

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN,
CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL
REPOSITORIO INSTITUCIONAL.**

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: Dextre de la Cruz Veronica Micaela

Código de alumno: 081.2901.318 Teléfono: 910959689

Correo electrónico: vdexre.11@gmail.com DNI o Extranjería: 45589662

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Tipo de trabajo de investigación:

- Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional
 Trabajo Académico Trabajo de Investigación
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

3. Título Profesional o Grado obtenido:

Licenciada

4. Título del trabajo de investigación:

INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" N° 86220 PACHAPAQUI -BOLOGNESI - ANCASH 2019

5. Facultad de: Ciencias Sociales Educación y de la Comunicación

6. Escuela, Carrera o Programa: Educación, Lengua Extranjera: Inglés

7. Asesor:

Apellidos y nombres Gusmán Avalos Bertha Correo electrónico: gusmanavalosbertha@hotmail.com

Teléfono: 957809039 N° de DNI o Extranjería: 33264294 ORCID: _____

8. Tipo de acceso al Documento

- Acceso público* al contenido completo.
 Acceso restringido** al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

10. Originalidad del archivo digital

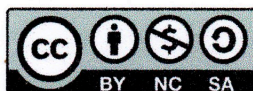
Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

***Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**** Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.



Programa de Tesis Guiada

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS GUIADA

En la ciudad de Huaraz, siendo las 14:25 p.m., los miembros del Jurado de Sustentación de Tesis Guiada, que suscriben, se reunieron en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis guiada presentada por la bachiller:

Nombre(s) Apellidos	Carrera Profesional
▪ Verónica Micaela DEXTRE DE LA CRUZ	Educación: Lengua Extranjera: Inglés

TÍTULO DE LA TESIS GUIADA:

LA INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" PACHAPAQUI – BOLOGNESI – ANCASH, 2019

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se le declara APTA para optar el Título de Licenciada en Educación.

Con el calificativo de (14) CATORCE a la Bach. Verónica Micaela DEXTRE DE LA CRUZ

En consecuencia, la sustentante quedan en condición de recibir el Título de Licenciada en Educación, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 19 de febrero de 2020.



Mag. Bertha E. LÓPEZ CRUZ
Presidenta



Lic. Isaac J. MORALES CERNA
Secretario



Mag. Edinson MÁRQUEZ TREJO
Vocal



**UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
DE LA COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE TESIS GUIADA**

**INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN
ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAGRADO
CORAZÓN DE JESÚS” N° 86220 - PACHAPAQUI -BOLOGNESI – ANCASH 2019**

**TESIS GUIADA PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN: LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS**

PRESENTADO POR:

Bach: Verónica Micaela Dextre De La Cruz

ASESOR:

Mag. Bertha Guzmán Ávalos

Huaraz - Perú
2020

DEDICATORIA

A San Judas Tadeo por el apoyo constante, las fuerzas necesarias para seguir adelante y por estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles de mi vida. También a mi hijo por ser mi motor, mi motivo de existencia y por enseñarme a no rendirme ante las adversidades.

VERONICA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, en primer lugar, por haberme dado las esperanzas y las fuerzas necesarias para seguir adelante a pesar de las dificultades que tuve en el transcurso del tiempo para el desarrollo y la culminación de la tesis.

Mis más sinceros agradecimientos a la Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo” y en forma especial a los docentes por su colaboración y paciencia en la enseñanza que me han brindado en todos los años de mi formación profesional.

También agradezco a la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 Pachapaqui, Bolognesi, Ancash y a la plana docente, y en especial a los estudiantes por su plena colaboración y por haberme abierto las puertas para realizar la investigación.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la estrategia de Juego de Roles en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 –Pachapaqui – Bolognesi –Ancash, 2019. La investigación es de tipo cuantitativa con diseño cuasi-experimental, con dos grupos. La muestra estuvo conformada por 15 estudiantes del Primer grado “A” de Educación Secundaria y fue seleccionada por conveniencia. Se utilizó el cuestionario, el cual se aplicó mediante la técnica de la encuesta. Se concluye que la influencia de la estrategia de Juego de Roles en la expresión oral es significativa pues contribuye a mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes permitiendo su desarrollo personal y contribuyendo a su formación integral de cada uno de los ellos.

Palabras clave. Juego de roles, expresión oral, estrategia.

ABSTRACT.

The purpose of this research is to determine “the influence of the role-playing strategy in the oral expression of the English language in the First Grade of the Educational Institution “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 -Pachapaqui-Bolognesi-Ancash 2019”, so that the description and direct work of the theoretical foundation of the strategy of role play in the oral expression of the English language was necessary, with the intention of improving student oral expression in English and knowledge.

The research is applied with a cuasi-experimental design, with two groups: the experimental group and the control group. The sample consisted of 15 students of the First grade of Secondary Education and was selected for convenience by the researcher. As a data collection instrument, a survey and a Test were used which was convenient to evaluate the students, who were protagonists of learning oral expression.

In conclusion, it's come to demonstrate that the influence of the Role-Playing strategy contributes to improve oral expression in English meaningfully in students, allowing their personal development and contributing to their integral formation.

KEY WORDS: Young learner, role play, strategy.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación, se asume que el Juego de Roles constituye el modo peculiar de integrar al estudiante a su contexto social. La influencia de la estrategia del Juego de Roles permite la expresión de mensajes orales, animación, imitaciones, imaginación y la creatividad. Es aquí donde radica la importancia de utilizar el Juego de Roles como un recurso estratégico importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Es decir, la estrategia del Juego de Roles tiene un contenido educativo que ayuda a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar y que ayuda a pensar, estimular la creatividad y desarrollar habilidades que favorece la expresión oral y cooperación entre los estudiantes en su ambiente escolar.

Con la estrategia del Juego de Roles se mejora la motivación para el estudio del inglés, la integración, la responsabilidad y compromiso a desarrollar sus habilidades comunicativas en el idioma extranjero, con la finalidad de mejorar la calidad de la expresión oral, así como la creatividad del docente en la elaboración de recursos didácticos audiovisuales en beneficio para el desarrollo integral del estudiante.

Con base en lo antes planteado, la presente investigación tiene como propósito fundamental determinar el grado de la influencia de la estrategia del Juego de Roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del primer grado “A” de Educación Secundaria

de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 Pachapaqui-Bolognesi- Ancash, 2019.

Si bien es cierto que el estudiante debe ser competente en el idioma que está aprendiendo, para lograrlo, los docentes deben realizar actividades donde el estudiante pueda desenvolverse con entusiasmo, comunicar sus ideas y sentimientos en un contexto diferente, representando situaciones sociales, simulando actividades como ir al doctor, conocer a nuevos amigos, pedir y brindar información, hallar por él mismo nuevas formas de expresar sus ideas, desarrollar su creatividad, explorar nuevo vocabulario y ser el actor principal en su aprendizaje.

La tesis se ha estructurado en capítulos. El Capítulo I abarca todo el problema de la investigación, donde se describe el planteamiento del problema, formulación, justificación, objetivos, las hipótesis, clasificación de las variables, operacionalización de las variables, metodología, población, muestra, instrumento, técnica de análisis y referencia sobre la prueba de hipótesis. El Capítulo II presenta los antecedentes y el marco teórico, que contiene las definiciones, conceptos y teorías que sustentan el trabajo de investigación. El Capítulo III contiene los resultados de la investigación. En él se encuentran la comprobación de la hipótesis, descripción de resultados y la discusión de los mismos.

Finalmente, se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos.

Los resultados de la investigación nos permiten concluir que la influencia de la estrategia del Juego de Roles en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 1er. grado “A” de educación secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 - Pachapaqui –Bolognesi, Ancash 2019, es significativa.

La tesista

SUMARIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

SUMARIO

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. El problema de la investigación.....	14
1.1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.1.2. Formulación del problema	16
1.1.2.1. Problema general	16
1.1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.2. Objetivos de la investigación.....	17
1.2.1. Objetivo general	17
1.2.2. Objetivos específicos	17
1.3. Justificación e importancia de la investigación	18
1.4. Fundamentación y formulación de las hipótesis.....	19
1.4.1. Hipótesis general.....	20
1.4.2. Hipótesis específicas	20
1.4.3. Identificación de las variables.....	21
1.4.3.1. Clasificación de las variables.....	21

1.4.4. Operacionalización de las variables.....	23
1.5. Metodología de la investigación.....	24
1.5.1. Tipo de estudio.....	24
1.5.2. El diseño de investigación	24
1.5.3. Población y muestra.....	25
1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
1.5.5. Técnica de análisis y prueba de hipótesis	27
1.5.5.1. Técnica del Big Data: análisis de textos a gran escala para la información teórica.....	27
1.5.5.2. Técnica del “T” de Student para la Prueba de Hipótesis.....	28
1.5.5.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos como técnica.....	28

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación.....	35
2.2. Bases teóricas.....	40
2.2.1. Estrategia del juego de roles	40
2.2.1.1. Definición	40
2.2.1.2. Características de los Juegos de Roles.....	42
2.2.1.3. Objetivos.....	47
2.2.1.4. Importancia	49
2.2.1.5. Sobre el juego de roles en la formación docente.....	51

2.2.1.6. Estrategias del aprendizaje	51
2.2.2. EXPRESIÓN ORAL	53
2.2.2.1. Definición	53
2.2.2.2. Objetivos de la expresión oral	54
2.2.2.3. Importancia de la expresión oral en el aprendizaje	54
2.2.2.4. Elementos de la expresión oral.....	56
2.2.2.5. Características de la expresión oral	57

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Descripción del trabajo de campo.....	60
3.2. Presentación de resultados y análisis de datos.....	62
3.2.1. Resultados de la encuesta.....	62
3.2.2. Resultados de la aplicación del Test	71
3.2.2.1. Resultados del Pre-test del grupo control	71
3.2.2.2. Resultados del Pre-test del grupo experimental	74
3.2.2.3. Resultados del Pos-test del grupo control.....	77
3.2.2.4. Resultados del Pos-test del grupo experimental	80
3.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS	83
3.3.1. Establecimiento de la hipótesis nula e hipótesis alterna.....	83
3.3.2. Definición del nivel Alpha.....	83
3.3.3. Elección de la prueba.....	84
3.3.4. Cálculo del “P” Valor.....	84

3.3.5. Toma de decisión y resumen de prueba de hipótesis con SPSS.....	85
3.3.6. Prueba de hipótesis específicas.....	86
CONCLUSIONES	87
RECOMENDACIONES	88
REFERENCIAS	89
ANEXOS	93

CAPÍTULO I

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 Pachapaqui-Bolognesi Ancash, los estudiantes del primer grado de educación secundaria presentan dificultades al expresarse oralmente cuando se desarrolla las clases del área de inglés. Los estudiantes muestran temor al momento de hablar y vergüenza a equivocarse y otros factores que les limita expresarse de forma clara y fluida los vocabularios básicos en el idioma inglés para así poder realizar conversaciones en nivel básico. Por ejemplo, no logran expresar correctamente el vocabulario *subject, dear, look*, entre otros; ni tampoco frases como *let's see, see you soon, good morning, good afternoon*, entre otros. Esto extiende el problema, porque lo hacen en forma inadecuada y a su vez no aclaran sus dudas, no preguntan al docente por miedo. Sin embargo, afirman haber entendido todo el tema, sin haber utilizado frases sencillas.

Esta situación limita a los estudiantes pues no expresan sus ideas debido a que no practican las conversaciones dentro y fuera del salón de clases con sus compañeros, docentes, amigos y/o hablantes nativos de dicha lengua. Ello demuestra que los estudiantes presentan severas deficiencias en la expresión oral, dado que, los docentes no están utilizando estrategias que mejoren esta habilidad.

Como consecuencia, el estudiante siempre está en silencio evitando participar en el desarrollo de las clases. Por otro lado, está sometido a una metodología donde predominan las prácticas escritas, a responder preguntas sencillas a pesar de que las preguntas están referidas a contenidos desarrollados y no intercambian opiniones con sus compañeros. Asimismo, los trabajos en equipo carecen de expresión oral porque se limitan a escribir los verbos, adjetivos, imperativos, sustantivos, frases cortas y el vocabulario. En la clase de inglés el mayor problema se produce al momento de expresarse oralmente.

En consecuencia, los estudiantes del primer grado de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 Pachapaqui- Bolognesi- Ancash, continuarán teniendo una expresión oral deficiente y falta de comprensión y entendimiento del inglés si no se emplean estrategias didácticas, materiales relevantes, adaptación de contenidos, entre otros factores afines para mejorar el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Frente a esta situación, en el presente estudio se propone la solución a este problema aplicando la estrategia de Juego de Roles en la expresión oral en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Esta estrategia se adapta a la realidad local y nacional ya que despierta el interés del estudiante haciendo que las sesiones de aprendizaje sean mucho más motivadoras, comprensivas, amenas y participativas. Es decir, se propone el uso del Juego de Roles no solo como medio de motivación sino también como recurso didáctico para mejorar la expresión oral de los estudiantes en el área de inglés.

1.1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida influye la estrategia de Juego de Roles en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi- Ancash, 2019?

1.1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cómo la estrategia del Juego de Roles mediante la socialización permite a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui –Bolognesi Ancash 2019, relacionarse con sus compañeros con el idioma inglés?
- ¿De qué manera la estrategia del Juego de Roles desarrolla la tolerancia para respetar las reglas del juego con el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui-Bolognesi- Ancash- 2019?
- ¿De qué manera la estrategia del Juego de Roles estimula la imaginación al momento de participar en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi - Ancash- 2019?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida la estrategia de juego de roles influye en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui- Bolognesi Ancash- 2019”

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demostrar cómo la estrategia del Juego de Roles en el idioma inglés permite la relación y socialización adecuada de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019.
- Explicar de qué manera la estrategia del Juego de Roles desarrolla la tolerancia y el respeto de las reglas del juego en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019.
- Explicar de qué manera la estrategia del Juego de Roles estimula la imaginación de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi - Ancash 2019, al momento de participar en el idioma inglés.

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Justificación de la investigación

El presente trabajo se realizó porque se encontró problemas en la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 - Pachapaqui – Bolognesi - Ancash 2019. Para solucionar dichos problemas se propuso la estrategia Juego de roles. Esta estrategia tiene una proyección de desarrollo personal, laboral, académico y social lo cual beneficiará directamente a los estudiantes para el logro de una pronunciación entendible y comprensible del idioma inglés; adquiriendo de esa forma, la habilidad y la autosuficiencia, para mantener conversaciones sencillas en su entorno social. Por otro lado, el beneficio indirecto recae en docentes, institución y la sociedad en su conjunto.

Desde una óptica global, se asume que la ejecución del presente trabajo, será una gran fuente de ayuda en la búsqueda de innovación educativa, que permita superar los percances en la enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas; basándonos en la pedagogía moderna sostenida, por estrategias y técnicas, tal es el caso de la estrategia Juego de Roles con fines educativos. A la vez el resultado de la investigación se convertirá en un material bibliográfico, el cual, ayudará a que otros investigadores, resuelvan problemas similares en los distintos contextos y realidades educativas, enfocados a la adquisición de una segunda lengua de forma óptima y eficaz.

1.4. FUNDAMENTACIÓN Y FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

Las hipótesis en la presente investigación constituyen respuestas previas al problema planteado. Constituyen también el punto de partida para la comprobación de la teoría, con el propósito de que la información tenga valor cognoscitivo.

Simultáneamente con la formulación de las hipótesis deben definirse las condiciones de comprobación, es decir las situaciones que aportan los datos empíricos que permiten afirmar que se han verificado indicadores que dan a conocer la forma cómo se lleva a cabo el Juego de Roles, proporcionando información de modo como se sustenta en las didácticas del Juego de Roles, resultados que darán un mejor desarrollo en la expresión oral.

Tanto la hipótesis general como las hipótesis específicas se formulan con el sustento de las teorías y que generalmente se expresan a través de los supuestos de la investigación para que tengan claridad y puedan comprenderse fácilmente. Por ello deben tener el mayor grado de generalidad respecto a los hechos y de esta característica se infieran la fortaleza deductiva.

A partir de los elementos enunciados tras la formulación de las hipótesis, debe ser posible su confirmación empírica, es decir determinar las variables, los indicadores, derivar los métodos y técnicas de recolección y procesamiento de los datos.

1.4.1 Hipótesis general

La aplicación de estrategias de Juego de Roles influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi – Ancash, 2019.

1.4.2 Hipótesis específicas

- La estrategia del Juego de Roles en el idioma inglés permite la relación y socialización significativa de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi – Ancash, 2019.
- La estrategia del Juego de Roles desarrolla la tolerancia y el respeto de las reglas del juego en el idioma inglés en forma significativa en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019 ”
- La estrategia del Juego de Roles estimula en forma significativa la imaginación de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019, al momento de participar en el idioma inglés.

1.4.3. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

1.4.3.1. Clasificación de variables

A) Variable independiente: Estrategias del juego de roles

Indicadores

- ❖ Apoyo mutuo
- ❖ Aprender a relacionarse con los demás
- ❖ Participación en clases
- ❖ Interactuar con sus compañeros
- ❖ Respetar las reglas del juego
- ❖ Entender que cada quien es diferente
- ❖ Aceptar la diversidad de opinión, social, étnica, cultural y religiosa
- ❖ Saber escuchar
- ❖ Darle valor a los demás
- ❖ Relación de igualdad
- ❖ Carácter simbólico
- ❖ Ayudar al estudiante a interactuar con sus compañeros
- ❖ Contribuir a que el estudiante despierte su imaginación
- ❖ Explorar su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego

B) Variable dependiente: Expresión oral

Indicadores

- ❖ Pronuncia de forma clara y precisa los textos orales.
- ❖ Usa la expresión correctamente y con facilidad.

- ❖ Se comunica espontáneamente sin pausa ni repetición.
- ❖ Utiliza correctamente el vocabulario estudiado en clase.
- ❖ Explica conceptos utilizados el vocabulario enseñado en clase.
- ❖ Emite una secuencia sonora de los tonos de voz.
- ❖ Emite una variación de la altura tonal de la voz.

C) Variables intervinientes

- Estudiante
- Docente
- Contenido de la asignatura

1.4.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable Indep.:	Los juegos de roles son una clase de juegos en la cual los niños y niñas interpretan diversos papeles tanto reales como imaginarios, y consisten en representar una situación con el propósito que se torne real. En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio y lo recrea a su manera apropiándose del papel de protagonista (Alarcón et al. (2016).	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo Mutuo. - Aprender a relacionarse con los demás. - Participación en clases. - Interactuar con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libretos • Textos escritos • Rúbrica
Juego de roles		La tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las reglas del juego. - Entender que cada quien es diferente. - Aceptar la diversidad de opinión, social, étnica, cultural y religiosa. - Saber escuchar y darle valor a los demás. 	
		Estimulación	<ul style="list-style-type: none"> - Ayuda al estudiante interactuar con sus compañeros. - Contribuir a que el estudiante despierte su imaginación. - Explorar su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego. 	
Variable Dep.:	Según Baralo (2012), la expresión oral es la capacidad comunicativa inherente al ser humano, que le permite expresar sus ideas, opiniones, conceptos a través de medios verbales y no verbales.	Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> - Pronuncia de forma clara y precisa los textos orales. - Pronuncia de manera clara y el mensaje no se ve afectado. 	
Expresión oral		Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la expresión correctamente con facilidad. - Se comunica espontáneamente sin pausa ni repetición. 	
		Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza correctamente el vocabulario estudiado en clase. - Explica conceptos utilizados el vocabulario enseñado en clase. 	
		Entonación	<ul style="list-style-type: none"> - Emite una secuencia sonora de los tonos de voz. - Emite una variación de la altura tonal de la voz. 	

1.5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio es cuantitativo.

1.5.2. EL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Por el tipo de experimento, la presente investigación es cuasi-experimental porque se manipula deliberadamente la variable independiente para observar su efecto y relación con la variable dependiente. En el diseño cuasi-experimental, los sujetos (muestra) no se asignan al azar a los grupos, si no que dichos grupos ya están formados antes de iniciar la investigación. El esquema es como sigue:

$$\begin{array}{r} \text{GE} \quad \text{O1 x O3} \\ \text{-----} \\ \text{GC} \quad \text{O2} \quad \text{O4} \end{array}$$

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O1 = Prueba de entrada (grupo experimental)

O3 = Prueba de salida (grupo experimental)

O2 = Prueba de entrada (grupo de control)

O4 = Prueba de salida (grupo experimental)

X = La variable independiente

1.5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población la conforman 30 estudiantes del primer grado (secciones A y B) de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi Ancash, 2019.

Muestra

La muestra es de tipo censal, pues estuvo conformada por toda la población. La sección “A” fue el grupo experimental y la sección “B”.

Tabla 1
Conformación de la muestra

Muestra	
Sección A	Sección B
15	15

1.5.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la variable independiente, estrategias del Juego de Roles, se utilizó la técnica de la encuesta. Se aplicó un cuestionario de 10 preguntas a los estudiantes de ambos grupos. Y para la variable dependiente, expresión oral, se utilizó el test, con la técnica de la evaluación mixta.

a) La encuesta

La encuesta fue la técnica que se utilizó para aplicar el cuestionario a los estudiantes de la muestra, es decir a los integrantes del grupo experimental y del grupo de control. El propósito fue recoger la información de la aplicación de la variable independiente que se manipuló.

b) El test

El test fue el instrumento conformado por un conjunto de ítems o reactivos sobre la variable dependiente de la investigación.

1.5.5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

1.5.5.1. TÉCNICA DEL BIG DATA: ANÁLISIS DE TEXTOS A GRAN ESCALA PARA LA INFORMACIÓN TEÓRICA

Se utiliza el término **BIG DATA** para describir la importancia del análisis de texto a gran escala en el campo de la investigación científica en ciencias sociales, especialmente en el campo de la educación. Esta técnica consiste en el análisis automatizado de contenidos, al cual se le conoce como (data mining) pues recopila una serie de datos en los diversos tratados sobre los tópicos especialmente en la parte teórica, el aprendizaje automatizado (machine learning), el modelamiento de temas (topic modeling) y el análisis de opiniones (sentiment analysis), que pueden servir para la generación de conocimiento en ciencias sociales. Se requiere el uso de centros de cómputo a través de softwares como el SSPS.

1.5.5.2. TÉCNICA DEL “T” DE STUDENT PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para la prueba de hipótesis se aplicó la técnica de la prueba “T”, para evaluar si los grupos de la muestra difieren entre sí de manera significativa respecto a la media de una variable, conocida como la distribución “T” de student que se identifica por los grados de libertad calculados con la fórmula:

$$Gl = (n1 + n2) - 2$$

En la que n1 y n2 son el tamaño de los grupos que se comparan.

La prueba T se utiliza para comparar los resultados del pre test con los resultados de un post test. En el contenido experimental en que se ha desarrollado la investigación se compara los medios y las varianzas de los grupos experimental y de control con dos momentos diferentes X1 y X2, el pre test y post test.

El valor “T” se calcula mediante el software SPSS y esta debe ser menor a 0.05 y se procederá a comparar las hipótesis estadísticas planteadas, trasladándose los datos obtenidos a las regiones de rechazo para la hipótesis nula (Ho).

1.5.5.3. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS COMO TÉCNICA

Para desarrollar el presente trabajo de investigación se utilizó dos instrumentos validados: una encuesta y un examen escrito denominado Test. En ese sentido se procede a validar los instrumentos con el coeficiente de Cronbach con un grupo de estudiantes denominados PILOTO quienes no corresponden a ninguno de los grupos utilizados para la presente investigación, con los cuales se especifica que ambos instrumentos son fiables, es decir cumplen con los criterios de validez de contenido e interna.

En el acápite que sigue se presenta la validación de la encuesta utilizada para determinar la opinión de los estudiantes tanto de control como de experimento. Se hace uso de Excel para validar el Alpha de Cronbach. Los resultados son como siguen:

A) PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE LA ENCUESTA

PREGUNTAS

ESTUDIANTES	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10		
ALVARADO B	5	4	5	4	5		2	5	1	4	3	38 K
ALVARADO E	1	1	4	2	5		1	1	2	5	1	23 Σv_i
ALVARADO T	5	4	4	5	4		5	4	4	5	5	45 vt
ALVARADO M	4	4	5	4	5		4	4	5	4	5	44 S1
BAUTISTA	5	1	3	5	4		1	5	4	4	1	33 S 2
BENITES	4	5	4	4	5		4	4	4	5	4	43
BLAS	5	5	5	5	5		5	5	4	5	4	48 ASB
CASTILLO	4	4	5	4	4		5	4	5	4	5	44
CHICHEAPAZA	2	2	4	3	5		5	2	1	1	4	29 $\alpha=$
DEXTRE	2	5	1	5	4		4	5	4	2	2	34
ESPINOZA	3	4	5	5	2		5	4	5	4	5	42
FLORES	3	5	4	5	5		4	4	5	2	5	42
GONZALES	5	4	3	5	5		5	4	4	5	4	44
GRANADOS	4	2	1	1	1		1	1	1	1	2	15
LEON	1	5	1	5	1		2	4	5	1	1	26
	2.12	2.10	2.26	1.55	2.14		2.70	1.78	2.40	2.55	2.54	

$$\alpha = k/k-1[1 - \Sigma v_i/vt] \quad \alpha = 0,848$$

Se observa que el $\alpha = 0.848$. Esto quiere decir que la validez y confiabilidad del instrumento es alto, pues de acuerdo con los especialistas, el coeficiente de confiabilidad debe acercarse a 1,0 idealmente para ser considerado “perfecto” sin errores. Este coeficiente probablemente se alcanza en las ciencias naturales.

Ahora bien, para corroborar el coeficiente obtenido se recurre al software SPSS, a fin de convalidar el coeficiente obtenido con Excel. Se presentan los datos a continuación:

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,848	10

Se observa que el grado de confiabilidad es de 0,848, lo cual indica que la encuesta utilizada es confiable en un alto grado. El número de elementos se refiere a las 10 preguntas.

Tabla 2
Estadística de cada pregunta

	Media	Desviación estándar	Nº estudiantes
Pregunta 1	3,53	1,457	15
Pregunta 2	3,67	1,447	15
Pregunta 3	3,60	1,502	15
Pregunta 4	4,13	1,246	15
Pregunta 5	4,00	1,464	15
Pregunta 6	3,53	1,642	15
Pregunta 7	3,73	1,335	15
Pregunta 8	3,60	1,549	15
Pregunta 9	3,47	1,598	15
Pregunta 10	3,40	1,595	15

En el siguiente cuadro se observa la media y la desviación estándar de cada pregunta, así como al número de estudiantes que respondieron la encuesta.

Tabla 3
Estadística del total de preguntas

	Media	Varianza	Correlación	Alfa de Cronbach por cada pregunta
Pregunta 1	33,13	80,124	,427	,844
Pregunta 2	33,00	78,286	,508	,837
Pregunta 3	33,07	76,495	,557	,833
Pregunta 4	32,53	77,695	,643	,827
Pregunta 5	32,67	80,667	,402	,846
Pregunta 6	33,13	72,124	,666	,822
Pregunta 7	32,93	76,924	,627	,827
Pregunta 8	33,07	77,781	,483	,839
Pregunta 9	33,20	76,743	,503	,838
Pregunta 10	33,27	72,352	,681	,820

Se observa los valores de la media, la varianza, la correlación y el Alpha de Cronbach por cada pregunta, lo que permite concluir que el instrumento utilizado es confiable.

B) PRUEBA DE CONFIABILIDAD DEL TEST

Ahora bien, también se valida el examen conocido como TEST, tanto como con Excel y el software indicado para determinar el grado de confiabilidad. Su coeficiente también es como sigue:

Tabla 4
Prueba piloto del test

	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM5			
Estudiantes	1	2	3	4				
Alvarado B	1	1	2	1	2	7	K	5
Alvarado E	2	2	2	3	4	13	Σv_i	5.18
Alvarado T	3	3	4	4	3	17	vt	14.64
Alvarado M	1	4	3	4	2	14	S1	1.25
Bautista	4	4	3	4	2	17	S 2	0.65
Benites	1	1	1	3	4	10		
Blas	2	1	1	3	1	8	AS B	0.65
Castillo	3	3	3	3	3	15		
Chicheapaza	4	4	3	4	4	19	$\alpha=$	0.808
Dextre	3	4	4	4	4	19		
Espinoza	3	3	4	4	4	18		
Flores	1	4	3	3	3	14		
Gonzales	3	4	3	4	4	18		
Granados	2	4	3	3	3	15		
León	3	4	4	3	3	17		
	1.11	1.50	0.98	0.67	0.92			

$$\alpha = k/k-1 [1 - \Sigma v_i/vt]$$

$$\alpha = 0,808$$

$$\alpha = k/k-1 [1 - \Sigma v_i/vt] \quad \alpha = 0,808$$

Es decir, el Alpha de Cronbach con Excel es de 0,808, coeficiente que indica que el instrumento es confiable y que medirá específicamente lo planificado.

Se recurre también al software SPSS para corroborar el coeficiente obtenido con Excel.

Los resultados se visualizan así:

Tabla 5
Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en las preguntas estandarizadas	Nº de preguntas
,808	,811	5

El coeficiente de Cronbach del Pre Test equivale a 0,808, es decir es confiable.

Tabla 6
Estadística de las preguntas

	Media	Desviación estándar	Nº estudiantes
What's the dialogue about?	2,40	1,056	15
Thethinks grapes can go with the other fruits.	3,07	1,223	15
The customer tries on...	2,87	,990	15
The customer eats....	3,33	,816	15
What can the applicant do?	3,07	,961	15

Se visualiza la media de cada pregunta (elemento) así como la desviación estándar de cada pregunta.

Tabla 7
Matriz de correlaciones entre preguntas

	What's the dialogue about?	Thethinks grapes can go with the other fruits.	The customer tries on...	The customer eats....	What can the applicant do?
What's the dialogue about?	1,000	,476	,533	,580	,253
Thethinks grapes can go with the other fruits.	,476	1,000	,775	,620	,239
The customer tries on...	,533	,775	1,000	,501	,310

The customer eats....	,580	,620	,501	1,000	,334
What can the applicant do?	,253	,239	,310	,334	1,000

En este cuadro se observa el valor de correlación entre las preguntas.

Tabla 8
Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	Nº de preguntas
14,73	14,638	3,826	5

Se observa la media de todos los valores de las preguntas y su desviación estándar.

Equipado con estas técnicas se procede a desarrollar la parte operativa del trabajo de investigación presente.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Respecto al tema de investigación existen estudios realizados tanto a nivel internacional, nacional y local que merecen citarse porque van a ayudar a darle mayor consistencia al trabajo de investigación.

2.1.1. A nivel internacional

Pimbo (2014) realizó la investigación (tesis) *El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma inglés en el cuarto año de Educación Básica en el “Instituto José Ignacio Ordoñez” del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*. La autora analiza la influencia de los juegos de roles en el desarrollo oral del idioma inglés en el 4to año de Educación Básica del Instituto indicado, y concluye que los docentes necesitan conocer estrategias del juego de roles para el desarrollo lingüístico y comunicativo en el inglés.

Forero y Loaiza (2013) en su tesis *El Juego de Roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un Colegio Privado de Bogotá* sostienen que, si se realiza talleres basados en juego de roles, como una estrategia constante para las clases de inglés, se generan espacios para la comunicación e interacción entre la mayoría de los estudiantes en lengua extranjera.

Por su arte, Quintín (2016) en su tesis *El impacto de los juegos de rol en Second Life en la práctica de las subcompetencias lingüística y discursiva en inglés a nivel oral, Estudio de caso con estudiantes de nivel intermedio de inglés del centro de lenguas de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia* concluye que los juegos de rol, al propiciar situaciones de comunicación simuladas, favorecen el progreso de esta competencia en cuanto permite a la persona poner en práctica su capacidad discursiva para desenvolverse de manera eficaz y adecuada en una lengua.

Verdecia, Azahares, Ferrer, García y Ramírez (2013) en su trabajo de investigación *La Comunicación oral en la enseñanza-aprendizaje del inglés en el contexto profesional. Una alternativa para su concreción* concluye que se observan limitaciones en la comunicación oral en inglés de los estudiantes en situaciones de intercambio comunicativo profesional, lo que se expresa en su limitada autonomía y desempeño interactivo oral en el contexto profesional. De ahí que propone que las tareas comunicativas orales (juego de roles) son de suma importancia, pues permite la interacción oral en el idioma especialmente.

Navarrete y Alonso (2011) en un artículo establecen que los resultados de la investigación científica evidencian que la comunidad de aprendizaje posee un carácter sistémico y genera relaciones intersubjetivas entre los componentes personales y no personales, lo cual propicia el movimiento de la comunicación oral en idioma inglés desde un nivel actual a uno potencial. Los autores aludidos, se refieren como *comunidad de aprendizaje*, a los juegos de roles, como interrelaciones intersubjetivas comunicativas en forma oral.

2.1.2. A nivel nacional

Aburto y Chilon (2014) en su tesis *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E “República Federal Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012* concluye que la aplicación de la estrategia didáctica basada en los juegos de roles desarrolla la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria. Es decir, no solo afirman que desarrolla la expresión oral, sino que incluso desarrolla la comprensión oral. Para esto se limitan a presentar a la dramatización de varios temas sociales, como técnica fundamental.

Por otro lado, León (2014) en su tesis de postgrado *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés. caso: estudiantes de Mecatrónica del Senati, de la Esperanza-Trujillo. ciclo académico 2013-II*, establece que las técnicas participativas mejoran significativamente el aprendizaje de la expresión oral del idioma inglés en cuanto a pronunciación, fluidez, comprensión y dominio del discurso de la expresión oral del idioma inglés. Las técnicas que utilizó fueron: Mesa Redonda, Encuentra a alguien que..., Presentación de un afiche, Role Play y La entrevista.

Por su parte, Alvarez y Panta (2017) en su trabajo de investigación *La aplicación de la técnica del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa-2016*, concluyen que el impacto la aplicación de dicha técnica ha sido

favorable, logrando la práctica en la expresión oral con el uso adecuado y constante de role-play. Como consecuencia, esta técnica ha sido en ellos un acercamiento vivencial con el inglés puesto que los estudiantes lograron interactuar en diferentes contextos de la vida real.

Cáceres (2012) realizó la investigación *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*. La población estuvo conformada por 1200 cadetes pertenecientes a la Escuela Militar de Chorrillos y la muestra se aplicó mediante la fórmula y se obtuvo a 490 cadetes pertenecientes a las diferentes armas (caballería, infantería, ingeniería e inteligencia). Concluye que los juegos de roles como estrategias motivadoras mejoran significativamente el aprendizaje por competencias, cognitivo, procedimental y actitudinal.

Mita y Tamo (2019) en su tesis titulada *Estrategia del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de 3ro de secundaria de la institución educativa San Martín de Porres California Paucarpata, Arequipa 2019* sostiene que al aplicar la estrategia del Role-play se notó una influencia positiva en el fortalecimiento de los aprendizajes de la competencia “Se comunica en inglés como segunda lengua extranjera”, por su metodología dinámica, creativa e innovadora que resulta agradable e interesante para los estudiantes.

2.1.3. A nivel local

Broncano y Montoro (2017) desarrollaron la investigación titulada *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los*

estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia” de vicos. El objetivo fue demostrar la influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusaría” de Vicos. La investigación se sustentó metodológicamente en un trabajo de campo experimental, con un diseño cuasiexperimental y el tipo de estudio explicativo con datos cuantitativos. Los resultados indican que de la prueba T Student muestran un P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: si se emplea eficientemente el juego de roles, entonces mejorará la comunicación oral en el idioma inglés. Esto quiere decir que mejora la capacidad de la expresión oral y mediante ella el desarrollo de la competencia comunicativa y de sus respectivas habilidades.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1: Estrategia del Juego de Roles

2.2.1.1. Definición

Según Alarcón et al. (2016), los juegos de roles

son una clase de juegos en la cual los niños y niñas interpretan diversos papeles tanto reales como imaginarios, y consisten en representar una situación con el propósito que se torne real. En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio y lo recrea a su manera apropiándose del papel de protagonista. (p. 28)

En cuanto la socialización, el juego de roles potencia el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita de la ayuda de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que se hacen mejor en conjunto. De esa manera, el niño puede aprender cómo la cooperación y la relación con los demás, le llevan avanzar más allá de lo que podría hacer cuando trabaja solo.

Por otro lado, la tolerancia también juega un papel importante en el juego de roles ya que incita al niño a no rechazar a los demás, a entender que cada quien es diferente y aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, comprendiendo que al interactuar con sus compañeros se enriquece a nivel personal y social mediante el juego de roles.

En cuanto los estudiantes, el objetivo del juego de roles se logra no solo por quienes representan los papeles, sino por todo el grupo o salón de clases que actúa como observador participante del proceso. Por medio de este tipo de actuaciones se despierta el interés y se motiva la participación espontánea de los estudiantes. La participación es libre, sin uso de libretos, los niños intérpretes protagonizan posicionándose del rol

asignado previamente, como si la situación fuera verdadera. Esto requiere, por cierto, de habilidad y seguridad. Por ejemplo, si el niño va a representar a su tío o abuela, debe conocer las actividades que dichos familiares realizan en su vida cotidiana para así poder imitarlo.

Para resumir, el Juego de Roles “es una actividad que ayuda al niño a interactuar con sus compañeros, fomentando una buena participación en la clase, además de contribuir a que el niño despierte su imaginación, explorando su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego” (Alarcón et al. 2016, p. 40).

Cobo y Valdivia (2017) manifiestan que el Juego de Roles es una estrategia que permite

que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de llevar la realidad al aula. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado (p. 35).

El juego de roles tiene como propósito estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas; promover un proceso de autoanálisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada; reconocer formas alternativas de actuar; desarrollar relaciones interpersonales

y habilidades de comunicación; desarrollar competencias profesionales y académicas propias de la carrera profesional y facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional (Cobo, 2017).

Martínez, Bote y Clemente (2019) dicen que el juego de roles es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora. En el plano intelectual cognitivo fomenta la observación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. (p. 65). En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la seguridad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, espíritu fraternal, etc. En el afectivo motivacional se propicia el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. (pp. 45-46)

2.2.1.2 Características de los juegos de roles

Glanzer (2000) sostiene que para el desarrollo de los juegos de roles se hacen necesarias unas características que permiten el desarrollo del mismo, las cuales son la imaginación, animismo, simbolismo e imitación, que se van dando de acuerdo a la evaluación del niño y la niña. A continuación, se explicará cada uno de estas características.

La imaginación del niño y la niña se despliega de distintas maneras para dar cabida a sus requerimientos. La situación lúdica puede ofrecerse la oportunidad para disponer las reglas a su parecer, según su necesidad. La imaginación responde a la fantasía de los niños que se ubica en los elementos concretos como en las actitudes lúdicas, posibilitando así acceder el juego deseado. Es interesante destacar que, en circunstancias similares, los niños y las niñas dictan las leyes en esa dimensión lúdica saliéndose así momentáneamente de su deber cotidiano de obediencia y aceptación para realizar imaginariamente lo que desean. La imaginación se manifiesta de distintas formas de expresión y que dan lugar al animismo.

El animismo hace referencia a la acción de darles vida a los objetos y juguetes que se comportan para el niño como las personas que sienten y piensan. Podemos decir que dispone entonces de la capacidad de crear juegos imaginarios que serán el indicio de una evolución mental que podrá expresar de acuerdo al desarrollo de su lenguaje.

El animismo puede tener formas no solo en los personajes creados, sino también en el objeto que él convierte maneja a voluntad. Es una forma subjetiva de transformar y adaptar las cosas, lo que permite comunicarse con ellas y sus juguetes. Esto indica también que el animismo es personal y circunstancial. El valor dado a los objetos es solo conocido por el jugador que le confiere dicho valor.

Simbolismo. En este se reemplaza a un objeto real por otro imaginario dando distintos significados, permitiendo a expresarse al niño utilizando la fantasía y la realidad, dándole facultades a los objetos los cuales son conocidos solo por el jugador que se lo confiere.

Dramatización. A medida que el niño y la niña crece y se va adaptando a la realidad y aceptándola, los roles que asume la persona son identificables en la vida real. En la dramatización irá perdiendo conciencia a lo imaginario para dar lugar con más frecuencia a la imitación de situaciones reales. No obstante, son generalmente los niños y niñas más fantasiosas los que más deciden los roles, los que proponen las consignas y condiciones a seguir. Esos niños y niñas son los que traen o proponen ideas más imaginativas y los que aportan pensamientos que generan novedades.

Imitación. La imitación es la toma de papel del animal u objeto a imitar, asumiéndolo para reproducir movimientos, gestos y actuaciones de los modelos que ha observado minuciosamente.

Según Berger (2007), hay otros aspectos a tener en cuenta en las características del juego de roles:

Argumento. Es el tema del juego, la esfera de la realidad que el niño representa en el juego. En los preescolares menores de 3-4 años predominan los argumentos domésticos, mientras que en los preescolares mayores de 5-6 años se aprecia un predominio del empleo del argumento relacionado con la actividad de la edad del preescolar, tornándose más complicados a medida que avanza el periodo. Así también el tiempo que el niño permanece en el juego va aumentando con la edad.

Contenido. Es aquello que el niño destaca como aspecto fundamental de la actividad de los adultos. En relación con esto, en el desarrollo de las acciones durante el juego, los preescolares menores se distinguen por la realización de acciones simples, sencillas

reproduciendo solo detalles de las mismas. Por su parte, los preescolares mayores desarrollan acciones complejas y son capaces de reproducir lo esencial.

El desarrollo de los roles se produce en las siguientes formas:

- Prescolares pequeños: Reproducen las acciones reales de las personas adultas con los objetos.
- Preescolares medios: Reproducen las relaciones que se establecen entre las personas.
- Preescolares mayores: Son capaces de subordinarse a las reglas cuya observancia determina el papel asumido.
- Interrelaciones: Pueden ser reales o pueden ser lúdicas.
- Reales: Son los que surgen como producto de una actividad común.
- Lúdicas: Surgen del propio argumento del juego y el rol que asume cada niño.
- Preescolares menores: Predomina de las interrelaciones reales, el niño quiere representar las relaciones que lo mantiene unido a los otros en una tarea común. Predomina la reproducción de las acciones.
- Preescolares mayores: Se interesan por reproducir más las interrelaciones que reflejan aquellos vínculos con respecto al argumento.

Sentimiento

Predomina por sobre todo los aspectos vitales del niño. La expresión extrema de los sentimientos en el niño se caracteriza porque diversas manifestaciones pueden aparecer y desaparecer inmediatamente. Es decir, de una gran alegría, muy a menudo, puede pasar

al llanto. La fuente más fuerte y más importante de las impresiones del niño y del desarrollo de sus sentimientos son sus relaciones con otras personas.

Motivación

El logro fundamental del preescolar es la jerarquización de los motivos. El niño se mantiene por más tiempo dentro de un tipo de actividad en función de la subordinación de motivos que pueden ser de cualquier tipo.

Desarrollo

El juego es una necesidad en la vida del niño. En él se condiciona el desarrollo de la fuerza física. Sus manos adquieren destreza, su cuerpo se hace más flexible, su vista se agudiza y desarrolla además el raciocinio, la entereza, la creatividad, la iniciativa la independencia.

Mediante el juego el niño adquiere hábitos de organización, paciencia y disciplina. Además, fortalece la voluntad, se educa el espíritu de justicia, de ayuda mutua y se desarrolla la imaginación. También el juego contribuye mucho a crear las bases para la formación del colectivo infantil (Berger, 2007).

2.2.1.3. Objetivos

Shaw (2004) señala que

un objetivo final del juego de roles, que a veces puede ser pasado por alto, es el simple objetivo de divertirse; la gente tiende a recordar las experiencias positivas y los estudiantes tienden a retener las lecciones que han aprendido a través de los ejercicios interactivos debido al disfrute de ellos. Estos ejercicios ayudan a captar la atención de los estudiantes y están entretenidos, además de ser educativos. (p. 67)

Por otra parte, Cámara, M. (2016) menciona que este tipo de ejercicios

tiene la finalidad de ayudar a los estudiantes a memorizar determinadas estructuras, expresiones idiomáticas o usar un vocabulario determinado. El reto para los estudiantes reside en su presentación en público –la clase– y en la fluidez, más que en el esfuerzo que supone la comunicación. No importa lo realista que pueda parecer la situación, en el escenario de la vida real siempre puede ocurrir algo inesperado. (p. 219).

Aunque estos juegos de roles están muy lejos de parecerse en algo a la comunicación que se lleva a cabo en la vida real, no quiere decir que no podamos usar estos ejercicios. Lo que el profesor tiene que hacer es crear un contexto lo más específico posible y en el que haya siempre algún grado de tensión. Lo que se debe hacer es convertir los juegos de roles en un teatro que parezca verídico; por ejemplo, estableciendo limitaciones de pensamiento o sentimientos verdaderos.

En el típico juego de roles de «en el restaurante», podemos hacer que la camarera tenga que atender a su ex novio, que a su vez está comiendo con la nueva novia. O simplemente podemos decir al camarero que no ha dormido en toda la noche, que está cansadísimo. De esta manera estamos incluyendo ese elemento afectivo del que ya hemos hablado.

Los juegos de roles en la forma de simulacros, guiones y dramatizaciones de negociaciones y mediaciones, son importantes herramientas de aprendizaje en la educación para la resolución de conflictos.

El juego de roles es útil para ayudar a los participantes a comprender su conducta, como método de desarrollo de aptitudes, como ensayo del proceso y como paso en el análisis de conflictos. Como cualquier otro método educativo, el juego de roles requiere una cuidadosa planificación y una clara relación con los objetivos académicos.

Cada paso en el juego de roles: preparación, introducción, acción y procesamiento es igualmente importante si la actividad ha de alcanzar los objetivos deseados. La responsabilidad del facilitador es articular claramente los objetivos y los procedimientos y manejar la experiencia para lograr el mejor resultado posible.

El juego de rol y las simulaciones potencian habilidades tales como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la toma de decisiones, esenciales todas ellas para desenvolverse en el ámbito empresarial actual. El “juego de rol” por otro lado permite un enfoque de aprendizaje colaborativo. Es una herramienta con la que todos los miembros

participan activamente con una simulación de un grupo. Esta simulación permite aproximarse a la realidad (Rubio y García, 2013).

2.2.1.4. Importancia del juego de roles

Gaete-Quezada (2011) dice que, el juego de roles tiene múltiples motivaciones para los estudiantes entre las que menciona: asumir ideas y posiciones distintas a las propias, trabajo en equipo, empoderamiento en la toma de decisiones en el juego, mayor compromiso con las asistencias a clases. Ellas se transforman en poderosas razones por las cuales un docente debería considerar la posibilidad de incorporar a su aula este tipo de metodologías.

El juego de roles es un aspecto habitual del desarrollo humano, que se va diluyendo a medida que se avanza en edad; no obstante, diversos autores han identificado la importancia que tiene en la vida de las personas, dado que se trata de una etapa muy importante en la vida de muchos seres humanos.

El juego de roles es la actividad fundamental en la edad preescolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen. El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño va a desarrollar la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad y el pensamiento. En fin, es un medio para educar el interés, es un medio eficaz de apoyo es la dirección del aprendizaje y en la formación del educando. Es una idea hecha, un pensamiento con varias frases.

Por medio de los juegos de roles podemos conseguir ese objetivo, pues el que participa en este juego no solo mira, sino, vive las cosas, la solidaridad, el saludo, la expresión de emociones, el amor al prójimo.

Lotman, (1988) sostiene que

El juego posee una gran importancia en el aprendizaje en el tipo de comportamiento, ya que permite construir modelos de situaciones en las cuales la inclusión de un individuo no preparado supondría para éste una amenaza de muerte, o de situaciones cuya creación no depende de la voluntad del que enseña.

Aquí la situación no convencional (real) se sustituye por la convencional (lúdica). Ello ofrece grandes ventajas. Primero, el que aprende recibe la posibilidad de detener a tiempo la situación (corregir una jugada, <<pasar>>). Segundo, aprende a construir en su conciencia el modelo de esta situación, ya que representa en forma de juego, cuyas reglas pueden y deben formularse, un sistema amorfo de la realidad

Otra importancia propiedad está relacionada con esta circunstancia: el juego permite al hombre lograr una victoria convencional sobre lo invencible (por ejemplo, la muerte) o sobre un enemigo muy poderoso (el juego de caza en la sociedad primitiva).

Esto determina en su significación mágica y una propiedad psicológico-pedagógica de enorme importancia: ayuda a vencer el horror ante situaciones semejantes y educa la estructura de emociones necesarias para la actividad práctica. Un significado análogo en la educación del hombre tiene el deporte que, frente a la actividad laboral, se presenta como juego.

2.2.1.5. Sobre el juego de roles en la formación docente

Ruiz (2017), al considerar el juego de roles en la formación docente, lo describió como experimentar un problema bajo restricciones desconocidas, como resultado de lo cual surgen las propias ideas y aumenta la comprensión.

Monroy (2003) describió un método en el que un participante adquiere un rol de profesor mientras que otros asumen los roles de varios estudiantes (por ejemplo, un estudiante lento, un estudiante dotado, un estudiante inquietante). Consideraba que este tipo de rol era “uno de los métodos más rentables, provocativos y productivos de la educación de los profesores de estudios sociales para el aprendizaje de la pronunciación del idioma inglés” (p. 46)”.

Argel y Gooding (2011) afirman que es necesario que los que dirigen la enseñanza de la pronunciación del idioma inglés, comprendan la gran importancia que los juegos de roles tienen pues permiten la integración y participación de todos los involucrados, especialmente de los niños, quienes no tienen reparos de interpretar diferentes roles.

2.2.1.6. Estrategia de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizajes. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en/para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia.

Según Díaz-Barriga y Hernández (2002), hay una gran variedad de definiciones, pero todos tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persigue un propósito determinado; el aprendizaje la solución de problemas académicos o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los “hábitos de estudios” porque se realizan flexiblemente.
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

2.2.2. Expresión Oral

2.2.2.1 Definición

Baque y Vallejo (2018) afirma que la expresión oral es el conjunto de técnicas que son utilizados por el hombre para comunicarse de forma efectiva. En las últimas décadas, esta habilidad ha ido ganando importancia en la enseñanza–aprendizaje de lengua extranjera. Su formación implica dos habilidades: una receptiva (la audición) y otra productiva (la expresión oral). Por tanto, es un proceso dual que incluye al hablante (el que codifica el mensaje) y el oyente (el que decodifica el mensaje). Es lógico que se trata de un proceso interactivo en el cual, de manera dinámica, se intercambia los roles.

Según Baralo (2012), la expresión oral es la capacidad comunicativa inherente al ser humano, que le permite expresar sus ideas, opiniones, conceptos a través de medios verbales y no verbales. Les ayuda a las personas a ponerse en contacto y establecer conexiones con sus pares de acuerdo a intenciones comunicativas comunes.

Según Baralo, el principio de Cooperación es una condición para que nuestro interlocutor entienda lo que le estamos diciendo. A esto se suma el contexto, que es un factor muy importante a tener en cuenta al analizar un texto o una conversación, ya que dependiendo del contexto en el que nos encontremos podemos percibir de una forma o de otra el significado de lo dicho.

2.2.2.2. Objetivos de la Expresión Oral

Para Rodríguez (2010), la expresión oral tiene los siguientes objetivos:

- Interactuar con espontaneidad y eficacia en una amplia variedad de conversaciones, transacciones y debates con notable fluidez, con el registro y la cortesía que la situación requiera.
- Mantener correspondencia comentando eficazmente opiniones, resaltando la importancia personal de hechos y experiencia y expresando sus sentimientos y emociones de acuerdo con la situación.
- Comprender mensajes lingüísticamente complejos, precisando el contenido de la información e identificando los puntos de vista y las actitudes de los hablantes.
- Conocer con exactitud lo que se quiere decir o comunicar.
- Decir o comunicar con un tono adecuado para que el receptor o destinatario lo acepte.

2.2.2.3.Importancia de la Expresión Oral en el aprendizaje

Algunos planteamientos en relación a la importancia de la expresión oral en el aprendizaje son los siguientes: Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. Los estudiantes aprenden a través del habla. La apropiación de las ideas implica decirlas con las propias palabras. Los estudiantes (y toda persona en proceso de aprendizaje) formalizan los conceptos confusos cuando pueden traducirlos y expresarlo en palabras. Esta expresión de los conceptos en palabras facilita su retención en la memoria. Los rótulos de los conceptos proporcionan asideros para poder manejarlos con fluidez (Figuroa, 2019).

Por otra parte, Sánchez y Brito (2015) sostienen que la expresión oral es importante porque permite exteriorizar lo que uno piensa, siente o desea. Además, porque hace posible que se transmita un mensaje claro, preciso y ordenado a uno o varios receptores o destinatarios.

La expresión oral, como la capacidad para comunicar, es vital para el éxito de cualquier emprendimiento. Las entrevistas, ventas, enseñanzas, juicios orales, conferencias, debates, presentaciones, exposición en medios de comunicación, exámenes orales, tele marketing, son solo algunos de los contextos donde inexorablemente se necesitará de la retórica para persuadir.

2.2.2.4. Elementos de la Expresión Oral

Según Escalona, Medina y Escalona (2010), la expresión oral necesita varios elementos y de tiempo suficiente para que ella se realice. Con este fin, hay que pasar por varias etapas, que, aunque muy cortas es necesario cumplir.

En la expresión oral, todos los elementos son importantes y absolutamente imprescindibles. Si cualquiera de ellos faltara, el proceso quedaría incompleto y la comunicación no se realizaría. Estamos ante una situación comunicativa, cuando este proceso se completa sin problemas. Entonces, cuando se produce una situación comunicativa, es porque algo se ha transmitido.

Los elementos de la expresión oral son el **mensaje**, lo primero que hay que tener, para que pueda haber comunicación, es ese algo que se desea transmitir; el **emisor** y **receptor**, que son dos partes que en toda situación comunicativa deben existir. Una es la

que transmite el mensaje y la otra que lo recibe. Los papeles de emisor y receptor pueden ser adoptados indistintamente por las personas, dependiendo de las circunstancias.

Todas las formas de expresión oral requieren un emisor, un mensaje y un receptor destinado, pero el receptor no necesita estar presente ni consciente del intento comunicativo por parte del emisor para que el acto de comunicación se realice. En el proceso comunicativo, la información es incluida por el emisor en un paquete y canalizada hacia el receptor a través del medio. Una vez recibido, el receptor decodifica el mensaje y proporciona una respuesta.

2.2.2.5. Características de la Expresión Oral

Toalombo (2014) estima que la comunicación oral se caracteriza por lo siguiente:

- Requiere de al menos dos interlocutores -un emisor y un receptor- roles que generalmente se irán intercambiando constantemente durante el acto mismo de la comunicación (en la lengua escrita ambos procesos son sucesivos y en la mayor parte de los casos separados en el tiempo).
- Se apoya de signos complementarios que favorecen una mejor comprensión por parte del receptor, tales como los tonos de la voz, gestos del rostro, manos y cuerpo: movemos la cabeza hacia ambos lados para decir que no; subimos y bajamos la cabeza para decir sí.
- Posee una transmisión irradiada y recepción dirigida, ya que la emisión de la señal sonora está orientada hacia el oyente situado en un espacio físico determinado y, por consiguiente, la recepción auditiva se dirige hacia la fuente sonora, de todo lo cual

derivan fenómenos gramaticales típicos como el empleo de adverbios (aquí, ahora) pronombres en función vocativo (tú, ustedes) entre otros.

- El emisor posee más libertad expresiva.
- Los errores se disculpan más fácilmente que en la comunicación escrita (repeticiones, frases inconclusas, titubeos, correcciones sobre la marcha etc.).
- Admite pausas y vacilaciones o que la expresión no sea tan fluida como en la comunicación escrita.
- Posee una evanescencia rápida, pues a diferencia del lenguaje escrito que permite dejar un registro, el lenguaje oral se pierde rápidamente, hecho que genera por parte del emisor recursos y formas lingüísticas especiales para compensar y prolongar el mensaje en la memoria del oyente (tonos y volumen de voz, figuras estilísticas, etc.).
- Los sonidos no solamente acompañan y distinguen unas formas de otras, sino que también cumplen una función significativa, fenómeno que no ocurre en la lengua escrita.
- Todo hablante de una lengua se oye a sí mismo, recibe las reacciones de su audiencia, de manera que su mensaje puede ser variado, adaptado o corregido durante el acto de la comunicación misma, circunstancia que no acaece con los mensajes escritos.

Pachón, Molina y Ramírez (2016) indican que la principal característica de la expresión oral y que la lleva a ser el más eficaz, sencilla y directa es que se produce con la voz del individuo, pero además se encuentran otras como:

- Es espontánea y se rectifica.

- Utiliza modismos y acción corporal.
- Es dinámica y el canal es el aire.
- El empleo del canal auditivo.
- El apoyo en el lenguaje no verbal (gestos, expresiones, miradas, posturas...).
- Es un acto perecedero; es decir, no está destinado a mantenerse en el tiempo.
- El contexto es fundamental para determinar el uso de unas u otras expresiones o cuidar, en mayor o menor medida, el lenguaje, la postura, etcétera.
- Es una comunicación bilateral, puesto que los interlocutores van interviniendo en la misma.

Davis, Moyano, Picelille y Suchecki (2009) indica que la expresión oral se caracteriza por:

- En el lenguaje oral el mensaje es recibido por medio del oído (el mensaje se escucha). En el lenguaje escrito por medio de la vista (el mensaje se lee).
- En el lenguaje oral existen dos o más personas que interactúan en un lugar y tiempo determinado, por lo tanto, hay respuesta de los mensajes entregados hasta que uno de los dos decida terminar la conversación. A diferencia de la comunicación escrita donde no hay respuesta del emisor del lenguaje (el receptor lee algo que ha emitido alguien).
- Cabe destacar que una de las grandes características del lenguaje oral es su espontaneidad, que es inmediata y momentánea, es decir, que dura solo el instante que es emitido y los mensajes enviados nacen en el momento y no han sido programados con anterioridad. Por su parte, la comunicación escrita, es duradera ya

que se puede mantener a través del tiempo (en un libro, revista, carta, diario de vida, etc.) y se puede corregir cuantas veces sea necesario lo que se quiere decir.

- Los mensajes emitidos en una comunicación oral, se crean a partir del contexto y situación en que se desarrolla el acto comunicativo. La comunicación escrita no requiere un contexto ni una situación para ser creado.
- Principalmente, en la comunicación oral se utiliza un lenguaje informal y en la escrita, uno formal.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

En el presente trabajo de investigación se describe a detalle las acciones realizadas para desarrollar el trabajo. En efecto, para la experimentación se realizaron coordinaciones previas con la dirección de la Institución Educativa, el docente de aula y la coordinadora de educación de secundaria.

Se inició el 23 julio del 2019 en la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui - Bolognesi - Ancash, culminado el 03 de octubre del mismo año. Se acordó desarrollar las sesiones de aprendizaje del área de inglés para el grupo experimental, en el siguiente horario: lunes 8:00 a 9:30 am, pero al grupo control, solo se evaluó tanto de entrada como de salida.

Es importante señalar que el cuestionario de las pruebas denominadas test consistieron en preguntas de acuerdo a las dimensiones e indicadores planteadas en la variable independiente, así como los indicadores de la variable dependiente: Expresión Oral. Lo característico de esta prueba estriba en el hecho de que la evaluación se denomina MIXTA, pues se entrega a cada estudiante un ejemplar de la prueba, se les permite interactuar entre ellos poniendo en práctica el juego de roles y posteriormente marcar la alternativa que consideran correcta. Es decir, es oral y escrito al mismo tiempo. Además

de evaluar la pronunciación y fluidez de cada uno de los participantes se evaluó la comprensión del contexto establecido en cada pregunta.

La fase de diseño y aplicación de la fase de experimentación pedagógica consistió en el desarrollo de cinco sesiones por semana, cada sesión de 45 minutos, lo cual se logró desarrollar 14 sesiones durante 8 semanas. El tiempo previsto para el desarrollo de trabajo de investigación fueron de dos meses. El pre test se aplicó al grupo experimental y al grupo de control el 13 de julio. Culminada la investigación, se procedió a la aplicación de la prueba de post test a ambos grupos, el 24 de setiembre.

Las observaciones significativas o positivas fueron la interacción oral de los estudiantes en los juegos de roles. Los estudiantes interactuaban con espontaneidad realizando preguntas y respondiendo las mismas con fluidez y mostrando mejora en la pronunciación de las palabras y utilizando frases con una gramática adecuada acorde al tema desarrollado. Se observó la comprensión de las palabras y frases utilizadas en las diversas simulaciones, diálogos y representaciones. Los resultados fueron positivos en el grupo experimental.

Las dificultades encontradas en el proceso de investigación fueron la falta de interés por el aprendizaje del idioma inglés por algunos estudiantes, lo cual se superó durante la experimentación de la tesis, utilizando el juego de roles y con un trabajo dinámico y empático.

Al finalizar el proceso de experimentación se aplicó la prueba de post test a ambos grupos, para determinar el mejoramiento de la expresión oral. Esto se evidencia en el proceso y su análisis correspondiente en la prueba de hipótesis. (Nota: la prueba y el audio se adjuntan en el anexo)

3.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS DE DATOS

En la presente tesis se investiga la influencia de la estrategia del juego de roles en la expresión oral en inglés. La muestra se determinó al grupo experimental, al cual fue necesario “aislarlo” para comprobar las hipótesis planteadas y de acuerdo a los resultados obtenidos se puede decir que existe una influencia positiva entre la variable independiente y la variable dependiente.

3.1.1. RESULTADOS DE LA ENCUESTA

A la luz de los aportes teóricos se demuestran que el juego de roles es una herramienta de participación activa del estudiante y que facilita el aprendizaje cooperativo. De otra parte, nuestros propios resultados de la investigación, sobre todo de la prueba de hipótesis, podemos concluir que el juego de roles aplicado de modo sistemático, organizado y pertinente permite mejorar la capacidad de la expresión oral en el idioma inglés.

En la Tabla 1 se presenta la encuesta tomada al grupo control, la cual consta de 15 estudiantes del 1er. grado de secundaria. En la Tabla 2 se presenta la encuesta tomada al

grupo experimental, la cual también consta de 15 estudiantes del 1er. grado de educación secundaria. Además, se presenta una figura del consolidado de la encuesta de ambos grupos pues se asume que los resultados son semejantes ya que fueron tomadas en las mismas condiciones.

Tabla 1

Datos Estadísticos de la Encuesta del grupo Control											
		Con que frecuencia se relaciona con sus compañeros, caracterizando a un personaje imaginario y aventurándose en ello	Con que frecuencia das tu apoyo mutuo cuando estas en una situación social tomando el rol de los personajes que están involucrados	Con que frecuencia da su participación en clases, utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana de acuerdo a su cultura	En qué medida respetas las reglas de juego al momento de participar con sus compañeros confrontando opiniones en una conversación simulada	Con que frecuencia acepta la diversidad de opinión, social, cultural y religiosa en la clase del juego de rol expresándose oralmente en diálogos, interpretando a diferentes personajes	Cuánto a menudo sabe escuchar en clases, cuando el docente pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar en significado de su texto	En qué medida da valor a los demás con su interlocutor dando aporte sencillo en su respuesta adecuados en una conversación simulada	En qué medida contribuye a que el estudiante despierte su imaginación al momento de jugar con sus compañeros	Con que frecuencia interactúa con sus compañeros y aprende nuevas palabras cuándo el docente expresa verbalmente los vocabularios en inglés	Con qué frecuencia explora su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego
N	Válido	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		2,47	2,87	2,87	3,47	3,07	3,33	3,40	2,60	3,87	2,13
Mediana		2,00	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	4,00	2,00
Moda		1	3	2 ^a	4	2	5	5	1	3 ^a	2
Suma		37	43	43	52	46	50	51	39	58	32

Tabla 2

Datos Estadísticos de la Encuesta del grupo experimental											
		Con que frecuencia se relaciona con sus compañeros, caracterizando o a un personaje imaginario y aventurándose en ello	Con que frecuencia das tu apoyo mutuo cuando estas en una situación social tomando el rol de los personajes que están involucrados	Con que frecuencia da su participación en clases, utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana de acuerdo a su cultura	En qué medida respetas las reglas de juego al momento de participar con sus compañeros confrontando opiniones en una conversación simulada	Con que frecuencia acepta la diversidad de opinión, social, cultural y religiosa en la clase del juego de rol expresándose oralmente en diálogos, interpretando a diferentes personajes	Cuánto a menudo sabe escuchar en clases, cuando el docente pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar en significado de su texto	En qué medida da valor a los demás con su interlocutor dando aporte sencillo en su respuesta adecuados en una conversación simulada	En qué medida contribuye a que el estudiante despierte su imaginación al momento de jugar con sus compañeros	Con que frecuencia interactúa con sus compañeros y aprende nuevas palabras cuándo el docente expresa verbalmente los vocabularios en inglés	Con qué frecuencia explora su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego
N	Válido	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		3,13	1,87	3,13	4,27	3,07	2,73	2,93	3,27	3,07	2,73
Mediana		3,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00
Moda		2 ^a	1	3	5	1 ^a	2	4	4	2	2
Suma		47	28	47	64	46	41	44	49	46	41

Tabla 3
Consolidado de la encuesta de los grupos de Control y Experimento

		Con que frecuencia se relaciona con sus compañeros, caracterizando a un personaje imaginario y aventurándose en ello	Con que frecuencia das tu apoyo mutuo cuando estas en una situación social tomando el rol de los personajes que están involucrados	Con que frecuencia das tu participación en clases, utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana de acuerdo a su cultura	En qué medida respetas las reglas de juego al momento de participar con sus compañeros confrontando opiniones en una conversación simulada	Con que frecuencia acepta la diversidad de opinión, social, cultural y religiosa en la clase del juego de rol expresándose oralmente en diálogos, interpretando a diferentes personajes	Cuánto a menudo sabe escuchar en clases, cuando el docente pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar en significado de su texto	En qué medida da valor a los demás con su interlocutor dando aporte sencillo en su respuesta adecuados en una conversación simulada	En qué medida contribuye a que el estudiante despierte su imaginación al momento de jugar con sus compañeros	Con que frecuencia interactúa con sus compañeros y aprende nuevas palabras cuándo el docente expresa verbalmente los vocabularios en inglés	Con qué frecuencia explora su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego
N	Válido	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Perdida	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		2,80	2,37	3,00	3,87	3,07	3,03	3,17	2,93	3,47	2,43
Mediana		3,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00
Moda		1 ^a	1	3	4	5	2	4 ^a	4	4 ^a	2
Suma		84	71	90	116	92	91	95	88	104	73

Tabla de frecuencia por cada pregunta del consolidado de ambos grupos

Tabla 4

Con que frecuencia se relaciona con sus compañeros, caracterizando a un personaje imaginario y aventurándose en ello

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	7	23,3	23,3	23,3
	CASI NUNCA	7	23,3	23,3	46,7
	A VECES	5	16,7	16,7	63,3
	CASI SIEMPRE	7	23,3	23,3	86,7
	SIEMPRE	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 5

Con que frecuencia das tu apoyo mutuo cuando estas en una situación social tomando el rol de los personajes que están involucrados

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	9	30,0	30,0	30,0
	CASI NUNCA	8	26,7	26,7	56,7
	A VECES	8	26,7	26,7	83,3
	CASI SIEMPRE	3	10,0	10,0	93,3
	SIEMPRE	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 6

Con que frecuencia da su participación en clases, utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana de acuerdo a su cultura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	4	13,3	13,3	13,3
	CASI NUNCA	5	16,7	16,7	30,0
	A VECES	10	33,3	33,3	63,3
	CASI SIEMPRE	9	30,0	30,0	93,3
	SIEMPRE	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 7

En qué medida respetas las reglas de juego al momento de participar con sus compañeros confrontando opiniones en una conversación simulada

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	3,3	3,3	3,3
	CASI NUNCA	3	10,0	10,0	13,3
	A VECES	5	16,7	16,7	30,0
	CASI SIEMPRE	11	36,7	36,7	66,7
	SIEMPRE	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 8

Con que frecuencia acepta la diversidad de opinión, social, cultural y religiosa en la clase del juego de rol expresándose oralmente en diálogos, interpretando a diferentes personajes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	6	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	8	26,7	26,7	46,7
	A VECES	3	10,0	10,0	56,7
	CASI SIEMPRE	4	13,3	13,3	70,0
	SIEMPRE	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 9

Cuánto a menudo sabe escuchar en clases, cuando el docente pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar en significado de su texto

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	4	13,3	13,3	13,3
	CASI NUNCA	8	26,7	26,7	40,0
	A VECES	7	23,3	23,3	63,3
	CASI SIEMPRE	5	16,7	16,7	80,0
	SIEMPRE	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 10

En qué medida da valor a los demás con su interlocutor dando aporte sencillo en su respuesta adecuados en una conversación simulada

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	6	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	4	13,3	13,3	33,3
	A VECES	6	20,0	20,0	53,3
	CASI SIEMPRE	7	23,3	23,3	76,7
	SIEMPRE	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 11

En qué medida contribuye a que el estudiante despierte su imaginación al momento de jugar con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	7	23,3	23,3	23,3
	CASI NUNCA	5	16,7	16,7	40,0
	A VECES	5	16,7	16,7	56,7
	CASI SIEMPRE	9	30,0	30,0	86,7
	SIEMPRE	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 12

Con qué frecuencia interactúa con sus compañeros y aprende nuevas palabras cuándo el docente expresa verbalmente los vocabularios en inglés

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	2	6,7	6,7	6,7
	CASI NUNCA	6	20,0	20,0	26,7
	A VECES	6	20,0	20,0	46,7
	CASI SIEMPRE	8	26,7	26,7	73,3
	SIEMPRE	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Tabla 13

Con qué frecuencia explora su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	5	16,7	16,7	16,7
	CASI NUNCA	13	43,3	43,3	60,0
	A VECES	6	20,0	20,0	80,0
	CASI SIEMPRE	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

En las tablas que se presentaron arriba se puede observar que ambos grupos no difieren sustancialmente, pues cuando respondieron la encuesta, no tenían mayor información, y lo que respondieron en esencia son semejantes. De ahí que podemos comparar las medias de cada grupo separadamente, así como la media consolidada de ambos grupos en la siguiente tabla:

Tabla 14

Comparación de medidas de tendencia central de la encuesta aplicada a los grupos de control y experimento

GRUPO CONTROL	MEDIA	% 3,008
GRUPO EXPERIMENTAL	MEDIA	% 3,02
CONSOLIDADO DE AMBOS GRUPOS	MEDIA	% 3,014

Esto permite concluir que los estudiantes de ambos grupos no tienen experiencias previas a la estrategia de Juego de Roles para el mejoramiento de la Expresión Oral en inglés.

3.1.2. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL TEST

El análisis estadístico de los grupos Control y Experimento en relación al Pre test son como sigue:

3.1.2.1.Resultados del Pre test grupo control

Tabla 15

ESTUDIANTES	PRE TEST GRUPO CONTROL					Correcto
	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	
BALTAZAR	2	2	3	2	2	1
CACHA	1	2	1	1	3	1
CALDERON	3	3	2	2	1	2
CALDERON	2	3	3	2	4	1
CASTILLO	2	2	4	1	3	2
COLONIA	2	1	3	2	1	0
FERNANDEZ	2	2	3	2	2	1
FERNANDEZ	3	2	2	2	3	1
GOMEZ	1	2	4	2	3	2
HUAMAN	3	3	4	1	2	5
HUERTA	2	2	3	2	2	1
HUERTA	4	4	3	2	2	1
IPARRAGUIRRE	3	3	2	2	1	2
MAGUIÑA	2	4	2	2	3	0
RAMIREZ	3	2	4	2	2	3
Total						23.00 % 30.7

Se observa en el cuadro que los estudiantes del grupo control obtienen un acumulado porcentual de % 30.7, lo que indica en realidad un bajo nivel de conocimiento y expresión oral. Ahora bien, en relación al software SPSS, también, los datos se presentan de la siguiente manera:

Tabla 16

		Estadísticos				
		What's the dialogue about?	Thethink s grapes can go with the other fruits.	The customer tries on...	The customer eats....	What can the applicant do?
N	Válido	15	15	15	15	15
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		2,33	2,47	2,87	1,80	2,27
Mediana		2,00	2,00	3,00	2,00	2,00
Moda		2	2	3	2	2
Suma		35	37	43	27	34

Se puede observar que los estudiantes del grupo de control obtienen notas promedio las cuales se pueden leer en el cuadro que se presenta arriba. Veamos con más detalle tales resultados:

Tabla de frecuencia por pregunta

Tabla 17

What's the dialogue about?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	2	13,3	13,3	13,3
	FALSO	7	46,7	46,7	60,0
	CORRECTO	5	33,3	33,3	93,3
	INAPROPIADO	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 18

Thethinks grapes can go with the other fruits.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	1	6,7	6,7	6,7
	FALSO	8	53,3	53,3	60,0
	CORRECTO	4	26,7	26,7	86,7
	INAPROPIADO	2	13,3	13,3	100,0

Total	15	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Tabla 19

The customer tries on...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	1	6,7	6,7	6,7
	FALSO	4	26,7	26,7	33,3
	INAPROPIADO	6	40,0	40,0	73,3
	CORRECTO	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 20

The customer eats....

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CORRECTO	3	20,0	20,0	20,0
	INADECUADO	12	80,0	80,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 21

What can the applicant do?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	3	20,0	20,0	20,0
	CORRECTO	6	40,0	40,0	60,0
	FALSO	5	33,3	33,3	93,3
	INAPROPIADO	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

En todas las tablas se observa que los estudiantes no dan con las respuestas.

3.1.2.2.Resultados del Pre Test del Grupo Experimental

Ahora en relación al grupo de experimento el resultado acumulado se presenta de la siguiente manera:

Tabla 22

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL						
ESTUDIANTES	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	correcto
ADVINCULA	3	2	3	2	2	2
ALMANZA	2	4	3	3	4	0
ALMANZA S	2	4	3	3	3	0
BARRENECHEA	1	4	4	1	3	2
BARRETO	4	2	3	4	4	0
CADILLO	3	2	2	1	3	2
DAMIAN	2	2	3	2	2	1
DOMINGUES	3	3	2	2	1	2
HUERTO	4	4	4	2	3	1
MONTES	2	3	3	2	1	1
MONTES C	2	2	2	2	1	0
OBREGON	2	3	4	1	2	4
ROMERO	1	1	2	2	4	0
TORRES	1	2	3	1	3	1
TORRES V	3	2	3	1	4	1
					Total	17
						22.66%

Se observa que los estudiantes del grupo experimento incluso revelan un menor grado de conocimiento y expresión oral. En ese sentido es importante señalar que el trabajo de la aplicación didáctica de las estrategias de Juego de Roles necesariamente va a desarrollar el nivel de conocimiento por un lado y el mejoramiento de la expresión oral, lo cual es específicamente lo que se busca demostrar en el presente trabajo de investigación.

Ahora, utilizando el software SPSS, los resultados revelan que tampoco son satisfactorios.

Los valores medios son bajos.

Tabla 23

<i>Estadísticos</i>							
		What's the dialogue about?	Thethinks grapes can go with the other fruits.	The customer tries on...	The customer eats....	What can the applicant do?	experimental
N	Válido	15	15	15	15	15	0
	Perdidos	0	0	0	0	0	15
Media		2,33	2,67	2,93	1,93	2,67	
Mediana		2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	
Moda		2	2	3	2	3	
Suma		35	40	44	29	40	

Veamos el consolidado en tablas de frecuencia por cada pregunta:

Tabla 24

What's the dialogue about?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	3	20,0	20,0	20,0
	FALSO	6	40,0	40,0	60,0
	CORRECTO	4	26,7	26,7	86,7
	INAPROPIADO	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 25

Thethinks grapes can go with the other fruits.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	1	6,7	6,7	6,7
	FALSO	7	46,7	46,7	53,3
	CORRECTO	3	20,0	20,0	73,3
	INAPROPIADO	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 26

The customer tries on...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	4	26,7	26,7	26,7
	INAPROPIADO	8	53,3	53,3	80,0
	CORRECTO	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 27

The customer eats....

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CORRECTO	5	33,3	33,3	33,3
	INADECUADO	7	46,7	46,7	80,0
	FALSO	2	13,3	13,3	93,3
	INAPROPIADO	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 28

What can the applicant do?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	3	20,0	20,0	20,0
	CORRECTO	3	20,0	20,0	40,0
	FALSO	5	33,3	33,3	73,3
	INAPROPIADO	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

3.1.2.3. RESULTADOS DEL POST TEST DEL GRUPO CONTROL

En la tabla que a continuación se presenta, se visualizan los resultados del Grupo Control frente al Post Test. Como se puede observar el cambio de “conducta” después de un intervalo de tiempo no es significativo pues no recibieron ningún tratamiento de intervención didáctica por parte de la tesista. Los resultados son como sigue:

Tabla 29

POST TEST GRUPO CONTROL						
ESTUDIANTES	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	correcto
BALTAZAR	3	2	3	2	4	1
CACHA	3	3	4	1	4	4
CALDERON N	2	3	4	2	4	1
CALDERON	2	2	3	2	4	0
CASTILLO	4	4	3	1	2	2
COLONIA	1	2	4	1	4	2
FERNANDEZ	3	3	3	2	1	2
FERNANDEZ	2	3	2	3	2	2
GOMEZ	2	3	2	1	1	2
HUAMAN	2	2	3	1	2	1
HUERTA	2	3	4	2	3	2
HUERTA	4	4	3	2	1	0
IPARRAGUIRRE	4	2	4	2	3	1
MAGUIÑA	2	2	3	1	2	1
RAMIREZ	3	3	2	2	1	2
					Total	23
						% 30,66

Estos datos también se presentan con el software que se viene utilizando para reflejar el grado de influencia de la variable Juegos de Roles en la expresión oral de los estudiantes.

Tabla 30

		Estadísticos				
		What's the dialogue about?	Thet hinks grapes can go with the other fruits.	The customer tries on...	The customer eats....	What can the applicant do?
N	Válido	15	15	15	15	15
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		2,60	2,73	3,13	1,67	2,53
Mediana		2,00	3,00	3,00	2,00	2,00
Moda		2	3	3	2	4
Suma		39	41	47	25	38

En la tabla se observa datos consolidados de las medidas de tendencia central.

Ahora veamos las tablas de frecuencia por cada pregunta:

Tabla 31

What's the dialogue about?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	1	6,7	6,7	6,7
	FALSO	7	46,7	46,7	53,3
	CORRECTO	4	26,7	26,7	80,0
	INAPROPIADO	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 32

Thethinks grapes can go with the other fruits.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	6	40,0	40,0	40,0
	CORRECTO	7	46,7	46,7	86,7
	INAPROPIADO	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 33

The customer tries on...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	3	20,0	20,0	20,0
	INAPROPIADO	7	46,7	46,7	66,7
	CORRECTO	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 34

The customer eats....

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CORRECTO	6	40,0	40,0	40,0
	INADECUADO	8	53,3	53,3	93,3
	FALSO	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 35

What can the applicant do?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	4	26,7	26,7	26,7
	CORRECTO	4	26,7	26,7	53,3
	FALSO	2	13,3	13,3	66,7
	INAPROPIADO	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Se observa también que el “cambio de conducta” no es para nada significativo, pues este grupo de estudiantes no recibieron la intervención didáctica ni la aplicación de la variable independiente sobre el Juego de Roles.

3.1.2.4. RESULTADOS DEL POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

En el siguiente acápite, por fin se observa el grado de influencia de la variable independiente en la expresión oral y conocimientos del grupo de experimento.

Cabe señalar que los cuadros que a continuación se presentan solo revelan estadísticamente los datos del Post Test escrito. Sin embargo, se puede escuchar en el audio la gran diferencia de la expresión oral de los estudiantes del grupo de experimento tanto en el Pre test Oral en relación al Post Test Oral del mismo grupo.

He aquí los resultados:

Tabla 36

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL						
ESTUDIANTES	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	Correcto
ADVINCULA	3	3	4	1	3	4
ALMANZA	2	3	4	1	2	4
ALMANZA S	3	3	4	1	2	5
BARRENECHEA	3	2	4	1	2	4
BARRETO	3	3	4	1	1	4
CADILLO	2	3	4	1	2	4
DAMIAN	3	3	4	2	3	3
DOMINGUES	2	3	4	1	2	4
HUERTO	3	3	2	1	2	4
MONTES	2	2	4	1	2	3
MONTES C	3	3	4	2	3	3
OBREGON	3	3	2	1	2	4
ROMERO	3	3	4	1	2	5
TORRES	2	3	4	1	2	4
TORRES V	3	3	4	1	2	5
					Total	60 80%

En cuanto al software SPSS, también se observa las diferencias.

Tabla 37

		Estadísticos				
		What's the dialogue about?	Thethinks grapes can go with the other fruits.	The customer tries on....	The customer eats....	What can the applicant do?
N	Válido	15	15	15	15	15
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		2,67	2,87	3,73	1,13	2,13
Mediana		3,00	3,00	4,00	1,00	2,00
Moda		3	3	4	1	2
Suma		40	43	56	17	32

En la tabla consolidada se puede observar que el resultado promedio de la influencia de la variable independiente sobre la dependiente es alto.

Veamos estos mismos datos en las tablas por preguntas:

Tabla 38

What's the dialogue about?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	5	33,3	33,3	33,3
	CORRECTO	10	66,7	66,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 39

Thethinks grapes can go with the other fruits.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	2	13,3	13,3	13,3
	CORRECTO	13	86,7	86,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 40

The customer tries on...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FALSO	2	13,3	13,3	13,3
	CORRECTO	13	86,7	86,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 41

The customer eats....

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CORRECTO	13	86,7	86,7	86,7
	INADECUADO	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Tabla 42

What can the applicant do?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INADECUADO	1	6,7	6,7	6,7
	CORRECTO	11	73,3	73,3	80,0
	FALSO	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fácilmente se puede observar el incremento significativo que ocurre en el grupo de experimento, gracias a la intervención didáctica que tuvieron durante varias semanas.

A continuación, se presenta el análisis de la comparación de resultados según test de ambos grupos.

3.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

De los resultados mostrados en el pre y pos test de los grupos control y experimental, además de los resultados comparativos por dimensiones, finalmente se desarrolla la prueba de hipótesis la cual se desarrolla de la siguiente manera:

3.3.1. Establecimiento de las Hipótesis Nula e Hipótesis Alterna

a) Hipótesis Alterna

“La aplicación de estrategias de Juego de Roles influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi – Ancash, 2019.”

b) Hipótesis Nula

“La aplicación de estrategias de Juego de Roles NO influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui - Bolognesi – Ancash, 2019.”

3.3.2 DEFINICIÓN DEL NIVEL ALPHA

$$\alpha = 0.05 = \%5$$

Es el porcentaje de error que se está dispuesto a aceptar al desarrollar la prueba de hipótesis.

Prueba de muestras RELACIONADAS

		Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	NOTAS OBTENIDAS - CALIFICACIONES	,933	,258	,067	,790	1,076	14,000	14	,000

3.3.3. ELECCIÓN DE LA PRUEBA

Puesto que en el estudio que se desarrolla estamos comparando la aplicación de la variable independiente en dos momentos diferentes, al grupo experimental, se puede afirmar que se está frente a un estudio longitudinal, por eso le corresponde la prueba T de student para muestras relacionadas.

3.3.4. CÁLCULO DEL P VALOR

Antes de calcular el P valor, es necesario verificar el supuesto de normalidad, es decir verificar si la variable independiente Juego de Roles se comporta en forma normal. Por otro lado, es necesario aclarar que porque la muestra es menor a 30, entonces se requiere utilizar la prueba de normalidad de Chapiro Wilk, pues la muestra de estudio es de 15, menor a 30.

Tabla 43

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
NOTAS OBTENIDAS	,354	30	,000	,637	30	,000

Tabla 44

Tabla 45

PRUEBA DE NORMALIDAD		
P- VALOR= ,000	<	$\alpha= 0.05$

Conclusión:

La prueba de normalidad nos arroja que el P- VALOR es = ,000 y que es menor que el $\alpha= 0.05$.

3.3.5. TOMA DE DECISIÓN Y RESUMEN DE PRUEBA DE HIPÓTESIS CON SPSS

Dado que el P valor es ,000, y es menor que el $\alpha= 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

En ese sentido se admite que “La aplicación de estrategias de Juego de Roles influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019.”

El resumen de prueba realizado en el programa SPSS arroja visualmente esa decisión así:

Tabla 46

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre NOTAS OBTENIDAS y CALIFICACIONES es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05

3.3.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a. Respecto a la primera hipótesis específica, para un nivel de confianza de 95%, y tener un P valor $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta que si se utiliza adecuadamente el juego de roles mediante la representación de la socialización, entonces mejorará relacionarse con sus compañeros en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui; con lo cual la hipótesis queda demostrada.
- b. Respecto a la segunda hipótesis específica, para un nivel de confianza de 95%, y tener un P valor $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta que si se emplea la tolerancia entonces mejorará el respeto en las reglas del juego en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui; con lo cual la hipótesis queda demostrada.
- c. Respecto a la tercera hipótesis específica, para un nivel de confianza de 95%, y tener un P valor $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta que, si se utiliza adecuadamente la estimulación, entonces mejorará a despertar su imaginación al momento de jugar en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui; con lo cual la hipótesis queda demostrada.

CONCLUSIONES

1. Se demuestra la influencia significativa del Juego de Roles para el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui, sustentados en los resultados de la comparación del pre test y post test del grupo experimental. Con este resultado se reafirma la influencia estrategia del Juego de Roles para el desarrollo de la expresión oral.
2. Con fundamento en los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis se demuestra que el uso del juego de roles mediante la representación de situaciones sociales, mejora de como relacionarse con sus compañeros en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui, que permite interpretar personajes, dramatizar situaciones, desarrollar sus habilidades de interactuar con sus compañeros, sentirse motivado y permite que el estudiante tenga interés por conocer otras culturas.
3. Los juegos de roles mejoran la competencia de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui, desarrollando y potenciando con mayor grado las habilidades del habla y la escucha en el estudiante y en la comprensión e interacción con el idioma inglés.

RECOMENDACIONES

1. Debe incorporarse el juego de roles en el desarrollo de las sesiones de clase de manera continua ya que es una estrategia que ayuda al estudiante a desarrollar la imaginación y las habilidades comunicativas en el idioma inglés.
2. Debe realizarse representaciones sociales, simular conflictos en el aula y resolverlos, representar personajes, crear historias en las sesiones de clase del área de inglés para que el estudiante desarrolle su expresión y comprensión oral.
3. Se debe fomentar un ambiente cálido donde el estudiante se desenvuelva con naturalidad y espontaneidad en los diversos juegos de roles e interactúe con su compañero con respeto, solidaridad y empatía.
4. Difundir los resultados expuestos en esta tesis para que no solo los docentes del área de inglés se beneficien, sino también docentes de las diversas áreas obtengan información del manejo del juego de roles y fortalezcan los aprendizajes en los estudiantes de educación secundaria.

REFERENCIAS

- Aburto, E. M. y Chilon, L. K. (2014). *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E “República Federal Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/3r33W18>
- Alarcón, V. A. K, Benavides, L. F., Camargo, P. A., Fonseca, M. J., González, A. P., Rincón, Y. A. y Rincón, F. L. (2016). *Arte y juego en el ambiente hospitalario* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/38j7Ei3>
- Alvarez, L. D. y Panta, S. J. (2017). *La aplicación de la técnica del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa-2016.* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/34j4OIL>
- Argel, J. P. y Gooding, A. M. (2011). *La interacción en el juego de roles en la clase de inglés con estudiantes de segundo grado del colegio distrital Marco Tulio Fernández* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/3nNOibH>
- Baque, J. A. y Vallejo, S. P. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria. Guía de actividades para docentes* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/3nE38kJ>
- Baralo, M. (2012). El desarrollo de la expresión oral en el aula de ELE. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 6(11), republicado. Recuperado de <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/182>
- Berger, K. S. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia.* Recuperado de <https://bit.ly/3rcIri3>
- Broncano, A. A. y Montoro, Y. F. (2017). *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia” de vicos* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/3b34d1Y>

- Cáceres, N. J. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2KbM1YW>
- Cámara, R. M. (2016). La dramatización como instrumento didáctico para el desarrollo de la competencia intercultural: dos casos prácticos. *I Congreso de Español como Lengua Extranjera en Asia-Pacífico (CE/LEAP)*. Recuperado de <https://bit.ly/3p6pFag>
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Recuperado de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Davis, E., Moyano, S., Picelille, S., Suchecki, M. (2009). *Educación on-line y Ntics: nuevos desafíos para la adquisición de contenidos disciplinares en inglés en un entorno virtual*. Recuperado de <https://cyt.unlam.edu.ar/>
- Díaz-Barriga A. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Recuperado de <https://bit.ly/2KDTH6r>
- Escalona, U., Medina, A. R. y Escalona, M. (2010). El efecto de rebote y la expresión oral en inglés. *Ciencias Holguín*, 16(4), pp. 1-11. Recuperado de <https://bit.ly/3bbWpLJ>
- Figuroa, F. M. (2019). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5 años* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://bit.ly/3b0vjH4>
- Forero, D. y Loayza, J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/37jX8be>
- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289-307. Recuperado de <https://bit.ly/34t0Tt3>
- Glanzer, M. (2000). *Características pedagógicas que orientan la propuesta de investigación mediante los juegos de roles*. Buenos Aires: Cultura lúdica infantil.
- León, G. J. (2014). *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés. caso: estudiantes de Mecatrónica del Senati, de la Esperanza-Trujillo. ciclo académico 2013-II* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2IWp2ke>

- Mita, E. R. y Tamo, J. S. (2019). *Estrategia del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de 3ro de secundaria de la institución educativa San Martín de Porres California Paucarpata, Arequipa 2019* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/37nZGoG>
- Monroy, R. (2003). Fluctuaciones teórico-metodológicas en la enseñanza de la pronunciación del inglés. ¿Qué ha quedado de Lado 50 años después? En Bueno, A., Tejada, G. y Luque, G. (Coord.). *Las lenguas en un mundo global*, pp.1-18. Recuperado de <https://bit.ly/3mxYRhh>
- Navarrete, M. y Alonso, S. (2011). Gestación de una comunidad de aprendizaje para potenciar la comunicación oral en idioma inglés. *Enunciación*, 16(2), pp. 7-16. Recuperado de <https://bit.ly/3r1PRo3>
- Pachón, J. C., Molina, J. P. y Ramírez, L. J. (2016). *Mejorar la comunicación oral en inglés, con el enfoque natural y el aprendizaje vicario a través de vídeos online como recurso didáctico, en estudiantes de grado quinto de la I.E.D Escuela Rural de Nuevo Fúquene*. Recuperado de <https://bit.ly/38QGxLz>
- Pimbo, J. (2014). *El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma inglés en el cuarto año de educación básica en el instituto José Ignacio Ordoñez del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*” (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://bit.ly/3gS8INV>
- Quintín, E. M. (2016). *El impacto de los juegos de rol en Second Life en la práctica de las subcompetencias lingüística y discursiva en inglés a nivel oral. Estudio de caso con estudiantes de nivel intermedio de inglés del centro de lenguas de la Universidad Pedagógica de Colombia*. Recuperada de <https://bit.ly/3r2X732>
- Rodríguez, J. C. (2010). Consideraciones teóricas sobre la expresión oral profesional pedagógica en inglés. *Ciencias Holguín*, XVI(4), pp. 1-12. Recuperado de <https://bit.ly/2X0epjC>
- Rubio, A. D. J. y García, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Recuperado de <https://bit.ly/2J4p2i2>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/3razeH0>

- Sánchez, J. M. y Brito, N. E. (2015). Desarrollo de competencias comunicativas mediante la lectura crítica, escritura creativa y expresión oral. *Encuentros*, 13(1), pp. 117-141. Recuperado de <https://bit.ly/34Z0Ntz>
- Shaw, C. M. (2004). Uso de escenarios de juego de roles en el aula de relaciones internacionales: un examen de ejercicios sobre operaciones de mantenimiento de la paz y toma de decisiones de política exterior. *Perspectivas de estudios internacionales*, 5(1), 1-22. <https://doi.org/10.1111/j.1528-3577.2004.00151.x>
- Toalombo, E. R. (2014). *Estrategias metodológicas significativas en el desarrollo de la comunicación oral del idioma inglés de los alumnos de los segundos años de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Nueva Primavera del año lectivo 2013-2014* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://bit.ly/3n3H4yR>
- Verdecia, A., Azahares, O., Ferrer, E., García, S., Ramírez, Y. (2013). La comunicación oral en la enseñanza-aprendizaje del inglés en el contexto profesional. Una alternativa para su concreción. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 4(7), 15-35. Recuperado de <https://bit.ly/2KqJZnR>

URI: <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/3283>

ANEXOS

Matriz de Consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>“La influencia de la estrategia del juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 1ro grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui - 2019</p>	<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida influye significativamente la estrategia de juego de roles en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado ...?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo la estrategia del juego de roles mediante la socialización permite a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de ..., relacionarse con sus compañeros con el idioma inglés? • ¿De qué manera la estrategia del Juego de Roles desarrolla la tolerancia para respetar las reglas del juego con el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de...? 	<p>GENERAL Determinar en qué medida la estrategia de juego de roles influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado...</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir cómo la estrategia del Juego de Roles en el idioma inglés, permite la relación y socialización adecuada de los estudiantes del primer grado... • Explicar de qué manera la estrategia del Juego de Roles desarrolla la tolerancia y el respeto de las reglas del juego en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado ... • Explicar de qué manera la estrategia del Juego de Roles estimula la imaginación de los 	<p>GENERAL La aplicación de la estrategia de juego de roles influye significativamente en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado...</p> <p>ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La estrategia del juego de roles mediante la socialización, entonces mejorará en relacionarse con sus compañeros en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado... • El empleo de la estrategia del juego de roles mejora en la tolerancia y respetar las reglas del juego en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado... • La optimización de la estrategia del juego de roles mejora la imaginación al momento 	<p>Variable Independiente: Estrategia del juego de roles</p>	<p>Socialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo Mutuo. - Aprender a relacionarse con los demás. - Participación en clases. - Interactuar con sus compañeros. 	<p>Tipo de estudio: Aplicada; por su profundidad, y según el tratamiento, cuantitativa.</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi-experimental.</p> <p>Población: Estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui.</p> <p>Muestra: Grupo experimental: el primer grado grado “A” con 15 estudiantes.</p> <p>Grupo de control: el primer grado “B” con 15 estudiantes.</p>
					<p>La tolerancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las reglas del juego. - Entender que cada quien es diferente. - Aceptar la diversidad de opinión, social, étnica, cultural y religiosa. - Saber escuchar y darle valor a los demás. 	
					<p>Estimular</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ayuda al estudiante interactuar con sus compañeros. - Contribuir a que el estudiante despierte su imaginación. - Explorar su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego. 	

	<p>¿De qué manera la estrategia del juego de roles estimula la imaginación al momento de participar en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash- 2019?</p>	<p>estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 de Pachapaqui Bolognesi Ancash 2019, al momento de participar en el idioma inglés.</p>	<p>de jugar en el idioma inglés, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapapqui.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Expresión oral</p>	<p>Pronunciación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pronuncia de forma clara y precisa los textos orales. - Pronuncia de manera clara y el mensaje no se ve afectado. 	<p>Técnica e instrumento de investigación: Para la Variable independiente se aplica la técnica de la encuesta y el instrumento es el cuestionario basado en 10 preguntas.</p> <p>Para la Variable dependiente se aplica la rúbrica.</p> <p>Técnica de análisis y prueba de hipótesis: La hipótesis es causal-explicativo y se recurrió a la prueba de hipótesis.</p>		
						<p>Fluidez</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la expresión correctamente con facilidad. - Se comunica espontáneamente sin pausa ni repetición. 		
						<p>Vocabulario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza correctamente el vocabulario estudiado en clase. - Explica conceptos utilizados el vocabulario enseñado en clase. 		
						<p>Entonación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Emite una secuencia sonora de los tonos de voz. - Emite una variación de la altura tonal de la voz. 		



ENCUESTA

Estimado estudiante, tienes entre manos una encuesta a través de la cual se busca obtener información valiosa para desarrollar un trabajo de investigación. Por lo tanto, mucho se le agradecerá tenga a bien contestar la encuesta de la manera más honesta posible.

1. ¿Con que frecuencia se relaciona con sus compañeros, caracterizando a un personaje imaginario y aventurándose en ello?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

2. ¿Con que frecuencia das tu apoyo mutuo cuando estas en una situación social tomando el rol de los personajes que están involucrados?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

3. ¿Con que frecuencia da su participación en clases, utiliza normas de cortesía sencilla y cotidiana de acuerdo a su cultura?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

4. ¿En qué medida respetas las reglas de juego al momento de participar con sus compañeros confrontando opiniones en una conversación simulada?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

5. ¿Con que frecuencia acepta la diversidad de opinión, social, cultural y religiosa en la clase del juego de rol expresándose oralmente en diálogos, interpretando a diferentes personajes?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

6. ¿Cuánto a menudo sabe escuchar en clases, cuando el docente pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar en significado de su texto?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

7. ¿En qué medida da valor a los demás con su interlocutor dando aporte sencillo en su respuesta adecuados en una conversación simulada?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

8. ¿En qué medida contribuye a que el estudiante despierte su imaginación al momento de jugar con sus compañeros?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

9. ¿Con que frecuencia interactúa con sus compañeros y aprende nuevas palabras cuándo el docente expresa verbalmente los vocabularios en inglés?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	

10. ¿Con qué frecuencia explora su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Casi Nunca	
Nunca	
Total	



TEST

Estimado estudiante por favor sírvase responder las preguntas observando cada una de las imágenes plasmadas, para luego identificar las acciones realizadas por cada uno de los personajes que aparecen.

Estudiante: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: ____/____/____

1-. Read the dialogue carefully and then answer the question (4p.)

- A) **How are you doing?**
- B) *Not bad. My name is Andrew*
- A) **Excuse me, What's your name again?**
- B) *Andrew*
- A) **It's Nice to meet you Andrew.**
- B) *Nice to meet you, too*
- A) *This is my sister Rebeca.*
- B) **Hi Rebeca. How are you?**
- A) *I am fine!*



What's the dialogue about?

- 1) *Asking about jobs* 2) *Role play about going out* 3) *Meeting people* 4) *saying bye*

2-. Conversation between a salesperson and a customer. Student A is the salesperson. Student B is the customer. (4p.)

At the fruit supermarket

A: *Customer: Hi, I am looking for some bananas, oranges, and pears.*

B: *Salesperson: I am sorry but we don't have any pears.*

But we do have grapes!

A: *Customer: Can I add some grapes to my fruit salad?*

B) *Yes you can!*

Thethinks grapes can go with the other fruits.



- 1) Customer 2) grapes 3) salesperson 4) Fruit salad

3-. Conversation between a salesperson and a customer. Student A, is the salesperson. Student B, is the customer. (4.p)

A: Good morning, Can I help you?
 B: Yes, please. How much is the sweater?
 A: It's 30.00 dollars.
 B: What colors do you have?
 A: All colors. Especially yellow.
 B: Can I try on the yellow one?
 A: Sure
 B: Do you accept credit cards?
 A: Of course



The customer tries on...

- 1) All sweaters 2) accept credit cards 3) \$30 dollars 4) A yellow sweater

4-. Answer the question(4p.)

At the cafe

A: Can I take your order?
 B: Yes, I'd like a chicken sandwich and a coffee please.
 A) Would you like some dessert?
 B) Maybe later.

FOOD CARD	
1-. Sandwiches	3-. Hot drink
Chicken (with letucce) \$ 5.50	Tea \$ 1.20
Ham (with letucce) \$ 5.90	coffee \$ 1.95
2-. Cold drink	hot chocolate \$ 1.70
Milk \$ 1.50	4-. Cake
Bottled wáter \$ 1.50	Chocolate \$ 3.25



The customer eats....

- 1) Just a sandwich and coffee 2) some dessert 3) Ham 4) a salad

5-. There's a conversation between a manager and a job applicant. (4p.)

Personal interview at a job

A: Manager: What's your name? Where are you from? How old are you? What's your cell phone number? What can you do?
 B: applicant: I can use the computer well. I can draw very well too. I can speak two languages.



What can the applicant do?

- 1) Can ride a bike 2) can speak foreign languages 3) can't draw well 4) can't use a computer



SESIÓN DE APRENDIZAJE 1RO GRADO



I.- TÍTULO: "GREETING and FAREWELLS"

II.- ÁREA: INGLÉS

III.- SECCIÓN: "A"

IV.- GRADO: 1°

V.- PROFESORA DE AULA: Veronica DEXTRE DE LA CRUZ.

VI.- DIRECTORA: Betty Sánchez Jamanca

V.- Institución Educativa: "Sagrado Corazon de Jesus"

VI.- FECHA: 14/08/2019

VII.-

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
16(2 hora)	01 – LET'S CELEBRATE OUR REUNION BY PRACTICING THE VALUES FOR A BETTER COEXISTENCE.	16



VII.- PROPÓSITOS (APRENDIZAJES ESPERADOS):




COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	E. TRANSVERSALES
- Se expresa oralmente en inglés.	- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	- Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sencillas y pronunciación adecuada para su nivel.	Enfoque de derecho - Incorpora las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas; forman parte de las interacciones que las personas utilizan cuando participan en su vida social y cultural.

VIII.-

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES.
Promover aprendizajes significativos en inglés.	Asumiendo el reto de construir una didáctica intercultural que recoja las formas propias de aprender de los estudiantes en su cultura.

IX.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROC. DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO												
INICIO 	Motivación	.El docente les da la bienvenida a los niños y niñas - El docente empezará hablar sobre los saludos y la despedida en inglés y español - y luego les muestra unos imágenes sobre los saludos y las despedidas en inglés	15												
	Recuperación de los saberes previos.	- La docente pregunta: ¿saludaron a sus docentes y compañeros en el primer inicio de las clases? - Responden oralmente: en el inicio del año escolar, si saludemos a nuestros maestros, a nuestros compañeros y los padres de familia. - El docente escribe y explica en la pizarra la estructura de los saludos y a la vez pronunciando cada palabra de una manera simple.													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>GREETING</th> <th>FAREWELLS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- HELLO / HI</td> <td>- GOOD BYE / BYE</td> </tr> <tr> <td>- GOOD MORNING</td> <td>- SEE YOU TOMORROW</td> </tr> <tr> <td>- GOOD AFTERNOON</td> <td>- SEE YOU SOON.</td> </tr> <tr> <td>- GOOD EVENING</td> <td>- GOOD NIGHT</td> </tr> <tr> <td colspan="2">-HOW ARE YOU? / FINE, THANK YOU</td> </tr> </tbody> </table> 	GREETING	FAREWELLS	- HELLO / HI	- GOOD BYE / BYE	- GOOD MORNING	- SEE YOU TOMORROW	- GOOD AFTERNOON	- SEE YOU SOON.	- GOOD EVENING	- GOOD NIGHT	-HOW ARE YOU? / FINE, THANK YOU		
GREETING	FAREWELLS														
- HELLO / HI	- GOOD BYE / BYE														
- GOOD MORNING	- SEE YOU TOMORROW														
- GOOD AFTERNOON	- SEE YOU SOON.														
- GOOD EVENING	- GOOD NIGHT														
-HOW ARE YOU? / FINE, THANK YOU															

<p>DESARROLLO</p> 	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.</p>	<p>-El docente divide a los estudiantes en equipos de 3 integrantes,</p> <p>-luego el docente pregunta a los estudiantes lo que observan y de que trata el aviso (<i>What can you see?, What is it about?</i>)</p> <p>-los estudiantes atentamente entienden el siguiente diálogo en un papelote:</p> <p>A: Hello B: Hi! C: I'm carlos A: My name is Maria B: Excuse me, What's your name again? A: Ok, C: Nice to meet you. A:: Nice to meet you, too C: Thanks. /Thank you. B: Goodbye. /Bye! Bye/ See you!</p> <p>-Los estudiantes practican el diálogo corto en grupos, luego harán unos juegos, cumpliendo el rol de papel de tres personas desconocidos que recién se acaban de conocer.</p> 	<p>65</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Evaluación formativa.</p>	<p>-Meta cognición. ¿Qué han aprendido?, ¿Cómo lo han aprendido?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿Lo han superado?, ¿Cómo?, ¿para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	<p>10</p>
<p>Extensión</p>		<p>- se expresan oralmente pronunciando los saludos y las despedidas en inglés.</p>	

X.- EVALUACIÓN.

VALORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES	
(x) Respeto (x) Puntualidad (x) Responsabilidad (x) Honradez (x) Solidaridad () otros	() Pruebas Escritas () Practicas () Pruebas orales () trabajos (x) Trabajos de Investigación () Presentación de Trabajos (x) Ficha de Meta cognición (x) Ficha de Evaluación grupal (x) Lista de cotejos	NO TIC () Separatas () Mapas (x) Papelote (x) Laminas () Revistas (x) limpia tipo () Periódico () Paisajes (x) Plumones (x) flash car	TIC () Televisión () VHS () Proyector (x) Computadora () DVD () Otros
EVALUACIÓN Formativa. () Sumativa (x)			



Betty Sánchez Jaraman
Prof. Betty Sánchez Jaraman
DIRECTORA (e)



Esther Tinoco
Esther Tinoco
COORDINADORA (e)

Verónica Dextre de la Cruz
VERONICA DEXTRE DE LA CRUZ



SESIÓN DE APRENDIZAJE 1RO GRADO



I.- TÍTULO: "IN A CAFE"

II.- ÁREA: INGLÉS

III.-SECCIÓN: "A"

IV.- GRADO: 1°

V.-PROFESORA DE AULA: Veronica DEXTRE DE LA CRUZ.

VI.- DIRECTORA: Betty Sánchez Jamanca

V.-Institución Educativa: "Sagrado Corazon de Jesus"

VI.-FECHA: 28/08 / 2019

VII.-

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
20 (2 hora)	O1 – LET'S CELEBRATE OUR REUNION BY PRACTICING THE VALUES FOR A BETTER COEXISTENCE.	20


VII.- PROPÓSITOS (APRENDIZAJES ESPERADOS):


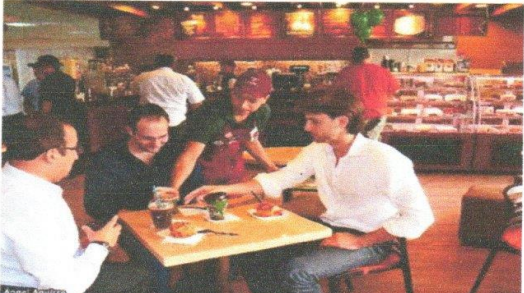

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	E. TRANSVERSALES
- Se expresa oralmente en inglés.	- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	- completa su texto oral con gestos adecuados a su interlocutor.	Enfoque de derecho - Incorpora las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas; forman parte de las interacciones que las personas utilizan cuando participan en su vida social y cultural.

VIII.-

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES.
Promover aprendizajes significativos en inglés.	Asumiendo el reto de construir una didáctica intercultural que recoja las formas propias de aprender de los estudiantes en su cultura.

IX.-SECUENCIA DIDÁCTICA:


MOMENTOS	PROC. DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO												
INICIO 	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> El docente ingresa al aula, saluda e invita a cinco voluntarios a salir al frente de la clase y formar un círculo. Se explica a los estudiantes que harán un juego de memoria con el tema las comidas de una cafetería (cakes). Un estudiante mencionará (por ejemplo, "cakes", y el estudiante de su costado continúa repitiendo la palabra mencionada por el participante anterior y agrega otra palabra. Se divide en la clase en equipos y se les solicita llevar a cabo la actividad El docente coloca un papelote con el siguiente aviso : <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>1-. Sandwiches</td> <td>3-. Hot drinks</td> </tr> <tr> <td>Chiken (with letucce) \$ 5.50</td> <td>Tea \$ 1.20</td> </tr> <tr> <td>Ham (with letucce) \$ 5.90</td> <td>coffee \$ 1.95</td> </tr> <tr> <td>2-. Cold drink</td> <td>hot chocolate \$ 1.70</td> </tr> <tr> <td>Milk \$ 1.50</td> <td>4-.Cake</td> </tr> <tr> <td>Bottled wáter \$ 1.50</td> <td>Chocolate \$ 3.25</td> </tr> </table>	1-. Sandwiches	3-. Hot drinks	Chiken (with letucce) \$ 5.50	Tea \$ 1.20	Ham (with letucce) \$ 5.90	coffee \$ 1.95	2-. Cold drink	hot chocolate \$ 1.70	Milk \$ 1.50	4-.Cake	Bottled wáter \$ 1.50	Chocolate \$ 3.25	15
1-. Sandwiches	3-. Hot drinks														
Chiken (with letucce) \$ 5.50	Tea \$ 1.20														
Ham (with letucce) \$ 5.90	coffee \$ 1.95														
2-. Cold drink	hot chocolate \$ 1.70														
Milk \$ 1.50	4-.Cake														
Bottled wáter \$ 1.50	Chocolate \$ 3.25														

<p>DESARROLLO</p> 	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente escribe y explica en la pizarra la estructura de los sweet foods y a la vez pronunciando cada palabra de una manera simple. ➤ El docente saca a los estudiantes al frente y ellos participaran de una manera voluntaria. ➤ Los estudiantes participaran conjuntamente con sus compañeros y luego aran unos juego de roles donde imaginariamente estarán en una cafetería con las sweet foods , donde ellos se expresaran oralmente en inglés. ➤ Por ejemplo: 	<p>65</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Evaluación formativa.</p>	<p>-Meta cognición. ¿Qué han aprendido?, ¿Cómo lo han aprendido?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿Lo han superado?, ¿Cómo?, ¿para Qué les servirá lo que han aprendido?</p>	<p>10</p>
<p>Extensión</p>		<p>- se expresan oralmente pronunciando los saludos y las despedidas en inglés.</p>	

X.- EVALUACIÓN.

VALORES		INSTRUMENTOS DE EVALUACION		MEDIOS Y MATERIALES	
(x) Respeto	(x) Puntualidad	() Pruebas Escritas	() Practicas	NO TIC	
(x) Responsabilidad	(x) Honradez	() Pruebas orales	() trabajos	() Separatas	() Mapas
(x) Solidaridad	() otros	(x) Trabajos de Investigación	(x) Ficha de	(x) Papelote	(x) Laminas
EVALUACIÓN		() Presentación de Trabajos	(x) Ficha de	() Revistas	(x) limpia tipo
Formativa. ()		(x) Meta cognición	(x) Ficha de Evaluación grupal	() Periódico	() Paisajes
Sumativa (x)		(x) Ficha de Evaluación grupal	(x) Lista de cotejos	(x) Plumones	(x) flash car
				() DVD	() Otros

LISTA DE COTEJO (expresión oral)

 <p>Responde las preguntas usando los vocabularios de sweet foods en inglés. (5p)</p>	<p>Se expresa oralmente al momento de participar en los juegos de roles. (5p)</p>	<p>Utiliza gestos y mímicas al momento de hablar con sus compañeros. (5p)</p>	<p>Emplea la pronunciación y entonación adecuada al momento de hablar en inglés. (5p)</p>	<p>PUNTAJE TOTAL</p>



Betty Sánchez-Jamainca
Prof. Betty Sánchez-Jamainca
DIRECTORA (e)



Verónica Dextre de la Cruz
Verónica Rosales Tinoco
Coordinadora de Letras

Verónica Dextre de la Cruz
VERONICA DEXTRE DE LA CRUZ



SESIÓN DE APRENDIZAJE 1RO GRADO



I.- TÍTULO: "CLOTHES STORIE"

II.- ÁREA: INGLÉS

III.- SECCIÓN: "A"

IV.- GRADO: 1°

V.- PROFESORA DE AULA: Veronica DEXTRE DE LA CRUZ.

VI.- DIRECTORA: Betty Sánchez Jamanca

VII.- Institución Educativa: "Sagrado Corazon de Jesus"

VIII.- FECHA: 11 / 09 / 2019

IX.-

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
17(2 hora)	01 – LET'S CELEBRATE OUR REUNION BY PRACTICING THE VALUES FOR A BETTER COEXISTENCE.	17






X.- PROPÓSITOS (APRENDIZAJES ESPERADOS):




COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	E. TRANSVERSALES
- Se expresa oralmente en inglés.	- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	- Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sencillas y pronunciación adecuada para su nivel.	Enfoque de derecho - Incorpora las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas; forman parte de las interacciones que las personas utilizan cuando participan en su vida social y cultural.

XI.-

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES.
Promover aprendizajes significativos en inglés.	Asumiendo el reto de construir una didáctica intercultural que recoja las formas propias de aprender de los estudiantes en su cultura.

XII.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROC. DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO 	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente ingresa al aula, saluda e invita a cinco voluntarios a salir al frente de la clase y formar un círculo. ➤ Se explica a los estudiantes que harán un juego de memoria con el tema prendas de vestir (<i>clothes</i>). Un estudiante mencionará una prenda de vestir (por ejemplo, "<i>pants</i>"), y el estudiante de su costado continúa repitiendo la palabra mencionada por el participante anterior y agrega otra palabra. El siguiente estudiante prosigue el procedimiento y añade una nueva palabra. ➤ Se divide en la clase en equipos y se les solicita llevar a cabo la actividad. ➤ El docente coloca un papelote en la pizarra con el siguiente aviso; <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ON SALE!!</p>  29.99 Soles  30.00 soles  59.50 soles  40.00 soles <p>Buy now! We accept credit cards too!</p> </div>	15

<p>DESARROLLO</p> 	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta a los estudiantes lo que observan y de que trata el aviso (<i>What can you see?, What is it about?</i>) ➤ El docente presenta el siguiente diálogo en un papelote: A: <i>Good morning, Can I help you?</i> B: <i>Yes, please. How much is the skirt?</i> A: <i>It's 30.00 dollars.</i> B: <i>and how much are the pants?</i> A: <i>They are 40.00 dollars.</i> B: <i>Do you accept credit cards?</i> A: <i>Of course</i> ➤ Los estudiantes practican el diálogo corto en grupos. ➤ Los estudiantes harán unos juegos, cumpliendo el rol de papel de un vendedor y compradores en una tienda de ropas. ➤ El docente monitorea el desarrollo de la actividad cuando es necesario.  <p style="text-align: center;">At the clothes shop</p>	65
<p>CIERRE</p> 	<p>Evaluación formativa.</p>	<p>-Meta cognición. ¿Qué han aprendido?, ¿Cómo lo han aprendido?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿Lo han superado?, ¿Cómo?, ¿para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	10
		<p>Extensión</p> <p>- se expresan oralmente pronunciando los saludos y las despedidas en inglés.</p>	

XIII.- EVALUACIÓN.

VALORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES	
<input checked="" type="checkbox"/> Respeto <input checked="" type="checkbox"/> Puntualidad <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidad <input checked="" type="checkbox"/> Honradez <input checked="" type="checkbox"/> Solidaridad <input type="checkbox"/> otros	<input type="checkbox"/> Pruebas Escritas <input type="checkbox"/> Practicas <input type="checkbox"/> Pruebas orales <input type="checkbox"/> trabajos <input checked="" type="checkbox"/> Trabajos de Investigación <input type="checkbox"/> Presentación de Trabajos <input checked="" type="checkbox"/> Ficha de Meta cognición <input checked="" type="checkbox"/> Ficha de Evaluación grupal <input checked="" type="checkbox"/> Lista de cotejos	NO TIC	TIC
EVALUACIÓN		<input type="checkbox"/> Separatas <input type="checkbox"/> Mapas <input checked="" type="checkbox"/> Papelote <input checked="" type="checkbox"/> Laminas <input type="checkbox"/> Revistas <input checked="" type="checkbox"/> limpia tipo <input type="checkbox"/> Periódico <input type="checkbox"/> Paisajes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> flash car	<input type="checkbox"/> Televisión <input type="checkbox"/> VHS <input type="checkbox"/> Proyector <input checked="" type="checkbox"/> Computadora <input type="checkbox"/> DVD <input type="checkbox"/> Otros
Formativa. <input type="checkbox"/> Sumativa <input checked="" type="checkbox"/>			



Betty Sánchez
 Prof. Betty Sánchez Jamarca
 DIRECTORA (el)



Verónica Dextre
 Verónica Dextre
 Letras

Verónica Dextre
 VERONICA DEXTRE DE LA CRUZ



SESIÓN DE APRENDIZAJE 1RO GRADO



I.- TÍTULO: "FRUIT SUPERMARKET"

II.- ÁREA: INGLÉS

III.-SECCIÓN: ÚNICA

CICLO: IV

IV.- GRADO: 1°

SECCIÓN: A, B

V.-PROFESORA DE AULA: Veronica DEXTRE DE LA CRUZ.

VI.- DIRECTORA: Betty Sanchez Jamanca

V.-FECHA: 25/09/2019

VI.-

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
18(2 hora)	01.- USO DE TEXTOS ESCRITOS EN PEQUEÑAS ORACIONES EN INGLÉS	18


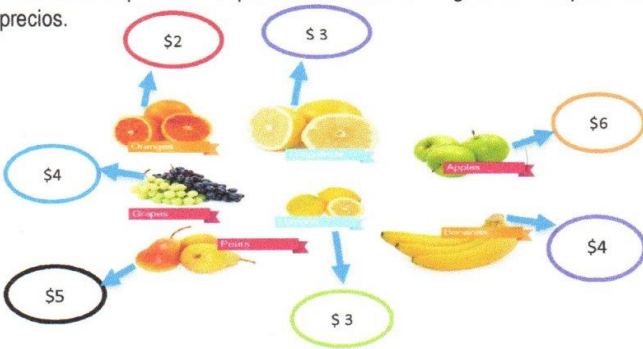
VII.- PROPÓSITOS (APRENDIZAJES ESPERADOS):




COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	E. TRANSVERSALES
- Se expresa oralmente en inglés.	- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	- Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sencillas y pronunciación adecuada para su nivel	Enfoque de derecho - Incorpora las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas; forman parte de las interacciones que las personas utilizan cuando participan en su vida social y cultural.

VIII.-

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES.
Promover aprendizajes significativos en inglés.	Asumiendo el reto de construir una didáctica intercultural que recoja las formas propias de aprender de los estudiantes en su cultura.

IX.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROC. DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO 	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> El docente da la bienvenida a los estudiantes good morning students. El docente e invita a cinco voluntarios a salir al frente de la clase y formar un círculo. Se explica a los estudiantes que harán un juego de memoria con el tema de las frutas apples (apples). Un estudiante mencionará una fruta (por ejemplo, "apples"), y el estudiante de su costado continúa repitiendo la palabra mencionada por el participante anterior y agrega otra palabra. El siguiente estudiante prosigue el procedimiento y añade una nueva palabra. el docente explica en la pizarra las frutas en inglés con respectivos precios. 	15

<p>DESARROLLO</p>  <p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.</p>	<p style="text-align: center;">FRUIT SUPERMARKET</p> <p>➤ El docente presenta el siguiente diálogo en un papelote, luego les explica a los estudiantes como interactuar las palabras en los juegos de roles.</p> <p>A: Good morning, Can I help you? B: Yes, please. How much is the banana? A: It's two dollars and twenty-five cents. B: give me one, please. Here's five dollars. A: Two dollars and twenty –five cents out of five dollars. Two dollars seventy- five cents is. B: your change. Here you are. A: Of course</p> <p>➤ Los estudiantes practican el diálogo corto en grupos. ➤ El docente forma grupos de cuatro estudiantes, y salen al escenario a participar en los juegos, cumpliendo el rol de papel de un vendedor y los otros de compradores en un mercado de frutas .</p>  <p>➤ El docente monitorea el desarrollo de la actividad cuando es necesario</p>	65	
<p>CIERRE</p> 	<p>Evaluación formativa.</p> <p>Extensión</p>	<p>-Meta cognición. ¿Qué han aprendido?, ¿Cómo lo han aprendido?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿Lo han superado?, ¿Cómo?, ¿para qué les servirá lo que han aprendido?</p> <p>- se expresan oralmente pronunciando algunos vocabularios de las frutas en inglés.</p>	10

X.- EVALUACIÓN.

VALORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES	
(x) Respeto (x) Puntualidad (x) Responsabilidad (x) Honradez (x) Solidaridad () otros	() Pruebas Escritas (X) Practicas () Pruebas orales () trabajos (x) Trabajos de Investigación () Presentación de Trabajos (x) Guías de Análisis (x) Ficha de Meta cognición () Ficha de Evaluación grupal (x) Lista de cotejos	NO TIC	TIC
EVALUACIÓN		() Separatas () Mapas (x) Papelote () Laminas () Revistas (x) limpia tipo () Periódico () Paisajes (x) Plumones (x) flash car	() Televisión () VHS () Proyector () Computadora () DVD () Otros
Formativa. (x) Sumativa (x)			



[Signature]
 Dra. D. E. Sánchez Jamanca
 DIRECTORA (e)



[Signature]
 F. E. Morales Tinoco
 Coordinadora de la Oficina

[Signature]

VERONICA DEXTRE DE LA CRUZ



CONSTANCIA

El que suscribe, Directora de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Pachapaqui, hace constar:

Que el Bachiller de la Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés, de la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de Comunicación, de la Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo” – Huaraz:

- DEXTRE DE LA CRUZ, Veronica Micaela, Identificada con DNI. N° 45589662

Ha realizado la parte experimental de su tesis titulada “ LA INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 1RO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” - PACHAPAQUI – BOLOGNESI- ANCASH- 2019”

Aplicada a los estudiantes de Primer Grado de Educación secundaria Sección “A”, en el periodo 13 de Agosto al 24 de setiembre de 2019.

Se expide presente a solicitud de la interesada, para los fines que estiman conveniente.




Dy Sánchez Jamanca
DIRECTORA(e)

EL DOCENTE EXPLICA LOS SALUDOS Y LAS DESPEDIDAS EN INGLÉS



LOS ESTUDIANTES REALIZAN JUEGO DE ROLES UTILIZANDO LOS SALUDOS Y DESPEDIDAS EN INGLÉS



LOS ESTUDIANTES REALIZAN JUEGO DE ROLES UTILIZANDO EL VOCABULARIO DE LAS FRUTAS EN INGLÉS



EL DOCENTE EXPLICA TIENDAS DE ROPA EN INGLÉS Y LOS ESTUDIANTES REALIZAN JUEGO DE ROLES.



