			En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	30	2	1	0	33
		% fi	90.91	6.06	3.03	0	100
	Post	fi	27	6	0	0	33
		% fi	81.82	18.18	0	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	24	6	0	0	30
		% fi	80.00	20.00	0	0	100
	Post	fi	1	19	10	0	30
		% fi	3.33	63.33	33.33	0	100

**Figura 10**

*Niveles de la fluidez del pretest y pos test*



## Anexo N° 11: Resolución



RJ. N° 1610-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

### RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 1610-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 5 de julio de 2021

#### VISTO:

El informe presentado por el (la) docente Dr. (a) **Palacios Garay De Rodriguez Jessica Paola** de la Experiencia Curricular **"Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación"** del programa de **MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**, a la Jefatura de la Escuela de Posgrado de la Filial Lima Norte de la Universidad César Vallejo, solicitando la inscripción del proyecto de investigación:

***"Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021"***

presentado por el (la) estudiante:

**Bach. Sandra Sandoval Solignac**

#### CONSIDERANDO:

Que, el artículo 7° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El sistema de Evaluación de la Investigación implica el seguimiento de los trabajos de investigación, desde su concepción hasta su obtención de los resultados para su sustentación y publicación"*.

Que, el artículo 14° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"La vigencia del proyecto es un año. En caso de exceder el tiempo considerado, el interesado deberá remitirse a los procedimientos de investigación de la Escuela de Posgrado"*.

Que, el artículo 17° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El proyecto de tesis es elaborado por un estudiante bajo la asesoría del docente metodólogo, dentro del cronograma y normatividad académica establecida y culmina, previa evaluación, con opinión favorable del docente metodólogo y la obtención de la resolución del proyecto"*.

Que, el artículo 35° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El docente se constituye en asesor metodólogo, responsable del monitoreo y evaluación del diseño y desarrollo del proyecto de tesis"*.

Que, el (la) estudiante ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para inscribir su proyecto de tesis.

Que, el proyecto de investigación cuenta con la opinión favorable del docente metodólogo de la experiencia curricular de **"Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación"**.

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas estatutarias y reglamento vigente;

#### SE RESUELVE:


**Art. 1°.-** Aprobar el proyecto de tesis ***Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021***, presentado por el (la) **Bach. Sandra Sandoval Solignac**, con Código: **7002507199**, el mismo que contará con un plazo máximo de un año para su ejecución.

**Art. 2°.-** Registrar el proyecto de tesis dentro del archivo de la línea de investigación: *Educación intercultural*, correspondiente al Programa de *MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS*.

**Art. 3°.-** Designar al Mtro(a). Dr(a). **Palacios Garay De Rodriguez Jessica Paola** como asesor metodólogo del proyecto de tesis *Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021*.

*Regístrese, comuníquese y archívese.*



  
Dr. Carlos Ventura Orbegoso  
Jefe  
Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

## Anexo N.º 11: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

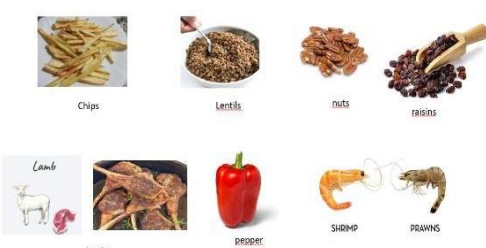
#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Área	: inglés
1.2. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.3. Enfoque transversal	: Intercultural
1.4. Valor	: Tolerancia
1.5. Título	: Unit 2 Free Time
1.6. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.7. Tiempo	: 5 horas
1.8. Fecha(s)	: del 14 al 18 de junio del 2021

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Talking about food

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 1	
	Propósito de la sesión: Identificar vocabulario sobre comida	
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY	
<b>Inicio</b> 20'	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta ¿Qué es un plato típico? ¿cuáles son los platos típicos en los diferentes países del mundo?	
<b>Desarrollo</b> 45'	Desarrollo de la actividad Los estudiantes observan las imagines sobre comidas del Perú. <div style="text-align: center;">  <p>Chips      Lentils      Nuts      Raisins</p> <p>Lamb      Peppers      Shrimp      Prawns</p> </div> Los estudiantes responden. ¿Cuál es tu comida favorita en el Perú?	



	<p>What's your favourite Peruvian food?          La profesora invita a los estudiantes a jugar Memory game, y explica las reglas del juego.          Los estudiantes realizan el juego Memory game para identificar el vocabulario nuevo y practicar su pronunciación.          Para ello se divide en dos grupos, hombres y mujeres.          Indicaciones:          Los estudiantes toman turnos para identifican la palabra y practican de forma oral.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> <tr><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	2	3	4																						
5	6	7	8																						
9	10	11	12																						
13	14	15	16																						
17	18	19	20																						
21	22	23	24																						
<b>Salida 5'</b>	Recuerdan la actividad en clase y responde la pregunta what's your favourite food? Why?																								
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection																								

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.9. Área	: inglés
1.10. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.11. Enfoque transversal	: Intercultural
1.12. Valor	: Tolerancia
1.13. Título	: Unit 2 Free Time
1.14. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.15. Tiempo	: 5 horas
1.16. Fecha(s)	: del 14 al 18 de junio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Identify food containers

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 2
	<b>Propósito de la sesión:</b> Identifica alimentos contables e incontables
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio 20'</b>	<p><b>Actividades Permanentes:</b>          La docente Saluda a los estudiantes cordialmente          Dos estudiantes dirigen la oración          Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana.</p>

	<p>Conflicto cognitivo          Los estudiantes contestan la pregunta ¿Cuánta agua tomas al día? How much water do you drink a day? (two bottles)</p>
<p><b>Desarrollo</b> 45'</p>	<p>Desarrollo de la actividad          Los estudiantes observan las imagines sobre contenedores de comida          Y responden la pregunta:</p>
	<div data-bbox="395 405 1013 728" style="text-align: center;"> <p>Quantities and Containers</p> <p>A bar of chocolate, A batch of cookies, A bottle of milk, A bowl of rice, A bowl of soup, A box of cereal, A can of soda, A carton of milk, A cup of tea, A jar of honey, A glass of water, A loaf of bread, A piece of chocolate, A slice of bread, A pile of cookies, A slice of pizza, A piece of cheese, A kilo of meat, A jug of water, A kilo of sugar</p> <p>How many Apple do you eat a week?</p> <p>How much chocolate do you eat a week?</p> </div> <p>How much milk do you drink every week?          How many oranges do you eat every week?          Indicaciones:          Los estudiantes participan del juego “Spot the difference”          Identifica y vocabulario y nombra alimentos y contenedores utilizando el juego “spot the difference”          Example: In pictures A there is an apple, but in picture B there are 4 apples          In picture A there are three cans of soda but in picture B there is one can of soda</p> <div data-bbox="448 1032 1252 1467" style="text-align: center;"> <p>PICTURE A      PICTURE B</p> <p>In picture A there are 3 cans of soda, but in picture B there is a can of soda</p> </div>
<p><b>Salida</b> 5'</p>	<p>Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta ¿Qué alimentos son contables y que alimentos son incontables?</p>
<p><b>Resources</b></p>	<p>Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone          Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.17. Área	: inglés
1.18. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.19. Enfoque transversal	: Intercultural
1.20. Valor	: Tolerancia
1.21. Título	: Unit 2 Free Time
1.22. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.23. Tiempo	: 5 horas
1.24. Fecha(s)	: del 14 al 18 de junio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Talking about countable and uncountable nouns

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 3
	<p><b>Propósito de la sesión:</b> Describe contenedores de comida usando some, a, an</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY</p>
<b>Inicio 20'</b>	<p><b>Actividades Permanentes:</b>                      La docente Saluda a los estudiantes cordialmente                      Dos estudiantes dirigen la oración                      Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana.                      Conflicto cognitivo                      Los estudiantes contestan la pregunta: what food do you have in the kitchen?</p>
<b>Desarrollo 45'</b>	<p>Desarrollo de la actividad                      Los estudiantes observan las imagines sobre comidas y ven la diferencia entre contables e incontables                      E.g: some bread                      An Orange                      A carrot</p>

	<p>Los estudiantes participan en el juego utilizando el vocabulario nuevo sobre contables e incontables</p> <p>Indicaciones:  <b>Utilizando el juego “A long and growing list” Un estudiante afianza la pronunciación al mencionar un alimento, el segundo estudiante repite el alimento y agrega otro más y así sucesivamente hasta que alguien no siga la secuencia</b>  <b>Ejemplo:</b>  S1: I went shopping and I bought an orange and some lemons.  S2: I went shopping and I bought an orange and some lemons.  And so on.</p>
<b>Salida</b> 5'	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: what`s food do you have in your fridge?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

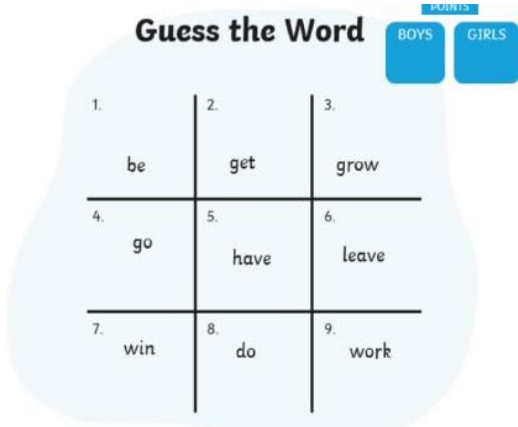
1.25. Área	: inglés
1.26. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.27. Enfoque transversal	: Intercultural
1.28. Valor	: Tolerancia
1.29. Título	: Unit 2 Free Time
1.30. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.31. Tiempo	: 5 horas
1.32. Fecha(s)	: del 21 al 24 de junio del 2021

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Identifica verbos en tiempo pasado

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 3
	<b>Propósito de la sesión:</b> Identifica verbos en pasado (Regulares)
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio</b> 20'	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora

	<p>menciona, el primero que trae el objeto gana.          Conflicto cognitivo          Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cómo te fue el fin de semana?          How was your weekend? What did you do?</p>									
<b>Desarrollo</b> 45'	<p>Desarrollo de la actividad          Los estudiantes observan verbos en pasado (irregulares)          Y practican su pronunciación.</p>									
	<p>Utilizando el juego “El tic tac toe” crea oraciones en tiempo pasado          Indicaciones:          Se separa la clase en dos grupos          Seleccionan un número y según el verbo que les toca crea una oración.          Si hacen la oración correcta escribe una X o O          El grupo que hace tres en línea gana  <b>Ejemplo:</b>          S1: GO          I went to the park yesterday          Luego otro estudiante selecciona otro número y crea su oración según el verbo que salió.          Al final gana el grupo que hace la línea</p> <div style="text-align: center;">  <p><b>Guess the Word</b></p> <p>BOYS GIRLS</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1. be</td> <td>2. get</td> <td>3. grow</td> </tr> <tr> <td>4. go</td> <td>5. have</td> <td>6. leave</td> </tr> <tr> <td>7. win</td> <td>8. do</td> <td>9. work</td> </tr> </table> </div>	1. be	2. get	3. grow	4. go	5. have	6. leave	7. win	8. do	9. work
1. be	2. get	3. grow								
4. go	5. have	6. leave								
7. win	8. do	9. work								
<b>Salida</b> 5'	<p>Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Qué diferencia hay entre los verbos regulares e irregulares?</p>									
<b>Resources</b>	<p>Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone          Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection</p>									

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.33. Área	: inglés
1.34. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.35. Enfoque transversal	: Intercultural
1.36. Valor	: Tolerancia
1.37. Título	: Unit 2 Free Time
1.38. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.39. Tiempo	: 5 horas
1.40. Fecha(s)	: del 21 al 24 de junio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Talking about abilities

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 5
	<b>Propósito de la sesión:</b> Responde preguntas sobre sus habilidades
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio 20'</b>	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cuáles son tus habilidades? What can you do?
<b>Desarrollo 45'</b>	Los estudiantes observan diferentes Indicaciones: Utilizando el juego de la "Random Wheel" o ruleta los estudiantes responden de manera aleatoria preguntas sobre habilidades en las imágenes y responden la pregunta: Can you sing? Can you play volleyball? Etc. Yes, I can, No I can't

	<p>Can you play tennis?          Can you swim?          Can you speak French?          What languages can you speak?          What can you do?          What sport can you play?</p> 
<b>Salida 5'</b>	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Qué usamos para hablar de habilidades? Can
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

#### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.41. Área	: inglés
1.42. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.43. Enfoque transversal	: Intercultural
1.44. Valor	: Tolerancia
1.45. Título	: Unit 2 Free Time
1.46. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.47. Tiempo	: 5 horas
1.48. Fecha(s)	: del 21 al 24 de junio del 2021

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Asking and answering questions about the past

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 6	
	Propósito de la sesión: Responde preguntas sobre el pasado	
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY	
<b>Inicio 20'</b>	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana. Conflicto cognitivo	

	Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Qué hiciste el fin de semana? What did you do last weekend?
<b>Desarrollo</b> 45'	<p>La maestra pregunta a los estudiantes: What did you do last weekend? Los estudiantes describen actividades usando el tiempo pasado. Luego se les pregunta Did you watch TV? Yes, I did / No, I didn't Los estudiantes participan del juego "El Tablero" Indicaciones: Los estudiantes seleccionan un número del 1 al 9 Tendrán dos tipos de preguntas: Wh QW y Yes, No Leen la pregunta y responden What did you do yesterday? What did you do last Saturday? Where did you go on your last vacations? Did you eat pizza last month? Did you text your friend last Sunday? Did you play video games on Saturday?</p>
	 
<b>Salida</b> 5'	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Qué utilizamos para describir acciones en pasado?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

## ESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.49. Área	: inglés
1.50. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.51. Enfoque transversal	: Intercultural
1.52. Valor	: Tolerancia
1.53. Título	: Unit 2 Free Time
1.54. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.55. Tiempo	: 5 horas
1.56. Fecha(s)	: del 28 de junio al 1 de julio del 2021


### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de	Talking about sports



		texto, el contexto y el propósito.	
--	--	------------------------------------	--

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESIÓN 7	
<b>SESSION</b>	<b>Propósito de la sesión:</b> Habla sobre deportes
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio</b> 20'	<p><b>Actividades Permanentes:</b>            La docente Saluda a los estudiantes cordialmente            Dos estudiantes dirigen la oración            Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto gana.            Conflicto cognitivo            Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cuál es tu deporte favorito?</p>
<b>Desarrollo</b> 45'	<p>Los estudiantes observan las imágenes sobre deportes e identifican el vocabulario.            Los estudiantes responden What's your favourite sport? Why?            Example: My favourite sport is soccer because I like to kick the ball. Los estudiantes describen los deportes con los verbos: do, play, go            Indicaciones:            Utiliza el juego el tablero de números para identificar los deportes usando los verbos: <i>go, play, do.</i>            Ejemplo: GO: I go swimming                      PLAY: I play tennis                      DO: I do karate</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<b>Salida</b> 5'	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Qué verbos usamos para describir los deportes?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

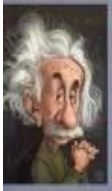
1.57. Área	: inglés
1.58. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.59. Enfoque transversal	: Intercultural
1.60. Valor	: Tolerancia
1.61. Título	: Unit 2 Free Time
1.62. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.63. Tiempo	: 5 horas
1.64. Fecha(s)	: del 28 de junio al 1 de julio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa de manera estratégica para preguntar y responder.	Interactúa de manera estratégica.	Talking about famous people from the past

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 8
	<b>Propósito de la sesión:</b> Pregunta y responde sobre personajes famosos
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio 20'</b>	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto de ese color gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cuál es tu personaje favorito?
<b>Desarrollo 45'</b>	La maestra separa la clase en dos grupos para realizar el juego "Who I am?"

	<p>Cada grupo recibe una tarjeta de un personaje famoso del pasado.  Michael Jordan, Alberth Einstein, etc.  El grupo del salón no sabe quiénes son, por lo que deben hacer preguntas de información, WHQW. Para descubrir al personaje.  Los estudiantes interactúan para preguntar y responder en tiempo pasado sobre el personaje con estas tres preguntas:  What did you do? Where were you born? Where did you live?</p> <div data-bbox="400 461 512 651">  </div> <div data-bbox="520 461 911 663" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>He was born in Germany  He won a Nobel Prize in physics  He lived in Germany  He discovered the theory of relativity</p> </div> <p style="margin-left: 200px;">Can you guess who it is?</p>
<p><b>Salida</b> 5'</p>	<p>Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Qué usamos para preguntar en pasado?</p>
<p><b>Resources</b></p>	<p>Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone  Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.65. Área	: inglés
1.66. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.67. Enfoque transversal	: Intercultural
1.68. Valor	: Tolerancia
1.69. Título	: Unit 2 Free Time
1.70. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.71. Tiempo	: 5 horas
1.72. Fecha(s)	: del 28 de junio al 1 de julio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa de manera estratégica para preguntar y responder.	Interactúa de manera estratégica.	Ask and answer about quantifiers

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 9
	<b>Propósito de la sesión:</b> Identifica las sílabas tónicas en las palabras ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio</b> 20'	<p><b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto de ese color gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra POTATOE (3)?</p>
<b>Desarrollo</b> 45'	<p>Utiliza el juego “el tablero de números” correcta relacionadas a la pronunciación. Indicaciones: Los estudiantes escogen la opción en el tablero para responder preguntassobre pronunciación. Número de sílabas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• once</li> <li>• popular</li> <li>• volunteer</li> </ul> <p>Stress o sílaba tónica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potatoes</li> <li>• vegetables</li> <li>• breakfast</li> </ul> <p>Pronunciación de los sufijos ed      (/d/, /ɪd/, /t/)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lived</li> <li>• visited</li> <li>• finished</li> </ul>



<b>Salida 5'</b>	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Cómo se pronuncia los verbos en pasado?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

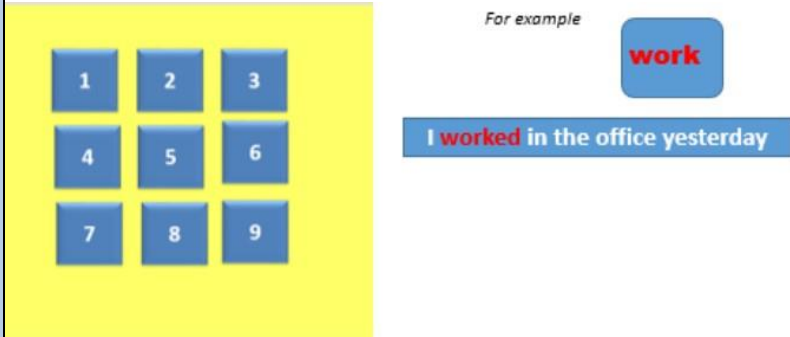
1.73. Área	: inglés
1.74. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.75. Enfoque transversal	: Intercultural
1.76. Valor	: Tolerancia
1.77. Título	: Unit 2 Free Time
1.78. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.79. Tiempo	: 5 horas
1.80. Fecha(s)	: del 5 al 9 de julio del 2021

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa de manera estratégica para preguntar y responder.	Interactúa de manera estratégica.	Describe events in the past using the regular verbs.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESSION	SESIÓN 10
	Propósito de la sesión: crea oraciones en pasado con verbos regulares
	ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio 20'</b>	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto de ese color gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Qué necesitan los verbos regulares en pasado: ED
<b>Desarrollo 45'</b>	

	<p>los estudiantes seleccionan un número en el tablero. Según el verbo que sale, crean una oración en pasado. Si la oración es correcta tiene un punto. Ganará el que tiene más puntos</p> 
<b>Salida</b> 5'	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Cuándo usamos ED en los verbos.?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

#### I. DATOS INFORMATIVOS:


1.81. Área	: inglés
1.82. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.83. Enfoque transversal	: Intercultural
1.84. Valor	: Tolerancia
1.85. Título	: Unit 2 Free Time
1.86. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.87. Tiempo	: 5 horas
1.88. Fecha(s)	: del 5 al 9 de julio del 2021

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa de manera estratégica para preguntar y responder.	Interactúa de manera estratégica.	Describe events in the past using the regular verbs.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESIÓN 11	
<b>SESSION</b>	<b>Propósito de la sesión:</b> crea oraciones en pasado con verbos regulares ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio</b> 20'	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración

	<p>Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto de ese color gana.          Conflicto cognitivo: ¿Cuál es la pregunta para countable nouns?</p>						
<b>Desarrollo</b> 45'	<p>Los estudiantes ordenan por columnas a los alimentos countables y uncountables</p> <table border="0"> <tr> <td>carrots</td> <td>meat</td> </tr> <tr> <td>apples</td> <td>cheese</td> </tr> <tr> <td>potatoes</td> <td>butter</td> </tr> </table> <p>Los estudiantes escogen la pregunta correspondiente para countable y uncountable noun          How much: uncountable          How many: countable</p> <p>Los estudiantes participan del juego Wordwall para practicar preguntas How much y how many. Reforzando lo aprendido</p> <p>How ... milk do you drink a day?</p> 	carrots	meat	apples	cheese	potatoes	butter
carrots	meat						
apples	cheese						
potatoes	butter						
<b>Salida</b> 5'	<p>Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Cuándo usamos How mucho or How many?</p>						
<b>Resources</b>	<p>Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone          Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection</p>						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

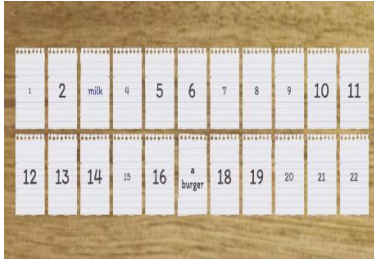
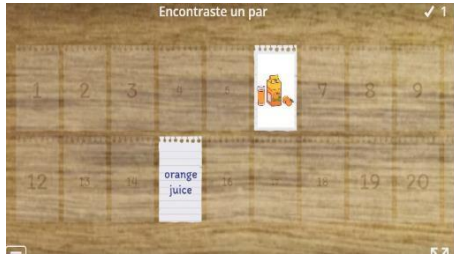
1.89. Área	: inglés
1.90. Ciclo/Grado	: 2º de secundaria
1.91. Enfoque transversal	: Intercultural
1.92. Valor	: Tolerancia
1.93. Título	: Unit 2 Free Time
1.94. Docente responsable	: Sandra Sandoval
1.95. Tiempo	: 5 horas
1.96. Fecha(s)	: del 5 al 9 de julio del 2021

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Campos temáticos
--------------	-------------	------------	------------------

Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito.	Refuerza vocabulario sobre alimentos y su pronunciación.
--	---	--	--

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SESIÓN 12	
<b>SESSION</b>	<b>Propósito de la sesión:</b> Refuerza la pronunciación de vocabulario sobre alimentos. ACTIVITIES / LEARNING STRATEGY
<b>Inicio</b> 20'	<b>Actividades Permanentes:</b> La docente Saluda a los estudiantes cordialmente Dos estudiantes dirigen la oración Motivación: Los estudiantes juegan trayendo algún objeto del color que la profesora menciona, el primero que trae el objeto de ese color gana. Conflicto cognitivo Los estudiantes contestan la pregunta. ¿Cuál es tu fruta favorita? What is your favourite fruit?
<b>Desarrollo</b> 45'	Los estudiantes practican el juego de memoria con el tablero para reforzar la pronunciación de los estudiantes Indicaciones: Los estudiantes escogen un número del tablero y según la palabra que sale deben de pronunciar. La profesora refuerza la pronunciación. Cuando encuentran una palabra con su imagen se empareja, tiene un punto. Gana el que tiene más puntos.
	 
<b>Salida</b> 5'	Recuerdan que realizaron en clase y responde la pregunta: ¿Cómo se pronuncia la palabra Orange juice?
<b>Resources</b>	Platform Zoom, computer/mobile with audio and microphone Student book or Pdf of the book * Power Point Slides * Internet connection