



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON LAS  
HABILIDADES ORALES DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL  
SEGUNDO GRADO “A” DE LA I. E. “GENERAL OLLANTA”,  
URUBAMBA, 2022.**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**MARÍA CARMEN CHUCHULLO CACCACHAHUA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:**

**DOCENCIA EN IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS**

**PUNO – PERÚ**

**2023**



NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES ORALES DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO "A" DE LA I. E. "GENERAL OLLANTA", URUBAMBA, 2022**

AUTOR

**MARÍA CARMEN CHUCHULLO CACCACH AHUA**

RECuento DE PALABRAS

**22483 Words**

RECuento DE CARACTERES

**120588 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**126 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.7MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 16, 2023 10:54 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 16, 2023 10:56 AM GMT-5**

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Universidad Nacional del Altiplano  Firmado digitalmente por MAQUERA MAQUERA Yanet Amanda FAU 20145496170 hard Motivo: Soy el autor del documento Fecha: 16.10.2023 10:19:55 -06:00

Universidad Nacional del Altiplano  Firmado digitalmente por BERMEJO PAREDES Saul FAU 20145496170 hard Motivo: Soy el autor del documento Fecha: 16.10.2023 11:21:35 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por BERMEJO PAREDES Saul FAU 20145496170 hard Motivo: Soy el autor del documento Fecha: 16.10.2023 11:21:57 -05:00

Resumen



## DEDICATORIA

*Esta tesis la dedico a mi ángel de la guarda, mi padre Simión Chuchullo Yucra, quien en vida me apoyó económica y moralmente. Gracias por enseñarme que la educación es fundamental para una persona y sobre todo, por tus bendiciones y tú cuidado desde el cielo. ¡Lo logramos padre mío!*

*De igual manera dedico a mi madre quien me sigue apoyando, pues sin ella, no lo habría logrado, ¡Gracias por tu paciencia!*

*Y como no dedicar a mis hijos Jeiro Jesús y Mia Nairobi, quienes a diario me ayudan y enseñan a ser una gran persona, gran madre y una gran amiga. ¡Los amo!*

**María Carmen Chuchullo Caccachahua**



## AGRADECIMIENTO

*A mis padres Simión Chuchullo y María Caccachahua por siempre estar deseando lo mejor para mí, gracias por nunca dejar de motivarme a cumplir todas mis metas.*

*Agradecimiento especial a mi hijo Jeiro Jesús por sus palabritas de motivación a no rendirme ante los tropiezos durante todo el tiempo que empecé esta linda carrera.*

**María Carmen Chuchullo Caccachahua**



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**RESUMEN ..... 9**

**ABSTRACT..... 10**

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 12**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 16**

**1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 17**

1.3.1. Hipótesis general..... 17

1.3.2. Hipótesis específicas..... 17

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 17**

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19**

1.5.1. Objetivo general..... 19

1.5.2. Objetivos específicos ..... 19

## **CAPÍTULO II**

### **REVISIÓN DE LITERATURA**

**2.1. ANTECEDENTES..... 20**

**2.2. MARCO TEÓRICO ..... 24**

2.2.1. Los juegos didácticos..... 24

2.2.2 Aprendizaje de habilidades orales del inglés ..... 40



<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	<b>53</b>
------------------------------------	-----------

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO</b> .....	<b>56</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO</b> .....	<b>56</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO</b> .....	<b>57</b>
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO</b> .....	<b>57</b>
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO</b> .....	<b>57</b>
<b>3.6. PROCEDIMIENTO</b> .....	<b>57</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>64</b>

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

<b>4.1. RESULTADOS</b> .....	<b>65</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN</b> .....	<b>86</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	<b>88</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>90</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>91</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>97</b>

**Área:** Interdisciplinariedad en la dinámica educativa.

**Tema:** Juegos didácticos y las habilidades orales del inglés.

**Fecha de sustentación:** 18/10/2023



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Campana de Gauss de Hipótesis General .....	75
<b>Figura 2.</b> Campana de Gauss de hipótesis específica 1.....	80
<b>Figura 3.</b> Campana de Gauss de hipótesis específica 2.....	85



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Distribución de la muestra de I.E. “General Ollanta”, Urubamba.....	57
<b>Tabla 2</b>	Prueba de normalidad de la Variable 1: Juegos didácticos.....	59
<b>Tabla 3</b>	Prueba de normalidad de la Variable 2: Aprendizaje de las habilidades orales del inglés. Shapiro – Wilk.....	60
<b>Tabla 4</b>	Pruebas de normalidad.....	61
<b>Tabla 5</b>	Operacionalización de variables.....	62
<b>Tabla 6</b>	Variable: Juegos didácticos y su distribución de frecuencias.....	65
<b>Tabla 7</b>	Variable: Aprendizaje de las habilidades orales y su distribución de frecuencias.....	66
<b>Tabla 8</b>	Distribución de frecuencias de la dimensión: Expresión oral.....	67
<b>Tabla 9</b>	Distribución de frecuencias de la dimensión: Comprensión oral.....	68
<b>Tabla 10</b>	Pruebas de normalidad.....	70
<b>Tabla 11</b>	Tabla de contingencia Juegos didácticos *Aprendizaje de las habilidades orales.....	74
<b>Tabla 12</b>	Tabla de contingencia Juegos didácticos * Capacidad de expresión oral....	78
<b>Tabla 13</b>	Tabla de contingencia Juegos didácticos * Capacidad de comprensión ora	83



## RESUMEN

La investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. El abordaje se hizo desde el enfoque de investigación cuantitativa, cuyo diseño de investigación es descriptivo- correlacional. La población (censal y de tipo no probabilística) de estudio comprendió a 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Para el recojo de información se utilizó la encuesta y el registro de notas de los estudiantes, y al haberse procesado estos datos, los resultados muestran una relación directa entre las variables en estudio, con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = de 0,846. Por lo tanto se concluye la existencia de una correlación positiva de los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la institución educativa motivo de estudio.

**Palabras clave:** Aprendizaje, habilidades orales del idioma inglés, expresión oral, juegos didácticos.



## ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between didactic games and the learning of oral English language skills in students of the second grade "A" of the I. E. "General Ollanta", Urubamba, Cusco Province, Cusco Region, 2022. The approach was made from the quantitative research approach, who research design is descriptive-correlational. The study population (census and non-probabilistic type) included 30 students of the second grade "A" of the I. E. "General Ollanta", Urubamba, Cusco Province, Cusco Region, 2022. For the collection of information, the survey was used and record of students `grades and having processed these data, the results show a direct relationship between the variables under study, with  $p < 0.05$  and Spearman's Rho = 0.846. Therefore, the existence of a positive correlation of didactic games and the learning of oral skills of the English language in students of the second grade "A" of the educational institution that is the subject of study is concluded.

**Keywords:** Learning oral skills, English language, oral expression, oral comprehension, didactic games.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La adquisición de habilidades orales en inglés es esencial en el contexto educativo actual, y se convierte en un desafío particular en regiones andinas de Perú, como Urubamba. Esta tesis se centra en la investigación de la relación entre juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades orales en estudiantes del segundo grado 'A' de la Institución Educativa 'General Ollanta' en Urubamba, durante el año 2022. Exploraremos cómo la incorporación de juegos didácticos en el aula puede potenciar el aprendizaje del inglés en un entorno educativo diverso y enriquecedor como el que se encuentra en la región andina de Perú. Esta investigación busca arrojar luz sobre la relación entre ambas variables en un contexto específico, brindando valiosos aportes para la mejora de la enseñanza del inglés en esta área geográfica.

**Capítulo I:** En este capítulo inicial de la tesis, se aborda de manera detallada la realidad problemática que se presenta en el contexto global, nacional y local relacionada con la adquisición de habilidades orales en inglés en estudiantes de segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta' en Urubamba durante el año 2022. Además de presentar esta problemática, se formula la hipótesis de estudio que sirve como guía en esta investigación. Asimismo, se ofrece una justificación sólida que respalde la necesidad de abordar esta cuestión y se establece el objetivo general y los objetivos específicos de la investigación.

**Capítulo II:** En esta sección, se hace una revisión teórica exhaustiva, respaldada por investigaciones previas tanto a nivel local, nacional como internacional. Aquí se analiza y se discute fuentes y fundamentos teóricos pertinentes que arrojan luz sobre la relación entre juegos didácticos y las habilidades orales en inglés. Esta revisión teórica ayuda a contextualizar y fundamentar la investigación en el contexto específico de



estudiantes en una región andina peruana.

**Capítulo III:** En el tercer capítulo, se analiza los métodos y materiales de investigación utilizados en este estudio. Se detalla el tipo y diseño de investigación empleado, proporcionando información sobre la población de estudio, la muestra y los métodos e instrumentos de recopilación de datos específicos que se utilizaron. Además, se describe el diseño estadístico del procedimiento de tratamiento y análisis de los datos, lo que garantiza la solidez metodológica de la investigación.

**Capítulo IV:** El último capítulo es dedicado a la presentación de los resultados obtenidos y su interpretación. Aquí se lleva a cabo una discusión profunda de los hallazgos, relacionándolos con la hipótesis de estudio y la revisión teórica previa. Finalmente, se redactan las conclusiones basadas en estos resultados, y se ofrecen recomendaciones pertinentes para mejorar la enseñanza de inglés en contextos similares en la región andina peruana.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente, en nuestro sistema educativo, el aprendizaje de un segundo idioma por los estudiantes de educación básica afronta una diversidad de inconvenientes que limita un óptimo desarrollo de capacidades relacionadas a expresión oral, comprensión oral o producción de textos. Estas dificultades se encuentran asociadas a un deficiente uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje, procesos curriculares, evaluación del aprendizaje, medios y materiales de enseñanza, entre otros que finalmente inciden en los logros de aprendizaje que alcanzan los estudiantes en el sistema escolar.

En algunos contextos como Cuba, el proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera se realiza a través de diferentes métodos, procedimientos y técnicas para buscar el desarrollo de las competencias lingüísticas, aunque la práctica docente contemporánea



sigue mostrando que los estudiantes aún necesitan profundizar en el dominio del inglés (Ramos & Maya, 2022).

Diferentes estudios (Fernández, et al., 2018) reportan distintas limitaciones y dificultades en la enseñanza del inglés, tales como:

- Dificultades fonéticas, sonidos diferentes que son muy similares entre sí, en términos de acústica.
- Dificultades léxicas, diferenciar al escuchar homónimos y homófonos.
- Diferenciar los significados de palabras polisémicas.
- Comprensión del habla que consta de palabras desconocidas.
- Rara vez utilizan tecnologías innovadoras.
- Poco uso de tecnología educativa debido al desarrollo de la comprensión auditiva.
- Estudiantes que no tienen interés.
- El contenido tiene una intención educativa insuficiente y no fomenta la motivación.
- Limitada identificación de intereses y necesidades cognitivas.
- Se implementan pocas estrategias educativas para generar motivación.
- Dificultades gramaticales, la diferencia entre el orden de las palabras en el idioma nativo y el idioma inglés.
- Diferenciar homónimos gramaticales. Por ejemplo, la palabra se usaría como verbo auxiliar y verbo modal.
  - Distinguir los significados y adjetivos plurales y tropas auxiliares.

Otro estudio reveló la preocupante situación del aprendizaje del idioma inglés en Latinoamérica. La mayoría de estos se desempeñan de "bajo" a "muy bajo", incluidos sus líderes Brasil, México y Chile. Sólo Argentina obtuvo una puntuación "alta" en el puesto



15, seguida por Perú, Brasil y México en los puestos 34, 38 y 39 respectivamente, Chile en el 41 y Venezuela, Guatemala, Panamá y El Salvador aún más abajo (Vásquez et al, 2018).

En Perú, conforme señala Huayta (2022), uno de los aspectos deficitarios es el cuestionable enfoque que le da el MINEDU a la enseñanza del inglés como segunda lengua, también existe una responsabilidad en cuanto a las políticas que el Estado toma para promover el curso como son las limitadas horas pedagógicas de inglés por semana en los colegios públicos, que comparado con países vecinos nos encontramos con la más baja cantidad de horas de estudio del idioma en la región. Por lo tanto, es necesario implementar un enfoque dinámico que involucre a los estudiantes activamente en el desarrollo del currículo.

En el sistema educativo peruano aún existe una realidad problemática relacionada con la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés con debilidades, particularmente en la comprensión y expresión oral, pues es un hecho que los estudiantes encuentran dificultades al intentar escuchar o hablar en el idioma (Alayo, 2018).

En Arequipa, la rutina de repetición y memorización en las aulas es un factor importante en la dificultad de enseñar y aprender inglés entre los estudiantes, lo que los desalienta a aprender el idioma incluso cuando se utilizan nuevas tecnologías. Los métodos tradicionales de enseñanza continúan incluyendo la repetición de archivos de audio , el uso de guías de estudio y libros, así como técnicas y herramientas basadas en la teoría estructuralista y los fundamentos de la gramática que son particularmente efectivos para la enseñanza del lenguaje oral .El estudio de idiomas ha avanzado desde la instrucción oral hasta el aprendizaje basado en proyectos , la instrucción de idiomas asistida por computadora (ELAO) y el paradigma de aprendizaje flexible de los últimos años (Mogrovejo, et al., 2019).



En La Libertad, se ha visto que los estudiantes aún tienen dificultades para comprender y expresarse en el idioma. Esta dificultad se confirmó en las clases de inglés al administrar ciertas observaciones y al escuchar los comentarios de los estudiantes, quienes indican que les cuesta aprender la comunicación oral. Adicionalmente, a través de la práctica diaria como docente de inglés, se ha observado que la comprensión y expresión oral de los estudiantes son limitadas, típicamente limitadas al acto de escuchar o responder preguntas y respuestas (Alayo, 2018).

En Cusco, es frecuente el uso de un solo método de enseñanza, lo que, no permite lograr el aprendizaje de habilidades orales del idioma inglés de todos los estudiantes. No se emplean los juegos como método de aprendizaje del idioma extranjero, evidenciando limitada participación de los estudiantes, poco interés, etc. Por lo que, los estudiantes de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia de La Convención - Cusco, 2019, tienen dificultades en su aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés (Huayta, 2022).

En la Institución Educativa “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco. Región Cusco, no se encuentra ajena a esta realidad y complejidad en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés; así por ejemplo, los docentes de manera convencional, utilizando estrategias tradicionales como el libro texto de forma preponderante se continúan desarrollando sesiones de aprendizaje sin mucha innovación y con la consiguiente desmotivación y poco interés por aprender el inglés de parte de los estudiantes. Muchas clases en el área de inglés minimizan la importancia de usar juegos educativos u otras metodologías alternativas que han surgido como producto de la implementación de las aulas virtuales en esta última coyuntura de la propagación del COVID-19. Por lo que, se debe tener en cuenta que los estudiantes de educación básica deben mejorar paulatinamente en el aprendizaje del idioma inglés.



Por estos aspectos como señala Domínguez (2019), es importante señalar que, aprender un segundo idioma tiene un papel importante dentro de la educación y vida profesional. Sin embargo, son pocos los jóvenes que están bien informados sobre esto y quiénes verdaderamente hablan una segunda lengua de manera fluida, específicamente el inglés. Ya que los jóvenes pasan la mayoría de su vida en el colegio y/o universidad, necesitan las herramientas necesarias y adecuadas para desenvolverse en un mundo globalizado y competitivo como el de ahora. Los profesores deben estar capacitados y contar con una metodología no tradicional para llegar al alumno y motivar a aprender, así como también, el alumno debe contar con varias herramientas que faciliten su aprendizaje. El mundo les ofrece muchas oportunidades, las cuales son muchas veces rechazadas por falta de preparación y por falta de conocimiento del idioma inglés.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

**PG:** ¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1:** ¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?

**PE2:** ¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?



### 1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.3.1. Hipótesis general

**HG:** Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

#### 1.3.2. Hipótesis específicas

**HE1:** Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

**HE2:** Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Porque en la sociedad peruana aún existen serias dificultades para aprender inglés, ya que los estudiantes tienen profundos problemas para aprender inglés, especialmente las habilidades orales del idioma inglés. Desafortunadamente, en el sistema educativo peruano, el nivel óptimo de aprendizaje del inglés se concentra sólo entre ciertos grupos privilegiados que estudian en costosas instituciones educativas bilingües privadas, mientras que, para la mayoría (especialmente los que estudian en instituciones públicas) no existe tal oportunidad, y mucho menos aquellos que estudian en un entorno educativo andino rural.

Realizar una investigación sobre la relación entre juegos didácticos y las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes de esta región andina cobra importancia ya que permite:



- Mejorar la enseñanza y el aprendizaje: Entender cómo los juegos didácticos impactan en las habilidades orales de los estudiantes puede ayudar a los educadores a desarrollar estrategias de enseñanza más efectivas. Si se descubre que los juegos tienen un efecto positivo, esto podría fomentar su uso en el aula.
- Adaptar el currículo: La investigación podría proporcionar información sobre qué tipos de juegos o enfoques funcionan mejor para mejorar las habilidades orales en estudiantes de la región andina. Esto permitiría a los educadores adaptar el currículo para satisfacer las necesidades específicas de sus alumnos.
- Fomentar la participación y la motivación: Los juegos suelen ser más atractivos y motivadores para los estudiantes que los métodos de enseñanza tradicionales. Si la investigación demuestra que los juegos aumentan la participación y la motivación de los estudiantes, esto podría tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje.
- Promover la inclusión: Los juegos pueden ser una forma efectiva de enseñar a estudiantes de diferentes niveles de habilidad y con diferentes estilos de aprendizaje. Esto podría ayudar a abordar las brechas en el rendimiento académico y promover la inclusión en el aula.
- Contribuir al conocimiento académico: La investigación podría generar nuevo conocimiento en el campo de la pedagogía y la enseñanza de idiomas, lo que podría ser valioso para otros investigadores y educadores en todo el mundo.
- Apoyar políticas educativas: Los resultados de la investigación podrían utilizarse para respaldar políticas educativas que promuevan el uso de juegos didácticos en la enseñanza de idiomas en la región andina o en otros lugares.
- Mejorar las oportunidades futuras de los estudiantes: Mejorar las habilidades orales en inglés puede tener un impacto significativo en las oportunidades educativas y



laborales de los estudiantes. Esta investigación podría contribuir a preparar a los estudiantes para un mundo globalizado donde el dominio del inglés es cada vez más importante.

Por lo tanto, este estudio partió de comprender los problemas de los estudiantes en comprensión y expresión oral, con el propósito de contribuir a la mejora de la calidad en la enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes de educación básica.

### **Valor teórico**

La presente investigación se justifica teóricamente y es importante porque los conceptos “Juegos didácticos” y “Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés” requieren ser analizados en todas sus dimensiones. Lo que significa, la profundización de la teoría.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

**OG:** Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

**OE1:** Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

**OE2:** Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

En Cuba, Ramos & Maya (2022), en su estudio descriptivo del tipo de revisión de la literatura, demuestra la importancia de los juegos infantiles para el desarrollo infantil temprano, así como para motivar a los niños a aprender idiomas extranjeros, particularmente inglés. Su objetivo es examinar el papel de los juegos tradicionales en la enseñanza del inglés con el fin de aportar conocimientos que serán útiles para la misma en las escuelas primarias. Se utilizaron las metodologías hermenéuticas sintéticas y análisis de contenido, para dar cumplimiento al objetivo. Los siguientes son algunos de los hallazgos más significativos: 1. El uso de juegos para niños como herramientas didácticas para enseñar y aprender inglés motiva a los alumnos ya que son divertidos. 2. Cuando se realizan de manera adecuada, las actividades de entretenimiento tienen el poder de inspirar a los estudiantes a aprender el idioma inglés y a comprometerse en el autoaprendizaje.

El estudio realizado por Molina-García y colaboradores (2021) en Ecuador, investigó el uso de la gamificación como un proceso estratégico educativo para mejorar el aprendizaje del inglés. Mediante una revisión bibliográfica utilizando un método de análisis de contenido, se seleccionaron trabajos relacionados con el tema que cumplieran criterios de calidad metodológica y científica, contribución y año de publicación. Los resultados del estudio indican que la gamificación es un proceso efectivo para aumentar el interés y mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes. Dado que el dominio del inglés es una habilidad valiosa en el contexto global actual, brindando ventajas competitivas en áreas como la ciencia, los negocios y el emprendimiento, resulta crucial



aprender el idioma inglés, y la gamificación puede ser una estrategia útil para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

También en Ecuador, la investigación de Cajamarca, et al. (2020), tiene como objetivo, determinar el impacto de la gamificación como estrategia metodológica para motivar el aprendizaje del idioma inglés. Concreta la descripción, análisis e interpretación de la intensidad de la aplicación de esta pedagogía en grupos seleccionados. El método utilizado es de tipo interpretativo de diseño cuasi-experimental, realizado con un sistema multimedia digital que posibilita actividades educativas. Según los resultados obtenidos, un 41.6% de las personas encuestadas indicaron que su método favorito para fomentar el interés en aprender inglés es a través de juegos. Estas actividades les motivan a adquirir nuevos conocimientos en el idioma extranjero. Los estudiantes se motivan a aprender cosas nuevas sobre el mismo inglés que utilizan en su vida diaria, esto es muy importante para muchos autores ya que afirman la efectividad al usar estrategias de motivación en el aula para mejorar el inglés.

En Arequipa, en su investigación, Mogrovejo, et al. (2019) analiza y discute el progreso de la investigación y los resultados de la aplicación de técnicas de enseñanza de simulación en juegos y programas de competencia de televisión en la enseñanza del inglés como segundo idioma, programas de prueba de simulación y aprendizaje gamificado. El propósito es consolidar un aprendizaje significativo del léxico en inglés. El método de investigación es mediante la comparación del grado de aprendizaje de los estudiantes en el pre-test y post-test, luego de aplicar juegos y concursos televisivos simulados en diez estudios consecutivos, en un ambiente no tradicional, realizando actividad docente muy intensa con autonomía y alta motivación. Los resultados finales mostraron una mejora significativa en el aprendizaje del vocabulario en inglés, de un promedio de 11,1 % en la prueba previa a un promedio de 99,1 % en la aprobación de la prueba posterior.



En su estudio, Casio (2019) analizó la aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes, con una investigación Cuasi Experimental, con una muestra de estudiantes de 4to grado. Los resultados obtenidos indican que los juegos utilizados en la sesión 2 tuvieron influencia positiva en el rendimiento estudiantil, con un 62.5% de ellos logrando una calificación en proceso o satisfactoria. Además, se observó que el género de los estudiantes influyó en la efectividad de los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que las mujeres obtuvieron una puntuación superior al de los hombres. Del mismo modo, se encontró que tener una edad adecuada para cursar el cuarto grado de educación secundaria se correlaciona con un mejor rendimiento en el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que los estudiantes de 15 y 16 años lograron una calificación en proceso o satisfactoria.

El objetivo del estudio de Chaves (2019) es realizar un estudio exploratorio, a partir de la identificación de los principales escenarios futuros asociados al rol que asume el juego como componente dinamizador del aprendizaje de segundas lenguas, especialmente, en el inglés. Se utilizó el método prospectivo SMIC para el estudio, el cual contó con ocho expertos participantes de Iberoamérica, quienes dieron su opinión sobre la probabilidad de distintas combinaciones de hipótesis diseñadas. El escenario más probable según los expertos es aquel en el que ninguna de las hipótesis identificadas se cumple, lo que significa que el uso de acciones lúdicas no se realiza con frecuencia, no se combina con otras estrategias, no se basa en la interacción entre docentes y estudiantes, y no se aplica un enfoque interdisciplinar para su desarrollo. Se encontraron otros resultados relevantes, como que la hipótesis más probable está relacionada con la interacción entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza. El análisis realizado permite identificar la necesidad de reforzar las políticas educativas y estrategias



pedagógicas para aprovechar al máximo este importante recurso en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

El propósito del estudio de López y Quispe (2020) fue emplear la técnica de la gamificación a través de aplicaciones para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en 18 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo en Tiabaya, Arequipa. El enfoque pedagógico de este proceso se basa en la participación activa de los estudiantes en un programa gamificado y en las diversas actividades relacionadas. La idea es que los estudiantes sean el foco principal, incentivándolos a involucrarse, reflexionar y extraer sus propias conclusiones sobre la realidad en la que están inmersos, utilizando la estrategia educativa de la gamificación. Esta estrategia se considera un método para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes mediante el uso de diez aplicaciones diferentes. Se adoptó un enfoque metodológico cuantitativo y se utilizó un diseño cuasiexperimental. Se realizaron pruebas iniciales y finales para evaluar el nivel de dominio del idioma inglés antes y después del experimento. El experimento consistió en la implementación de veinte sesiones de aprendizaje utilizando la técnica de la gamificación con una serie de aplicaciones: Duolingo, Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, y otros. Los resultados demostraron de manera significativa que la técnica de la gamificación a través de aplicaciones efectivamente mejora el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación secundaria. Al comparar los resultados iniciales (prueba inicial) con los resultados finales (prueba final), se observó una mejora en el aprendizaje de 5.88 puntos en promedio en la escala vigesimal. Además, en promedio, el 70.17% de los estudiantes de la institución educativa expresaron satisfacción al trabajar en el aula utilizando la gamificación a través de aplicaciones para aprender el idioma inglés.

En su investigación, Ayala (2018) determinó la relación que existe entre juego



lúdico y actividad matemática en estudiantes, con una investigación descriptiva-correlacional, con 104 estudiantes como muestra niños de 3 años, 4 años y 5 años. Después del análisis estadístico de los datos, se encontró que existe una alta correlación positiva entre las variables del juego lúdico y la actividad matemática, con un coeficiente  $r$  de 0.904. Esta alta correlación indica que las variables están positiva y significativamente relacionadas. En consecuencia, se llegó a la conclusión de que los juegos lúdicos tienen una influencia significativa en la actividad matemática de los estudiantes, alcanzando un 81.7% de influencia en esta actividad.

En Cusco, en su investigación, Huayta (2022) tuvo por objetivo: Determinar el impacto del juego educativo en la enseñanza del inglés en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de una institución educativa. Huayta (2022) aplicó técnicas e instrumentos a una muestra de 41 estudiantes de una población de 132 estudiantes. La investigación ha arrojado resultados positivos ya que, los estudiantes consiguieron aprender mejor a la vez que, desarrollaron un mayor interés por estas estrategias (como los juegos populares de lenguaje y los acertijos), destacando que el profesorado debe aplicar estas estrategias con mayor interés y dedicación, tal y como se ha demostrado. La conclusión es que, los juegos de lenguaje, populares y de rompecabezas han influido mucho en la enseñanza del inglés.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Los juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Definición**

Ferland (2005) argumenta que el significado de juego proviene del latín “jocus” que es broma. Por tanto, el juego es placentero adquiriendo momentos de humor y diversión.

Tineo (2011), sostuvo que, el juego es un ejercicio natural y placentero que



tiene el poder de hacer crecer y es un medio de preparar a los niños para la madurez. El juego no termina o desaparece desde la infancia hasta la edad adulta, sino que existe a lo largo de su vida.

García (2009) afirma que, el juego es una actividad humana natural y tiene especial importancia en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y comprender la realidad que les rodea.

Bruner (1984, citado en Ortega y Fernández 1997), indicó que, el juego es una forma de utilizar los pensamientos, las palabras y las acciones.

El juego es una actividad grupal y una manera fácil para que un individuo aprenda sobre sí mismo y su entorno a través de la experiencia adquirida en la experimentación. Además de ser una recreación disciplinada, permite expresar lo original de cada individuo y desarrollar habilidades sociales.

#### **2.2.1.2. El juego en el aprendizaje**

El juego es la acción más importante de los niños, permitiéndoles establecer un mecanismo de comunicación consigo mismos y con su entorno. Este “trabajo lúdico”, en el que los niños y niñas asimilan conocimientos nuevos a través de un enfoque retador y desafiante, genera alegría y satisfacción personal en todos al superar desafíos y alcanzar logros (García, 2002).

Sebastiani (s.f., como se cita en García, 2002) sostiene que, los juegos de lenguaje estimulan la comunicación verbal y permiten crear escenarios en los cuales los niños pueden comprender y expresar información en su idioma materno.

Sarlé (2001) destacó que, un mismo juego presenta diferentes características según el entorno en el que se desarrolla. Como sugirió la profesora, no es lo mismo jugar al póquer con amigos en casa que jugar al mismo póquer en la escuela, aunque ambas actividades comparten ciertas similitudes familiares. En la escuela, los



maestros organizan arreglos, actividades que enseñan, ejercitan o promueven el aprendizaje de algo, tienen tiempo y espacio para ser respetadas, etc.

### **2.2.1.3. Objetivos de uso**

Usar los juegos didácticos es beneficioso para docentes y estudiantes. Los estudiantes sin saberlo aprenden de una manera dinámica y agradable.

Para Caneo (1987), el uso del juego instructivo en el aula se desarrolla en todos los aspectos del desarrollo de los niños no solo en el dominio cognitivo; sino en muchas otras áreas y se expresa de las siguientes maneras:

- Pueden romper la rutina de estudio y hacer olvidar las monótonas clases tradicionales.
- Desarrollan las habilidades del niño a medida que aumenta la tendencia a aprender a través del juego.
- Permiten la socialización, uno de los procesos que debe partir de la formación.
- En la inteligencia - cognición, promueven la atención, la observación, la capacidad lógica, la iniciativa, indagación científica, la imaginación, el conocimiento, los hábitos, la creatividad, habilidades, etc.
- En la voluntad-acción promueven la criticidad y actitud autocrítica, cooperación, iniciativa, regularidad, responsabilidad, aptitud, disciplina, puntualidad, respeto, audacia, tenacidad, sistematicidad, compañerismo, perseverancia, lealtad, confianza en sí mismo, motivación y rivalidad sana.
- En la emoción - motivación, relaciones amistosas, intereses, inclinación por las actividades, solidaridad, colectivismo, ánimo para ayudar.
- La integración de actividades divertidas en un entorno escolar ofrece muchas ventajas.



- Bernabeu y Goldstein (2009) destacan los siguientes puntos:
- Permite acercarse a la educación en valores exigiendo una actitud de tolerancia y respeto.
- Ayuda en el desarrollo de capacidades cognitivas y en la adquisición de información.
- Cuando los usuarios interactúan con sus compañeros, desarrollan habilidades sociales que a su vez ejercitan habilidades de comunicación, diálogo y liderazgo, cooperación para objetivos comunes, autocontrol o deportividad.
- Provee información muy útil para los docentes, además de los resultados y si pasaron o no el juego, también brinda información detallada sobre problemas específicos, debilidades o fortalezas, lo cual es muy útil para que los docentes detecten fortalezas y debilidades en el tema o para comprobar el nivel de conocimiento de la comprensión.

#### **2.2.1.4. Características del juego**

Según Ortiz y Hernández (2002), los juegos tienen las siguientes características:

- Estimulan la curiosidad por las disciplinas y profesiones técnicas, estimulan la necesidad de que los profesionales tomen decisiones.
- Desarrollan habilidades profesionales para que los estudiantes trabajen colaborativamente entre sí en tareas técnicas en conjunto;
- Necesitan aplicar los conocimientos técnicos aprendidos en diversas materias relacionadas con los juegos.
- Constituyen una actividad docente dinámica, limitada en el tiempo y en la combinación de variantes.



- Acelerar la adecuación de los egresados a campos productivos o de servicios;
- Desatan el potencial creativo de los estudiantes.
  - Según Cañequé (1991), las características son las siguientes:
- El juego es expresivo, ya que, se dirige desde dentro.
- El juego es ficticio porque combina realidad con fantasía.
- Su rumbo es aleatorio porque no prevé los pasos de su desarrollo o resultado.  
Precisamente, la característica de incertidumbre mantiene al jugador en constante desafío, permitiéndole descubrir y resolver alternativas.
- Genera y promueve permanentemente el desafío del placer.
- No respetan el plan de clase.
  - Huizinga (1996, como se cita en Puig, 2007) indica cuatro características del juego:
- Los niños son libres de hacer lo que les plazca (Libertad y espontaneidad en el juego).
- No me interesa. Muchos autores destacan las características de un escenario ficticio mundo que lo sitúa alejado de las tareas diarias para descansar.
- Aislamiento. A pesar de este carácter desinteresado, el juego exige ciertos requisitos. Jugar requiere concentración, lo que significa confinarse a un tiempo y espacio precisos "diferentes a la vida ordinaria". En otras palabras, sus limitaciones autoimpuestas son parte de su naturaleza.
- Supervisión. Es una acción de tensión, concentración y alegría, ya que está en aislamiento.

#### **2.2.1.5. El juego en el aprendizaje del inglés**

Kim (1995, como se cita en Cardona, 2013) sostiene que, “El aprendizaje de idiomas es una tarea difícil y, a veces, frustrante. Los juegos bien elegidos son



invaluables porque permiten que los estudiantes descansen mientras practican las habilidades lingüísticas” (P. 38).

Cuando hablamos de aprender un idioma, entendemos que los aprendices deben desarrollar habilidades de comunicación. Por lo que, es más accesible aprender mediante los medios naturales y dinámicos, donde los juegos son la forma más adecuada para sumergir a los estudiantes en el medio. Puede funcionar sin preocupaciones, ya que sus metas estarán enfocadas a lograr las metas del juego que está jugando, no a aprender el idioma, aunque ya lo estás usando al pedir aclaraciones o aclaraciones de las reglas del juego (Cardona, 2013).

Para lograr este aprendizaje, debemos crear un ambiente para que los estudiantes se sientan relajados, motivados y comprometidos al mismo tiempo, para esto, debemos usar un lenguaje simple basado en su contexto. Por lo tanto, los juegos apropiados deben seleccionarse en función de las habilidades que los maestros quieren que los estudiantes desarrollen, ejerciten o fortalezcan (Cardona, 2013).

#### **2.2.1.6. Tipos de juegos**

- Labrador (2008) indica que en distintas clases de juegos, se encuentran los deportivos, intelectuales, de imaginación, emocionales, de habilidad, sociales, pero en general, podemos dividirlos en dos partes: libres o imaginarios, sistemáticos normativos o sistemáticos, cuya realización constituye la victoria.
- Existen diferentes tipos de juegos que desarrollan la cognición, la imaginación, las emociones, lo social, etc. Por lo que se mencionan los siguientes tipos:
- Juego psicomotor: El juego psicomotor involucra el movimiento físico y el desarrollo emocional y sensorial, lo que permite a los niños interactuar con ellos mismos y su ambiente. Al jugar, descubren cómo lograr objetivos y



adquieren habilidades sociales y motrices como el equilibrio, la coordinación y la concentración.

- **Juegos sociales:** Los juegos sociales son actividades en grupos en las que los niños interactúan siguiendo reglas específicas. Estos juegos fomentan la convivencia, la disciplina y la cooperación, y también permiten la aceptación de sus miembros dentro de grupos específicos.
- **Juego cognitivo:** El juego cognitivo contribuye al desarrollo del lenguaje y habilidades mentales como la percepción, la memoria, la atención, y el pensamiento y la imaginación.
- **Juegos emocionales:** Estos juegos permiten interpretar diferentes roles en situaciones simuladas y desarrollan habilidades expresivas a través de la dramatización y el juego de roles.

### **Juegos de observación y memoria**

Los juegos de memoria se consideran una forma importante de mejorar nuestra capacidad cognitiva, incluyendo la recepción de información, la concentración y la atención (George & Whitehouse, 2011). Estos juegos están respaldados por una sólida base científica. La memoria se refiere a la capacidad de registrar, almacenar, mantener y recuperar información. Se divide en dos tipos: la memoria a corto plazo o de trabajo y la memoria a largo plazo. La memoria a corto plazo es crucial para procesar la información temporal, mientras que la memoria a largo plazo maneja las habilidades que podemos hacer con precisión y rapidez. La memoria episódica es una memoria para almacenar eventos secuenciados con precisión tal como ocurrieron. En resumen, los juegos de memoria pueden mejorar la capacidad cognitiva y la memoria, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo y el bienestar cognitivo en general (George & Whitehouse, 2011).



Batllori (2014) afirma que los juegos de observación permiten mejorar la capacidad de observar las cosas porque sucede tantas veces que uno mira y no vemos. La observación es un paso antes de la memoria.

### **Memory game**

Abizanda, et al (2004) mencionan que, en la actividad del juego de memoria, debes descubrir pares ocultos de elementos idénticos o interrelacionados. En cada giro, se descubren algunas piezas y, si no coinciden, se vuelven a esconder. El objetivo es encontrar todos los pares. Cada cuadro en el panel de creación de juegos puede contener activos (imágenes, sonidos o animaciones) o escritos.

Batllori (2014) propone las siguientes variantes y observaciones para este juego:

- Los jugadores pueden participar en equipos cooperando y ayudándose mutuamente en recordar todos los objetos, evitando que el eliminado se aburra.
- Mediante este juego, los alumnos enriquecen más su léxico descubriendo imágenes (acciones, animales u objetos) y asociándolas con los vocablos correspondientes (nombres de tales imágenes).

### **Cooking verbs memory game**

#### **Instrucciones:**

Los maestros muestran imágenes y tarjetas de palabras sobre verbos y/o acciones; luego, se colocan al azar en la pizarra para ejecutar un memory game.

Las lecciones se dividen en tres grupos, y los jugadores deben hallar las imágenes y sus pares escritos. Los miembros del grupo que encuentren la pareja deben idear una oración con el verbo y decirlo en alta voz para que sea válido el punto, o lo perderán y pasarán al otro grupo.

#### **Objetivos:**

Con este juego, se mejora la concentración y memoria de los estudiantes al



registrar las ubicaciones de las cartas que encuentran. También, practican pronunciando y pensando coherentemente a la hora de crear frases y pasarlas oralmente a clase.

### **Charades**

En esta actividad, las personas presentes se dividen en dos equipos. Uno de los equipos sale de la sala y elige una palabra que luego debe ser descompuesta en sílabas. Estas sílabas pueden ser idénticas a las palabras originales o similares a ellas. Una vez que el equipo ha decidido las sílabas, regresan a la sala y representan una escena donde la primera sílaba está entre las palabras habladas. Después de eso, las siguientes sílabas se "ejecutan" seguidas de la palabra completa. Si lo desean, también pueden realizar la escena sin hablar, utilizando gestos y acciones.

El objetivo es que el otro equipo adivine la palabra que está siendo representada. Si el otro equipo logra adivinar correctamente, entonces es su turno de elegir la siguiente palabra para actuar. Sin embargo, en caso que el otro equipo no adivine la palabra, el primer equipo tiene que elegir otra palabra y actúa nuevamente. Así continúa el juego, con los equipos alternando turnos y representando palabras de manera creativa para que el otro equipo las adivine (Augarde, 1994).

Por su parte Puig (2007), la adivinación de palabras desarrolla la capacidad de observar, traducir e imitar. Podemos estudiar el humor y la caricatura porque ciertamente exageramos los ademanes para hacerlos comprensibles.

Mediante este juego, el alumno puede desarrollar la autoexpresión, ya que debe considerar gestos, pantomimas y acciones; del mismo modo, se pone en práctica la memoria, ya que conecta lo gestual con lo adquirido.

### **Sports charades**

#### **Instrucciones:**

Los estudiantes de la clase forman grupos de tres. Cada grupo elige a un



participante y tienen que adivinar la palabra. El profesor entregó a cada equipo una caja con flashcards sobre el deporte. Los estudiantes seleccionados sacaron una tarjeta y se la pegaron en la frente sin verla, los otros dos miembros del equipo recitaron y actuaron las palabras que vieron, y dejaron que los estudiantes con las palabras en la frente las adivinaran y las dijeran en voz alta. Repiten actividades que involucran a todos los miembros en el juego.

### **Objetivos**

Este juego brinda a los alumnos la oportunidad de mejorar su expresión física a través del uso de gestos, movimientos y pantomimas. Al participar en el juego, los estudiantes deben utilizar su cuerpo para comunicar de manera no verbal, lo que les permite desarrollar y mejorar su expresión física.

Además, el juego también contribuye al desarrollo de habilidades de observación. Los estudiantes deben estar atentos a la información no verbal proporcionada por los gestos y movimientos de los demás jugadores, y relacionarla con los significados lingüísticos, es decir, las palabras. Esto implica que deben ser capaces de identificar y comprender las señales no verbales para poder jugar de manera efectiva. Asimismo, el juego tiene un impacto positivo en el enriquecimiento del vocabulario de los alumnos. Durante el juego, los estudiantes deben realizar una traducción mental del significado de las palabras y tomar medidas adecuadas para representarlas físicamente. Este proceso de traducción y acción les permite fortalecer su vocabulario, ya que están expuestos a nuevas palabras y conceptos que deben comprender y comunicar a través de gestos y movimientos.

### **Dominó**

Dibujar (dominó de imágenes) es un juego que requiere razonamiento lateral y lógico, mientras se expresan ideas en un segundo idioma. La relación puede ser obvia.



Como ejemplo, los dibujos pueden ser todos celestes, o temáticos, etc. Esta relación se debe expresar en inglés (o en un idioma extranjero) antes de continuar al siguiente idioma... en las actividades relacionadas de análisis del lenguaje a través de acertijos: find the word, (en redes de palabras con letras ocultas), Conectar los puntos para obtener imágenes, rompecabezas de colores, hacer modelos para hacer autos, casas y más (Anaya et al, 2014).

### **Daily Routines Domino**

#### **Instrucciones:**

En esta actividad, la clase se divide en grupos de 4 personas y cada grupo recibe un sobre que contiene una cartilla de dominó relacionada con las "daily routines" o "rutinas diarias". El objetivo del juego es que cada grupo construya fichas de dominó conectando verbos con sus respectivas imágenes. Esto implica que deben asociar visualmente las palabras con las imágenes correspondientes y crear una secuencia lógica de dominó. Una vez que han construido las fichas de dominó, cada miembro del grupo selecciona una imagen y crea una pregunta relacionada con esa imagen. Luego, deben responder a su propia pregunta utilizando adverbios de frecuencia, lo que implica hablar en voz alta y practicar la pronunciación correcta de las palabras. Esto fortalece la coherencia de la declaración y ayuda a mejorar la pronunciación y fluidez en el idioma.

Los objetivos de este juego son múltiples. En primer lugar, se busca estimular la percepción visual y la atención de los estudiantes al asociar las palabras con las imágenes correspondientes en las fichas de dominó. Esto ayuda a reforzar el vocabulario que han aprendido en lecciones anteriores y a consolidar su comprensión de las rutinas diarias.

Además, al crear y responder preguntas relacionadas con las imágenes, los estudiantes practican la pronunciación y la expresión oral. Esto les permite mejorar su habilidad para formular preguntas en el idioma objetivo y responder de manera coherente,



utilizando adverbios de frecuencia apropiados. De esta manera, se fomenta la práctica activa del idioma y se fortalece la habilidad comunicativa de los estudiantes.

### **Juegos con palabras**

Badia y Vilá (2000) mencionan que, como herramienta didáctica, los juegos de lenguaje son una forma especial de expresión escrita y oral para lograr que los alumnos participen activamente. Permite utilizar el lenguaje en aula de forma normativa y reflexiva, pero a la vez, sin restricciones. Asimismo, a través del juego, el alumno pone en acción su estructura de conocimientos previos sobre el contenido, correlacionándolos entre sí y con el aporte que brinda.

Estos juegos son buenos para las secciones expresiva y escrita, ya que, los estudiantes ponen en acción lo que aprendieron, logrando mejorar su fluidez, pronunciación y gramática.

### **Crosswords**

Badia y Vilá (2000) afirma que, el juego Crosswords implica llenar la cuadrícula con palabras que se deben inferir de las instrucciones dadas a través de definiciones, uso de antónimos y sinónimos, respuesta, adivinanzas o preguntas, completar oraciones.

Cada casilla corresponderá a una letra de palabra. Algunas palabras estarán en posiciones verticales y otras palabras en posiciones horizontales. Como puede ser divertido y práctico lidiar con ciertas palabras al preparar la parrilla, puedes deshacerte de la forma fija (mesa tradicional) y hacer que surja de una combinación de palabras de tu elección. Para revisar cualquier diccionario en particular, los estudiantes pueden estar preparados para crear algunos crucigramas que luego pueden intercambiar entre ellos para resolverlos.

En sus diferentes variantes, este juego es complejo porque permite a los alumnos no solo identificar palabras sino definir las. En este estudio, desarrollamos el crucigrama



críptico.

## **Insect Crosswords**

### **Instrucciones**

En esta actividad, el aula se divide en tres grupos y se les proporciona un crucigrama en blanco y una caja con tarjetas que contienen pistas para completarlo. El objetivo del juego es que los estudiantes trabajen en equipo para resolver el crucigrama. El procedimiento es el siguiente: Un participante del grupo toma una tarjeta de la caja y lee en voz alta la pista que se encuentra en ella. Luego, otro compañero del grupo escucha atentamente la pista y escribe la respuesta correspondiente en el crucigrama. Una vez que han completado una palabra, el alumno que ha escrito la respuesta toma la siguiente tarjeta y lee la pista para que otro estudiante pueda responder, y así sucesivamente, hasta que el crucigrama esté completo.

El equipo que termine primero con la respuesta correcta será declarado ganador. Esta actividad se presenta como una herramienta lúdica en el aula, que busca mejorar la atención, la concentración y el aprendizaje entretenido.

Los objetivos de esta actividad son diversos. Por un lado, se busca mejorar la pronunciación de los estudiantes, ya que deben leer en voz alta las pistas del crucigrama. Esto les brinda la oportunidad de practicar la correcta pronunciación de las palabras y trabajar en su fluidez al comunicarse oralmente. Por otro lado, el juego también fortalece la capacidad de escucha de los estudiantes, ya que deben interpretar las oraciones y comprender el significado de las pistas para encontrar las respuestas correctas. Esto promueve la comprensión auditiva y desarrolla la habilidad de seguir instrucciones de manera efectiva.

Además, la actividad también tiene beneficios para mejorar la gramática. Los estudiantes deben escribir las letras correctas en el crucigrama para que las palabras



encajen adecuadamente. Esto les permite practicar la correcta escritura y ortografía de las palabras, así como reforzar el conocimiento de la estructura gramatical del idioma. Es importante destacar que el profesor puede adaptar este juego a cualquier tema que desee reforzar en el aula y a las habilidades que quiera que sus estudiantes desarrollen.

### **Unscramble words**

Según la descripción de Batllori (2014), en este juego cada participante debe seleccionar palabras y escribirlas en su papel, pero las letras de cada palabra se mezclan al azar. Luego, los jugadores intercambian sus papeles y deben intentar reorganizar las letras de cada palabra para descubrir la letra inicial.

Además, Batllori (2012) menciona que los objetivos de este juego son: esforzarse por leer y comprender el texto, ser crítico ante el trabajo oral y escrito, y comprender la necesidad de corregir la ortografía en la escritura.

A través de este juego, el alumno, después de aprender nuevas palabras, las escribirá correctamente, leerá comprensivamente, y los asociará a la pronunciación.

### **Instrucciones**

La clase se divide en cuatro filas y se coloca una nota en la pizarra que contiene una imagen con una cuadrícula vacía para completar su nombre. Cada estudiante recibe un sobre con letras aleatorias y sus respectivas imágenes. El primer alumno estará en el pizarrón con un rotulador, el segundo alumno ordenará las letras del sobre que corresponden al primer dibujo, dictará las palabras para que su compañero en el pizarrón las escriba y complete la cuadrícula; cuando después de escribir las respuestas, lea las palabras en voz alta y dé las marcas al segundo estudiante, para que el tercer estudiante ordene las letras correspondientes de sus sobres y continúe el juego.

Gana la línea que completa la escritura correcta del nombre de la imagen.



## **Objetivos**

Los alumnos en este juego, practican su pronunciación mientras dictan a otros, las palabras que forman. También utilizan el léxico aprendido en lecciones pasadas para clasificar letras, por lo que, también permite mejorar la ortografía.

## **Tongue twister**

Batllore (2012) menciona que, los trabalenguas son frases con palabras complejas o entonaciones graciosas, que pueden mejorar nuestra capacidad de hablar, pero también convertirse en un pasatiempo por su dificultad. Metas: Adquirir confianza en el lenguaje hablado, mejorar la memoria y la concentración, y reconocer su propio idioma como parte de la diversión.

Por su parte, Augarde (1994) afirma que el procedimiento consiste en si es necesario, durante un tiempo determinado, se le da a cada jugador por turnos un trabalenguas para que lo pronuncie lo más claro posible.

## **Instrucciones**

A cada alumno se le entrega un trabalenguas, para leerlo mentalmente y luego lo lee en voz alta. El profesor presenta trabalenguas en la pizarra y los lee en voz alta. Luego divide en dos grupos los estudiantes, y cada grupo se turna para leer el trabalenguas, practicar la lectura y el coro. Luego dé a cada estudiante algo de tiempo para memorizar y practicar la pronunciación individualmente; y seleccione al azar a los estudiantes que muestren el trabalenguas a la clase.

Los trabalenguas se utilizan en base a los fonemas que se van aprendiendo en clase, o también se utilizan para reforzar la pronunciación e incluso distinguir similares sonidos.

## **Objetivos**

Esta actividad fortalecerá la dicción, la pronunciación y fluidez de cada alumno,



porque la lengua se relaja facilitando la articulación de similares sonidos que componen el trabalenguas.

### **Word soup**

Augarde (1994) describe que este juego generalmente se juega usando cuadrículas preestablecidas impresas en revistas de crucigramas. Sin embargo, los jugadores también pueden construir sus propias cuadrículas para que otros las resuelvan. La cuadrícula en sí contiene una mezcla de letras. Para jugar, los participantes deben recorrer la cuadrícula en diferentes direcciones: horizontal, vertical o diagonalmente, tanto hacia atrás como hacia adelante, con el objetivo de encontrar palabras ocultas. Estas palabras ocultas suelen estar relacionadas en términos de significado o tema. En ocasiones, todas las palabras ocultas se enumeran junto a la cuadrícula para facilitar su localización. Cuando se encuentra una palabra, se marca en la cuadrícula trazando una línea que conecta todas sus letras.

### **Regenerar respuesta**

El juego que Badia y Vilá (2000) también se conoce como sopa de letras temática y es una actividad muy popular para el aprendizaje del vocabulario en diferentes temas. Además de enriquecer el vocabulario, también ayuda a mejorar la atención y la concentración, ya que los estudiantes deben buscar y encontrar las palabras en la cuadrícula. Es una actividad divertida y desafiante que puede adaptarse a diferentes niveles de habilidad y a diferentes temas de estudio.

### **Summer Search**

#### **Instrucciones**

La instructora diseña una actividad lúdica de búsqueda de palabras para sus estudiantes, la cual consiste en una sopa de letras colocada en el suelo alrededor de la cual los estudiantes se ubican en un círculo. La docente reproduce música mientras los



estudiantes pasan una pelota, y cuando la música se detiene, el estudiante que tiene la pelota debe buscar en la sopa de letras, la palabra que se encuentra en su posición. La maestra luego selecciona una palabra de la lista y la define en voz alta para que el estudiante en cuestión la adivine y la busque en la sopa de letras. Luego, se repite el proceso de pasar la pelota y detener la música para que otro estudiante adivine una palabra seleccionada por la maestra. La actividad continúa de esta manera hasta que se han encontrado todas las palabras en la sopa de letras.

### **Objetivos**

A través de este juego, los estudiantes pueden definir palabras e interpretar información, enriqueciendo así su vocabulario, mejorando su pronunciación y fortaleciendo las secciones de comprensión auditiva y escritura.

### **2.2.2 Aprendizaje de habilidades orales del inglés**

#### **2.2.2.1. Definición de aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso de asimilar, consolidar, reorganizar, almacenar, recuperar y transferir información a la que ha accedido un individuo, y el aprendizaje se evidencia mediante el comportamiento que exhibe un individuo cuando interactúa con el entorno físico y social. El aprendizaje es el medio básico del desarrollo personal (Campos, et al, 2006).

El aprendizaje implica cambios en la estructura cognitiva y la adquisición de nuevos conocimientos. Estos cambios se reflejan en un espacio vital único, que es la relación entre la persona y su entorno psicológico. Este espacio vital incluye metas positivas y negativas, así como obstáculos y opciones a considerar (Lewin, como se cita en Campos et al, 2006).

El aprendizaje humano es un conjunto de estrategias que utiliza una persona para adquirir información social. Las personas adquieren valores intelectuales,



afectivos, afectivos y sociales con fines específicos. El aprendizaje es un conjunto de estrategias socialmente organizadas a través de las cuales los humanos forman personalidades (Ortiz, 1997).

El aprendizaje se basa en la experiencia, en las tareas (hands-on learning o learning by doing) y debe permitir autodescubrirse a los estudiantes a través de la experimentación y la exploración (Schank como se cita en Alsina, et al, 2009).

El aprendizaje es el proceso de adquirir una tendencia relativamente persistente a cambiar la percepción o el comportamiento a través de la experiencia (Alonso, 1997, como se cita en Ramírez, 2002).

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se producen cambios de comportamiento como resultado de que los sujetos adquieran información, comprendan valores y desarrollen actitudes relacionadas con los dominios personal y social. Afecta también a la parte cognitiva, ya que una persona logra descubrir nuevos conocimientos y desarrollar sus habilidades por sí misma a través de la experiencia.

#### **2.2.2.2. Tipos de aprendizaje**

Con frecuencia se asume que solo hay una única forma particular de aprender, pero este no es el caso porque todos aprenden de manera diferente en función de cómo adquieren y procesan la información.

Ausubel (1996) clasifica el aprendizaje según los siguientes criterios:

##### **a. Por forma de adquirir información**

- Aprendizaje receptivo: Ocurre cuando los estudiantes interiorizan la información presentada por su docente.
- Aprendizaje por descubrimiento: El alumno descubre información por sí mismo y luego la integra a sus conocimientos previos.



## **b. Aprender procesando información**

- Aprendizaje repetitivo: Cuando los estudiantes solo se enfocan en memorizar conceptos y datos mecánicamente, pero no comprenden el significado de lo aprendido.
- Aprendizaje significativo: Se produce cuando los estudiantes conectan sus conocimientos previos con los conocimientos nuevos. El aprendizaje es una actividad placentera para el que aprende y es útil para quienes aprenden directa o indirectamente.

### **Bandura & Rivière (1982) clasifican el aprendizaje de la siguiente manera:**

**a. Aprendizaje Directo:** Aprendizaje por ensayo y error, el alumno se relaciona directamente con la situación de aprendizaje y realiza acciones observables mientras aprende.

**b. Aprendizaje por observación:** los estudiantes aprenden nuevos patrones de comportamiento al observar los patrones de comportamiento de los demás. Este aprendizaje también se conoce como aprendizaje social o aprendizaje alternativo o aprendizaje modelo.

**c. Aprendizaje por imitación:** este aprendizaje implica replicar directamente aspectos del comportamiento del modelo.

### **Dimensiones del aprendizaje según MINEDU**

#### **a. Expresión y comprensión oral**

Involucra el desarrollo interactivo de las habilidades de comprensión y producción de textos orales.

Este proceso ocurre en una variedad de escenarios comunicativos y tiene varios propósitos relacionados con la vida diaria y el entorno social de la familia del alumno. Se trata de saber escuchar y expresar los propios pensamientos,



sentimientos y emociones con diferentes interlocutores en una variedad de situaciones.

#### **b. Comprensión de textos**

La comprensión de textos significa la reconstrucción del significado del texto, proceso que permite distinguir entre ideas primarias y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas propias del texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción y nuevos aprendizajes.

#### **c. Elaboración de textos**

En la producción de textos, los procesos necesarios para expresar pensamientos, sentimientos y emociones se desarrollan en el contexto de la reorganización de textos planificados previamente. Esto estimula un espíritu positivo y creativo y también ayuda a acertar con los códigos verbales y no verbales. Los conocimientos adquiridos apoyan el desarrollo de la competencia comunicativa. Se organizan en vocabulario, fonética, recursos no lingüísticos y gramática.

En el léxico se presenta información básica relacionada con la situación comunicativa presentada en la titulación. Se utilizan de forma oral y escrita. La fonética proporciona conocimientos sobre la pronunciación y la entonación, que son elementos inherentes a la producción de sonido.

La gramática ayuda a generar mejor un texto coherente y lingüísticamente correcto. Además de habilidades y conocimientos, el campo desarrolla una serie de actitudes de respeto por las creencias de los demás, esforzarse para comunicar y resolver dificultades de expresión, y el respeto por la pluralidad lingüística y cultural.



## **Habilidades orales**

Cabezuelo (2005, como se cita en Agustín, s.f.) indica que, la relevancia de la interacción consiste también en que, el ser humano ocupa el 80% de su tiempo en actividades comunicativas, y a su vez, el 75% de su tiempo en que se comunica, usa habilidades orales, a mencionar: para escuchar, 45%; y para hablar, 30%.

Así mismo, Padilla et al, (2008) dicen que, la comunicación ocupa alrededor del 80% del tiempo humano total. Este tiempo se asigna más a las habilidades de hablar (escuchar y hablar) y escribir (leer y escribir).

Usamos el lenguaje hablado mucho más a menudo que el lenguaje escrito.

Así, el primero está dotado de un valor afectivo, humano y social, del que carece el segundo, mientras que el segundo se adquiere más tarde. Y eso no tiene en cuenta que el lenguaje hablado no solo es lo primero que aprendemos, sino que, por eso, apoya gran parte del aprendizaje que hacemos en la infancia (Núñez y Santa Marina, 2014).

Por lo tanto, el desarrollo de habilidades o destrezas orales tiene un papel muy importante en la vida diaria de las personas, ya que es una forma interactiva en la que podemos comunicarnos, expresar abiertamente nuestros pensamientos, sentimientos y mostrar lo que queremos que la sociedad entienda.

### **Comprensión oral (escuchar)**

Palou & Bosch (2005, como se cita en Núñez y Santamarina, 2014) dicen que, la escucha es una habilidad del lenguaje que ha de tener su espacio dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque requiere unas habilidades determinadas.

Ñaupari & Cerrón (2008) mencionan que la comprensión oral es la decodificación de información para iniciar el proceso cognitivo de construcción de significado e interpretación del discurso oral. La capacidad de escuchar es importante en este proceso



(Como se cita en Espinoza et al., 2011).

De acuerdo con MINEDU (2013), la competencia: Comprensión oral, describe la comprensión de distintos textos orales, reconociendo e infiriendo los significados. Además, describe el distanciamiento del hablante u oyente de los textos orales producidos por otros, de manera reflexiva, con el fin de analizarlos y valorarlos, a partir del contexto en el cual se producen y comprenden (MINEDU, 2013).

Lo que implica:

- Identificar mensajes claros a partir del texto hablado que escucha.
- Hacer inferencias de la intención del hablante con base en el uso de recursos no lingüísticos y paralingüísticos.
- Interpretar los temas, propósitos y conclusiones de los textos escuchados.
- Reflexionar, comparando y contrastando el texto oral del hablante, con su experiencia y conocimiento contextualmente relevantes.

Así, la habilidad construye el significado expresado por el emisor no sólo a través del sonido, sino también a través de gestos que son cruciales para interpretar la información deseada.

Nunan (2001, como se cita en Segura, 2012) distingue seis etapas en el proceso de escucha: La primera etapa es la audición, que es la respuesta a la estimulación de los receptores sensoriales del oído por las ondas sonoras. La atención es la siguiente etapa, y se refiere a la selección de estímulos a los que nuestro cerebro presta atención. Luego viene la comprensión, donde analizamos el significado de lo que escuchamos y comprendemos los símbolos que percibimos. El paso siguiente es recordar, donde almacenamos la información en nuestra memoria. Después viene la etapa de evaluación, en la cual la audiencia analiza la información recibida y determina su validez y posibles sesgos. Es importante no iniciar prematuramente la evaluación para no interrumpir el



proceso de escucha. Finalmente, obtenemos la respuesta, y en esta etapa, el hablante verifica que el mensaje se recibió correctamente en función de la respuesta. Esta etapa requiere que el destinatario complete el proceso con comentarios verbales o no verbales, ya que el hablante no tiene otra forma de determinar si el mensaje fue recibido.

Para escuchar se deben seguir ciertas etapas, sugiriendo que escuchar es sinónimo de atención, comprensión y valoración previa de la información que se transmite.

### **Expresión oral (hablar)**

Castiblanco y Arias (2015) señalan que al definir la producción del lenguaje hablado, lo vemos como una de las formas en que se usa el lenguaje al implicar el proceso de apropiación del mismo, no sólo gramaticalmente sino también en general, las actividades que se desarrollan crean verdaderos oradores.

Ramírez (2002) afirma que, en pocas palabras, se puede decir que la expresión oral implica escuchar un lenguaje sintético (observar y aceptar todos los símbolos que ayudan a interpretar la información) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (mandar una variedad de idiomas que son propicios para la riqueza del intercambio de información del símbolo).

Gonzales (s.f.) se refiere a la expresión oral como un acto de socialización e intercambio de información entre personas que promueve relaciones rápidas e inmediatas, facilitando así el aprendizaje continuo entre los humanos.

Según MINEDU (2013), la competencia de producción oral implica la capacidad de los hablantes para producir discursos orales en una variedad de contextos, utilizando las estructuras gramaticales y léxicas adecuadas para el propósito y el público. También implica la capacidad de interactuar con otros de manera efectiva, utilizando los recursos no verbales y paraverbales para comunicar el mensaje de manera clara y efectiva. Además, la capacidad de adaptarse a diferentes roles y situaciones comunicativas también



es esencial para la competencia en la producción oral.

Lo que implica:

- Adaptarse al entorno social, lo que significa tener en cuenta
- Destinatario, Finalidad, Antecedentes y Registros.
- Expresar ideas con coherencia.
- Uso variado de vocabulario.
- Uso adecuado de los recursos no lingüísticos y paralingüísticos.
- Formular al interlocutor las preguntas y aportaciones adecuadas para aclarar el discurso.

La expresión oral es más que transmitir un pensamiento o una idea, es más que hablar, se deben considerar varios elementos como los gestos, la mirada, la postura, la entonación, para comprender lo que se expresa.

### **Expresión oral**

Gómez & Bustamente (2009, como se cita en Espinoza et al. 2011) destacó como elementos de la expresión oral:

#### **La voz**

Es fundamental tener en cuenta que las emociones y actitudes pueden ser transmitidas a través de la voz, por lo que es esencial evitar el uso de voces débiles e inaudibles, ya que esto puede provocar incomodidad y falta de interés por parte del público. Por el contrario, es necesario desarrollar habilidades para agregar emoción e interés a lo que se está diciendo mediante el uso adecuado del volumen y la entonación. Las voces y los gestos también pueden ser utilizados para resaltar una idea o enfatizar un punto específico en un discurso.

#### **La postura del cuerpo**

Cuando se trata de la expresión oral, hay que tener en cuenta que es necesario



mantener una conexión cercana con la audiencia y evitar la rigidez al hablar. Es importante que la expresión vocal refleje una sensación de calma y vitalidad. Si se va a hablar de pie, se recomienda mantener una postura firme y erguida. En cambio, si se va a hablar sentado, se debe adoptar una postura ejecutiva, lo que implica estar sentado con la parte inferior del cuerpo apoyada en la silla. Es crucial no mantener los brazos pegados al cuerpo ni cruzarlos, y tampoco esconder objetos en los bolsillos o sostenerlos en las manos, ya que esto puede interferir con los gestos necesarios para enfatizar o acompañar el discurso y distraer a la audiencia.

### **Los Gestos**

Es común que las expresiones verbales se complementen con gestos y movimientos corporales para enfatizar o resaltar lo que se está diciendo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estas expresiones deben ser naturales, oportunas y apropiadas para la situación en cuestión, a fin de evitar cualquier situación embarazosa o de ridiculez.

### **La mirada**

La apariencia es un elemento crucial en la comunicación no verbal. El contacto visual y la dirección de la mirada son fundamentales para hacer que el público se sienta bienvenido. Es esencial que la persona que se está expresando verbalmente mantenga una mirada serena y amistosa. Es importante hacer contacto visual con cada uno de los destinatarios, es decir, cubrir tanto a la audiencia en su conjunto como a cada individuo en particular.

### **La dicción**

Es importante que el hablante tenga un dominio adecuado del idioma, incluyendo la pronunciación correcta de las palabras, para asegurar que la información se entienda claramente. Además, al hablar, es fundamental respirar con calma, articular las palabras



con precisión y controlar la intensidad del tono de voz. Es recomendable evitar gritar y evitar el uso repetitivo de palabras de relleno, como "verdadero" o "esto".

### **La estructura del mensaje**

Es fundamental que el contenido o mensaje que se desea transmitir en una conversación o exposición sea claro y coherente para la audiencia. Para lograr esto, es importante evitar la improvisación y preparar con anticipación, con el fin de organizar las ideas de manera clara y estructurada. De esta forma, se puede asegurar que el mensaje sea coherente y que las ideas se presenten de manera efectiva y fácil de entender para la audiencia.

### **El vocabulario**

Es indispensable utilizar un léxico accesible para el público al que se dirige el mensaje. Por lo tanto, es necesario considerar características del público al que se dirige para ajustar el uso del lenguaje y garantizar que el mensaje sea entendido de manera efectiva. Como se ha mencionado, la comunicación oral involucra varios elementos que permiten al hablante articular el mensaje y al receptor comprenderlo adecuadamente. Por lo tanto, es esencial prestar atención a cada uno de estos elementos para asegurarse de que la comunicación sea clara y efectiva (Vásquez et al, 2018).

### **Técnicas de Enseñanza de Habilidades Orales**

Almeida (2013) menciona las siguientes técnicas para la enseñanza de habilidades orales:

#### **Comprensión oral**

Entre los diferentes tipos de técnicas de comprensión auditiva existentes, destacan las siguientes:



- Completar los espacios en blanco: los estudiantes siguen el texto en base a lo que escuchan en el audio y completan los espacios en blanco que aparecen en el texto, como completar una canción o un diálogo.
- Completar el formulario: Los estudiantes deben completar el formulario en base a lo que escuchan.
- Dibujar o completar imágenes, diagramas, fotografías: Los estudiantes escuchan la grabación de audio o explican verbalmente y completan o dibujan las imágenes descritas por el audio.
- Seguir indicaciones o indicaciones: Escuchar el audio y seguir indicaciones en el mapa o dadas.
- Verdadero/Falso: El alumno determina qué afirmaciones son falsas y cuáles no en base al audio que escucha.
- **Producción oral**
- Descripción de la imagen: A partir de lo que observen los alumnos, ya sea una foto, un dibujo o una fotografía, al cabo de unos minutos podrán entablar una conversación con un docente o compañero, comenzando por un elemento gráfico.
- Entrevista. Los estudiantes pueden responder una serie de preguntas utilizando el vocabulario aprendido en clase.
- Exposición: El estudiante desarrolla un tema a lo largo de un período de tiempo, prepara el tema y lo presenta a la clase el día de la evaluación.
- Completar oraciones: Pida a los estudiantes que completen una serie de oraciones, el maestro comienza la oración y el estudiante completa la oración, luego ambas partes corrigen.
- Discutir la película: Los estudiantes observan una escena de película muda y describen lo que sucedió o imaginan un diálogo entre personajes.

Dadas las técnicas presentadas, se recomienda que los estudiantes hagan exposiciones o presentaciones menos extensas, y dependiendo de los temas que les



interesen, esto evitará que los estudiantes se aburran y se estresen por lo que tienen que hacer. Cuente; cuanto más interesante se exprese la narración, más cómodo se sentirá y más natural se verá.

### **Técnicas de Evaluación de Habilidades Orales**

Almeida (2013) propone las siguientes técnicas:

#### **a. Técnica Open-ended question o preguntas abiertas**

Esta técnica sugiere a los estudiantes a dar respuestas de sus propios conocimientos o sentimientos para que puedan contar sus historias con sus propias palabras. Este tipo de preguntas no condicionan a las personas en una dirección particular, a diferencia de las preguntas cerradas, que fomentan solo respuestas cortas o preguntas de una sola palabra, que solo requieren respuestas simples como "sí" o "no".

Las preguntas abiertas generalmente comienzan con "Why" y "How", o "Tell me about..." Permite a los participantes no solo tener que ceñirse a una sola respuesta, sino que, al hacer preguntas abiertas, son libres de ampliar lo que quieran comunicar.

#### **b. Pictures cues o señales de gráficos.**

Use dibujos simples, como caricaturas de periódicos o gráficos fáciles de leer. Puedes hacer las siguientes preguntas:

"Tell me about this picture". ¿What is happening?

La respuesta correcta podría ser "she is talking on the phone", "she is working in an office". Si se pregunta es ¿qué está haciendo ella? La respuesta de una palabra es "hablar" o "trabajar"; los estudiantes aplican el vocabulario adquirido en clase para funcionar.

En esta evaluación se pueden utilizar técnicas de opened questions, para la



interacción entre estudiantes y el profesor.

Para esta evaluación, los alumnos ponen en práctica su vocabulario previo, al mismo tiempo que desarrollan su imaginación, ya que, mediante el uso de imágenes, cada alumno expresa su punto de vista y un punto de vista diferente. La misma imagen puede significar cosas diferentes para todos.

### **c. Reading aloud o lectura en voz alta**

No hay duda de que la lectura en voz alta es una forma de evaluar la pronunciación de los estudiantes, ya que permite que tanto el maestro como el estudiante verifiquen la fluidez y el desempeño en las habilidades para hablar (Almeida, 2013).

### **d. Paraphrase o parafrasear**

Se pueden combinar habilidades de comunicación, como la expresión oral, la escucha y la lectura, en una actividad educativa. No es necesario que los estudiantes tengan un nivel avanzado de inglés para participar. El profesor propone una actividad en la que los estudiantes deben escuchar el título de una historia y luego contarla con sus propias palabras. Para ello, se les puede proporcionar el texto para leer o el profesor puede leerlo en voz alta. Los estudiantes pueden utilizar imágenes simples para ayudar a ilustrar los detalles de la historia mientras la cuenta al profesor de manera oral e individual. Esta evaluación permite al profesor evaluar la comprensión del vocabulario y la pronunciación de los estudiantes (Almeida, 2013).

### **e. Explanation or description (explicación o descripción)**

Exactamente, esta forma de evaluación no solo se enfoca en la pronunciación y comprensión lectora, sino que también ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y expresión oral. Al explicar el contenido de lo



que han leído, los estudiantes deben procesar y analizar la información, lo que les permite profundizar en su comprensión del tema. Además, les da la oportunidad de practicar su capacidad de comunicarse de manera efectiva en situaciones académicas y cotidianas (Almeida, 2013).

#### **f. Oral interview o entrevistas orales.**

Las entrevistas orales son una excelente forma de evaluar el progreso en la habilidad de hablar y escuchar de los estudiantes. Las preguntas de apertura simples ayudan a establecer la comunicación y crear un ambiente relajado para que los estudiantes se sientan cómodos al responder. Es importante que las preguntas sean claras y fáciles de entender para que los estudiantes puedan expresarse de manera efectiva. También es importante que los estudiantes se conozcan con el vocabulario utilizado en las preguntas para que puedan construir respuestas fluidas y coherentes.

En general, las entrevistas orales son una forma útil y efectiva de evaluar el progreso de los estudiantes en la habilidad de hablar y escuchar en el idioma que están aprendiendo (Almeida, 2013).

### **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **El juego**

El juego es una actividad placentera que tiene el poder de hacer crecer y es un medio de preparar a los niños para la madurez. El juego no termina o desaparece desde la infancia hasta la edad adulta, sino que existe a lo largo de su vida, por lo que se dice que el juego es un proceso natural, por lo que finaliza con la adquisición de habilidades y costumbres (Tineo, 2011).

#### **El juego en el aprendizaje**

El juego es una actividad con especial importancia en los niños y que es su forma natural de comprender su entorno. Es un medio por el cual un niño puede desarrollar



diferentes habilidades y destrezas a lo largo de su vida de una manera natural, divertida y significativa sin perder de vista el objetivo principal (García, 2009).

### **Los juegos didácticos**

Los juegos didácticos son recursos esenciales en la formación, ya que enriquecen la enseñanza, brindando a los estudiantes un espacio de interacción social y cultural. Además, se debe tener en cuenta que el docente no puede dejar de lado las metas que desea alcanzar (Sarlé, 2001).

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso de asimilar, consolidar, reorganizar, almacenar, recuperar y transferir información a la que ha accedido un individuo, y el aprendizaje se hace evidente a través del comportamiento que exhibe un individuo cuando interactúa con el entorno físico y social. El aprendizaje es el medio básico del desarrollo personal (Campos, et al, 2006).

### **Expresión y comprensión oral**

La expresión y comprensión oral implica el desarrollo interactivo de las habilidades de comprensión y producción de textos orales. Este proceso ocurre en una variedad de situaciones comunicativas y tiene varios propósitos relacionados con la vida diaria y el entorno social de la familia del estudiante. Se trata de saber escuchar y expresar los propios pensamientos, emociones y sentimientos con diferentes interlocutores en una variedad de situaciones (MINEDU, 2013).

### **Comprensión de textos**

La comprensión de textos se refiere a la capacidad de comprender el significado de un texto escrito, incluyendo la identificación de la idea principal, la inferencia de información implícita, la comprensión del vocabulario y la interpretación del tono y el propósito del autor. Esta habilidad es fundamental para el éxito académico y profesional,



ya que permite a las personas procesar y evaluar la información de manera efectiva, tomar decisiones informadas y comunicarse con claridad y coherencia. Además, la comprensión de textos es una habilidad esencial en la era digital, donde la mayoría de la información se presenta en formato escrito en línea (MINEDU, 2013).

### **Habilidades orales**

Las habilidades orales son una forma interactiva en la que podemos comunicarnos, expresar abiertamente nuestros pensamientos, sentimientos y mostrar lo que queremos que la sociedad entienda. Por eso, el desarrollo de habilidades o destrezas orales tiene un papel muy importante en la vida diaria de las personas (Núñez y Santa Marina, 2014).

### **Comprensión oral**

La comprensión oral es la capacidad de entender y procesar la información transmitida por medio del lenguaje hablado. Incluye la habilidad de seguir instrucciones orales, participar en conversaciones, comprender charlas y discursos, y entender programas de radio y televisión. La comprensión oral también puede implicar la capacidad de analizar y evaluar el lenguaje hablado, y considerar su contexto social y cultural. Es una habilidad esencial tanto en el aprendizaje como en la vida diaria, y puede ser desarrollada y mejorada a través de la práctica y el entrenamiento (MINEDU, 2013).

### **Expresión oral (hablar)**

La expresión oral es una de las formas en que se usa el lenguaje al implicar el proceso de apropiación del mismo, no sólo gramaticalmente; sino también en general, las actividades que se desarrollan crean verdaderos oradores (Castiblanco y Arias, 2015).



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La I. E. “General Ollanta, se ubica en el distrito de Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco. Realizar esta investigación en el distrito de Urubamba cobra relevancia debido a las persistentes dificultades en el aprendizaje del idioma inglés. Los estudiantes enfrentan obstáculos significativos, especialmente al intentar desarrollar sus habilidades de expresión oral en inglés. Lamentablemente, en el sistema educativo de Perú, el dominio efectivo del inglés está mayormente limitado a ciertos grupos afortunados que asisten a costosas instituciones educativas bilingües privadas. Mientras tanto, para la mayoría de los estudiantes, particularmente aquellos de instituciones públicas, no existe la posibilidad de acceder a dichas oportunidades. Esta disparidad es aún más pronunciada en el contexto de la educación rural en las áreas andinas. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes en términos de comprensión y expresión oral. ¿Cuál es el propósito detrás de esta investigación? La respuesta es clara: se busca contribuir significativamente a la mejora de la calidad en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segundo idioma en estudiantes de educación básica.

En resumen, este estudio tiene como finalidad enfrentar los problemas de enseñanza y aprendizaje de inglés en el distrito de Urubamba, buscando equidad en el acceso a una educación de calidad en este idioma, especialmente en lo que respecta a las habilidades orales.

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

6 meses

### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El material utilizado procede de varias nacionalidades.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

La población de estudio estaba constituida por los 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

La muestra estaba constituida por el total de la población de estudio, es decir, por los 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022

**Tabla 1**

*Distribución de la muestra de I.E. “General Ollanta”, Urubamba.*

<b>Grado</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Muestra N° estudiantes</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
2°	12	18	30	100
	Total estudiantes		30	100

*Fuente:* Dirección de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba. *Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

El tipo de investigación es básico. El diseño que se utilizó en la presente investigación es no experimental – transversal. Su nivel es descriptivo correlacional, ya que este tipo de diseño busca comprender las relaciones de asociación que existe entre dos o más conceptos o variables en un contexto particular (Hernández et al, 2014).

### 3.6. PROCEDIMIENTO

Para el análisis descriptivo, se utilizó el software Microsoft Office Excel; y para



el análisis inferencial, se utilizó el software estadístico SPSS.

### **Prueba de Normalidad de las variables:**

Como la muestra estaba conformada por 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, se realizó las pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk, en las cuales se comprobó el nivel de significación.

Se seleccionó cada variable creándose una lista con los datos correspondientes.

Se realizó un análisis descriptivo de ambas variables para conocer su media, desviación estándar, mínimo, máximo y cuartiles.

Se aplicó la prueba Shapiro-Wilk a la lista de datos de ambas variables. El resultado obtenido fue un valor p, que indica la probabilidad de que los datos provengan de una distribución no normal. Por lo que, se utilizaron estadísticos no paramétricos para analizar la relación entre las variables. En este caso, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para medir la relación entre las variables y el estadístico Chi cuadrado para analizar la asociación entre ellas (Hernández et al, 2014).



**Tabla 2**

*Prueba de normalidad de la Variable 1: Juegos didácticos.*

VARIABLE 1		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
DIMENSIÓN	33	,971	4	,850
1	34	,750	3	,000
	35	,881	5	,314
	36	,863	9	,102
	37	.	.	.
	38	.	.	.
DIMENSIÓN	33	,971	4	,850
2	34	,750	3	,000
	35	,881	5	,314
	36	,863	9	,102
	37	.	.	.
	38	.	.	.

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

\*Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. DIMENSIÓN 1 es constante cuando VARIABLE 1 = 31,00. Se ha omitido.

b. DIMENSIÓN 1 es constante cuando VARIABLE 1 = 32,00. Se ha omitido.

c. Corrección de significación de Lilliefors



**Tabla 3**

*Prueba de normalidad de la Variable 2: Aprendizaje de las habilidades orales del inglés. Shapiro - Wilk*

VARIABLE 2		Shapiro - Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
DIMENSIÓN	12,00	.	.	.
1	14,00	.	3	.
	15,00	,701	6	,006
	16,00	.	9	.
	17,00	.	5	.
DIMENSIÓN	12,00	.	.	.
2	14,00	.	3	.
	15,00	,701	6	,006
	16,00	.	9	.
	17,00	.	5	.

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

- a. DIMENSION\_1 es constante cuando VARIABLE\_2 = 7,00. Se ha omitido.
- b. DIMENSION\_1 es constante cuando VARIABLE\_2 = 8,00. Se ha omitido.
- c. DIMENSION\_1 es constante cuando VARIABLE\_2 = 9,00. Se ha omitido.
- d. DIMENSION\_1 es constante cuando VARIABLE\_2 = 10,00. Se ha omitido.
- e. DIMENSION\_1 es constante cuando VARIABLE\_2 = 11,00. Se ha omitido.
- f. Corrección de significación de Lilliefors
- g. DIMENSION\_2 es constante cuando VARIABLE\_2 = 7,00. Se ha omitido.
- h. DIMENSION\_2 es constante cuando VARIABLE\_2 = 8,00. Se ha omitido.



- i. DIMENSION\_2 es constante cuando VARIABLE\_2 = 9,00. Se ha omitido.
- j. DIMENSION\_2 es constante cuando VARIABLE\_2 = 10,00. Se ha omitido.
- k. DIMENSION\_2 es constante cuando VARIABLE\_2 = 11,00. Se ha omitido.

#### Tabla 4

##### *Pruebas de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos didácticos	0,971	29	0,850
Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés	0,701	29	0,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.



### 3.7. VARIABLES

**Tabla 5**

*Operacionalización de variables.*

Objetivos específicos	Variable	Subvariable	Dimensiones	Indicadores
. Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.	Variable 1: Juegos didácticos	Subvariable:  Juegos didácticos	•Juegos de observación y memoria  •Juegos con palabras	-Memory game -Charades -Dominó  -Crosswords -Unscramble words -Tongue twister -Wordsoup



	Variable 2:	Subvariable:	-Capacidad de expresión oral.	-Expresa preferencias, gustos y disgustos.
	Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés.	-Capacidad de expresión oral.		-Describe sucesos
	Variable 1:	Subvariable:	•Juegos de observación y memoria	-Memory game
	Juegos didácticos	Juegos didácticos		-Charades
				-Dominó
2. Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.			•Juegos con palabras	-Crosswords
				-Unscramble words
				-Tongue twister
				-Wordsoup
	Variable 2:	Subvariable:	-Capacidad de comprensión oral.	-Comprende información general en mensajes orales.
	Aprendizaje de las habilidades orales del idioma	-Capacidad de comprensión oral.		-Comprende información



---

inglés.

específica en  
mensajes orales  
-Discrimina e  
identifica  
significados en  
textos orales

---

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

### **3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Para el análisis descriptivo, se utilizó el software Microsoft Office Excel; y para el análisis inferencial, se utilizó el software estadístico SPSS.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS

**Tabla 6**

*Variable: Juegos didácticos y su distribución de frecuencias.*

Niveles	Rango	Frecuencia	Frecuencia
		Absoluta (f)	Relativa (%)
Muy bueno	41 – 50	1	3,34
Bueno	31 – 40	29	96,66
Regula r	21 – 30	0	0,0
Malo	10 – 20	0	0,0
Total		30	100

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

En la Tabla 6, de una muestra de 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, 2022, tan sólo el 3,34% (1) hacen un uso “Muy bueno” de los juegos didácticos; pero el gran 96,66% (29) hacen un uso en nivel “Bueno” de los juegos didácticos.



**Tabla 7**

*Variable: Aprendizaje de las habilidades orales y su distribución de frecuencias.*

<b>Niveles</b>	<b>Rango</b>	<b>Frecuencia Absoluta (f)</b>	<b>Frecuencia Relativa (%)</b>
Muy bueno	18 – 20	0	0,0
Bueno	15 – 17	21	70,00
Regular	11 – 14	6	20,00
Malo	0 – 10	3	10,00
Total		30	100,0%

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

En la Tabla 7, de una muestra de 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, 2022, el 70,00% (21) se ubican en el nivel “Bueno” en Aprendizaje de las habilidades orales; pero el 20,00% (6) están en el nivel “Regular” y el 10,00% (3) están en el nivel “Malo” en Aprendizaje de las habilidades orales.



**Tabla 8**

*Distribución de frecuencias de la dimensión: Expresión oral.*

Niveles	Rango	Frecuencia	Frecuencia
		Absoluta (f)	Relativa (%)
Muy bueno	18 – 20	0	0,0
Bueno	15 – 17	20	66,67
Regular	11 – 14	6	20,00
Malo	0 – 10	4	13,33
Total		30	100,0%

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

En la Tabla 8, de una muestra de 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, 2022, el 66,67% (20) se ubican en el nivel “Bueno” en la dimensión: Expresión oral de la Variable: Aprendizaje de las habilidades orales; el 20,00% (6) están en el nivel “Regular” y el 13,33% (4) están en el nivel “Malo” en Aprendizaje de las habilidades orales.



**Tabla 9**

*Distribución de frecuencias de la dimensión: Comprensión oral.*

Niveles	Rango	Frecuencia	Frecuencia
		Absoluta (f)	Relativa (%)
Muy bueno	18 – 20	0	0,0
Bueno	15 – 17	22	73,33
Regular	11 – 14	6	20,00
Malo	0 – 10	2	6,67
Total		30	100,0%

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

En la Tabla 9, de una muestra de 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, 2022; el 73,33% (20) se ubican en el nivel “Bueno” en la dimensión: Comprensión oral de la Variable: Aprendizaje de las habilidades orales; el 20,00% (6) están en el nivel “Regular” y el 6,67% (2) están en el nivel “Malo”.



## **Nivel inferencial**

### **Prueba estadística de normalidad**

Para realizar la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, se siguieron los siguientes pasos:

Se seleccionó la variable 1 y se creó una lista con los datos correspondientes. Se realizó un análisis descriptivo de la variable 1 para conocer su media, desviación estándar, mínimo, máximo y cuartiles.

Se aplicó la prueba Shapiro-Wilk a la lista de datos de la variable 1. El resultado obtenido fue un valor  $p$ , que indica la probabilidad de que los datos provengan de una distribución normal. Si el valor  $p$  es mayor que el nivel de significación previamente establecido (por ejemplo, 0.05), se acepta la hipótesis nula de que los datos siguen una distribución normal.

Si el valor “ $p$ ” obtenido es menor que el nivel de significación establecido, se rechaza la hipótesis nula de normalidad y se concluye que los datos no siguen una distribución normal.

Se repitieron los mismos pasos para la variable 2. Una vez determinado que los datos no siguen una distribución normal, se utilizaron estadísticos no paramétricos para analizar la relación entre las variables. En este caso, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para medir la relación entre las variables y el estadístico Chi cuadrado para analizar la asociación entre ellas.

Se detallan los pasos seguidos:

#### **PASO 1:**

Se planteó la Hipótesis nula ( $H_0$ ) y la Hipótesis alterna ( $H_1$ ):

Hipótesis Nula ( $H_0$ ): No existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución real de los datos.



Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ): Existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución real de los datos.

**PASO 2:**

Se determinó el nivel de significancia para la presente investigación:

$$\alpha = 0,05$$

**PASO 3:**

Se determinó el valor estadístico de prueba Shapiro-Wilk para la presente Hipótesis.

**Tabla 10**

*Pruebas de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,971	2	,85
		9	0
Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés	,701	2	,00
		9	6

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

**PASO 4:**

Se formuló la Regla de decisión

Las reglas de decisión son enunciados de las condiciones según las cuales



se acepta o se rechaza la Hipótesis nula, para lo cual es necesario determinar el valor crítico, o número que, escinde las regiones de aceptación y de rechazo.

Si  $\alpha$  (Sig)  $> 0,05$ ; se acepta la hipótesis nula.

Si  $\alpha$  (Sig)  $< 0,05$ ; se rechaza la hipótesis nula.

#### **PASO 5:**

##### **Toma de decisión**

Dado que, el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad es de 0,850 para la variable 1: Juegos didácticos; y 0,000 para la variable 2: Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés; entonces para valores Sig.  $< 0,05$ ; se cumple que; no se rechaza la Hipótesis nula y se rechaza la Hipótesis alternativa para la variable 1: Juegos didácticos; para valores Sig.  $< 0,05$ ; y se cumple que; se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa. Eso significa que, de acuerdo con los resultados; no obstante que, los datos de la muestra de estudio para ambas variables, revelan que una de ellas es una distribución normal; se les tratará como que ambas no provienen de una distribución normal. (Hernández et al, 2014)

##### **Prueba de Hipótesis**

###### **Hipótesis General**

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.



### **Paso 1:**

Planteamiento de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y de la hipótesis alterna ( $H_1$ ):

#### **Hipótesis Nula ( $H_0$ ):**

No existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

#### **Hipótesis Alterna ( $H_1$ ):**

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Paso 2:**

#### **Selección del nivel de significancia.**

El nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  se refiere a la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera. Por lo tanto, si elegimos un nivel de significancia del 5%, esto significa que hay una probabilidad del 5% de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera. Este error se conoce como Error de Tipo I.

Algunos autores prefieren utilizar el término "nivel de riesgo" en lugar de "nivel de significancia" para enfatizar que la elección del nivel de  $\alpha$  implica un riesgo de cometer un Error de Tipo I. Es decir, cuanto menor sea el nivel de  $\alpha$  que se elija, menor será el riesgo de rechazar incorrectamente la hipótesis nula.

En resumen, el nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  es una medida de la probabilidad de cometer un error de tipo I al rechazar la hipótesis nula, y su



elección debe basarse en una evaluación cuidadosa del riesgo que se está dispuesto a asumir. (Hernández et al, 2014)

En la presente investigación se determinó que:

$$\alpha = 0.05$$

**Paso 3:**

Elección del valor estadístico de la prueba.

Se utilizó el Coeficiente de Correlación Chi Cuadrado y Rho de Spearman para establecer el nivel de relación entre las variables de estudio.



**Tabla 11**

*Tabla de contingencia Juegos didácticos \*Aprendizaje de las habilidades orales.*

			Malo	Regula r	Bueno	Muy bueno	Total
Juegos Didácticos	Muy bueno	Recuento	0	0	0	1	1
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	3,34%	3,34%
	Bueno	Recuento	0	0	29	0	29
		% del total	0,0%	0,0%	96,66%	0,0%	96,66%
	Regular	Recuento	0	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Malo	Recuento	0	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Total	Recuento	0	0	29	1	30
		% del total	0,0%	0,0%	96,66%	3,34%	100,0%

Chi Cuadrado = 45,378 g.l. = 29 p = 0,000 Rho de Spearman = 0,846

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

## Paso 4: Interpretación

### Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 11 de contingencia Juegos didácticos \* Aprendizaje de las habilidades orales, se puede observar que existe una correlación positiva entre el uso de juegos didácticos y el nivel de aprendizaje de habilidades orales en los estudiantes encuestados, ya que el 3,34% de ellos que hacen muy buen uso de los juegos didácticos, también tienen un nivel Muy bueno en el aprendizaje de las habilidades orales. Además, el 96,66% de ellos que hacen un buen uso de los juegos didácticos, también muestran un nivel Bueno en el aprendizaje de las habilidades orales.

### Interpretación del Chi cuadrado

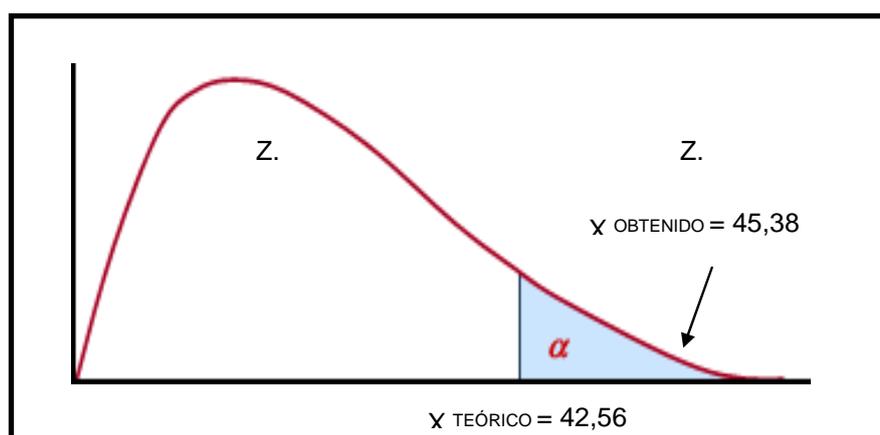
$$X^2 = 45,378$$

OBTENIDO

$$X^2 = 42,557 \text{ según g.l.} = 29 \text{ y la tabla de valores } X^2 \text{ (Hernández et al, 2014)}$$

TEÓRICO

Si  $X_{\text{OBTENIDO}} > X_{\text{TEÓRICO}}$ , entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).



**Figura 1.** Campana de Gauss de Hipótesis General

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.



Como  $45,398 > 42,557$ , se infiere que, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Además, se asume que, el valor  $p = 0,000$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, entonces: Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Interpretación de Rho de Spearman**

Es cierto que la correlación positiva entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje de habilidades orales sugiere una relación directa entre estos factores. La correlación de Spearman de 0,846 indica una correlación positiva muy fuerte, lo que significa que a medida que aumenta el uso de juegos didácticos, también aumenta el nivel de aprendizaje de habilidades orales en los estudiantes encuestados.

### **Paso 5: Toma de decisión**

Entonces, se concluye que: Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Hipótesis específica 1**

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Paso 1:**

Planteamiento de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y de la hipótesis alterna ( $H_1$ ):

Hipótesis Nula ( $H_0$ ):



No existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

**Paso 2:**

**Selección del nivel de significancia.**

El nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  se refiere a la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera. Por lo tanto, si elegimos un nivel de significancia del 5%, esto significa que hay una probabilidad del 5% de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera.

Este error se conoce como Error de Tipo I.

Algunos autores prefieren utilizar el término "nivel de riesgo" en lugar de "nivel de significancia" para enfatizar que la elección del nivel de  $\alpha$  implica un riesgo de cometer un Error de Tipo I. Es decir, cuanto menor sea el nivel de  $\alpha$  que se elija, menor será el riesgo de rechazar incorrectamente la hipótesis nula.

En resumen, el nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  es una medida de la probabilidad de cometer un error de tipo I al rechazar la hipótesis nula, y su elección debe basarse en una evaluación cuidadosa del riesgo que se está dispuesto a asumir. (Hernández et al, 2014).

En la presente investigación se determinó que:

$$\alpha = 0.05$$



### Paso 3: Elección del valor estadístico de la prueba

Se utilizó el Coeficiente de Correlación Chi Cuadrado y Rho de Spearman para determinar el nivel de relación entre las 2 variables de estudio.

**Tabla 12**

*Tabla de contingencia Juegos didácticos \* Capacidad de expresión oral.*

			Malo	Regular	Bueno	Muy bueno	Total
Juegos Didácticos	Muy bueno	Recuento	0	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,00%	0,00%
	Bueno	Recuento	0	0	20	0	20
		% del total	0,0%	0,0%	66,67%	0,0%	66,67%
	Regular	Recuento	0	6	0	0	6
		% del total	0,0%	20,00%	0,0%	0,0%	20,00%
	Malo	Recuento	4	0	0	0	4
		% del total	13,33%	0,0%	0,0%	0,0%	13,33%
Total		Recuento	4	6	20	0	30
		% del total	13,33%	20,00%	66,67%	0,0%	100,0%

Chi Cuadrado = 44,576 g.l. = 29 p = 0,000 Rho de



Spearman = 0,824

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

#### **Paso 4:**

Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 12, de contingencia Juegos didácticos \* Capacidad de expresión oral, se puede observar que existe una correlación positiva entre el uso de Juegos didácticos y el nivel de Capacidad de expresión oral en los estudiantes encuestados, ya que el 3,34% de ellos que hacen muy buen uso de los juegos didácticos, y el 96,66% que hacen un buen uso de los mismos, también tienen un buen nivel (66,67%) en la Capacidad de expresión oral. No obstante, también se puede observar que, si bien, el 96,66% de ellos hacen un buen uso de los juegos didácticos, el 20,00% de los estudiantes encuestados tienen un nivel regular o medio en la Capacidad de expresión oral. Y apenas el 13,33% de los estudiantes encuestados tienen un nivel bajo en la Capacidad de expresión oral.

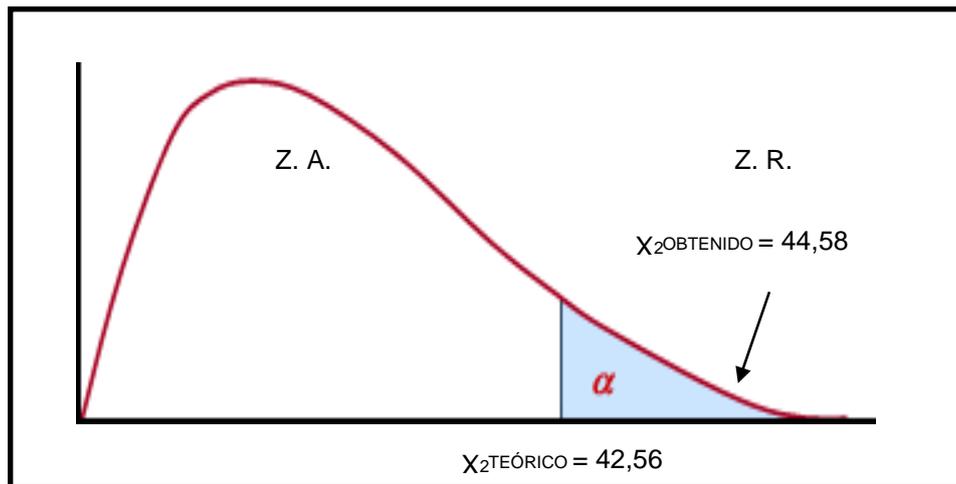
#### **Interpretación del Chi cuadrado**

$$X^2 = 44,576$$

OBTENIDO

$X^2_{TEÓRICO} = 42,56$  según g.l. = 29 y la tabla de valores  $X^2$ . (Hernández et al, 2014)

Si  $X_{OBTENIDO} > X_{TEÓRICO}$ , entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).



**Figura 2.** Campana de Gauss de hipótesis específica 1.

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

Como  $44,58 > 42,56$ , se infiere que, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Además, se asume que, el valor  $p = 0,000$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

#### Interpretación Rho de Spearman

Además, se verifica que existe relación significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Lo que significa que, cuanto mayor sea el uso de los juegos didácticos, mayor nivel en la capacidad de expresión oral. Y, según la correlación Rho de Spearman, 0,824 representa una fuerte correlación positiva.



## **Hipótesis específica 2**

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Paso 1:**

#### **Planteamiento de la hipótesis nula ( $H_0$ ) y de la hipótesis alterna**

##### **( $H_1$ ): Hipótesis Nula ( $H_0$ ):**

No existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

##### **Hipótesis Alterna ( $H_1$ ):**

Existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Paso 2:**

#### **Selección del nivel de significancia.**

El nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  se refiere a la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera. Por lo tanto, si elegimos un nivel de significancia del 5%, esto significa que hay una probabilidad del 5% de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es verdadera. Este error se conoce como Error de Tipo I.

Algunos autores prefieren utilizar el término "nivel de riesgo" en lugar de "nivel de significancia" para enfatizar que la elección del nivel de  $\alpha$  implica un riesgo de cometer un Error de Tipo I. Es decir, cuanto menor sea el nivel de  $\alpha$  que



se elija, menor será el riesgo de rechazar incorrectamente la hipótesis nula.

En resumen, el nivel de significancia o nivel de riesgo  $\alpha$  es una medida de la probabilidad de cometer un error de tipo I al rechazar la hipótesis nula, y su elección debe basarse en una evaluación cuidadosa del riesgo que se está dispuesto a asumir. (Hernández et al, 2014)

En la presente investigación se determinó que:

$$\alpha = 0.05$$

### **Paso 3:**

#### **Elección del valor estadístico de la prueba**

Se utilizó el Coeficiente de Correlación Chi Cuadrado y Rho de Spearman para determinar el nivel de relación entre las 2 variables de estudio.



**Tabla 13**

*Tabla de contingencia Juegos didácticos \* Capacidad de comprensión oral.*

			Malo	Regular	Bueno	Muy bueno	Total
Juegos didácticos	Muy bueno	Recuento	0	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,00%	0,00%
	Bueno	Recuento	0	0	22	0	22
		% del total	0,0%	0,0%	73,33%	0,0%	73,33%
	Regular	Recuento	0	6	0	0	6
		% del total	0,0%	20,00%	0,0%	0,0%	20,00%
	Malo	Recuento	2	0	0	0	2
		% del total	6,67%	0,0%	0,0%	0,0%	6,67%
	Total	Recuento	2	6	22	0	30
		% del total	6,67%	20,00%	73,33%	0,0%	100,0%

Chi Cuadrado = 44,656 g.l. = 29 p = 0,000 Rho de

Spearman = 0,822

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.



#### **Paso 4:**

#### **Interpretación de la tabla de contingencia**

En la Tabla 13, de contingencia Juegos didácticos \* Capacidad de Comprensión oral, se puede observar que, existe una correlación positiva entre el uso de Juegos didácticos y el nivel de Capacidad de Comprensión oral en los estudiantes encuestados, ya que, el 3,34% de ellos que hacen muy buen uso de los juegos didácticos, y el 96,66% que hacen un buen uso de los mismos, también tienen un buen nivel (73,33%) en la Capacidad de Comprensión oral. No obstante, también se puede observar que, si bien, el 96,66% de ellos hacen un buen uso de los juegos didácticos, el 20,00% de los estudiantes encuestados tienen un nivel regular o medio en la Capacidad de Comprensión oral. Y, apenas el 6,67% de los estudiantes encuestados tienen un nivel bajo en la Capacidad de Comprensión oral.

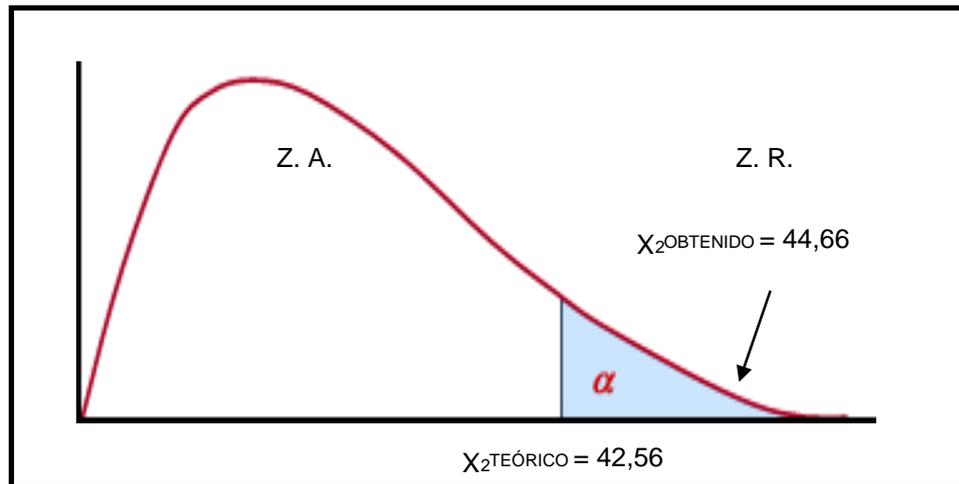
#### **Interpretación del Chi cuadrado**

$$X^2 = 44,656$$

OBTENIDO

$X^2_{TEÓRICO} = 42,56$  según g.l. = 29 y la tabla de valores  $X^2$ . (Hernández et al, 2014)

Si  $X_{OBTENIDO} > X_{TEÓRICO}$ , entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).



**Figura 3.** Campana de Gauss de hipótesis específica 2.

*Nota:* Elaboración propia de la investigadora.

Como  $44,66 > 42,56$ , se infiere que, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Además, se asume que, el valor  $p = 0,000$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.

### **Interpretación Rho de Spearman**

Además, se verifica que existe relación significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Lo que significa que, cuanto mayor sea el uso de los juegos didácticos, mayor nivel en la capacidad de comprensión oral. Y, según la correlación Rho de Spearman, 0,822 representa una fuerte correlación positiva.

## 4.2. DISCUSIÓN

### 4.2.1. Con referencia al objetivo general:

Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Con base en la prueba de hipótesis, se concluyó que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022; con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = de 0,846 representa una fuerte correlación positiva. En esa línea, los resultados coinciden con la investigación de Ayala (2018) quien determinó la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes, con una investigación descriptiva-correlacional, con el resultado que el coeficiente  $r = 0.904$ , alta correlación positiva entre las variables juego lúdico y la actividad matemática; concluyendo que, las variables se relacionan positiva y significativamente.

### 4.2.2. Con relación al objetivo específico 1:

Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. La prueba de hipótesis permitió concluir que, los juegos didácticos se relacionan de manera significativa y directa con la capacidad de expresión oral de los estudiantes mencionados; con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = 0,824, significando una fuerte correlación positiva. Como se puede apreciar en los resultados, estos están en línea con otros estudios como la investigación de Ayala (2018), que determinó la relación que existe entre



juego lúdico y actividad matemática en estudiantes, una alta correlación positiva (coeficiente  $r= 0.904$ ), entre las variables juego lúdico y la actividad matemática. También, los resultados de la investigación concuerdan con los de Huayta (2022), ya que, los estudiantes consiguieron aprender mejor a la vez que, desarrollaron un mayor interés por las estrategias de los juegos populares de lenguaje y los acertijos, concluyendo que, los juegos de lenguaje, populares y de rompecabezas han influido mucho en el aprendizaje de inglés. Lo que implica que existe una fuerte correlación positiva entre ambas variables.

#### **4.2.3. Con respecto al objetivo específico 2:**

Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”. Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Con base en la prueba de hipótesis, se concluyó que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”. Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Además de que, estos resultados concuerdan con los estudios de Ayala (2018) y con los de Huayta (2022), también, también, el estudio de Molina-García, et al. (2021), que analiza la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés. Sus resultados muestran que la gamificación es una estrategia que utiliza juegos para mejorar el aprendizaje del inglés para atraer el interés de los estudiantes. En ese sentido, se interpreta que, existe una fuerte correlación entre ambas variables (juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral) en los estudiantes en general.



## V. CONCLUSIONES

Con base en los análisis desarrollados, se concluye:

**PRIMERA:** Con referencia al objetivo general: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Con base en la prueba de hipótesis, se logró dicho objetivo, concluyendo que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022; con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = de 0,846, que representa una fuerte correlación positiva.

**SEGUNDA:** Con relación al objetivo específico 1: Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Con base en la prueba de hipótesis, se logró dicho objetivo, concluyendo que, los juegos didácticos se relacionan de manera significativa y directa con la capacidad de expresión oral de los estudiantes mencionados; con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = 0,824, significando una fuerte correlación positiva.

**TERCERA:** Con respecto al objetivo específico 2: Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Con base en la prueba de hipótesis, se logró dicho



objetivo, concluyendo que, existe relación significativa y directa entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022; con  $p < 0.05$  y Rho de Spearman = de 0,822, que representa una fuerte correlación positiva.



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se recomienda al director, docentes, especialmente de inglés de la I. E. “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, liderar e implementar una mejor gestión institucional, administrativa y pedagógica en beneficio formativo de los estudiantes.
- SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes de inglés de la Institución Educativa “General Ollanta”, Provincia del Cusco, Región Cusco, priorizar capacitaciones en la gestión de juegos didácticos para desarrollar capacidades comunicativas de expresión y de comprensión oral, de tal manera que, satisfaga las necesidades educativas de los estudiantes.
- TERCERA:** Se recomienda a los docentes investigadores, especialmente a los de idioma extranjero de la I. E. “General Ollanta”, de la Provincia del Cusco, y de Perú, investigar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés, así como la relación de influencia de manera experimental, tomando en cuenta los instrumentos utilizados en la presente investigación.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abizanda, D., Castelli T. & Busquets F. (2004). Creación de actividades educativas con JClic.  
<http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/index.htm>
- Agustín, M. P. (s.f.). La importancia de la lengua oral en la clase de ELE: Estudio preliminar de las creencias de aprendices. Universidad La Rioja.  
[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/17/17\\_0161.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0161.pdf)
- Alayo La Rosa, S. J. (2018). Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22639>
- Almeida, G. P. (2013). Técnicas de evaluación y su incidencia en el desarrollo de la destreza de speaking de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto año de educación básica del Instituto particular mixto León Becerra del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Facultad de Ciencias Humanas y de La Educación Centro de Estudios de Posgrado. Ambato, Ecuador.
- Alsina, Díaz, Giráldez e Ibarretxe (Ed.). (2009). 10 Ideas claves. El aprendizaje creativo. Barcelona, España: Editorial Grao.
- Anaya, S., Medina, L. & Chinchay, N. (2014). El juego como estrategia didáctica y su relación con el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de secundaria del programa de recuperación y adelanto de la institución educativa Santa Ana de Ingeniería, San Martín de Porres. Lima, Perú.
- Augarde, T. (1994). The oxford A to Z word games. Oxford University Press. New York, Estados Unidos.
- Ayala, L. (2018). Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. (Universidad Católica los Ángeles de Chimbote).  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2543>
- Badia, D. & Vilà, M. (2000). Juegos de expresión oral y escrita. VII ed. Barcelona, España: Editorial Grao.



- Bandura, A. & Rivièrè, Á. (1982). Teoría del aprendizaje social. Espasa-Calpe. ISBN 8423965066, 9788423965069
- Batlloiri, J. (Ed.). (2012). Juegos que agudizan el ingenio: 111 enigmas sorprendentes y muy divertidos. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Batlloiri, J. (Ed.). (2014). Gimnasia mental para mayores: 101 juegos para mejorar y reforzar la memoria y la atención. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (Ed.). (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. Universidad Católica de Cuenca. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 370-391.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>
- Caneo, M. (1987). El juego y la enseñanza de la Matemática . Universidad Católica de Temuco, Chile.
- Cañeque, H. (1991) Juego y vida. Quadra quinta. Buenos Aires.  
<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>
- Cardona, S. J. (2013). Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor. Universidad de Manizales, Colombia.
- Casio, L, (2019), Los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. integrada 30529 Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, (Universidad Nacional Federico Villarreal).  
<http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/3755>



- Castiblanco, D. I. & Arias, M. F. (2015) El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés. Facultad de Ciencias de la Educación Licenciatura en Humanidades e Idiomas. Universidad libre de Colombia.
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, pp.422-430.
- Díaz, E. (2012). Estilos de Aprendizaje, *Revista Científica en Arquitectura y Urbanismo* (5) <https://doi.org/10.29019/eidos.v0i5.88>
- Espinoza, M., Huillca, L. & Piñas, R. (2011) El juego de roles y su relación con el desarrollo de habilidades orales en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa José Santos Chocano de Yauli, Jauja. Junín, Perú.
- Ferland, F. (Ed.). (2005). *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Fernández Pérez, J. A., Borromeo García, C. A. & Ramírez Martinell, A. (2018). La tecnología en la enseñanza de idiomas. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 30(76), 133-154.
- García, A. (Ed.). (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editorial Editex
- George, D. R., & Whitehouse, P. J. (2011). Marketplace of memory: what the brain fitness technology industry says about us and how we can do better. *The Gerontologist*, 51(5), 590-596. <https://doi.org/10.1093/geront/gnr042>
- Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. (2da Ed). Huánuco. Biblioteca Nacional del Perú.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Huayta Mendoza, F. C. (2022). Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la IES Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención-Cusco, 2019. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1630>



- Jambrina, R. (s/f). El juego en la infancia. C.I.P. "Agustin Millares Carlo" - Fuerteventura - Islas Canarias.
- [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_47/nr\\_526/a\\_7350/7350.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf)
- Jiménez, R. (2007). La memoria y el aprendizaje del inglés en el aula. Revista Internacional de Filosofía, Comunicación y sus Didácticas, (20,21) <https://idus.us.es/handle/11441/21900>
- Labrador, M. J. (2008) El juego en enseñanza de ELE. Universidad Politécnica de Valencia. España.
- López Apaza, C. L. & Quispe Hañari, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020.
- <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>
- MINEDU (2013). Mapas de Progreso del Aprendizaje. Comunicación: Comunicación Oral. IPEBA. Lima, Perú
- Mogrovejo, A. B., Mamani, G. & Tipo, M. L. (2019). Juego y simulación de programas concurso de televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario inglés en estudiantes de habla hispana. Información tecnológica, 30(1), 225-236.
- [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000100225&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000100225&script=sci_arttext&tlng=en)
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Dominio de las Ciencias, 7(1), 722-730. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Mondeja, D. (2001). Juegos didácticos: ¿Útiles en la educación superior? Pedagogía Universitaria, vol. 6(3), 65+. Gale Academic OneFile, Accessed 16 Apr. 2021.
- Núñez, M. P. & Santamarina, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. Universidad de Granada. España.



- ORI.HHS.GOV (S.F.). Métodos de Recaudación de Información. U.S. Department of Health and Human Services. <https://ori.hhs.gov/m%C3%B3dulo-4-m%C3%A9todos-de-recaudaci%C3%B3n-de-informaci%C3%B3n-secci%C3%B3n-1#:~:text=La%20revisi%C3%B3n%20de%20registros%20tiene,pueden%20ser%20p%C3%BAblicos%20o%20privados>
- Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. Pontificia Universidad Católica del Perú. Trabajo de titulación, pp. 136. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>
- Ortega, R. & Fernández, V. (1997). Desarrollo, aprendizaje y currículum de educación infantil: el papel del juego. Universidad Sevilla, España.
- Ortiz, P. (1997). La formación de la personalidad. Ed. Stella, Lima.
- Padilla, D., Martínez, C., Pérez, T., Rodríguez, C. & Miras, F. (2008). International Journal of Developmental and Educational Psychology. La competencia lingüística como base del aprendizaje. Universidad de Almería. España. [http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD\\_010220\\_177-184.pdf](http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD_010220_177-184.pdf)
- Puig, I. (Ed.). (2007). Juegos para pensar. Barcelona, España: Editorial Octaedro
- Ramírez, J. (2002). Contextos educativos. Universidad La Rioja. España.
- Ramos Hernández, D. & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. Sociedad & Tecnología, 5(3), 565-576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar, los rasgos del juego en la educación infantil. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Segura, R. (2012). The importance of teaching listening and speaking skills. Máster en Formación del profesorado de educación secundaria obligatoria, Bachillerato, Formación profesional y enseñanzas de idiomas. Madrid, España.



- Suquillo, J. V. C., Zhinin, G. V. L. & Costales, S. S. C. (2018). Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera: un estudio exploratorio. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 23(240), 81-86.  
<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/512/177?inline=1>
- Tineo, L. (2011). *Eduque con juegos: con una estrategia metodológica activa y dinámica*. (1era Ed). Lima, Perú: Editorial B. Honorio J.
- Vásquez Figueroa, L. D., Sicha Aldazabal, E. S. & Taboada Cutipa, C. E. (2018). Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 César Vallejo de Lurigancho - Chosica, 2015.  
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1339>
- Zapata Vega, S. M. (2021). Revisión sistemática de estrategias para fomentar la lectura crítica del idioma inglés en nivel educativo superior.  
<https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2310>



## ANEXOS



**ANEXO 01: Matriz de consistencia:**

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	MARCO METODOLÓGICO
<p><b>Problema Principal:</b></p> <p>¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b></p> <p>Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p>Juegos didácticos</p> <p><b>Variable 2:</b></p> <p>Aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés</p>	<p><b>Enfoque de investigación:</b></p> <p>Cuantitativo.</p> <p><b>Tipo de Investigación:</b></p> <p>Básica</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b></p> <p>Descriptivo-correlacional</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b></p> <p>No experimental, Descriptiva – Transversal</p> <p><b>Población:</b></p> <p>-30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba,</p>



<p>1. ¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?</p>	<p><b>Objetivos</b> específicos: 1. Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.</p>	<p>1. Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de expresión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.</p>		<p>Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022. Muestra (tipo no probabilística): - 30 estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.</p>
<p>2. ¿Qué relación hay entre los juegos didácticos y la capacidad de comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de</p>	<p>2. Determinar la relación entre los juegos didácticos y la capacidad de</p>	<p>2. Hay relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la capacidad de</p>		<p>Técnicas: -Encuesta - Revisión de registros existentes <b>Instrumentos</b> : -Cuestionario -Registros</p>



la I. E. “General Ollanta”,Uru bamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022?	comprensión n oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”,Pr ovincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.	comprensión oral en estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022.		
--	---	--	--	--



## ANEXO 02: Juicio expertos 01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. o Doctor(a) FREIDY SERRANO CAMARERA.....

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis "Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta', Urubamba, 2022.", que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe evaluar escribiendo un número frente a cada ítem.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Cuestionario en escala de Likert, sobre el uso de los juegos didácticos) aplicado a los estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022, de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3

En desacuerdo (D) 2

Totalmente en desacuerdo (TD) 1

NOTA: Frente a cada ítem se muestra la escala del 1 al 5 donde:

1.- Nunca      2.- Casi nunca      3.- A veces      4.- Casi siempre      5.- Siempre

N°	ÍTEMS	Puntajes				
		1	2	3	4	5
1	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.				X	
2	Puedo recordar o describir objetos y/o imágenes en inglés mediante un juego.					X
3	Me es fácil recordar palabras a través de mímicas.				X	
4	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.				X	
5	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés.				X	
6	La profesora realiza actividades como "Unscramble Words"					X
7	Mejoro mi pronunciación usando trabalenguas en inglés.					X





## ANEXO 03: Juicio expertos 02



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. O Doctor(a) FREDDY SORIANO GARCIA.....

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis “Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado ‘A’ de la I. E. ‘General Ollanta’, Urubamba, 2022.”, que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) para cada indicador, en la columna que considere conveniente.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Examen de Inglés) aplicado a los estudiantes del segundo grado “A” de la I. E. “General Ollanta”, Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022., de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3

En desacuerdo (D) 2

Totalmente en desacuerdo (TD) 1

Aspectos que deben ser evaluados	A	D	TD
<b>ORAL EXPRESSION (SPEAKING) / EXPRESIÓN ORAL</b>			
1.	X		
2.	X		
3.	X		
4.	X		
5.	X		
<b>LISTENING COMPREHENSION (LISTENING)</b>			
I 1	X		
I 2	X		
I 3	X		
II 1	X	X	
II 2	X		
II 3	X		
II 4	X		
II 5	X		
II 6	X		
III 1	X		
III 2	X		
III 3	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

III 4			
IV 1	✓		
IV 2	✓		
IV 3	✓		
V 1	✓		
V 2	✓		
VI 1	✓		
VI 2	✓		
VI 3	✓		
VI 4	✓		

Se le agradece cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los acápite propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:


Validado por el Mg. O Dr/a. FREDDY SERRANO CAMARERA

Especialidad: DOCENTE DE INGLÉS

Responsabilidad académica: DOCENTE

Tiempo de Experiencia en Docencia Universitaria:

Tiempo de Experiencia en Investigación Científica:

Fecha: .....

Mg. o Dr/a.



## ANEXO 04: Juicio expertos 03



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. o Doctor(a) Elizabeth Sofia Vidales Torres Jirapichue

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis "Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta', Urubamba, 2022.", que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe evaluar escribiendo un número frente a cada ítem.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Cuestionario en escala de Likert, sobre el uso de los juegos didácticos) aplicado a los estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022, de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3	En desacuerdo (D) 2	Totalmente en desacuerdo (TD) 1
------------------	---------------------	---------------------------------

NOTA: Frente a cada ítem se muestra la escala del 1 al 5 donde:

1.- Nunca	2.- Casi nunca	3.- A veces	4.- Casi siempre	5.- Siempre
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

N°	ÍTEMS	Puntajes				
		1	2	3	4	5
1	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.					✓
2	Puedo recordar o describir objetos y/o imágenes en inglés mediante un juego.					✓
3	Me es fácil recordar palabras a través de mímicas.					✓
4	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.				✓	
5	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés.				✓	
6	La profesora realiza actividades como "Unscramble Words"				✓	
7	Mejoro mi pronunciación usando trabalenguas en inglés.				✓	





## ANEXO 05: Juicio expertos 04



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. O Doctor(a) *Elizabeth Sofía Velásquez Incaqhue*

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis "Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta', Urubamba, 2022.", que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) para cada indicador, en la columna que considere conveniente.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Examen de Inglés) aplicado a los estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022., de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3

En desacuerdo (D) 2

Totalmente en desacuerdo (TD) 1

Aspectos que deben ser evaluados	A	D	TD
ORAL EXPRESSION (SPEAKING) / EXPRESIÓN ORAL			
1.	X		
2.	X		
3.	X		
4.	X		
5.	X		
LISTENING COMPREHENSION (LISTENING)			
I 1	X		
I 2	X		
I 3	X		
II 1	X		
II 2	X		
II 3	X		
II 4	X		
II 5	X		
II 6	X		
III 1	X		
III 2	X		
III 3	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

III 4			
IV 1	X		
IV 2	X		
IV 3	X		
V 1	X		
V 2	X		
VI 1	X		
VI 2	X		
VI 3	X		
VI 4	X		

Se le agradece cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los acápite propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:


Validado por el Mg. O Dr./a. Elizabeth Sofía Velásquez Incaqui hué

Especialidad: Inglés

Responsabilidad académica: Coordinadora de Inges.

Tiempo de Experiencia en Docencia Universitaria:

Tiempo de Experiencia en Investigación Científica:

Fecha: .....

  
Mg. O Dr./a.



## ANEXO 06: Juicio expertos 05



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. o Doctor(a)..... Silva Soncco Pimentel.....

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis "Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta', Urubamba, 2022.", que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe evaluar escribiendo un número frente a cada ítem.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Cuestionario en escala de Likert, sobre el uso de los juegos didácticos) aplicado a los estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022, de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3	En desacuerdo (D) 2	Totalmente en desacuerdo (TD) 1
------------------	---------------------	---------------------------------

NOTA: Frente a cada ítem se muestra la escala del 1 al 5 donde:

1.- Nunca	2.- Casi nunca	3.- A veces	4.- Casi siempre	5.- Siempre
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

Nº	ÍTEMS	Puntajes				
		1	2	3	4	5
1	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.					X
2	Puedo recordar o describir objetos y/o imágenes en inglés mediante un juego.				X	
3	Me es fácil recordar palabras a través de mímicas.					X
4	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.			X		
5	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés.				X	
6	La profesora realiza actividades como "Unscramble Words"				X	
7	Mejoro mi pronunciación usando trabalenguas en inglés.				X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

8	Las trabalenguas me ayudan a mejorar mi fluidez.								
9	En las clases de inglés la profesora realiza actividades y/o juegos como resolver sopa de letras.								
10	Relaciono fácilmente las imágenes con sus significados mediante el juego <i>sopa de letras</i> .								

Se le agradece cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los acápites propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:


Validado por el Mg. o Dr./a. Silvia Sonece Pimentel  
 Especialidad: Administración de la Educación  
 Responsabilidad académica: Coordinadora Matemática.  
 Tiempo de Experiencia en Docencia Universitaria: 1 año  
 Tiempo de Experiencia en Investigación Científica:  
 Fecha: .....12/12/22.....

Mg. o Dr./a.



## ANEXO 07: Juicio expertos 06



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado Mg. O Doctor(a) ..... Silvia Sanece Pimentel .....

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la tesis "Juegos didácticos y su relación con las habilidades orales del inglés en estudiantes del segundo grado 'A' de la I. E. 'General Ollanta', Urubamba, 2022.", que se le presenta.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y se necesita sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) para cada indicador, en la columna que considere conveniente.

Evalúe los siguientes ítems del instrumento (Examen de Inglés) aplicado a los estudiantes del segundo grado "A" de la I. E. "General Ollanta", Urubamba, Provincia del Cusco, Región Cusco, año 2022., de acuerdo a estas Categorías:

De acuerdo (A) 3

En desacuerdo (D) 2

Totalmente en desacuerdo (TD) 1

Aspectos que deben ser evaluados	A	D	TD
<b>ORAL EXPRESSION (SPEAKING) / EXPRESIÓN ORAL</b>			
1.	X		
2.	X		
3.	X		
4.	X		
5.	X		
<b>LISTENING COMPREHENSION (LISTENING)</b>			
I 1	X		
I 2	X		
I 3	X		
II 1	X		
II 2	X		
II 3	X		
II 4	X		
II 5	X		
II 6	X		
III 1	X		
III 2	X		
III 3	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

III 4	X		
IV 1	X		
IV 2	X		
IV 3	X		
V 1	X		
V 2	X		
VI 1	X		
VI 2	X		
VI 3	X		
VI 4			

Se le agradece cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los acápite propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:


Validado por el Mg. O Dr./a. Silvia Seneca Pimentel.  
 Especialidad: Administración de la Educación  
 Responsabilidad académica: Coordinadora Matemática.  
 Tiempo de Experiencia en Docencia Universitaria:  
 Tiempo de Experiencia en Investigación Científica:  
 Fecha: 02/12/22

Mg. o Dr/a.



## ANEXO 08: Confiabilidad del cuestionario de Juegos didácticos (Coeficiente

### Alfa de Cronbach)

COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH												
Requiere de una sola aplicación del instrumento y se basa en la medición de la respuesta del sujeto con respecto a los ítems del instrumento.												
$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$												
K: El número de ítems $\Sigma S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems $S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems $\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach												
Sujetos	Ítems	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	Suma de Ítems
1	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	5	39
2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	38
3	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	38
4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	40
5	2	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	31
6	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	32
7	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	45
8	3	4	4	3	4	3	4	2	5	4	4	36
9	3	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	36
10	3	4	4	4	3	3	3	2	5	4	4	35
11	3	4	4	3	4	3	4	2	5	5	5	37
12	3	5	3	3	3	4	2	3	5	4	4	35
13	3	3	4	4	2	2	3	3	5	4	4	33
14	3	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	36
15	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	36
<b>VARP</b> (Varianza de la Población)	<b>0.46</b>	<b>0.43</b>	<b>0.46</b>									<b><math>S_T^2</math>: 10.92</b>
	<b><math>\Sigma S_i^2</math>: 1.35</b>											
K:	El número de ítems											
$\Sigma S_i^2$ :	Sumatoria de las Varianzas de los Ítems											
$S_T^2$ :	La Varianza de la suma de los Ítems											
$\alpha$ :	Coeficiente de Alfa de Cronbach											
	$\alpha = \frac{3}{3-1} \left[ 1 - \frac{419}{914} \right]$											
	$= 1.5 \left[ 1 - 0.4584245187 \right]$											
	$= 1.5 \left[ 0.5415754813 \right]$											
	$= 0.81236322195$											
	$\alpha = 0.81$											
Entre más cerca de 1 está $\alpha$ , más alto es el grado de confiabilidad												
<b>CONFIABILIDAD:</b>												
-Se puede definir como la estabilidad o consistencia de los resultados obtenidos												
-Es decir, se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento, al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados												
-Ejemplo, si un Test de Inteligencia Emocional se aplica hoy a un grupo de profesores y proporciona ciertos datos; si se aplica un mes después y proporciona valores diferentes y de manera similar en mediciones subsecuentes, tal prueba no es confiable												
<b>CONFIABILIDAD</b>												
0											1	
0% de confiabilidad en la medición (la medición está contaminada de error)											100% de confiabilidad en la medición (no hay error)	

## ANEXO 09: Prueba de Inglés

### ENGLISH TEST

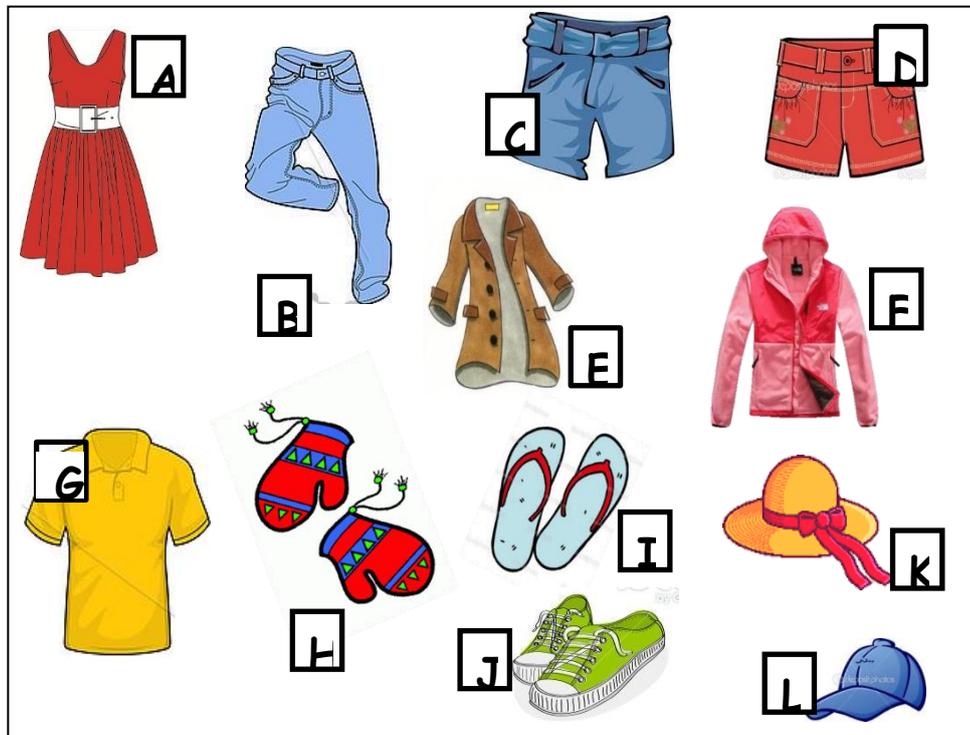
#### ► ORAL EXPRESSION

#### (SPEAKING) 20 pt. PART 1

Look at the pictures bellow and express your preferences,

likes, dislikes, etc. Example:

- *I don't like jeans in picture B, because I don't like color blue.*



1. Which picture do you like most?
2. Which one don't you like?
3. What do you think about picture F?
4. Which clothes do you wear in summer?
5. How do you feel wearing this kind of clothes (K, J, A, ...)



## LISTENING COMPREHENSION (LISTENING) 20 pt.

**I. You will hear a short conversation. Read the question that follows and fill in the circle corresponding to the correct answers. (3 pt.) .**

1. The text is about:

- A. Mancora nowadays
- B. Family vacations on the beach
- C. A woman on the beach

2. What are Alex and Wendy doing?

- A. Texting by cellphone
- B. Talking on the phone
- C. Walking on the beach

3. Why Wendy traveled to Piura?

- A. for job
- B. for studies
- C. for vacations

**II. Listen carefully to the recording and choose the correct sentences. (3 pt.) .**

- 1. Last summer vacations, David was visiting some places in Brazil.
- 2. David didn't have to walk to arrive to the top of San Cristobal Mountain.
- 3. He arrived to San Cristobal Mountain" going on foot.



4. He was eating Anticuchos before going to the cathedral of Lima.
5. After leaving the cathedral of Lima, he entered to “Las aguas Park”.
6. The tourist couldn’t enter to “Las aguas Park”, because it wasn’t open.

### III. Listen to Bryan talking about his vacations and tick

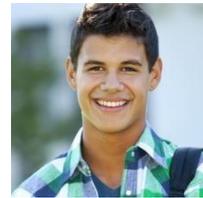
() the things he did (3 pt.).

Went to Piura

Swam with my cousins in the ocean ate a lot of chicken

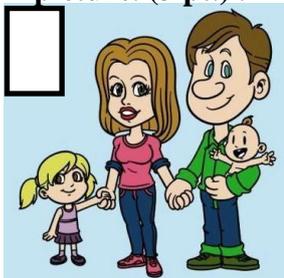
Saw some dolphins

Played soccer on the beach



### IV. Listen carefully and match the name of each family to their corresponding

picture. (3 pt.) .



1. The Gonzales

2. The Vasquez

3. The Paredes

### V. Listen to the conversation and tick the correct option (3 pt.) .

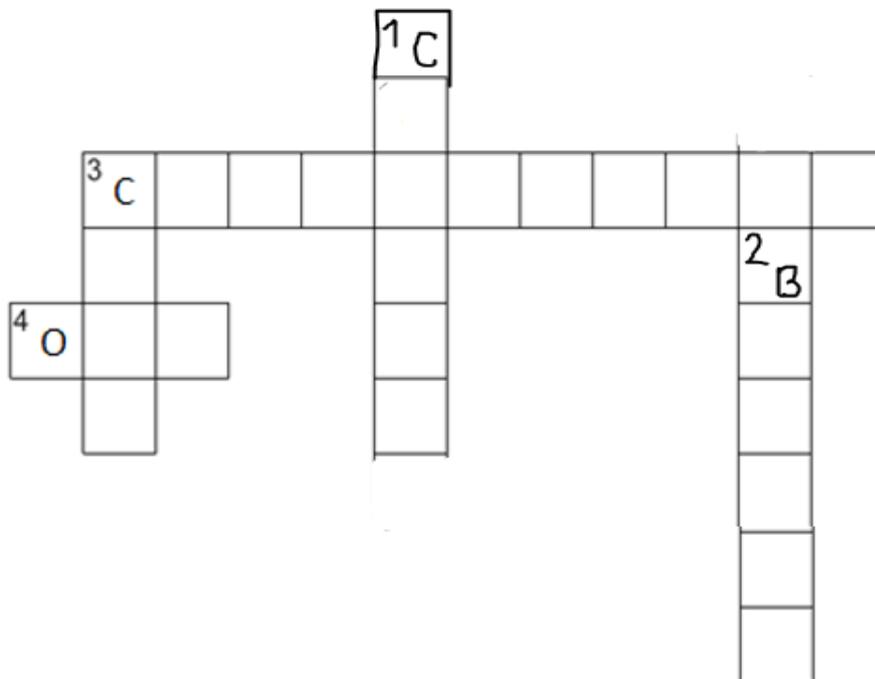
What was the weather like yesterday?



Where was the girl yesterday?



VI. Listen carefully to the recording and complete the crossword below,  
using the suitable adjectives. (5 pt.)



### Rúbrica de evaluación de expresión oral

Criterios o categorías de evaluación.	5 Excelent	4 Very good	3 Good	2 Fair	1 Poor	Puntaje otorgado
Expresa ideas con fluidez.	Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad, sin dudar de lo que dice.	Se expresa con facilidad y espontaneidad	Se expresa pausadamente. Las pausas que realiza al conversar no distorsionan la claridad del mensaje.	Se expresa con dificultad. El mensaje no se entiende.	No se expresa correctamente, no hay espontaneidad. Las pausas que realiza al conversar distorsionan la claridad del mensaje.	
	Describe sucesos con buena pronunciación	Habla claro sin cometer errores de pronunciación.	Habla claro casi no comete errores de pronunciación.	Habla claro, comete errores de pronunciación que no	La mayoría de veces habla claro, los errores de pronunciación que	

	Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase.	Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase.	afectan la claridad del mensaje	comete afectan claridad del mensaje.	afectan la claridad del mensaje.
Gramática	Utiliza la estructura gramatical de present simple y present continuous sin cometer errores	Utiliza la estructura gramatical de present simple y present continuous con errores que no afectan el mensaje.	Utiliza la estructura gramatical de present simple y present continuous errores que afectan muy poco el mensaje	Utiliza la estructura gramatical de present simple y present continuous con errores que afectan el mensaje.	El uso que le da a la estructura gramatical de present simple y present continuous, indica que no conoce su aplicación.
Habilidades de comunicación	Elabora 5 preguntas sobre el tema indicado a su pareja.	Elabora pausadamente preguntas sobre el tema indicado a su pareja.	Elabora de 3 a 4 preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Duda para dar su respuesta, sin	Elabora de 1 a 2 preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Las dudas en su participación	No hace preguntas a su pareja. Se limita a contestar. Duda al contestar, el tiempo de espera por



	La conversación se desarrolla con naturalidad.	Duda al contestar, sin afectar la naturalidad de la conversación.	afectar la naturalidad de la conversación.	demonstran que su conversación no es natural.	su participación refleja que su conversación no es natural.
--	--	---	--	---	---



## LISTENING COMPREHENSION TRACKS

### Track 1

**Alex:** Hi! Wendy. What are you doing?

**Wendy:** Hi! Alex, I'm on the beach with my family. We are enjoying our vacations in Mancora. My parents are playing volleyball and my siblings are eating an ice cream.

**Alex:** great! and what about the weather?

**Wendy:** Oh! The sun is shining. It's a wonderful day!

**Alex:** You are relaxing. Good for you Wendy!

### Track 2

The last summer vacations, David a Brazilian tourist, was visiting some places in Lima.

He wanted to go to the top of "San Cristobal Mountain" on foot, but he took the "Mirabus". Before he went to the cathedral of Lima, he was eating "Anticuchos".

After that, he was thinking to go to "Las Aguas Park", but it was closed...

### Track 3

**Amy:** Hi Bryan! Where were you on your vacations?

**Bryan:** I went to Piura with my family.

**Amy:** Really? What did you do there?

**Bryan:** We went to the beach and I swam in the ocean with my cousins, we ate a lot of fish.

**Amy:** Great!

**Bryan:** Then, we played soccer on the beach.



#### Track 4

**1.- Gonzales family:** My name is Julian Gonzales, my wife is Elena. We have a son, his name is Pedro and he is 6 years old.

**2.- Vasquez family:** My name is Marta, my husband's name is Joseph, we have two children and their names are Miguel and Felipe. I love them!

**3.- Paredes family:** My name is Sandra; he is my husband Mario Paredes. We have a daughter, her name is Cynthia and a little boy, his name is Diego. He is just a baby!

#### Track 5

**Boy:** Hey! Did you go to the beach yesterday?

**Girl:** No I didn't, because the day was cold.

**Boy:** Oh no!

**Girl:** Yes, and it started snowing

**Boy:** So what did you do?

**Girl:** I stayed at home!

#### Track 6

**Ana:** Hey Lily, Can you help me with a crossword? It's about adjectives.

**Lily:** Sure! Tell me

**Ana:** Number one: when the day isn't sunny, it's....

**Lily:** Hum... the opposite. I know.



**Ana:** Number two: when you are not interested in something that thing is....

**Lily:** Ah! I have the answer.

**Ana:** Ok, number three across: What is the opposite of uncomfortable?

**Lily:** That's a piece of cake!

**Ana:** Number three down: when you don't feel hot you feel...

**Lily:** I got it....

**Ana:** and the last one: when something is not new, it's...

**Lily:** Let me see, I finished.

**Ana:** Thanks for your help Lily



## ANEXO 10: Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo María Carmen Chuchulla Coccochahua,  
identificado con DNI 44462146 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

Docencia en el Idioma Extranjero Inglés.  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"Juegos Didácticos y su Relación con las Habilidades  
Orales del Inglés en estudiantes de segundo grado "A"  
de la I.E "General Ollanta", Urubamba, 2022"

Es un tema original.

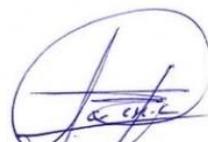
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 7 de Octubre del 2023

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 11: Autorización para el depósito de tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Maria Carmen Chuchullo Caccachagua,  
identificado con DNI 44462146 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

Docencia en el Idioma Extranjero Inglés,

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"Juegos Didácticos y su Relación con las Habilidades Orales del Inglés en estudiantes de segundo grado "A" de la I-E "General Ollanta", Urubamba, 2022"

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 07 de Octubre del 2023

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)



Huella