



FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LINGÜÍSTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 5.º GRADO DEL
NIVEL PRIMARIA DE LA I.E. n.º 3045 “JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI - LA
CHIRA” DEL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PORRES - 2019

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad
profesional en Docencia del Idioma Inglés

Autora:

Quezada Mena, Galia Rita

Asesor:

Alva Miguel, Walter Hugo
(ORCID: 0000-0001-9403-4794)

Jurado:

Huamán Matos, César
Garvich Ormeño, Angie Marlene
Rojas Elera, Juan Julio

Lima - Perú

2022

Referencia:

Quezada, G. (2022). *El juego lingüístico como estrategia para el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la I.E. N.º 3045 “José Carlos Mariátegui - La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019*. [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/5886>



Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada (CC BY-NC-ND)

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede generar obras derivadas ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LINGÜÍSTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 5.º GRADO DEL NIVEL
PRIMARIA DE LA I.E. n.º 3045 “JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI - LA CHIRA” DEL DISTRITO
DE SAN MARTÍN DE PORRES - 2019

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad profesional en Docencia en
Inglés

Autora

Quezada Mena, Galia Rita

Asesor

Alva Miguel, Walter Hugo
(ORCID: 0000-0001-9403-4794)

Jurado

Huamán Matos, César
Garvich Ormeño, Angie Marlene
Rojas Elera, Juan Julio

Lima-Perú

2022

Dedicatoria

Con amor a mis padres Ismael y María, por su amor eterno incondicional, hoy las estrellas que alumbran mis noches, a mi querida familia que son el motivo por el cual día a día me esfuerzo por cumplir mis metas.

Galia Quezada Mena

Agradecimiento

A mis queridos profesores, de primaria, secundaria, instituto y universidad, por su paciencia, respeto, dedicación y sobre todo por impartir sus conocimientos demostrando vocación de servicio, porque ahora que soy docente comprendo la gran labor que realizan día a día con el único objetivo de formar líderes para el Perú y el mundo.

Galia Quezada Mena

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Descripción del problema	1
1.1.1 Formulación del problema	39
a) Problema general	39
b) Problemas específicos	40
1.2 Antecedentes	40
1.2.1. Antecedentes a nivel internacional	40
1.2.2. Antecedentes a nivel nacional	42
1.3 Objetivos	43
1.3.1. Objetivo general	43
1.3.2. Objetivos específicos	44
1.4 Justificación	44
1.5 Impactos esperados del trabajo académico.	45
II. METODOLOGÍA	47
2.1 Tipo de investigación	47
2.2 Población	47

2.3	Muestra	48
	2.3.1. Muestreo	49
2.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos	49
III.	RESULTADOS	53
IV.	CONCLUSIONES	60
V.	RECOMENDACIONES	61
VI.	REFERENCIAS	62
VII.	ANEXOS	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Total de la población	44
Tabla 2. Total de la muestra	44
Tabla 3. Relación de juicio de expertos	47
Tabla 4. Ítems considerados del 1 al 7	49
Tabla 5. Ítems considerados del 8 al 10	51
Tabla 6. Ítems considerados del 1 al 15	52
Tabla 7. Resultado evaluación (entrada-salida)	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ítems de encuesta (1 – 7)	50
Figura 2. Ítems de encuesta (8-10)	51
Figura 3. Ítems de encuesta (11-15)	52
Figura 4. Resultados de evaluación (entrada-salida)	54

RESUMEN

La investigación a presentar permite determinar cómo influyen los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral, la cual se realizó al evidenciar las dificultades que presentan los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional n.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira”, respecto a la poca expresión oral por parte de los estudiantes, se trabajó con una muestra de 30 alumnos del 5° C del nivel primaria, de los cuales 12 fueron varones y 18 fueron mujeres, se aplicó una prueba de rendimiento antes y después de la aplicación de los juegos lingüísticos, para realizar la medición correspondiente, la selección de la muestra es de tipo no probabilístico por conveniencia. El tipo de investigación es descriptiva, asimismo los resultados evidencian, que los alumnos, mejoraron notablemente en la expresión oral del inglés, por medio del uso de los juegos lingüísticos, esto corroboró que el uso de esta tipología de juegos, permiten e influyen de forma significativa en el desarrollo de la expresión oral del inglés. Por lo que, esta investigación cobra relevancia desde el momento en que se destaca la importancia de aprender y/o enseñar otras lenguas

Palabras clave: juegos lingüísticos, expresión oral, estrategia metodológica

ABSTRACT

This research work allowed us to determine how language games influence on the development of oral expression, it was carried out by demonstrating the difficulties presented by students in the 5th grade of the primary level of the National Educational Institution n.º 3045 “José Carlos Mariátegui- La Chira”, regarding the poor oral expression by the students, we worked with a sample of 60 students from the 5th C, of primary school, of which 12 were male and 18 were female, a performance test before and after the application of language games, to perform the corresponding measurement, the sample selection is non-probabilistic for convenience. The type of research is descriptive, the results also show that the students improved significantly in the oral expression of English, through the use of language games, this confirmed that the use of this type of games, allow and influence significantly in the development of oral expression of English. Therefore, this research becomes relevant from the moment the importance of learning and / or teaching other languages is highlighted.

Keywords: language games, oral expression, methodological strateg

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación realizado, tiene como objetivo, Caracterizar la influencia del uso de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019, pues consideramos que la educación en el siglo XXI, presenta nuevos retos y demandas, en cuanto al idioma inglés, ya que permite la comunicación con personas de otros países, abriendo puertas, y mejores oportunidades tanto laborales como académicas a nuestros jóvenes de hoy en día.

Al respecto diversos autores como Condemarín et al. (1997), señalan que hacer jugar a los niños con el lenguaje oral permite que los estudiantes mejoren su expresión oral de una manera alegre, motivadora, haciendo uso del lenguaje con un propósito determinado; de esta forma tendrán un mejor desempeño lingüístico, ya que al jugar con su lenguaje incrementan su vocabulario, redes semánticas, hablan de forma más fluida y sobre todo sin temor.

El trabajo realizado, tiene por finalidad dar a conocer los problemas que tienen los estudiantes, con respecto a la expresión oral, ya sea por el desconocimiento por parte de algunos docentes, la poca o inadecuada aplicación de estrategias metodológicas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, trayendo como consecuencia, bajos referentes en cuanto al desarrollo de la expresión oral, por lo que se propone como una alternativa de solución el uso de los juegos lingüísticos dentro del proceso pedagógico, asimismo los hallazgos, reflejados en los instrumentos de aplicación, evidencian, la efectividad del uso de juego lingüísticos, permitiendo el desarrollo de la expresión oral de forma positiva en beneficio de los estudiantes.

El presente trabajo de investigación consta de VI capítulos, los mismos que constan de los siguientes capítulos:

En el primer capítulo se desarrolla la descripción del problema, señalando el diagnóstico, pronóstico y control, para luego formular el problema general y los específicos.

Así mismo comprende los, antecedentes, objetivos, justificación e impactos esperados del trabajo académico.

El capítulo II, se refiere a la metodología aplicada a la presente investigación, en él se exponen el nivel de investigación, población, y muestra del estudio, así como las técnicas e instrumentos utilizados.

En los capítulos posteriores se presentan los resultados que están basados en los análisis estadísticos efectuados y la discusión de los mismos, para finalizar con las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas.

1.1 Descripción del problema

Para Chávez et al. (2017), el idioma inglés inició hace décadas, adherido al fenómeno conocido como globalización, cada vez aumenta más el número de personas, que aprenden a hablar este idioma, y cada vez son más las personas que tienen la necesidad de aprenderlo, ya que se sabe que el aprendizaje del inglés en la actualidad posee un gran valor no solo dentro del aula sino también a nivel global, el conocimiento de ésta lengua permitirá a nuestros jóvenes de hoy el día, el acceso a una mejor educación y por lo tanto a una mejor posibilidad de empleo.

A través de tiempos pasados, el hombre ha encontrado en el juego, una manera de cambiar de actitud hacia una actitud positiva, y que esta se convierta en una oportunidad para mejorar, afrontar, y superar muchas dificultades que se le presentan, el juego forma parte del ser humano ya sea de forma consciente o inconsciente, desde que se le canta al bebe, o se le hace muecas con la finalidad de que coma, aun cuando somos adultos, y sin darnos cuenta mordemos el lapicero, o le damos botes en la mesa, muchos juegos han pasado de generación en generación, convirtiéndolos en juegos populares (Castrión, 2017).

Según, la encuesta realiza por el British Council – Perú (2015), el 44 % de los encuestados atribuyó su deficiencia en la expresión oral a la falta de práctica, un 19 % de los encuestados señaló que acaban de empezar a estudiar inglés, un 10 % atribuye sus débiles competencias de expresión oral a sus amigos o familiares que no hablan inglés y uno de cada 10 estudiantes señala que hablar era más difícil que leer y escribir, otros porcentajes atribuyen la dificultad en la expresión oral a la currícula (12 %) o a sus profesores (5 %).

En nuestro país, tanto instituciones públicas como privadas, presentan el mismo inconveniente, al intentar enseñar el idioma inglés de un modo que resulte significativo para el estudiante, se evidencia la falta de dinamismo o el desconocimiento de la aplicación de juegos lúdicos, por parte de algunos docentes, convirtiendo o logrando que la clase se torne monótona o repetitiva, ocasionando que el estudiante, pierda el interés y se sienta desmotivado en el nuevo aprendizaje.

El maestro de hoy en día debe asumir la responsabilidad de que el aula se convierta en un lugar donde la comunicación sea la base para el aprendizaje, para ello es necesario que el alumno se sienta cómodo, seguro y motivado, en la actualidad aún podemos ver docentes que están centrados en las prácticas de modelos y paradigmas basados en la enseñanza tradicional debido a que se resisten al cambio y a la aplicación del nuevo enfoque educativo.

En la Institución Educativa N.º 3045 José Carlos Mariátegui - La Chira del distrito de San Martín de Porres, en los alumnos del 5to grado de primaria se evidencia la falta de expresión oral, ya que demuestran poca fluidez, problemas en la pronunciación, además de una serie de inconvenientes que dificultan el normal desarrollo del aprendizaje del idioma inglés, por otro lado las dificultades también se observan en la práctica docente, siendo uno de los más relevantes, la falta de conocimiento en la aplicación de los juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza por parte de los docentes, a esto se suma el poco interés que muestran

los padres de familia en el aprendizaje de sus niños, ya que muchos de ellos no cumplen con traer los materiales educativos necesarios para el buen desarrollo de la sesión de aprendizaje o incumplen en el desarrollo de las actividades a realizar.

Como parte de los procesos que se desarrollan en el aula de clase, le corresponde al docente indagar la forma como se implementan nuevas estrategias para alcanzar mejores desempeños en los estudiantes. En razón a lo anterior, se dio inicio a una propuesta de investigación la cual tiene como propósito el reconocimiento de algunas dificultades evidenciadas con el fin de proponer soluciones que contribuyan a la enseñanza de la lengua inglesa. Es necesario permitir que nuestros estudiantes se puedan expresar, desenvolver, y divertirse libremente, para ello es necesario proporcionarles espacios adecuados, de esta forma serán capaces de desarrollar distintas habilidades.

Es importante considerar que una escuela donde no se tomen en cuenta estas actividades pedagógicas, no está siendo comprometida con el aprendizaje de sus integrantes, por ende, los estudiantes no alcanzarán resultados satisfactorios, esto a su vez repercutirá de forma desfavorable en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje del inglés.

Como propuesta de solución al problema descrito se plantea en la siguiente investigación fomentar la aplicación de juegos lingüísticos, como estrategia metodológica en el aula de esta manera desarrollar la expresión oral en nuestros estudiantes, asimismo, que tanto maestros y padres de familia tomen conciencia de la importancia de propiciar el uso de juegos lingüísticos, ya que ello permitirá una mejor expresión oral y a su vez va a repercutir de manera positiva en los estudiantes.

Según Warwick (1999), señala que los juegos ayudan a reclutar a los niños manteniendo un gran entusiasmo por la atención de la actividad que se encuentran realizando, los juegos son

ideales para practicar el vocabulario, formas verbales, pronunciación, fluidez, entre una diversidad de aprendizajes que se deseen alcanzar en incluso permite la relajación cuando se ha tenido un trabajo arduo y se tiene el tiempo libre, es por ello que se propone el juego lingüístico como herramienta o método o para que el docente alcance de forma exitosa los objetivos propuestos, permitiendo así que los estudiantes puedan mejorar el desarrollo de expresión oral y así se logre la participación activa de todos por medio del juego (como se citó en Paredes, 2002).

Por lo tanto, esta tesis se convierte en una propuesta de enseñanza-aprendizaje para que maestros y maestras de lengua extranjera puedan aplicarlo con sus estudiantes basándose en el juego lingüístico del inglés, ya que proporciona una excelente práctica para mejorar, la pronunciación, la fluidez, riqueza léxica y otras habilidades del idioma.

El juego

Según la Real Academia Española (2018) el juego es “la acción y efecto de jugar por entretenimiento, así como un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (p. 35). Existen una diversidad de definiciones referente al juego, a continuación, se señalarán a algunos autores.

Meneses y Mongue (2001) afirman que los juegos permiten el desarrollo de diferentes habilidades tanto conductuales, emocionales y educativas en los estudiantes, asimismo ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para que el desarrollo integral del educando, por lo que debe de ser tomado en cuenta dentro de la programación curricular de cada docente de manera formal y no formal.

De acuerdo a Pérez et al. (como se citó en Paredes, 2002), la etimología del juego proviene del latín *iocus* que es sinónimo de broma, la cual es una actividad recreativa en la que

participan uno o más integrantes, cuya finalidad es proporcionar alegría, entretenimiento y diversión, muchas veces cumple un rol educativo, ya que se generan conocimientos a través del juego. Los juegos permiten el estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Huizinga (1972) define al juego “como la acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados” (p. 18), a través del juego se definen reglas, que ciertamente terminan siendo aceptadas por los estudiantes, ya que de no acatar muchas veces el equipo pierde puntos, o simplemente pierde el juego, y se da siempre en un lugar y espacio determinado pudiendo ser en este sentido, el aula o patio del colegio.

Teniendo en cuenta la definición señalada por Huizinga y el hecho de que hemos tenido la gran oportunidad de estar inmersos en este proceso, se considera que la definición realizada por el autor es acertada ya que el juego es una actividad libre, que se desenvuelve dentro de su propio campo, dentro de este campo debe de existir orden propio, generando así la creación de reglas. Por ejemplo, en un juego de mesa, se debe de respetar el turno de cada participante, entre otras reglas del juego en sí.

Según el informe publicado por la *The Lego Fundación en apoyo de Unicef* (2018) los niños aprenden jugando, y al realizar el juego no piensan en ese momento en el conocimiento o el nuevo aprendizaje, sin embargo, su juego va a crear potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo.

El juego sienta las bases para el desarrollo de competencias tanto motoras, cognitivas, sociales y emocionales, en las experiencias lúdicas, los niños son capaces de utilizar toda una serie de competencias, el juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a

relacionarse en grupo. El juego se convierte en una herramienta natural que va a permitir que los niños afronten retos sociales, gestionar sus relaciones, además de superar temores.

Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes).

Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos, les permite entender conceptos abstractos, patrones, simulación o imitación por ejemplo jugar a la familia o al mercado, resultan especialmente beneficiosos ya que, en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia.

Teorías del juego

Según Claparède (1932) en su *Teoría de la derivación por ficción* define al juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad, el juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los conocimientos concretos ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga (como se citó en Paredes, 2002).

Lo señalado por Claparède (1932), se evidencia cuando representamos distintos roles al ejecutar el juego, a través del juego asumimos distintas posturas, que no necesariamente

tienen que ver con la realidad, esta teoría ha sido criticada, ya que no todos los juegos que se realicen serán de ficción o de fantasía (como se citó en Paredes, 2002).

Al respecto, Moreno (como se citó en Atalaya, 2018) señala que “las teorías del juego son la teoría del excedente energético, la teoría del pre ejercicio, la teoría de la recapitulación y la teoría de la relajación” (p. 23b).

La teoría del excedente energético. Esta teoría se remonta a la mitad del siglo XIX y es Spencer (como se citó en Paredes, 2002) quien la propone, según la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía acumulada. Él se apoya en que los niños en tempranas edades, no suelen realizar actividades que usualmente se realizan de grandes, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Consideramos que el niño conserva una inmensidad de energía, ya que, a su corta edad, le es imposible participar en ciertas actividades orientadas a los adultos con lo son sus padres, por el que invierten la cantidad de energía acumulada, muchas veces a través del juego.

La teoría del pre ejercicio. Esta teoría es propuesta un poco después por Grooss (como se citó en Atalaya, 2018), que concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El autor señala que el niño desde temprana edad asume diversas funciones y roles a través del juego, como una manea de preparación para cuando sea adulto.

Creemos que cuando el niño juega, lo hace de forma libre, natural, espontánea y por medio de la imaginación en la que puede desarrollar distintos papeles o representar distintas actividades como son en una escuela, comunidad, etc. Y lo realiza por distintos factores, como

pueden ser alguna ocurrencia, surgió de la idea de un compañero o a sugerencia de la docente por algún fin educativo, no precisamente porque se está preparando para el futuro.

Teoría de la recapitulación. Esta teoría es propuesta por Stanley y Hall (como se citó en Atalaya, 2018), quienes abordan el juego desde una perspectiva evolucionista, la actividad lúdica es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego según lo planteado en un producto de las formas de vida humana primitiva. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban jugando a las escondidas, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que esconderse, cuando eran perseguidos por otros con la finalidad de arrebatarles sus pertenencias, para este autor existe un “orden evolutivo en el desarrollo de los juegos” (p. 34).

La teoría señala que el desarrollo del niño es una breve recapitulación de la evolución de la especie, pero en mi opinión es erróneo suponer que las prácticas culturales se heredan genéticamente, pero si podemos afirmar que se pueden manifestar a través de hábitos o costumbres.

Teoría de la relajación Esta cuarta teoría fue planteada por Lazarus señala que el juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que genera en el niño otras actividades más útiles y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades más serias (como se citó en Atalaya, 2018).

En esta teoría podemos indicar que el juego es visto como una actividad que tiene la finalidad de relajar, descansar, y asimismo restablecer energías que han sido consumidas en

otro tipo de prácticas. En el siglo XX, surgen diversos teóricos que dan sus aportes con respecto a sus teorías sobre el juego entre ellos tenemos a los siguientes:

Buytendijk (1933) señala al juego como una actividad propia de la niñez, define al juego como producto de elementos como los movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad, además indica que para que se realice el juego o cumpla su función es necesario un elemento u objeto, de lo contrario no cumpliría con su finalidad (como se citó en Atalaya, 2018).

El niño hoy en día es muy creativo y espontáneo, consideramos que puede emplear diferentes clases de juegos y utilizar una variedad de elementos a los que inclusive puede denominar juguetes, la cual finalmente cumplirá el objetivo planteado por él mismo, basta con emplear su propia imaginación.

Freud (1932) elaboró un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis, señala que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros (como se citó en Paredes, 2002). La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas o emociones inconscientes. También encontramos que el psicoanálisis concibe al juego como una técnica, que al ser utilizadas por las personas los llevará a que encuentren, paz, tranquilidad permitiéndoles dar salida a todas sus emociones, y sentirse liberado de sus preocupaciones (como se citó en Paredes, 2002).

Piaget (como se citó en Paredes, 2002) señala que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones en el mismo tiempo y la estructura intelectual. Asimismo, le da una mirada más cognitiva y relaciona directamente al juego con el desarrollo de la inteligencia, porque ayuda a desarrollarla. Por ello, establece un tipo de juego de acuerdo a la edad del niño y como este va avanzando en

complejidad a medida que el niño va avanzando en edad y, por ende, su madurez neurológica. Él establece un tipo de juego de acuerdo a la etapa cognitiva por la que atraviesa el niño, por ejemplo: en la etapa sensorio motora, que comprende de 0 a 2 años nos manifiesta, que es la etapa del juego funcional.

En este periodo el niño juega por simple placer, es por ello que repite continuamente una acción que le causa gusto, en este periodo le gusta coger, morder chupar, jalar los objetos por simple necesidad de movimiento y además de observarlos y manipularlos.

Poco a poco el niño a medida que más interactúa con los objetos y las personas más significativas, ira mejorando y avanzando en el desarrollo de sus estructuras mentales. Luego avanza hacia el siguiente estadio el pre operacional, que aproximadamente abarca de los 2 a 6 años. En esta etapa el niño tiene otro tipo de juego y aparece el juego funcional simbólico, donde el niño está en la capacidad cognitiva de representar escenas vividas en su ambiente donde él se desarrolla; y vemos en este tipo de juego como él es capaz de avanzar desde un nivel simple hasta llegar a niveles más complejos, esto lo podemos notar cuando observamos sus juegos y ver como acciones que él conoce lo realiza con los objetos, como el darle de comer a su muñeca y luego cuando avanza a imitar acciones de otras personas, como hacer que está hablando por teléfono, progresivamente vemos en su juego que es capaz de combinar personajes y juguetes, por ejemplo, cuando juega a dar de comer a su mamá y a sus muñecos, seguidamente llega al juego de roles, cuando juega a ser la mamá, el papá.

Después se complejiza su juego, y podemos notar que es capaz de estructurar un juego, elegir con quien jugar, a que jugar e incluso armar su propio guion. Poco a poco avanza a un juego más estructurado y complejo, como el juego cooperativo donde integra acciones, roles y además hacen uso de reglas de juego.

Concluyendo podemos decir que para Piaget el juego tiene un gran valor desde el punto de vista cognitivo, porque es una actividad que le permite avanzar en la estructuración de su cognición y esta va progresando en la medida que el niño va madurando neuronalmente; además al jugar el niño pone en juego muchas habilidades adquiridas, pero a la vez puede enriquecerlas, potenciarlas y confrontarlas y pasar a un nuevo aprendizaje.

El otro enfoque del juego son las que derivan desde la perspectiva sociocultural desarrollada por Vygotsky quien caracteriza el juego como una “actividad promotora del desarrollo infantil. Además, define al juego como una actividad placentera, es decir, con la consideración del placer como rasgo específico o distintivo de la actividad” (como se citó en Atalaya, 2018, p. 26).

Asimismo, él al hablar del juego, nos manifiesta que el juego simbólico es lo más importante que realiza el niño, porque le da la oportunidad de conocerse más, asimismo, y a las demás personas con las que interactúa (como se citó en Atalaya, 2018).

Estamos de acuerdo con Vygotsky cuando considera al juego como una actividad que permite y promueve el desarrollo integral del niño. Asimismo, cuando considera al juego simbólico como el más representativo, porque es en este tipo de juego cuando el niño está en la capacidad de desligarse del objeto real y poder representarlo mentalmente sin que este esté presente; pero además observamos que el niño progresivamente va sustituyendo los objetos por su significado, y como va estableciendo relaciones con el objeto representado. Por ejemplo, un palo lo convierte en caballo.

El juego es considerado por Vygotsky como una actividad que permite al niño satisfacer sus necesidades, nos manifiesta que el niño es un “ser que juega” y el juego es innato en él. En la actualidad el juego tiene otro enfoque, especialmente es visto como una de las estrategias privilegiadas que más favorece al niño para lograr aprendizajes significativos.

Un “juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante que les haga pensar en cómo hacerlo, comporta actividad mental. Los niños pequeños casi siempre aprenden más con los juegos colectivos que con las lecciones y una multitud de ejercicios” (Atalaya, 2018, p. 10). Los juegos permiten a los niños pensar y estructurar sus pensamientos para luego ser expresados a través de su lengua a las personas que están interactuando con él, e ir incrementando su léxico; asimismo los juegos, les permiten aprender disfrutando.

Según Díaz (2012), gran parte del éxito del juego radica en la distribución de la clase y lo desarrolla de la siguiente manera:

Parejas

Trabajando en parejas nuestros estudiantes se sienten mucho más cómodos y se sienten en confianza, comparten ideas, reciben sugerencias, y se pueden obtener grandes resultados de este tipo de trabajo, es necesario que el docente establezca los objetivos del aprendizaje antes de iniciar el trabajo, el rol del docente también es importante dentro de este tipo de trabajo ya que actúa como conductor y observador y mediador de ser necesario durante este proceso.

Grupos

El trabajo en equipo o propiamente dicho en grupo, permite mejorar el rendimiento en los estudiantes, es necesario que el docente distribuya el aula y el número de estudiantes, tomando en cuenta la cantidad y espacio del aula. En la mayoría de veces suelen elegir a un

líder; es necesario que el docente establezca las normas de respeto, democracia, y distribución trabajos, de modo que se logre la participación de todos los integrantes de cada equipo y aporten en el desarrollo de la actividad. El docente siempre debe permanecer cerca, con la finalidad de resolver inquietudes, o redirigir el trabajo si se detecta errores.

Materiales

La elección del material va a ir de la mano con el objetivo de aprendizaje, es necesario tener en cuenta la edad y dificultades que puedan presentar algunos estudiantes, en este apartado toma relevancia la creatividad del docente.

Clasificaciones del juego según Peñalver y Encarnación (2014)

- | | |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Juegos psicomotores | <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento corporal • Motores • Sensoriales • Manipulativos |
| Juegos cognitivos | <ul style="list-style-type: none"> (construcción) • Exploratorio o de descubrimiento • De atención y memoria • Simbólicos |
| Juegos sociales | <ul style="list-style-type: none"> • De reglas • De rol o juegos dramáticos |
| Juegos afectivos | <ul style="list-style-type: none"> • De autoestima |

Los juegos lingüísticos son materia de la presente investigación, ya que se le considera una herramienta necesaria a emplear por parte del docente como estrategia de enseñanza del inglés.

El juego lingüístico

Según Condemarín et al. (1997) afirman que

los juegos lingüísticos son aquellos juegos verbales tradicionales o creados por los niños como adivinanzas, trabalenguas, fórmulas de juegos o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos inicialmente semejantes, u otras características determinadas. Todas ellas enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje. (p. 28)

El juego lingüístico para este trío de educadoras, especialistas en el tema el juego permite a los estudiantes desarrollar su lenguaje oral, y escrito de manera creativa, ya que al desarrollar estas habilidades lo hacen de forma alegre, relajada, significativa, creativa y amena.

Asimismo, Condemarín et al. (1997) nos manifiestan que hacer jugar a los niños con el lenguaje oral los llevará a mejorar su expresión oral de una manera alegre, motivadora y permitiéndoles hacer uso del lenguaje con un propósito determinado; favoreciendo un mejor desempeño lingüístico, porque jugar con su lenguaje le va acceder a incrementar su vocabulario, aumentar sus redes semánticas, hablar fluidamente y sobre todo sin temor.

Cabe señalar, que las autoras destacan la importancia de los juegos lingüísticos como un medio de aprendizaje y desarrollo, porque en ellos encontrarán actividades interesantes y retadoras las cuales permitirán a los estudiantes mejorar su expresión oral, y la lectoescritura.

Al respecto Narbona y Chevie (2000), menciona referente al juego nos que es durante el juego donde el niño tiene la oportunidad junto con los diversos objetos que se les ofrece, de

crear diversos contextos y escenarios comunicativos, que le permitirá ir mejorando su desempeño lingüístico. Al jugar el niño tiene la posibilidad de conducir el juego, de transmitir lo que quiere hacer, nombrar los materiales que utilizará, los amigos con los que jugará, transmitir sus intereses, inquietudes, sus gustos preferencias, todo ello llevará al niño a generar 20 y estimular respuestas verbales (como se citó en Atalaya, 2018).

Consideramos que los juegos lingüísticos son herramientas importantes, que le van a permitir al docente, cumplir con los objetivos propuestos. Es importante que tanto instituciones públicas como privadas en el Perú se concientice y valore, la importancia de la enseñanza-aprendizaje del inglés, capacitando al docente, y que éste aplique estrategias en el que se incluyan los distintos juegos lingüísticos ya que le permitirá al estudiante pensar, crear, expresar, relacionar diversas palabras, e inclusive descubrir sus propias capacidades.

Enfoques teóricos de los juegos lingüísticos

Los juegos lingüísticos lo ubicamos dentro del enfoque constructivista y como representantes tenemos a Piaget y Bruner, quienes concuerdan con el rol tan valioso que cumple el juego en el aspecto pedagógico, psicológico y social del ser humano.

Bruner (como se citó en Aizencang, 2005) menciona que, según su experiencia, es en las situaciones de juego donde, en general, aparecen las primeras estructuras de predicado complejas, los primeros ejemplos de elipsis, de anáforas, etc. Hay algo en el juego que proporciona la actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua.

Lo manifestado por Bruner nos anima a utilizar los juegos lingüísticos, como principal estrategia para lograr desarrollar en los niños distintas destrezas motrices y distintas habilidades, porque es en un contexto lúdico donde el niño tendrá la oportunidad y la necesidad

de utilizar su lenguaje para múltiples funciones y propósitos comunicativos, de forma libre y espontánea. Hacer uso del juego, nos permite acercarnos a conocer y observar cómo piensan, cuáles son los intereses de nuestros estudiantes.

Asimismo, Bruner (como se citó en Aizencang, 2005) señala de que nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es solo la instrucción, ni el lenguaje ni el pensamiento, lo que permite al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento.

Podemos señalar que el juego cumple diferentes propósitos para niño, ya que por medio de ello el niño expande sus ideas, mejora sus producciones gramaticales, el campo semántico, pronunciación, fluidez para expresarse y eleva su participación oral, El juego al niño le genera placer, satisfacción y le propicia un ambiente de confianza, seguridad, de poder expresarse con naturalidad y espontaneidad, todo ello le permite desarrollar sus habilidades combinatorias.

Por otro lado, Jean Piaget, precursor del enfoque constructivista, concibe al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil, porque jugar lo lleva al niño a pensar e ir poco a poco estructurando sus pensamientos, para luego poder hablar de ellos. Indica que el juego es una actividad, que nos permite observar en qué nivel de pensamiento y madurez cognitiva se encuentra el niño y además manifiesta, que jugar es una de las actividades que más favorece la construcción de nuevas estructuras cognitivas cada vez más complejas.

Lo señalado por Piaget, nos hace reflexionar de que el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, ya que le permite explorar y descubrir el mundo por sí mismo, ya que como sabemos aprenden a conocer la vida jugando, expresar sus pensamientos a través del lenguaje, a través de la imaginación, van estructurando nuevos pensamientos, que lo llevarán

a aprendizajes más abstractos y complejos de una manera espontánea y divertida, contribuyendo en el desarrollo de diferentes capacidades.

Aguiar (como se citó en Achata, 2018,) menciona que “lo utilizan para divertirse, para comprender su realidad, y para controlar las expresiones de enojo. Se concentran manipulando sus sonidos y patrones. Permite ejercitarse en la gramática y palabras que aprenden. Aplican reglas lingüísticas y hacen estructuras del significado” (p. 14a).

Los juegos lingüísticos son importantes en la clase de inglés porque de este modo mejorarán su producción oral y durante nuestras clases resultó muy buena estrategia porque a nuestros estudiantes les facilitó la creación de diálogos y conversaciones.

Luque (2007) señala que

los juegos lingüísticos son importantes tanto para los nativos de una lengua como para los que la aprenden como una segunda lengua. La adquisición del lenguaje, tanto de la lengua materna como de una segunda lengua, se beneficia enormemente de estos juegos lingüísticos, por ello es necesario que los docentes lo apliquen dentro del proceso de enseñanza como estrategia ya que las ventajas son evidentes. Los juegos fijan la enseñanza de determinadas palabras en su complejidad semántica, desarrollan la competencia fraseológica del estudiante y sobre todo acercan al estudiante al universo 'real' de la lengua hablada, la que se usa en la calle. (como se citó en Achata, 2018, p. 14b)

Concluimos que por medio de los juegos lingüísticos los estudiantes aprenden mejor el idioma y se hace fácil el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sánchez y Pérez (2005) señala que en los juegos se combinan dos elementos imprescindibles para el aprendizaje de una lengua extranjera: la realización de una actividad lúdica y la repetición de estructuras básicas con una determinada finalidad. Es por ello que esta actividad constituye una forma natural de aprender la lengua de manera divertida. Para que los juegos sean de verdad útiles en el aprendizaje de una lengua deben reunir las siguientes características: demandar un contenido lingüístico relevante; contener unas instrucciones sencillas, fáciles de poner en funcionamiento, así como de llevar a la práctica; permitir la participación de todo el alumnado, de una forma u otra; y ser divertidos. Hay muchos juegos que el alumnado ya conoce y que pueden ser utilizados en la lengua inglesa, una vez efectuada la debida adaptación y siguiendo las características mencionadas. En función de estas características pueden ser practicados tanto dentro como fuera del aula (como se citó en Achata, 2018).

Es importante que el docente hoy en día que utilice el juego en una sesión de clase sepa dirigir al alumno hacia lo que deberán conocer y aprenderán del idioma no tanto en el diseño y forma del juego sino en el fondo del porqué usarlo y así llevar a nuestros estudiantes a lograr responder con el idioma.

El concepto de juego lingüístico es el más ambiguo y el que esconde una mayor variedad de ejercicios, que van desde los juegos tradicionales, e incluso a los juegos que jugábamos desde pequeños como son: trabalenguas, adivinanzas, los chistes, las dramatizaciones, los refranes, adivinar personales, rimas, palabra encadenadas, etc. Todos estos juegos ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploradora de posibles significados. “Los juegos verbales” permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento, y lenguaje oral y escrito.

Son instrumentos pedagógicos muy variables que se utilizan para poder desarrollar y estimular en los niños y niñas, establecer vínculos afectivos, los juegos verbales son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social.

Según Carbajal (2013), los juegos lingüísticos sirven para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, y se convierte en una herramienta de suma importancia tanto en niños pequeños y grandes--, es necesario que el docente adecúe los juegos teniendo en cuenta el nivel a aplicar.

Importancia del juego lingüístico según Carbajal (2013)

Desarrollo oral

Los juegos lingüísticos, permiten que nuestros estudiantes, desarrollen, muchas habilidades y destrezas, entre ellas el desarrollo de la expresión oral, ya que permiten a nuestros estudiantes, la interacción entre ellos, logrando una comunicación efectiva, en confianza y segura; asimismo permiten el desarrollo de la creatividad, ya que en muchos de estos juegos, nuestros estudiantes intercambian roles, asumen personajes, en ocasiones son los héroes, los príncipes o princesas, conduciéndoles aun mundo de fantasía, lo que posibilita el incremento del vocabulario, y por ende expresar sus emociones, de forma natural o espontánea.

Desarrollo de la lectura

Muchas veces nuestros alumnos, desconocen el significado de ciertas palabras, por la que acuden a textos, asimismo el contar un cuento, un chiste, una adivinanza, propicia en ellos hábitos lectores.

Desarrollo de la escritura

Los juegos cuales quiera que sea el tipo, siempre están sujetos, a ciertas reglas, que el estudiante debe de tener en cuenta, para que sea tomado como válido, fomenta la escritura, desde que la producción oral tiene coherencia y sentido, para ello toma en cuenta ciertas reglas gramaticales, muchos de los juegos tienen que ser escritos para que sean ejecutados, y para que sean captados por el receptor ha de redactarse tomando en cuenta las competencias establecidas.

Clasificación de los juegos lingüísticos

Al respecto, Cassany et al. (1998) presenta una clasificación didáctica acerca de los juegos lingüísticos (como se citó en Ramírez, 2002):

- a) Juegos tradicionales: trabalenguas, adivinanzas, adivinar personajes, palabras encadenadas, etc.

- b) Juegos modernos: juegos psicológicos, de lógica, pasatiempos, etc.

- c) Juegos reunidos: enigmas. Para el trabajo de investigación se considera la naturaleza de su aplicación en educación secundaria los trabalenguas, cuentos si fin, enigmas y los juegos psicológicos responden a los objetivos.

Es necesario destacar que el profesor tiene la posibilidad de imaginar y crear infinitos tipos de juegos según los objetivos que se tracen (como se citó en Machaca, 2017, p.32).

Los juegos lingüísticos que emplearemos en la siguiente investigación son los juegos tradicionales:

Las rimas. A nuestros estudiantes les encantan las imágenes, sonidos, y las rimas se convierten es una estrategia idónea para la expresión oral, al ser una técnica que consiste en la repetición de sonidos finales, permite que los estudiantes se familiaricen con el nuevo vocabulario, permitiendo mejorar su expresión oral.

Las rimas tienen auge en la edad media y un gran exponente de las mismas en el idioma español fue Gustavo Adolfo Bécquer, el mismo que sería el encargado de difundir este método literario y que posteriormente tendría una gran acogida en la enseñanza y producción lingüística de una segunda lengua.

Las poesías. Existen una gran variedad de poesías, muchas de ellas creadas por nuestros propios estudiantes, cuando son elaboradas por nuestros propios estudiantes, es mucho más enriquecedora ya que propicia la expresión natural y espontánea. La poesía expresa belleza, arte, asimismo propicia la oportunidad de lenguaje haciendo uso de elementos como la entonación, ritmo y otros.

Los trabalenguas. A la hora de enseñar el idioma inglés, los tongue twister, es una de las herramientas que mucho más trabajo les cuesta a nuestros estudiantes, ya que la similitud de palabras, muchas veces causa en ellos cierta confusión, es necesario que la docente, familiarice a los estudiantes con el vocabulario, la práctica constante conllevará al éxito de los trabalenguas, logrando una correcta pronunciación es por ello que se sugiere su aplicación.

Las adivinanzas. Las adivinanzas o acertijos (riddles), se constituyen en una gran herramienta si lo que se requiere es repasar vocabulario, permite la comunicación de ambos emisor y receptor, y convierte el aula, en un lugar acogedor y divertido, donde se intenta adivinar un acertijo, promueve el sentido de curiosidad en los estudiantes y despierta el interés de la clase.

Los refranes. En el idioma inglés no son muy usuales, ya que se requiere de un nivel intermedio o avanzado para su comprensión, pero el docente puede valerse de adecuarlo de modo que pueda ser comprensible para los estudiantes del nivel básico, ya que la gran mayoría de refranes, transmiten mensajes positivos, brindando enseñanzas y moralejas, de gran utilidad para nuestros niños.

Las dramatizaciones. Son una excelente técnica de comunicación, ya que permite el desarrollo de competencias comunicativas, promueve participación de los educandos, ofrece situaciones, basadas en la vida real, brinda enseñanzas, asimismo, permite la interpretación de historias de antaño, hoy convertidas en tradicionales, y que han sido transmitidas de generación en generación. La dramatización en clase, genera autoconfianza en el alumno y afianza el vínculo docente – alumno.

Familia de palabras. Este juego es muy beneficioso, ya que el alumno, tiene que seguir la secuencia, permitiendo así recurrir a la creatividad y el vocabulario, en este tipo de juegos el alumno, tiene que pensar rápidamente, y señalar la respuesta, ya que se cuenta con un tiempo determinado, de lo contrario se pierde la partida.

Juego de roles. Son situaciones o acciones que buscan el aprendizaje a través del juego y movimiento facilitan la participación activa y el diálogo. Este tipo de actividades son muy usuales dentro del curso de inglés, permite al docente evaluar distintas habilidades a la vez de una manera práctica y sencilla, y al estudiante le permite adaptarse a diversas situaciones, de una manera fácil, cómoda y sencilla. Por ejemplo: En el restaurante realizando el papel de mozo y cliente, en una tienda de ropas, o de dos amigos que se encuentran casualmente.

Canciones. Hoy en día el instrumento más empleado por los docentes, por su rápida inserción en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y por su fácil acceso; del agrado de muchos

estudiantes, pero para ello se requiere la utilización de gestos, mímicas, y el dinamismo por parte de la docente, ya que de esta forma será rápidamente asimilado por el estudiante. El uso de canciones transforma el aula en un lugar placentero, favorece el aprendizaje de nuevas palabras y mejora la pronunciación del idioma en los estudiantes.

Díaz (2012), en la *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, nos presenta algunos modelos de juegos lingüísticos a modo de ejemplo.

Simon Says

Objective: To practice imperatives, improve listening comprehension and work with vocabulary.

Language level: Elementary.

Equipment and material: No resources.

Time: 20 minutes.

The teacher says instructions, which must only be obey if they include the words “Simon says”.

Examples:

“Simon says Raise your right hand”

“Simon says Hop on your left foot”.

“Simon says Touch your toes”.

The game needs, the teacher put energy at the moment of give the stamen of this form, the game allow at the students, the interest in this game, and try to inject humor into the practice

of the game. For example: Put your hands into your head! Put your hands behind your back!
Touch your nose with your left hand!

Simón dice

Objetivo: practicar imperativos, mejorar la comprensión auditiva y trabajar con vocabulario

Nivel de idioma: elemental

Equipamiento y material: Sin recursos

Tiempo: 20 minutos

El maestro grita instrucciones, que solo deben obedecerse si incluyen las palabras "Simón dice"

Las instrucciones de ejemplo son las siguientes:

"Simón dice Levanta la mano derecha"

"Simón dice salta con el pie izquierdo".

"Simón dice" toca los dedos de los pies "

El juego debe jugarse enérgicamente para tratar de atrapar a los jugadores, es decir, hacer que lleven a cabo las instrucciones cuando Simón no lo haya precedido.

Intenta inyectar humor en la práctica del juego. Por ejemplo: ¡pon las manos en la cabeza! ¡Pon las manos a la espalda! ¡Toca tu nariz con la mano izquierda!

Picture Dictation or Picasso Drawing

Objective: To improve listening comprehension

Language level: Elementary

Equipment and material: Papers and pencils

Time: 20'

In this game, the students listen to a text and draw a picture. Although the response is non-verbal, it does indicate whether the students have understood the message or not. The instructions for this example are the following:

First, draw a lake.

Second, draw two trees next to the lake.

Third, draw a rock between the trees.

Fourth, draw a fish in the lake.

Dictado de imágenes o dibujo de Picasso

Objetivo: mejorar la comprensión auditiva

Nivel de idioma: elemental

Equipamiento y material: papel y lápiz

Tiempo: 20 minutos

En este juego, los estudiantes escuchan un texto y hacen un dibujo. Aunque la respuesta no es verbal, indica si los estudiantes han entendido el mensaje o no. Las instrucciones para este ejemplo son las siguientes:

Primero, dibuja un lago.

Segundo, dibuja dos árboles al lado del lago

Tercero, dibuja una roca entre los árboles

Cuarto, dibuja un pez en el lago.

Twenty Questions

Objective: To ask for information about a person's identity

Language level: Elementary and intermediate

Equipment and material: Papers and pencils

Time: 20 minutes

In this game the students are told that they must guess the identity of a living person. They must ask Yes/No type questions such as Is he Cuban? Does he speak English? The teacher can only answer Yes or No. The identity of the person must be guessed in fewer than twenty questions. Since the students know that a living person is involved the Yes/No questions are in the Present Simple. If they are told that the person was dead, the questions would be in the Simple Past. For example: Was he a guerrilla fighter? Was he from Argentina?

Veinte preguntas

Objetivo: solicitar información sobre la identidad de una persona. Nivel de idioma: elemental e intermedio

Equipamiento y material: papel y lápiz

Tiempo: 20 minutos

En este juego se les dice a los estudiantes que deben adivinar la identidad de una persona viva. Deben hacer preguntas de tipo Sí / No, como ¿Es cubano ?, ¿Habla inglés? El profesor solo puede responder Sí o No. La identidad de la persona debe adivinarse en menos de veinte preguntas. Dado que los estudiantes saben que hay una persona viva involucrada, las preguntas Sí / No están en Presente Simple. Si se les dice que la persona estaba muerta, las preguntas estarían en el pasado simple. Por ejemplo: ¿Era un guerrillero? ¿Era de Argentina?

Lucky Dip

Objective: To improve speaking and reading comprehension. Language level: Elementary, intermediate and advanced.

Equipment and material: Envelopes, slips of paper

Instructions: Time: 20 minutes

An envelope containing slips of paper with instructions will be given to the students. A player will select one slip of paper, read it and he must follow the instruction. Example of instructions: Kiss the most beautiful girl in class. Introduce yourself to someone who has blue eyes. Greet someone who wears glasses, etc.

Chapuzón de la suerte

Objetivo: mejorar la comprensión oral y lectora

Nivel de idioma: elemental, intermedio y avanzado

Equipo y material: sobres, trozos de papel

Instrucciones. Tiempo: 20 minutos

Se entregará a los alumnos un sobre con trozos de papel con instrucciones. Un jugador seleccionará un trozo de papel, lo leerá y deberá seguir las instrucciones. Ejemplo de instrucciones: besa a la chica más bella de la clase. Preséntate a alguien que tiene ojos azules. Salude a alguien que use anteojos, etc.

Estrategia metodológica

La Torre y Seco (2013) afirman que “la estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas, no estrictamente secuenciada que conllevan un cierto grado de libertad, cuya ejecución no garantiza resultados óptimos” (p. 20).

Lo autores nos dan a conocer con este enunciado es que en muchas ocasiones se pueden aplicar estrategias adecuadas, pero son otros factores los que van a determinar qué objetivo se haya alcanzado.

Es necesario diseñar como aplicar las estrategias en el aula para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades, actitudes, puedan elaborar contenidos, además resulta necesario que el docente sepa cómo realizarlo al momento de poner en práctica la estrategia a aplicarse, ya que existe una diferencia entre la teoría y la práctica.

Expresión oral

Al respecto Cassany (como se citó en Ramírez, 2002) señala que la expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás, muchas veces no sabemos escuchar, no se presta la atención debida, a lo que se indica y eso dificulta el proceso de comunicación, ya que, al no saber el tema en relación, hace que crezca el temor al momento de la expresión. Por ello es necesario estar presente en este

proceso y así lograr que nuestra comunicación sea asertiva, es necesario, saber escuchar, intentar comprender el mensaje que se nos transmite, muchas veces, no prestamos atención y eso imposibilita una eficaz comunicación.

De la cita señalada, cabe señalar la importancia del saber escuchar por parte del docente, teniendo en cuenta los conocimientos previos y emulando siempre situaciones cotidianas en las que los niños tendrán que desenvolverse, nuestros alumnos serán los protagonistas y el docente será el guía y facilitador de la información, asimismo la interacción con sus compañeros, potenciará el “saber escuchar”.

Ramírez (2002) afirma que “hablar es poder relacionarse es poder intercambiar ideas, compartir opiniones, poder transmitir las, además de también saber escuchar” (p. 36), en síntesis se puede señalar de que necesariamente debemos de tener siempre escucha activa, enseñar a nuestros estudiantes la importancia de este parámetro, para poder interpretar, sacar conclusiones, dar nuestra apreciación crítica de lo que se nos está informando, de esta forma podremos recién compartir o debatir un tema en mención.

Asimismo, Cassany (1994) señala que pueden afirmarse otras características dentro de la expresión oral que van a permitir que la expresión oral, cumpla con su finalidad, como son: la puesta en escena, la distancia entre los interlocutores, la vestimenta, los movimientos, posturas, miradas, gestos, además de todas las iniciativas comunicativas, que favorezcan el acto de comunicación, que den paso al intercambio, que este sea grato, eficaz, que exista calidez, interacción y simpatía, condiciones necesarias para que el acto comunicativo alcance el éxito. (como se citó en Ramírez, 2002, p. 60)

En cuanto a las habilidades comunicativas que desarrollamos, según Cassany (1994), si tomamos como referencia a las características que presentan los buenos comunicadores

notaremos dentro de ellas varias habilidades comunicativas que acompañan a estos comunicadores en sí misma es el hecho de asumir que es necesaria la conjunción, armonizar habilidades de distinto ámbito, y que estas puedan ser jerarquizadas, otras relacionadas con conocimiento del emisor y receptor sobre el tema, como la creatividad, organización de ideas, otras tienen que ver con los aspectos formales, es decir acústicos de presencia, comportamiento, si se logra emplear serenidad, énfasis, tía, sosiego, entonación, sintonía emotiva y comunicativas, sin duda estos recursos nos ayudan a hacer posible estas habilidades y micro habilidades (como se citó en Ramírez, 2002, p. 61)

En cuanto a los enfoque teóricos para la adquisición de una segunda lengua, desde la práctica educativa, a continuación se realiza un breve recorrido de lo que plantean algunos autores, Deprez (como se citó Rueda y Wilburn, 2014) afirma que el bilingüismo adquirido desde tempranas edades facilita el aprendizaje de otros idiomas, asimismo que se logra la capacidad de abstracción, las habilidades lingüísticas, y culturales, la escucha, la adaptación, la creatividad y el criterio, todas estas capacidades metalingüísticas, van a permitir el proceso aprendizaje de otras disciplinas, entiéndase al bilingüismo como la capacidad de poder hacer uso de dos lenguas indistintamente, la persona bilingüe es aquella que puede entender, comunicar y expresarse, de forma clara y precisa, dos idiomas.

Lenneber (como se citó en Rueda y Wilburn, 2014), lingüista y neurólogo, pionero sobre las hipótesis de adquisición del lenguaje y la psicología educativa, basa sus argumentos en cuestiones fisiológicas y algunas modificaciones que se dan dentro de ella, los resultados que se obtuvieron en las áreas, ayudaron a afirmar su hipótesis de que el periodo crítico se presenta cuando los niños llegan a la pubertad, a partir de la cual merma la capacidad para adquirir un segundo lenguaje.

Asimismo, Bongaerts (como se citó en Rueda y Wilburn, 2014) señala que no solo es cuestión fisiológica la que imposibilita la capacidad de aprender un segundo idioma a cierta edad, sino que es necesario tomar en cuenta otros factores relacionados con la edad, motivación para adquirir una segunda lengua, además de factores como la integración a una comunidad de habla extranjera, la disponibilidad de tiempo para estudiar y practicar, la colaboración de interlocutores nativos, la interferencia de la lengua materna, el temor a hacer el ridículo, entre otros, por lo general los niños no presentan este temor, a diferencia de los adultos, razón por la cual se le dificulta la capacidad de aprender una segunda lengua ().

Por un lado, Krashen (como se citó en Rueda y Wilburn, 2014) advierte otros factores emocionales y actitudinales que hacen que el aprendizaje sea deficiente, como los estudiantes con niveles bajos. Por el otro, señala que una de las capacidades que tiene el ser humano es la de poder comunicarse, su desarrollo involucra los sentidos de la vista y oído. Las nuevas teorías lingüistas retoman la conciencia fonológica, la que se define como la habilidad que posibilita a los niños a reconocer, identificar, manipular y actuar con los sonidos y fonemas que componen las palabras, los niños no la adquieren de forma espontánea deben de aprender.

Jones (como se citó en Rueda y Wilburn, 2014) afirma que la conciencia de los sonidos que forman las palabras permite el acercamiento espontáneo del niño a la escritura. Por ello, es importante señalar que el lenguaje de un niño se consolida hasta los cinco años, por lo que se debe de tener en cuenta. En este proceso, es importante que el niño manipule el sonido más no el nombre de la letra, este último le puede causar cierto problema y confusión en la escritura.

Thomson (como se citó en Rueda y Wilburn, 2014) indica que existen ciertos factores propios de una lengua que influyen en su aprendizaje, hay idiomas que son más difíciles de aprender, ya que no pertenecen a la familia de la primera lengua aprendida, las lenguas en el

mundo situaciones diversas y específicas, así como patrones de lenguajes, las cuales se deberán de poner en práctica y tratar de dominar, si lo que se desea es aprender el nuevo idioma.

Como formadoras de futuras generaciones, es importante tomar en cuenta y poner en práctica, estas teorías, nuestros estudiantes presentan distintas realidades, y según lo planteado son diversos los factores que van a intervenir el proceso de aprendizaje de una nueva lengua, la tarea no es sencilla, pero tenemos que involucrarnos en el proceso, con convicción y deseo de encontrar los medios y las estrategias, más idóneas para alcanzar los objetivos propuestos.

Características del texto oral

Los textos orales, propiamente dicho toda expresión oral debe de cumplir con ciertos requisitos mínimos para que este cumpla su función, por tanto, se pueda hacer efectivo el mensaje en un proceso de comunicación. Existen una diversidad de características de texto, no hay un único criterio en la actualidad. Cassany et al. (como se citó en Ramírez, 2002) hace referencia de las siguientes propiedades textuales: adecuación, coherencia, gramática o corrección, presentación y estilística, además describe una diversidad de reglas que ha de cumplir el texto.

a) Fluidez verbal

Horche & Marco (2008) llegan a establecer que la fluidez es la capacidad de articular un discurso el cual debe poseer ritmo y no debe de tener interrupciones; además es la cualidad que tiene el hablante de poder expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad tanto en su lengua materna como en una segunda lengua, una persona será capaz de demostrar fluidez verbal, cuando logre enfrentar los obstáculos que se le puedan presentar al momento de la expresión verbal (como se citó en Machaca, 2017).

Según Abad (2019), para construir la fluidez hay que tener en cuenta ciertas actividades como repetición, maximizar el tiempo de habla (trabajar con diversos agrupamientos), preparación, temas familiares y motivadores, nivel de lengua apropiado, establecer un tiempo, enseñar frases y colocaciones.

b) Pronunciación

Iruela (2005) señala que la pronunciación es el soporte de la lengua oral tanto en su producción como en su percepción, lo que hace que el texto oral, se refiere al modo en el que se pronuncia una palabra, posee ciertas características, este debe de ser comprensible, legible y debe de facilitar la comprensión auditiva. En el idioma inglés, algunas palabras con dos o más letras, se pueden combinar para lograr realizar diferentes sonidos, esto a su vez puede ocasionar cierta confusión a los aprendices al momento de la escritura (como se citó en Machaca, 2017).

c) Riqueza léxica

Quesada et al. (2001) señalan que la riqueza léxica es el dominio del código lingüístico por parte del lector y es uno de los factores determinantes para la comprensión del texto. Asimismo, señala que la riqueza léxica que posee el lector, por lo tanto, es muy importante para el desarrollo de la lectura.

La riqueza léxica es la capacidad de poder movilizar de forma eficaz un vocabulario amplio y adecuado, y poder aplicarlo a situaciones comunicativas. Se debe de considerar que esta se renueva constantemente, nunca es estable porque cada día aprendemos palabras nuevas, algunas de ellas caen en el olvido, ya sea por la poca práctica del vocablo, debido a que no se utiliza a menudo o por otros factores intervinientes, la función del docente consiste en explicar

el significado y la función de las nuevas palabras, es necesario, renovar y enriquecer constantemente su vocabulario personal (como se citó en Machaca, 2017).

Según el Diseño Curricular Nacional (2017), hoy en día, aprender inglés es una necesidad por ser una lengua extranjera clave para acceder a lo último en avances tecnológicos, científicos y académicos. En ese sentido, el currículo nacional está estructurado en conceptos curriculares, que van a permitir concretar la práctica educativa estas definiciones son: competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeño. A continuación, se presenta la competencia enfocada al área de inglés

Se comunica oralmente en inglés, se sustenta en el enfoque comunicativo incorporando las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural.

Esta competencia se logra a través de las siguientes capacidades.

- Obtiene información del texto oral en inglés. Ya que el estudiante obtiene información proporcionada por los distintos interlocutores.
- Infiere e interpreta información del texto oral en inglés, esta capacidad permite a los estudiantes deducir, inferir información relevante del texto, para ello utiliza, recursos que facilitará el análisis y la interpretación de la información.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada. Esta capacidad permite a los estudiantes, estructurar información de forma sistemática, dentro del texto, para ello utiliza, los conocimiento previos y posteriores al aprendizaje.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, permite que nuestros estudiantes puedan utilizar diversos recursos como gestos, mímicas, movimiento corporal, la voz, etc., con la finalidad de poder transmitir el mensaje y que sea asimilado de forma eficaz por el oyente.

- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores, a través de esta capacidad, los estudiantes podrán intercambiar y asumir distintos roles, con distintos interlocutores, con la finalidad de una buena comunicación entre hablante y oyente.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en inglés. Permite que nuestros estudiantes mediten, y reflexionen acerca del texto o contenido oral en inglés, para ello utiliza el pensamiento crítico y asumiendo la posición hablante – oyente.

El estudio de las variables contribuirá en la toma de decisiones para solucionar, los problemas que presentan maestros en cuanto a la aplicación de los juegos lingüísticos, como estudiantes con referencia al desarrollo de la expresión oral del inglés; se ha desarrollado un instrumento donde se evidencia la eficacia, al haberse aplicado la evaluación de salida en la cual se evalúa la fluidez, pronunciación y riqueza léxica a través del juego lingüístico los estudiantes logran mejorar su expresión oral.

1.1.1. Formulación del problema

Problema general

¿De qué manera los juegos lingüísticos promueven el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019?

Problemas específicos

¿De qué manera los juegos lingüísticos permiten la fluidez de la expresión oral del inglés, en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019?

¿De qué manera los juegos lingüísticos permiten la pronunciación de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019?

¿De qué manera los juegos lingüísticos son eficaces para el desarrollo de la riqueza léxica en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019?

1.2. Antecedentes

1.2.1. Antecedentes internacionales

Juan y García (2013) en su estudio *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación Primaria*, corrobora la importancia del uso del juego en el aula de primaria, herramienta de uso efectivo para el aprendizaje de la lengua extranjera y cómo va a permitir el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Por lo que concluye que el juego puede cumplir diferentes funciones desde ser el núcleo de la actividad, la presentación de un contenido, pasando a ser el complemento, el elemento de repaso de las estructuras trabajadas en clase. Además, se convierte en una herramienta esencial efectiva para aprender una lengua

extranjera, es necesario usar el juego en el momento adecuado, con el fin de mejorar e incentivar el aprendizaje en los alumnos.

Mejía y Ramírez (2017) en su investigación de carácter exploratorio-descriptivo titulada *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés*, en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Visión School, tiene como objetivo principal explicar la incidencia de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral, concluye, que tanto el idioma español como el inglés, son dos idiomas totalmente distintos, en el idioma inglés se cuenta con una diversidad de sonidos, causando cierta confusión en los estudiantes, por ejemplo en el idioma inglés se cuenta con 44 fonemas mientras que en el español tan solo con 24 fonemas, sin embargo los resultados que se obtuvieron en dicha investigación indican que para la gran mayoría de los estudiantes les resulta sencillo producir los sonidos, pero no se tiene la certeza de que lo estén realicen correctamente, de igual forma se le considera al uso de los juegos lingüísticos, como un plus que permite el desarrollo de la producción oral y el vocabulario del idioma inglés.

Mayoral-Valvidia (2016), en su tesis titulada *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar, el caso de un colegio en Colima, México*, para obtener el grado de doctor en educación, en el instituto tecnológico y de estudios superiores de docente, basó su investigación en el marco cualitativo, teniendo como uno de sus objetivos identificar, las distintas estrategias que utilizan las educadoras en el salón de clase para enseñar el idioma inglés a niños de cinco a seis años que cursan el último grado del nivel preescolar, llegaron a la conclusión de que existen 11 procesos que pueden ser catalogados como estrategias, según el concepto que se estableció en dicha investigación, están diferenciadas en dos grandes grupos según su implicancia el primero; estrategias didácticas para la enseñanza del inglés y en el otro grupo en están las estrategias para la organización y un control cálido del aula, basados en los

estudios de diferentes autores como Díaz Barriga, que el agente de enseñanza es decir el docente, puede aplicar para promover el aprendizaje.

1.2.2. Antecedentes nacionales

Machacuay et al. (2016), *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de abril, vitarte 2015*, para optar el título profesional de licenciado en educación, en la universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, realizaron un estudio que tiene como objetivo general determinar el nivel de influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico, el tipo de investigación aplicado fue experimental-aplicada-longitudinal, ya que permite modificar la conducta de los estudiantes y buscar comprobar la eficacia de la variable, concluyen señalando de acuerdo a los resultados obtenidos que los juegos lingüísticos influyen significativamente en desarrollar la expresión oral.

Achata (2018) en *Los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje mejora la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Héroes de Angamos del distrito provincia y región de Arequipa*, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, de tipo explicativo-cuantitativo, relacionado con el diseño pre-experimental, busca determinar de qué manera los juegos lingüísticos, como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral, concluye a través del resultado del pre test, que el mayor porcentaje se encontraba en un nivel de inicio, y al aplicar los juegos lingüísticos mejoró la expresión oral en las distintas dimensiones ya que el 50 % de los estudiantes obtuvieron como resultado la calificación A, para que los resultados sean positivos, es necesario que se apliquen oportunamente los juegos lingüísticos, en ese sentido lograremos que nuestros estudiantes mejoren significativamente su expresión oral.

Álvarez (2015) en *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 04 años*, tesis para optar el grado de maestra en Psicología de la universidad Ricardo Palma, realizó un estudio de tipo tecnológico, ya que busca demostrar la validez de ciertas técnicas, el método aplicado fue experimental, ya que aplica un programa basado en el juego, además tiene como objetivo principal evaluar la influencia del programa del aprendizaje del inglés a través del juego en el rendimiento escolar, concluye que existe relación directa entre el aprendizaje del idioma inglés y el juego ya que promueve el interés del niño en el idioma, haciendo que participe activamente en cada clase conduciéndolo hacia un aprendizaje significativo.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Caracterizar la influencia del uso de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primario de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019.

Objetivos específicos

Precisar las características de los juegos lingüísticos respecto a la fluidez verbal en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019.

Señalar las características de los juegos lingüísticos respecto a la pronunciación en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del de San Martín de Porres, 2019.

Detallar las características de los juegos lingüísticos, respecto a la riqueza léxica en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N.º 3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres, 2019.

1.4 Justificación

El presente trabajo se ha desarrollado con la finalidad de dar a conocer por qué el juego lingüístico se convierte en una estrategia importante en el desarrollo de la expresión oral, y por ende su implicancia en ella, es un tema del cual se ha hablado bastante, pero en la realidad actual se aplica poco, o se aplica de forma inadecuada, ocasionando un bajo nivel de expresión oral en los estudiantes

La presente investigación se justifica por cuanto busca demostrar como los juegos lingüísticos influyen de forma positiva en el desarrollo de la expresión oral del inglés en nuestros estudiantes, convirtiéndose en un aporte positivo a la educación ya que permitirá al docente poner en práctica y hacer ajustes en la labor educativa; asimismo la aplicación de los distintos juegos lingüísticos, permitirá a los estudiantes descubrir y usar efectivamente la lengua inglesa lo que le permitirá puedan mejorar en distintos aspectos y tener una mejor visión sobre las culturas del mundo.

Desde el punto de vista metodológico, donde el niño es el actor de su propio aprendizaje, se proponen algunos juegos como alternativas para ser empleados por los

docentes, es importante tener presente que a nuestros niños les fascina jugar, se entregan plenamente, logran generar nuevos aprendizajes y nos permite a nosotros comprender mejor a nuestros estudiantes.

1.5 Impactos esperados del trabajo académico

Con la elaboración del presente trabajo de investigación aplicado a los alumnos del quinto de primaria, queda evidenciado que a los niños les resulta placentero jugar, al poner en práctica un juego, lo hacen con entusiasmo, con ganas de participar y de ganar, respetando las reglas de esta forma van generando nuevos conocimientos.

Las aplicaciones de los juegos lingüísticos permitirán a nuestros estudiantes, aprender de una fácil y mejor manera el nuevo idioma, la cual les abrirá caminos, mentes, y cruzar barreras a nuestros estudiantes y otros aspectos fundamentales que hoy en día se demandan.

El presente trabajo constituye una herramienta que va a repercutir de forma positiva tanto para el docente como para el estudiante, en cuanto al aprendizaje del estudiante del idioma inglés, y que las dificultades que hoy en día se presentan puedan ser superadas a través del uso adecuado de los juegos lingüísticos.

II. METODOLOGÍA

2.1 Tipo de investigación

Debido a la situación problemática del presente trabajo, está enmarcado en el paradigma descriptivo, ya que, de modo sistemático, “describe las características de una población, situación o área de interés” (Tamayo, 2009, p. 3), porque nos ha permitido conocer la situación actual que atraviesa la institución educativa que es la parte de estudio y a donde apunta la educación actual, basándonos en aportes teóricos que beneficiarán a nuestros estudiantes.

2.2. Población

Tamayo (2012) afirma que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe de cuantificarse para un determinado estudio (como se citó en Moreno, 2021).

La I.E. N.º 3045 “José Carlos Mariátegui” – La Chira del distrito de San Martín de Porres, periodo lectivo 2019 cuenta con un total de 96 estudiantes, en el quinto grado, distribuidos en tres secciones, como a continuación se detalla.

Tabla 1

Total de la población

Secciones	5.º
A	32
B	34
C	30
D	-
TOTAL	96

2.3. Muestra

La muestra es una parte específica de la población, con los cuales se lleva a cabo el presente estudio.

Se trabajó con el quinto grado C del nivel primaria, conformado por 30 estudiantes entre hombres y mujeres del nivel primaria, el estudio se realizó en la I.E. N°3045 “José Carlos Mariátegui” – La Chira del distrito de San Martín de Porres, periodo lectivo 2019.

Tabla 2

Total de la muestra

Sección	Varones	Mujeres	Total
5to C	12	18	30

Nota. *Número de estudiantes varones= 12 *Número de estudiantes mujeres= 18

2.3.1 Muestreo

El muestreo es no probalístico, según Sánchez y Reyes (como se citó en Atalaya, 2018) señala que el “cuando no se conoce la probabilidad o posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionados en una muestra” (p. 61).

El muestreo no probalístico, por conveniencia, ya que se seleccionó a los niños en función a las facilidades brindadas por la institución educativa.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas empleadas en el presente trabajo con la finalidad de recabar información previa y posterior son las siguientes:

Según Groves (como se citó en Herrera, 2017) la encuesta es una de las técnicas que representa al paradigma cuantitativo, cuando el investigador requiere información de solo unos cuantos elementos de la población se dice que se dice que se está realizando una encuesta. La encuesta se realiza con la finalidad de detectar información referente a un tema determinado, a su vez implican un diseño, elaboración de cuestionarios y trabajo de campo.

La encuesta aplicada en el presente trabajo tuvo como instrumento el cuestionario que abordó un número de 15 ítems de preguntas con respuestas cerradas, con la finalidad de determinar la dificultad que presentan algunos estudiantes al momento de expresarse, la importancia y aplicación del juego por parte de la docente en el aula. Se aplicó la siguiente escala de valoración: 4 siempre, 3 casi siempre, 2 a veces, 1 nunca. Se utilizó como técnica la observación la cual tuvo como instrumento la rúbrica.

Rúbrica. Para Rimari (2008), una rúbrica representa una descripción en palabras de las características esenciales que debe tener un logro o desempeño, considerado como un conjunto integrado de aprendizajes. La persona docente, entonces, debe procurar el logro de una descripción clara de lo que se espera de las y los estudiantes con respecto a cada uno de los criterios incluidos, de manera tal que se minimice al máximo toda posibilidad de incongruencia y falta de claridad.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Según Hernández et al. (2010), “la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir y la confiabilidad de un instrumento se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200).

Con la finalidad de recolectar datos precisos se realizó una prueba de entrada y una de salida, la cual tuvo como instrumento la rúbrica la que consta de tres dimensiones y 4 categorías de desempeño que miden las capacidades de la expresión oral: Fluidez verbal, pronunciación y riqueza léxica.

Para la validez se solicita la revisión del cuestionario y la ficha de rúbrica a expertos, la que se aplica al total de la muestra, para posteriormente someter a la verificación a través del procedimiento del Alfa de Cronbach y así poder determinar si es confiable o no.

Tabla 3

Juicio de expertos

Nombre y Apellido	Especialidad	Maestría	DNI	Teléfono
Rosario Príncipe Mena	Docencia en inglés	Maestría en Psicología Educativa	41289372	979899216
Katerine M. Escalante Garay	Educación Primaria	Maestría en Psicología Educativa	44250250	960151630
Milagros Falla Pichilingue	Educación Primaria	Maestría en Gestión	25835211	981204356

El Alfa de Cronbach es un coeficiente que sirve para medir la fiabilidad de una escala media.

Donde:

Ta= Número total de acuerdo de los jueces de acuerdo al ítem (1)

Td=Número total de desacuerdos de los jueces respecto al ítem (0)

De la encuesta – valoración:

$$B = \frac{T_a}{T_a + T_d} \times 100 \qquad B = \frac{40}{40 + 5} \times 100$$

De la rúbrica – valoración:

$$B = \frac{T_a}{T_a + T_d} \times 100 \qquad B = \frac{32}{32 + 4} \times 100$$

El resultado de la prueba de validez, nos muestra una concordancia del 88,8 %, en ambos instrumentos, que es mayor al 75 % que es la regla exigida, un coeficiente por encima del 0,75 es considerada como alta confiabilidad. Los expertos coinciden que el instrumento es validado, por cuanto cumple con los criterios de suficiencia y aplicabilidad.

Según Hernández et al. (2010), señala que “la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p.201).

III. RESULTADOS

Encuesta aplicada a la muestra, previa a la aplicación de los juegos lingüísticos para determinar la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase, la importancia de la fluidez, riqueza léxica y pronunciación en la expresión oral y dificultad en la expresión oral de los estudiantes.

A continuación, se muestran las siguientes tablas, las cuales contienen los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, la cual consta de 15 ítems.

- a. La siguiente Tabla 4, contienen los resultados de la encuesta realizada a la muestra, para determinar la frecuencia en cuanto al uso de los juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral, por parte de la docente del área de inglés (anterior a la aplicación de juegos lingüísticos).

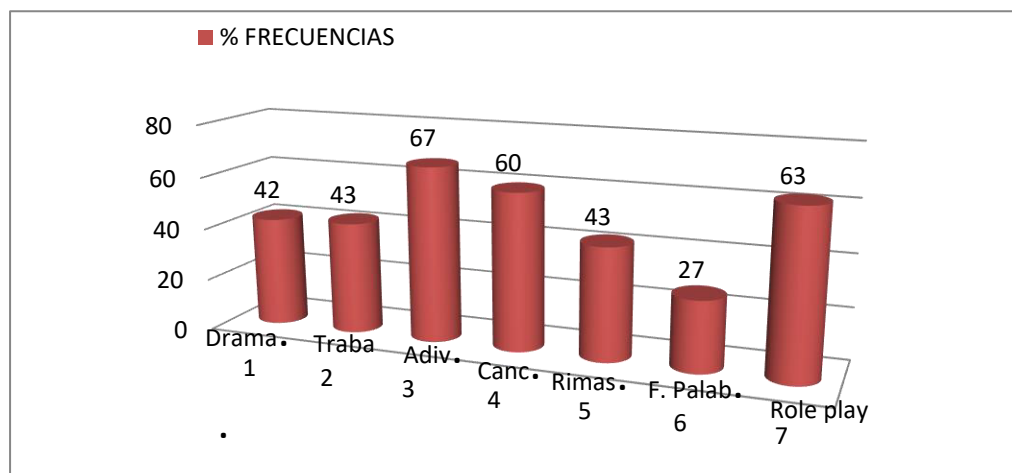
Tabla 4

Ítems considerados del 1 al 7

ÍTEMS	% FRECUENCIAS
1	42
2	43
3	67
4	60
5	43
6	27
7	63

Figura 1

Resultado de la encuesta aplicada al total de la muestra para identificar la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase de inglés



Los resultados de la tabla 4 y figura 1, correspondiente a los ítems 1-7 aplicados a los estudiantes del 5.º C del nivel primaria, determinan que de 30 alumnos cerca del 49.28 % señalan que la docente siempre o casi siempre, hace uso de los juegos lingüísticos en clase de inglés.

- b. La siguiente tabla 5 contiene los resultados de la encuesta realizada al total de la muestra, para señalar la importancia de la fluidez, pronunciación y riqueza léxica, en la expresión oral del inglés, por parte de los estudiantes (anterior a la aplicación de juegos lingüísticos).

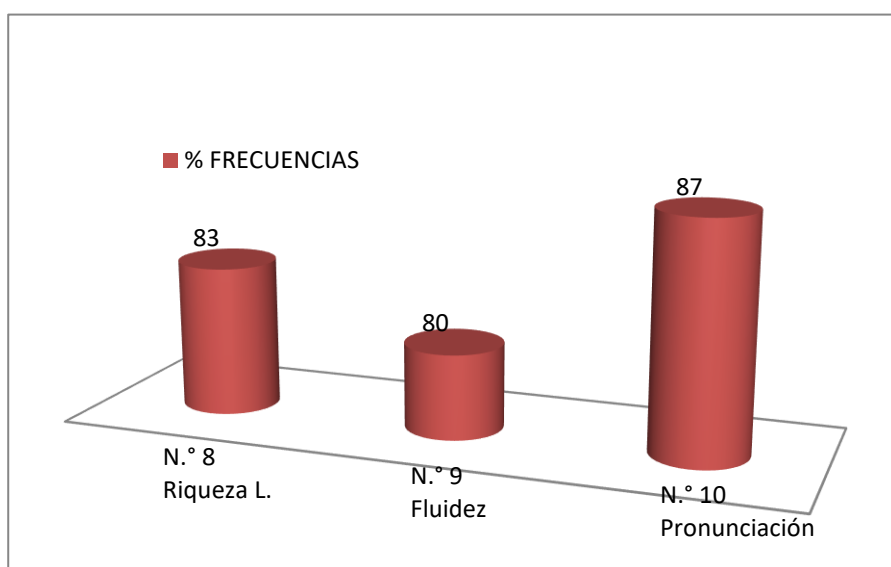
Tabla 5

Ítems considerados del 8 al 10

ÍTEMS	% FRECUENCIAS
8	83
9	80

Figura 2

Resultado de la encuesta aplicada al total de la muestra para identificar la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase de inglés



Los resultados de la tabla 5, correspondiente a los ítems 8-10 (figura 2) aplicados a los estudiantes del 5.º C del nivel primaria, determinan que de 30 alumnos el 83.33% de los estudiantes manifiestan la importancia que tiene la fluidez, pronunciación, riqueza léxica en la expresión oral.

- c. La siguiente tabla 6 contiene los resultados de la encuesta realizada al total de la muestra, para identificar las dificultades relacionadas con la expresión oral en los estudiantes del 5.º C del nivel primaria (anterior a la aplicación de juegos lingüísticos).

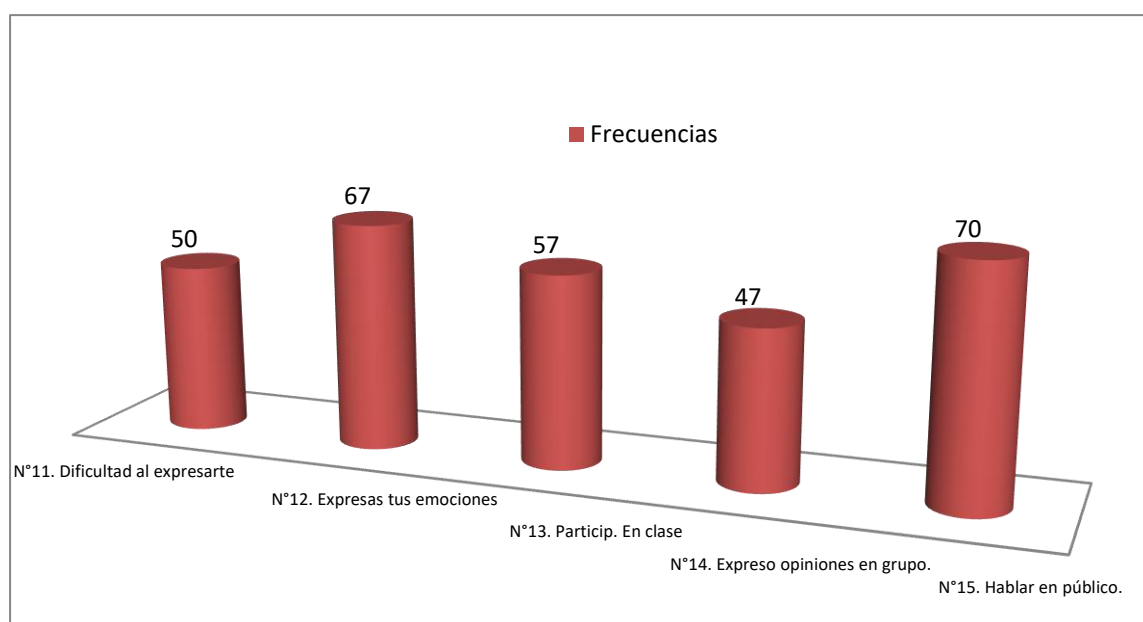
Tabla 6

Ítems considerados del 11 al 15

ÍTEMS	Frecuencias
11	50
12	67
13	57
14	47
15	70

Figura 3

Resultado de la encuesta aplicada al total de la muestra, para identificar la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase de inglés



Los resultados de la tabla 6, correspondiente a los ítems 11-15 (figura 3) aplicados a los estudiantes del 5.º C del nivel primaria, determinan que de 30 alumnos el 58.2 % de los

estudiantes manifiestan que tienen dificultad para expresar sus emociones, opiniones y/o participar en clase por temor a la equivocación.

De la presente encuesta realizada, podemos señalar que la poca o inadecuada aplicación de juegos lingüísticos, son uno de los factores que conllevan a la falta de expresión oral. Asimismo, concluimos, que es necesario insertar en el proceso pedagógico los juegos lingüísticos como estrategia, para mejorar la fluidez, pronunciación, riqueza léxica, entre otras habilidades que requiera el inglés, y así obtener mejores referentes educativos. Es necesario que el docente investigue sobre que otros factores emocionales, sociales, etc. que podrían estar afectando la expresión oral de los estudiantes.

Resultados de la evaluación de entrada (anterior a la aplicación de juegos lingüísticos) y salida (posterior a la aplicación de juegos lingüísticos) para determinar la fluidez, pronunciación y riqueza léxica (vocabulario) en la expresión oral del inglés.

1. Resultados del objetivo específico 1, 2 y 3.

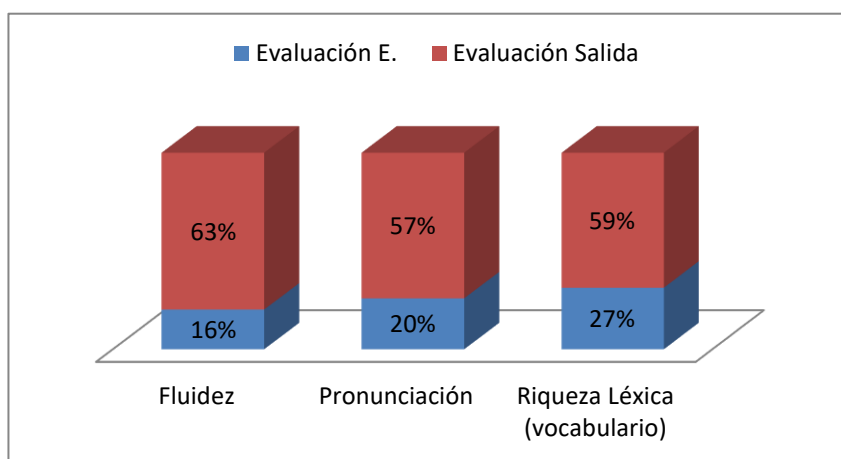
Tabla 7

Resultado de rúbrica (entrada-salida) fluidez, pronunciación y riqueza léxica (vocabulario)

Dimensiones	Evaluación E.	Evaluación Salida
Fluidez	16%	63%
Pronunciación	20%	57%
Riqueza léxica (vocabulario)	27%	59%

Figura 4

Resultado de la evaluación de entrada y salida, para evaluar el nivel de fluidez, pronunciación y riqueza léxica en la expresión oral



Al evaluar la fluidez en la expresión oral de los niños del 5.º C del nivel primaria, a través de la evaluación de entrada (antes de la aplicación de los juegos lingüísticos), considerando un total de 30 alumnos (100%), se obtuvo como resultado según se muestra en la tabla 3 gráfico 01), que el 16% de los estudiantes se encontraban en un nivel (bueno o excelente), mientras que al obtener los resultados de la evaluación de salida (una vez aplicado los juegos lingüísticos), el 63% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bueno o excelente, lo que indica que hubo una mejoría notoria en cuanto a la mejora de la fluidez en la expresión oral del inglés.

Al evaluar la pronunciación en la expresión oral de los niños del 5.º C del nivel primaria, a través de la evaluación de entrada (antes de la aplicación de los juegos lingüísticos), considerando un total de 30 alumnos (100%), se obtuvo como resultado según se muestra en la tabla 3 (figura 1), que el 20 % de los estudiantes se encontraban en un nivel (bueno o excelente), mientras que al obtener los resultados de la evaluación de salida (una vez aplicado los juegos lingüísticos), el 57 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel bueno o excelente,

lo que indica que hubo una mejoría notoria en cuanto a la mejora de la pronunciación en la expresión oral del inglés.

Al evaluar la riqueza léxica (vocabulario) en la expresión oral de los niños del 5.º C del nivel primaria, a través de la evaluación de entrada (antes de la aplicación de los juegos lingüísticos), considerando un total de 30 alumnos (100 %), se obtuvo como resultado según se muestra en la tabla 3 (figura 1), que el 27% de los estudiantes se encontraban en un nivel (bueno o excelente), mientras que al obtener los resultados de la evaluación de salida (una vez aplicado los juegos lingüísticos), el 59% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bueno o excelente, lo que indica que hubo una mejoría notoria en cuanto a la mejora de la riqueza léxica (vocabulario), en la expresión oral del inglés.

Tomando en cuenta los resultados obtenidos de las rúbricas de evaluación aplicada al 5.º C del nivel primaria, y haciendo un contraste de ambas evaluaciones, podemos señalar que existe una diferencia significativa, antes y después de la aplicación de los juegos lingüísticos, el objetivo fue determinar la efectividad de los juegos lingüísticos, para mejorar la expresión oral en estudiantes del 5.º C, del nivel primaria, de la institución educativa, José Carlos Mariátegui – La Chira, SMP. 2019, los datos obtenidos de ambas evaluaciones, permitieron identificar mejoras en la fluidez, pronunciación y riqueza léxica de la expresión oral del inglés, ya que anterior a la aplicación de los juegos lingüísticos un 21 % de los estudiantes se ubicaron en la escala bueno o muy bueno y posterior a la aplicación de los juegos lingüísticos, un 60% de los estudiantes se ubicaron en la escala bueno o excelente,

IV. CONCLUSIONES

- **Primera.** Los resultados de la encuesta permiten revelar, la poca aplicación en cuanto al uso de los juegos lingüísticos, la importancia de la fluidez, pronunciación y riqueza léxica en la expresión oral y las dificultades en cuanto a la expresión que presentan los estudiantes.
- **Segunda.** De la evaluación de salida, se concluye que los juegos lingüísticos influyen de forma positiva en el desarrollo de la expresión oral, ya que al evaluar la fluidez, pronunciación y riqueza léxica, el 60 % de los estudiantes, se ubicaron en la escala buena o excelente, en comparación con la evaluación entrada.
- **Tercera.** Al incluir los juegos lingüísticos como estrategia en las actividades de aprendizaje, se logra el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

V. RECOMENDACIONES

- **Primera.** Promover el uso de juegos lingüísticos, como estrategias en las actividades de aprendizaje y enseñanza, ya que resulta beneficioso tanto para el maestro como para el estudiante.
- **Segunda.** Se sugiere, tanto docentes y autoridades de la Ugel 02, tomar en cuenta el programa juegos lingüísticos, ya que se evidencia la efectividad para mejorar el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.
- **Tercera.** Es necesario que el docente aplique los juegos lingüísticos con más frecuencia con la finalidad de obtener mejores resultados en cuanto a la fluidez, pronunciación y riqueza léxica, para ello se sugiere tomar en cuenta factores importantes como la edad, estilos de aprendizaje, gustos, intereses, contexto familiar, y social, etc.

VI. REFERENCIAS

- Abad, M. (2019). *Desarrollar fluidez: cómo desarrollar fluidez en niveles elementales. Propuesta de actividades.* Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/mancheter_2013-2014/05_abad.pdf
- Achata, T. (2018). *Los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. n.º 41005 Héroe de Angamos del distrito, provincia y región de Arequipa-2017.* [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes.* Manantial. <https://www.emanantial.com.ar/archivos/fragmentos/AizencangJAFragmento.pdf>
- Atalaya, S. (2018). *Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 05 años, de la institución educativa inicial 005 San Martín de Porres.* [Tesis en educación infantil y neuroeducación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15008?show=full>
- Álvarez, M. (2015). *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 04 años.* [Tesis de maestría, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Institucional URP. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/urp/737>

- Barquero, M. y Ureña, E. (2015). Rúbricas para evaluar la competencia oral en un segundo idioma: Un estudio de caso. *InterSedes*, 16(34).
<https://doi.org/10.15517/isucr.v16i34.22570>
- British Council. (2015). English in Peru. *An examination of policy, perceptions, and influencing factors*.
https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/english_in_peru_may_2015.pdf.
- Calla, D. y Parqui, C. (2017). *Juegos verbales para la mejora de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa n.º 40199*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4588>
- Carbajal, K. (18 de setiembre de 2013). *Los juegos verbales: una herramienta imprescindible en el desarrollo del lenguaje en los niños*. Educación Infantil (blog). <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/09/losjuegos-verbales-una-herramienta.html>
- Castrillón, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *Revista la Tercera Orilla*, (19), pp. 86-93. <https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Chávez-Zambano, M., Saltos-Vivas, M. y Saltos-Dueñas, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), pp. 759-771. <https://doi.org/10.23857/pocaip>
- Condemarín, M., Galdames, V. y Medina, A. (1997). *Taller de lenguaje – Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Editorial Cepe.

- Díaz, I. (2012). El juego lingüístico una herramienta pedagógica en la clase de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, (7). <https://doi.org/10.4995/rlyla.2012.947>
- Diccionario de la lengua española. (2018). *Edición del tricentenario*. <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Hernández, S., R., Fernández C., C., & Baptista L. P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Herrera, M. (2017). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en Ciencias Militares. *Tema de Investigación Central de La Academia*, pp. 99 – 110. <https://www.revistaensayosmilitares.cl/index.php/tica/article/view/168>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens. El libro de bolsillo*. Alianza Editorial/Emecé Editores 271.
- Juan, A. D. 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), pp. 169-185. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5524590>
- Julca, K. (2019). *Los juegos lingüísticos y las microhabilidades de la expresión oral en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.P. Jesús Mi Divino Maestro, Puente Piedra – Lima*. [Tesis de licenciatura, Universidad José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3877/Tesis%20Karim%20Julca%20Navarro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- La Torre, A. y Seco, C. (2013). *Metodologías estrategias y técnicas metodológicas*. Universidad Marcelino Champagnat. <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>.

- Machaca, A. 2017. *Aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral de estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa Pedro Kalbematter, Juliaca*. [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional URP. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/929>
- Machacuay, F. M., Bastidas, J. A., Medina, R. M. (2016). *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de abril, vitarte 2015*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1205?show=full>
- Mayoral-Valdivia, P. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar, el caso de un colegio en Colima, México*. [Tesis doctorado]. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Docente.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), pp. 113-124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Moreno, E. (2021). *Funciones del problema de la investigación*. Metodología de investigación pautas para hacer tesis (blog). <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Palomero, J. (2012). El valor del juego en el desarrollo infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (44), pp. 223-266. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27404412>

- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Fundación Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Peñalver, M. y Encarnación, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan Iberia.
- Quesada, M. R., Escurra, M. y Delgado, A. (2001). Riqueza léxica en estudiantes de educación básica (nivel secundario) de Lima Metropolitana. *Revista de investigación en Psicología*, 4(1), pp. 109-119. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v4i1.5013>
- Mejía, P. y Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Vision School en el periodo 2015-2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad central del Ecuador, Quito]. Repositorio Institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11038>
- Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Contextos educativos. Revista de educación*, 5, pp. 57-72. <http://dx.doi.org/10.18172/con.505>
- Real Academia española. (2018). Asociación de Academias de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/diccionario>
- Rimari, W. (2008). *La rúbrica. Un innovador y eficaz instrumento de evaluación*. Asociación cultural San Jerónimo. <https://qdoc.tips/la-rubrica-instrumento-de-evaluacion-wilfredo-rimari-pdf-free.html>
- Rueda, M. C. y Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles educativos*, 36(143), pp. 21-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4679090>

Tamayo, M. (2009). *Tipos de investigación*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES).

https://trabajodegradoucm.weebly.com/uploads/1/9/0/9/19098589/tipos_de_investigacion.pdf

Unicef. (2018). Sección de educación - *Aprendizaje a través del juego*.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

VII. ANEXOS

Anexo A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO LINGÜÍSTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E. N° 3045 “JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI - LA CHIRA” DEL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PORRES - 2019.

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones / indicadores
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos lingüísticos promueven el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera los juegos lingüísticos permiten la fluidez de la expresión oral del inglés, en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Caracterizar la influencia del uso de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019.</p> <p>Objetivo específicos</p> <p>Precisar las características de los juegos lingüísticos respecto a la fluidez verbal en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa</p>	<p>EL JUEGO LINGÜÍSTICO</p> <p>LA EXPRESIÓN</p> <p>ORAL</p>	<p>RIMAS, POESÍAS, TRABALENGUAS, ADIVINANZAS, REFRANES, DRAMATIZACIONES, FAMILIA DE PALABRA DE JUEGO DE ROLES, CANCIONES.</p> <p>FLUIDEZ VERBAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad, - Se expresa con dificultad el mensaje no se entiende - La mayoría de veces nos e expresa con claridad. - No habla claro y comete errores que afectan el mensaje.

<p>Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos lingüísticos permiten la pronunciación de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos lingüísticos son eficaces para el desarrollo de la riqueza léxica en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019?</p>	<p>Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019.</p> <p>Señalar las características de los juegos lingüísticos respecto a la pronunciación en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del de San Martín de Porres - 2019.</p> <p>Detallar las características de los juegos lingüísticos, respecto a la riqueza léxica en la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Nacional N°3045 “José Carlos Mariátegui La Chira” del distrito de San Martín de Porres - 2019.</p>		<p>-</p> <p>PRONUNCIACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se expresa con claridad, casi no comete errores de pronunciación. Aplica las reglas aprendidas en clase. - Se expresa con claridad, comete errores, pero no afectan el mensaje. - La mayoría de las veces se expresa con claridad. - No habla claro y comete errores de pronunciación que afectan el mensaje <p>RIQUEZA LÉXICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza preguntas, aporta nuevas ideas vocabulario adecuado. - Vocabulario adecuado de acuerdo a su nivel - Vocabulario variado, aunque limitado. - Vocabulario inadecuado y limitado.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo B: INSTRUMENTO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

PRONUNCIACIÓN

(PRONUNCIATION)

1- .Complete the following riddles, then read to the



*It is a delicious
fruit has a red shell,
is white inside, has a
trunk and seeds.*

*Bring a yellow
and long coat. If
you want to eat,
have to take it off.*

*I am yellow and
brown, I eat leaves, I
have a very long
neck, I live in Africa.*

*I am a big
animal, I am
brown, I eat fish
and berries, I have*

Anexo C: Sesión de aprendizaje n.º 06

Título: Demostramos nuestra capacidad de expresión oral por medio del role play.						
Institución Educativa:	G	Sección	Duración	Área	Fecha	
José Carlos Mariátegui N°3045 – La Chira	5º	C	2 Horas	Inglés	12 – 08 – 19	
II. Aprendizaje esperado:						
Competencia	Capacidad		Desempeños			
<p>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Obtiene información de textos orales.</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas en forma coherente.</p> <p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p>		<p>Participa en diversas situaciones comunicativas en la que alterna los roles del hablante y oyente para responder en inglés, utilizando un vocabulario sencillo.</p> <p>Identifica información explícita y relevante que se encuentra dentro de la conversación.</p> <p>Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa considerando el propósito.</p>			
III. Secuencia Didáctica:						
Procesos Pedagógicos	Estrategias /actividades (procesos cognitivos)					Tiempo
Inicio	La docente saluda y se presenta a la clase, pero en esta ocasión estará utilizando una ropa inusual.					5'
Desarrollo	<p>La docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes</p> <p>Can you notice a difference on me?</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • What is it? • What color is it? • Is it big or small? • Do you like it? • How did you notice? • La docente solicita dos voluntarios un niño y una niña, para que, puedan describir las prendas de vestir que llevan puestas. La docente irá plasmando en la pizarra la información. La docente consulta a la clase si sabe cómo se dicen las prendas de vestir en inglés. Posteriormente la docente indica a la clase que el día de hoy aprenderán las prendas de vestir en inglés. 					45'

	<ul style="list-style-type: none"> La docente pega en la pizarra los flashcards y las tarjetas léxicas. Se pedirá a los estudiantes que unan la imagen con la palabra correcta. Continuar hasta que todas las tarjetas sean utilizadas. La docente verifica la actividad y proceden a practicar la pronunciación. <p style="text-align: center;">APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente utiliza las imágenes de la pizarra como referencia para crear conversaciones similares al modelo plasmado en la pizarra. A continuación la docente muestra un PPT, en la cual se ha desarrollado una conversación, entre dos personas. La docente escoge a dos voluntarios y salen al frente de la clase a representar el diálogo e intercambiar roles.. A continuación los alumnos salen en parejas a actuar los diálogos cortos, tomando en cuenta la referencia propuesta por la docente, construyen las oraciones de sus diálogos, lo practican e intercambian roles. 	35'						
Cierre	<p style="text-align: center;">Opinan sobre lo aprendido y él de sus compañeros dando su apreciación crítica.</p> <p style="text-align: center;">Metacognición</p> <table border="1" data-bbox="469 1223 1104 1348" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">What I learnt?</th> <th style="text-align: center;">What I want to learn?</th> <th style="text-align: center;">What I need to learn?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </tbody> </table>	What I learnt?	What I want to learn?	What I need to learn?				5'
What I learnt?	What I want to learn?	What I need to learn?						
TAREA A TRABAJAR EN CASA								
<ul style="list-style-type: none"> No se asigna tarea para la clase 								
RECURSOS								
<ul style="list-style-type: none"> Imágenes (ppt) - Radio – usb - Tarjetas Léxicas 								

Lic. Dora Luz Vilela L.

Galia Quezada Mena

Vº Bº Sub – Directora

English Teacher

Anexo D: INSTRUMENTO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

FLUIDEZ (FLUENCY)

SPEAKING STRATEGY (Role play)



A. Imagine you're on vacation in Italy; you want to buy a gift for someone. With a partner, make a new conversation.

- *Shopper: Who are shopping for? Tell the Clerk.*
- *Store Clerk: Show the shopper at least three items. Use the prices below. Try to make a sale!*

\$200

\$50

\$100

\$150

\$75

B. Switch roles and do A again.

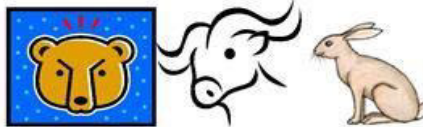
Anexo E: INSTRUMENTO PARA MEDIR LA RIQUEZA LÉXICA



Listen to the song and write the words you hear in the gaps !

Sweet road sun free
hare quiet sharp ox
Mouse fox Ugly house
wolf queen scary line
Bright fire nails

Now please, write adjectives for the pictures according to the song.



"Everything At Once"

As sly as a _____, as strong as an _____
As fast as a _____, as brave as a _____
As _____ as a bird, as neat as a word
As _____ as a mouse, as big as a _____

All I wanna be, all I wanna be, oh
All I wanna be is everything

As mean as a _____, as sharp as a tooth
As deep as a bite, as dark as the night
As sweet as a song, as right as a wrong
As long as a _____, as _____ as a toad

As pretty as a picture hanging from a fixture
Strong like a family, strong as I wanna be
_____ as day, as light as play
As hard as _____, as grand as a whale

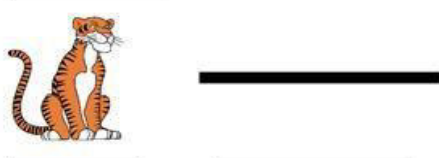
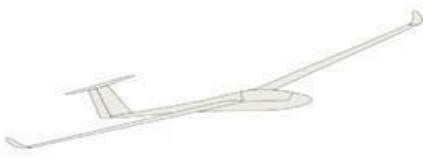
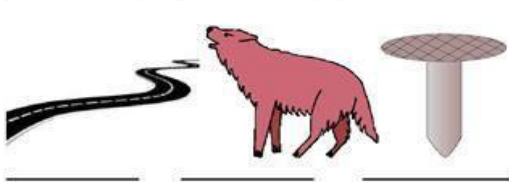
All I wanna be oh, all I wanna be, oh
All I wanna be is everything
Everything at once
Everything at once, oh
Everything at once

As warm as the _____, as silly as fun
As cool as a tree, as _____ as the sea
As hot as _____, cold as ice
_____ as sugar and everything nice

As old as time, as straight as a _____
As royal as a _____, as buzzed as a bee
As stealth as a tiger, smooth as a _____
Pure as a melody, pure as I wanna be

All I wanna be oh, all I wanna be, oh
All I wanna be is everything
Everything at once





Anexo F: RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLAREAL

ESCUELA DE POSGRADO

Objetivo: Evaluar la capacidad de expresión oral, tomando en cuenta la fluidez, pronunciación y riqueza léxica, por parte del estudiante.

Nombre del estudiante:

Fecha:

INSTRUCCIONES:

Estimado docente sea sumamente objetivo en su calificación. Marque una con "X" o escriba el número que le corresponda en el casillero respectivo conforme a la siguiente escala de ponderación. 4 = Excelente 3= Bueno 2= Suficiente 1= Insuficiente.

Puntaje Total:

Puntaje obtenido:

PONDERACIÓN	CRITERIOS A EVALUAR	PUNTAJE
FLUIDEZ		
4-1	Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad	
4-1	Se expresa con dificultad. El mensaje no se entiende.	
4-1	Se expresa con dificultad el mensaje no se entiende	
4-1	No se expresa correctamente, duda casi siempre	
PRONUNCIACIÓN		
4-1	Se expresa con claridad, casi no comete errores de	

	pronunciación. Aplica las reglas aprendizas en clase.	
4-1	Se expresa con claridad, comete errores, pero no afectan el mensaje	
4-1	La mayoría de las veces se expresa con claridad.	
4-1	No habla claro y comerte errores de pronunciación que afectan el mensaje.	
RIQUEZA LÉXICA		
4-1	Realiza preguntas, aporta nuevas ideas vocabulario adecuado.	
4-1	Vocabulario adecuado de acuerdo a su nivel.	
4-1	Vocabulario variado, aunque limitado	
4-1	Vocabulario inadecuado y limitado.	
TOTAL		

Nota: La valoración por cada criterio, será en base a cuatro puntos. Sumar los puntajes obtenidos, y tomar nota en la fila donde dice **Total**.

Anexo G: REGISTRO DE NOTAS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA.

RESULTADOS:**E. ENTRADA****E. SALIDA**

N°	Apellidos y nombres	Fluidez	Pronunciación	Riqueza L.	total	Fluidez	Pronunciación	riqueza L.	Total
		Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota
1	E001	1	2	2	5	2	1	3	6
2	E002	1	3	2	6	3	3	3	9
3	E003	1	3	2	6	3	1	4	8
4	E004	4	2	2	8	2	1	2	5
5	E005	1	1	2	4	1	4	4	9
6	E006	3	2	3	8	2	2	2	6
7	E007	2	1	3	6	3	4	2	9
8	E008	2	2	2	6	3	2	3	8
9	E009	3	2	2	7	2	2	2	6
10	E0010	2	2	2	6	4	3	3	10
11	E0011	2	2	2	6	2	2	2	6
12	E0012	2	3	2	7	3	2	3	8
13	E0013	2	2	3	7	1	2	3	6
14	E0014	2	2	2	6	4	3	3	10
15	E0015	1	4	2	7	3	3	3	9
16	E0016	3	1	3	7	3	2	2	7
17	E0017	2	2	2	6	4	3	2	9
18	E0018	2	2	2	6	2	3	3	8
19	E0019	1	3	2	6	2	3	3	8
20	E0020	3	3	3	9	3	4	2	9
21	E0021	2	2	2	6	4	2	3	9
22	E0022	2	2	2	6	3	3	3	9
23	E0023	1	2	3	6	3	2	2	7
24	E0023	1	2	2	5	2	4	3	9
25	E0025	2	2	2	6	3	4	2	9
26	E0026	2	2	3	7	2	2	2	6
27	E0027	2	1	1	4	4	3	3	10
28	E0028	1	2	3	6	3	3	3	9
29	E0029	2	2	1	5	3	3	3	9
30	E0020	2	2	1	5	3	4	1	8

Anexo H: ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES PARA CONOCER LA FRECUENCIA DEL USO DE LOS JUEGOS LINGÜISTICOS

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL

ESCUELA DE POSGRADO

ENCUESTA

Encuesta aplicada al total de la muestra de alumnos, previa a la aplicación de los juegos lingüísticos para conocer la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase, la importancia de la fluidez, riqueza léxica y pronunciación en la expresión oral y reconocer algunas dificultades en la expresión oral por parte de los estudiantes.

Instrucciones: La encuesta es de carácter anónima, cada pregunta tiene 5 opciones de respuesta 4=siempre, 3= casi siempre 2= a veces 1=nunca

N°	ÍTEMS	4 siempre	3 c. siempre	2 a veces	1 Nunca
1	¿Qué tan seguido se realizan obras de teatro en clase (dramatizaciones)				
2	¿Con qué frecuencia practica usted trabalenguas en clase?				
3	¿Qué tan frecuente se aplican adivinanzas o acertijos en clase?				
4	¿Considera usted que la canciones le permiten recordar palabras de una manera más fácil, la misma que le permite una mejor expresión?.				
5	¿Practica rimas en la hora de inglés?				
6	¿le resulta sencillo, elaborar la actividad familia de palabras en inglés?				
7	¿Qué tan frecuente se realizan las actividades de juego de roles en el curso de inglés.				
8	¿Es sencillo aprender palabras nuevas, (riqueza léxica) a través de ejercicios orales?				
9	¿Para hablar inglés fluidamente, es necesario la aplicación de los juegos lingüísticos.				
10.	¿Considera usted importante la pronunciación en el inglés?				
11	¿Te resulta difícil expresarte ante los demás?				
12	¿Sueles expresar tus emociones?				
13	¿Con que frecuencia participas en clase?				
14	¿Temo expresar mis opiniones en grupo?				
15	¿Me preocupa hablar en público por miedo a hacerlo mal?				

**Anexo I: CONSOLIDADO VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO**

**FICHA DE CONSOLIDADO Y PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN
POR CRITERIO DE JUECES.**

VALIDACIÓN (ENCUESTA)

VALIDACIÓN (RÚBRICA)

Ítem	JUECES				Ítem	JUECES			
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	Σ		JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	Σ
1	1	1	1	3	1	1	1	1	3
2	1	1	0	2	2	1	1	0	2
3	1	1	1	3	3	1	1	1	3
4	1	1	1	3	4	1	1	1	3
5	1	1	0	2	5	1	1	0	2
6	0	1	1	2	6	0	1	1	2
7	1	1	1	3	7	1	1	1	3
8	1	1	1	3	8	1	1	1	3
9	1	1	1	3	9	1	1	1	3
10	0	1	1	2	10	0	1	1	2
11	1	1	1	3	11	1	1	1	3
12	1	1	1	3	12	1	1	1	3
13	1	0	1	2	TOTAL	10	12	10	32
14	1	1	1	3					
15	1	1	1	3					
Total	13	14	13	40					

3. Encuesta aplicada al total de la muestra de alumnos, previa a la aplicación de los juegos lingüísticos para conocer la frecuencia del uso de juegos lingüísticos en clase, la importancia de la fluidez, riqueza léxica y pronunciación en la expresión oral y reconocer algunas dificultades en la expresión oral por parte de los estudiantes.

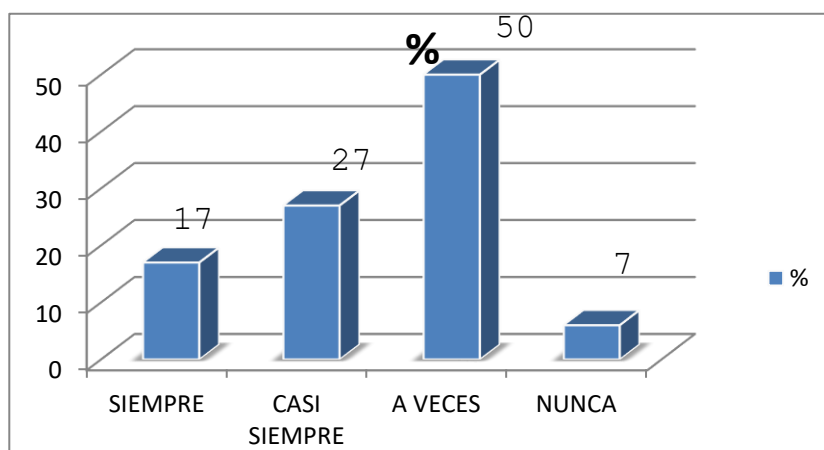
Anexo J: RESULTADO DETALLADO DE CADA ÍTEM (ENCUESTA)

Ítem N°1 ¿Qué tan seguido se realizan obras de teatro en clase

(Dramatizaciones)?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	5	16.66666667	16,66
CASI SIEMPRE	8	26.66666667	43.33333333
A VECES	15	50	93
NUNCA	2	6.666666667	100
Total	30	100	

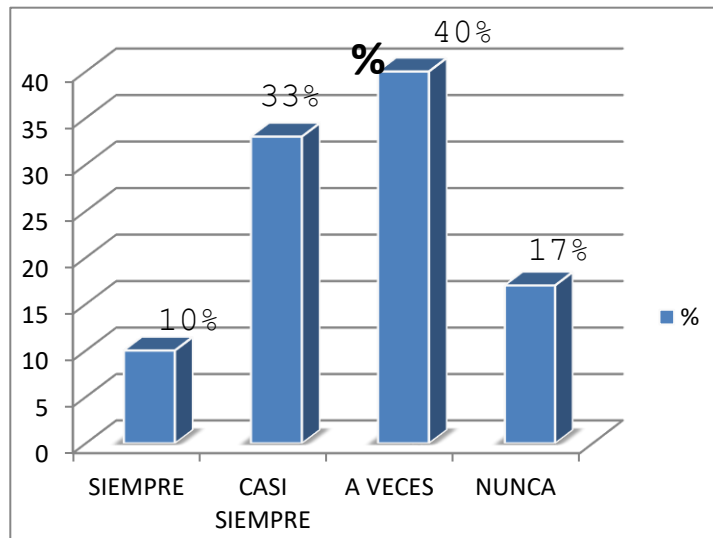
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°1)



Ítem N°2 ¿Qué tan frecuente practica usted trabalenguas en clase?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	3	/10	10
CASI SIEMPRE	10	33.33333333	43.33333333
A VECES	12	40	83.33333333
NUNCA	5	16.66666667	100
Total	30	100	

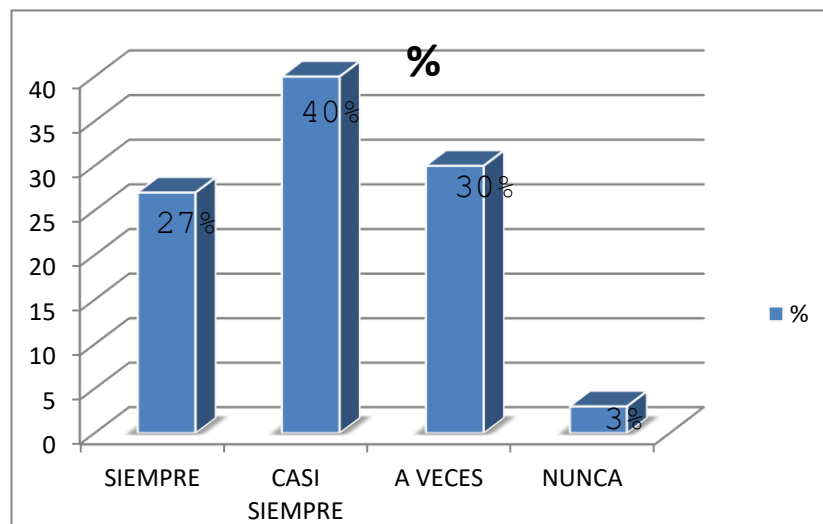
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°2)



Ítem N°3 ¿Qué tan frecuente se aplican adivinanzas o acertijos en clase?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	8	26.66666667	26.66666667
CASI SIEMPRE	12	40	66.66666667
A VECES	9	30	96.66666667
NUNCA	1	3.333333333	100
Total	30	100	

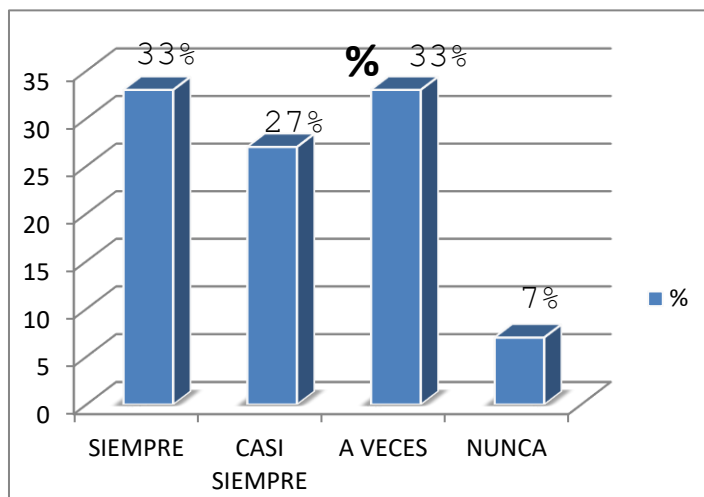
Resultado de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°3)



Ítem N°4 ¿Con que frecuencia se hace uso de canciones en clase inglés ?.

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	10	33.33333333	56.66666667
CASI SIEMPRE	8	26.66666667	60
A VECES	10	33.33333333	93.33333333
NUNCA	2	6.66666667	100
Total	30	100	

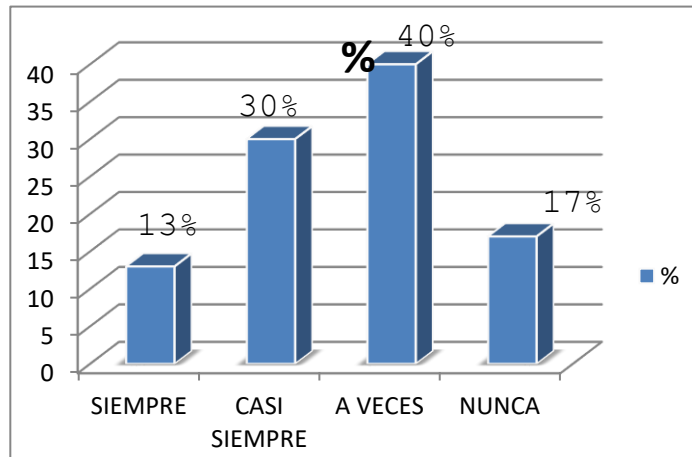
Resultado de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°4)



Ítem N°5 ¿Practica rimas en la hora de inglés?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	4	13.33333333	13.33333333
CASI SIEMPRE	9	30	43.33333333
A VECES	12	40	83.33333333
NUNCA	5	16.66666667	100
Total	30	100	

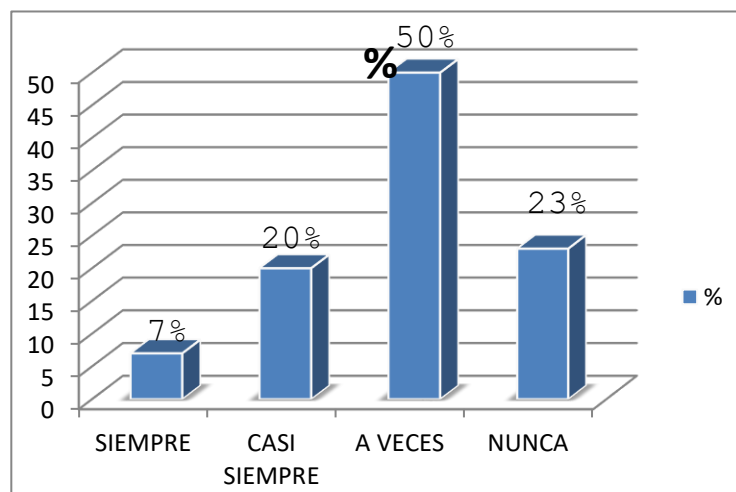
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°5)



Ítem N°6 ¿Qué tan frecuente se desarrolla en clase, la actividad familia de palabras en inglés?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	2	6.666666667	6.666666667
CASI SIEMPRE	6	20	26.66666667
A VECES	15	50	76.66666667
NUNCA	7	23.33333333	100
Total	30	100	

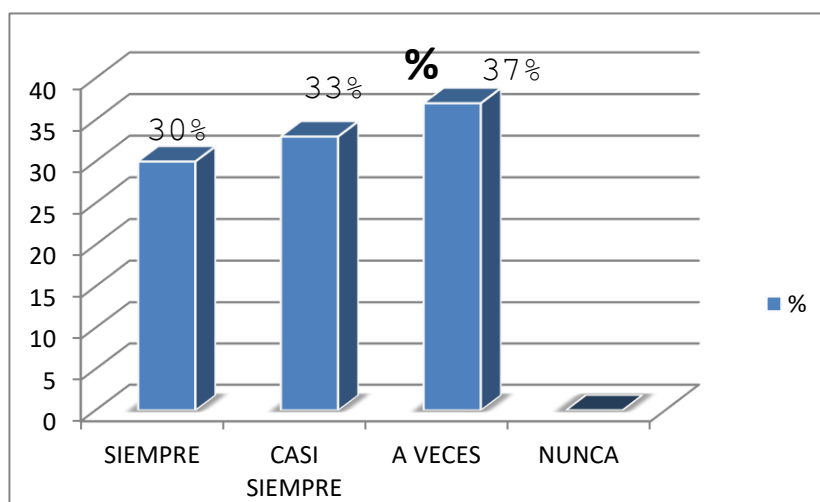
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°6)



Ítem N°7 ¿Qué tan frecuente se realizan las actividades de juego de roles en el curso de inglés.

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	9	30	30
CASI SIEMPRE	10	33.33333333	63.33333333
A VECES	11	36.66666667	100
NUNCA	0	0	
Total	30	100	

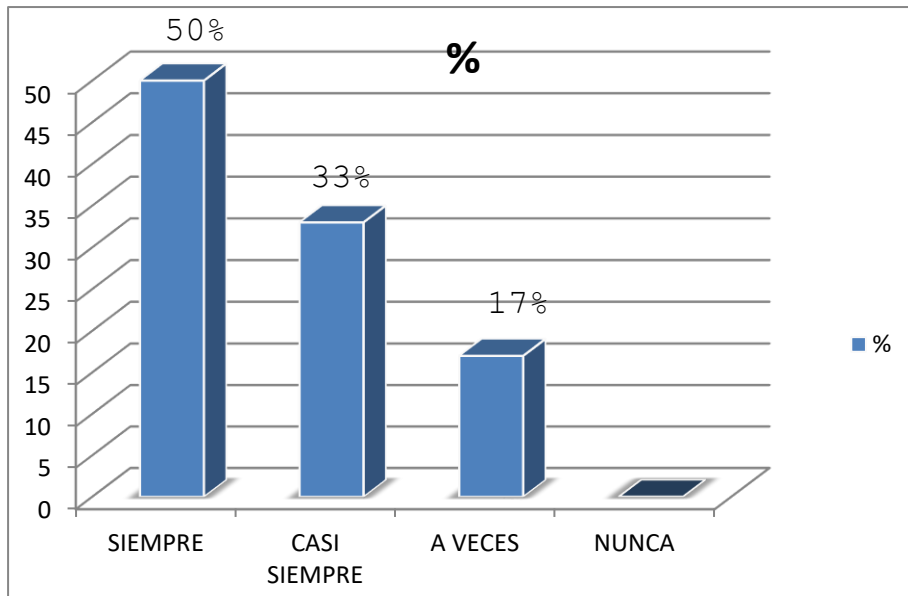
Gráfico N°13 Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°7)



Ítem N°8 ¿Es sencillo aprender palabras nuevas, (riqueza léxica) a través de ejercicios orales?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	15	50	50
CASI SIEMPRE	10	33.33333333	83.33333333
A VECES	5	16.66666667	100
NUNCA	0	0	
Total	30	100	

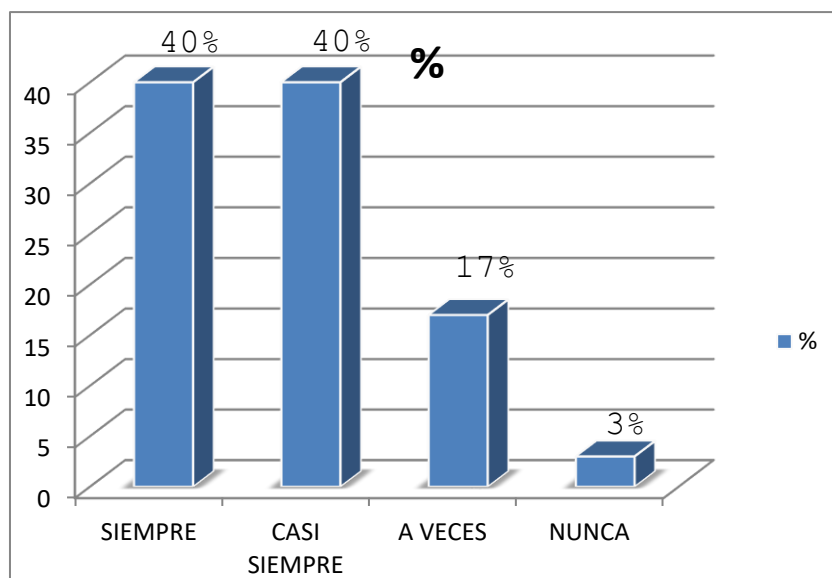
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°8)



Ítem N°9 ¿Para hablar inglés fluidamente, es necesario la aplicación de los juegos lingüísticos, tales como rimas, adivinanzas, canciones, juego de roles, etc.?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	12	40	40
CASI SIEMPRE	12	40	80
A VECES	5	16.66666667	96.66666667
NUNCA	1	3.333333333	100
Total	30	100	

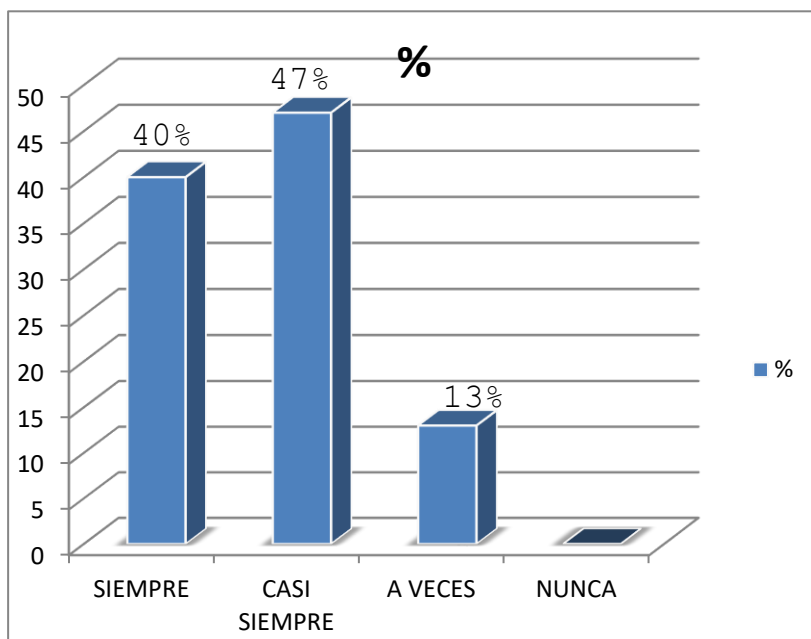
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°9)



Ítem N°10 ¿Considera usted importante la pronunciación en el inglés?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	12	40	40
CASI SIEMPRE	14	46.66666667	86.66666667
A VECES	4	13.33333333	100
NUNCA	0	0	
Total	30	100	

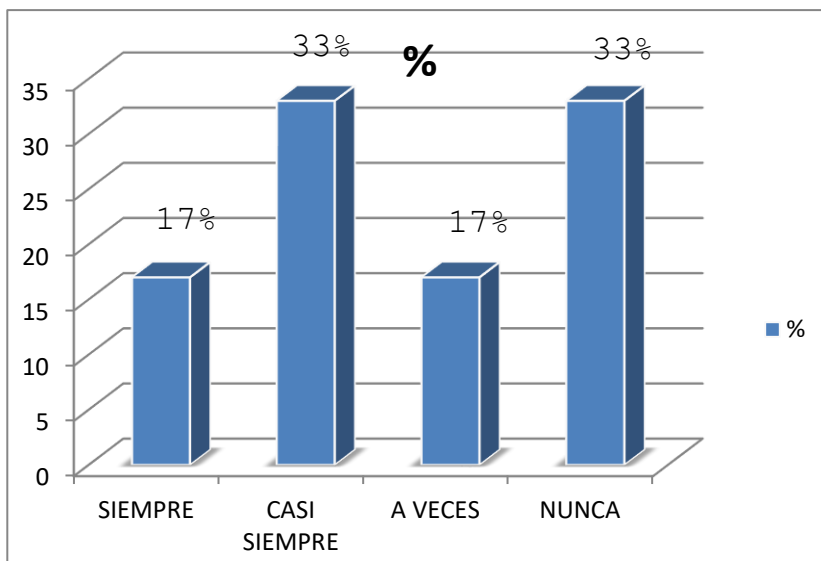
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°10).



Ítem N°11 ¿Te resulta difícil expresarte ante los demás?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	5	16.66666667	16.66666667
CASI SIEMPRE	10	33.33333333	50
A VECES	5	16.66666667	66.66666667
NUNCA	10	33.33333333	100
Total	30	100	

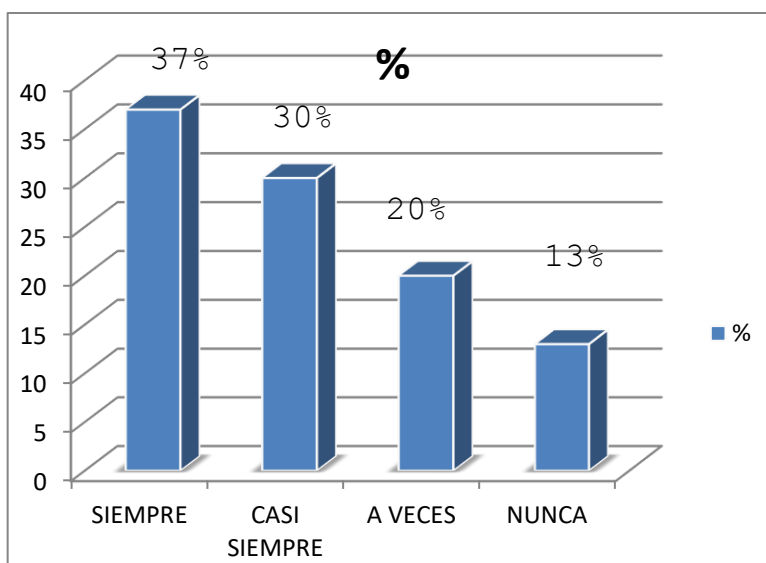
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°10).



Ítem N°12 ¿Sueles expresar tus emociones?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	11	36.66666667	36.66666667
CASI SIEMPRE	9	30	66.66666667
A VECES	6	20	86.66666667
NUNCA	4	13.33333333	100
Total	30	100	

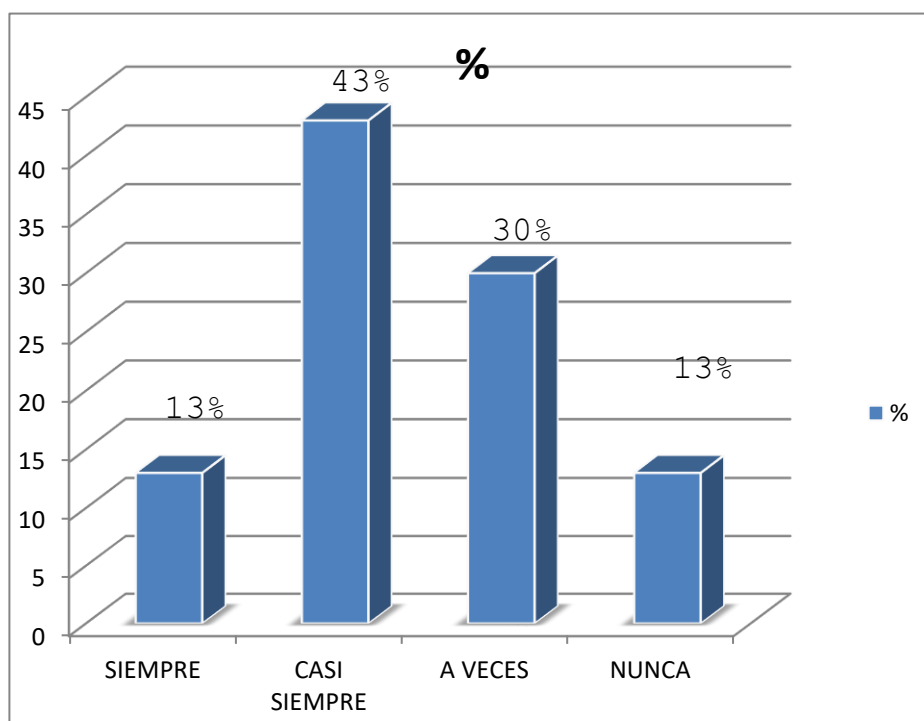
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°12)



Ítem N°13 ¿Con que frecuencia participas en clase?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	4	13.33333333	13.33333333
CASI SIEMPRE	13	43.33333333	56.66666667
A VECES	9	30	86.66666667
NUNCA	4	13.33333333	100
Total	100	100%	

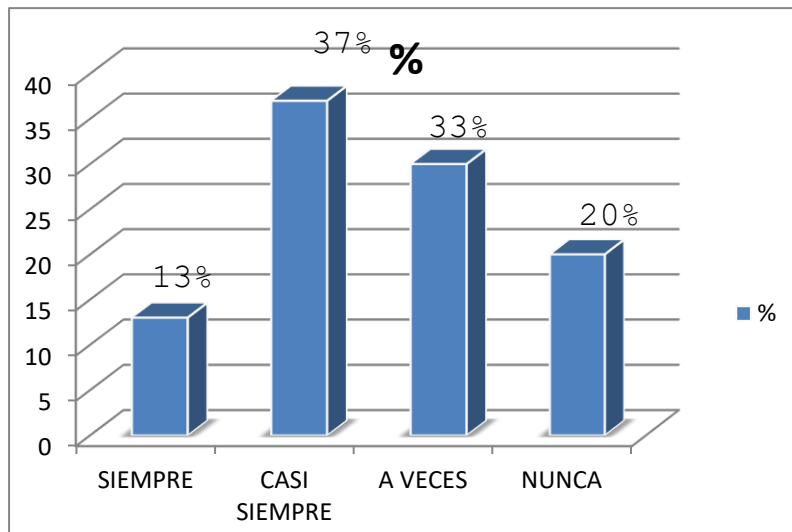
Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°13)



Ítem N° 14 ¿Temo expresar mis opiniones en grupo?

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	4	13.33333333	13.33333333
CASI SIEMPRE	10	33.33333333	46.66666667
A VECES	10	33.33333333	80
NUNCA	6	20	100
Total	30	100	

Gráfico. Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°14).

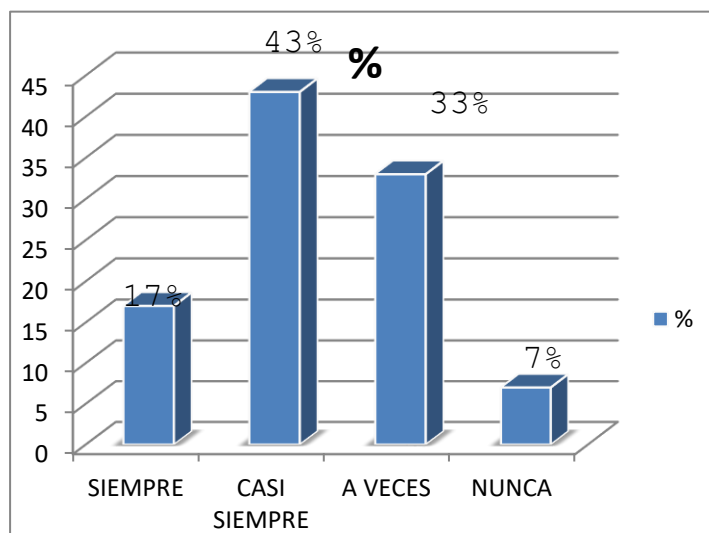


Ítem N°15 ¿Me preocupa hablar en público, por medio a hacerlo mal?

Tabla

Validados	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	5	16.66666667	16.66666667
CASI SIEMPRE	13	43.33333333	60
A VECES	10	33.33333333	93.33333333
NUNCA	2	6.66666667	100
Total	30	100	

Gráfico. Resultados de la encuesta aplicada a la muestra (ítem N°15).



Anexo J: RESULTADOS DETALLADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA, APLICADA AL TOTAL DE LA MUESTRA, FLUIDEZ, PRONUNCIACIÓN Y RIQUEZA LÉXICA.

Los resultados presentados en este trabajo, responden a los objetivos propuestos a continuación, se detallan los resultados obtenidos.

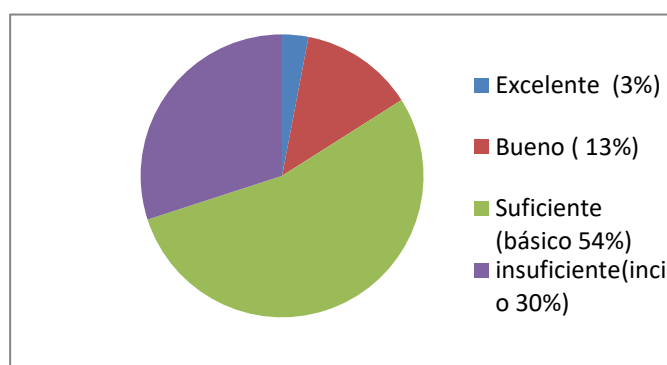
1. Resultados del objetivo específico 1.

Resultados de la evaluación de entrada, para evaluar el nivel de fluidez en la expresión oral.

NOTA	Frecuencia	%
Excelente	1	3
Bueno	4	13
Suficiente (básico)	16	54
Insuficiente (inicio)	9	30
Total	30	100%

Fuente: Resultado de rúbrica (entrada) - fluidez verbal

Resultado de la evaluación de entrada para evaluar el nivel de fluidez en la expresión oral.



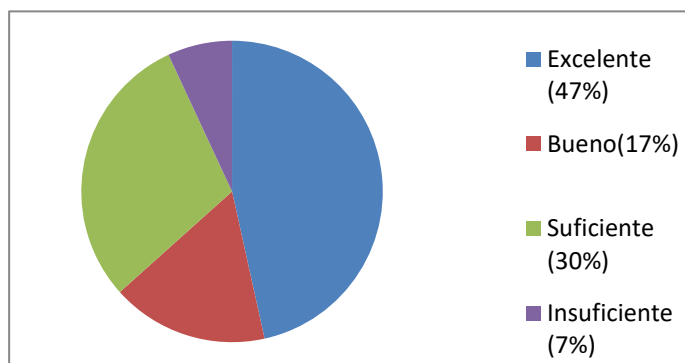
2. Resultados del objetivo específico 1.

Resultados evaluación de salida sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la fluidez de la expresión oral.

NOTA	Frecuencia	%
Excelente (avanzado)	5	46.66666667
Bueno (intermedio)	14	16.66666667
Suficiente (básico)	9	30
Insuficiente (inicio)	2	6.666666667
Total	30	100%

Fuente: Resultado de rúbrica (salida) - fluidez verbal

Resultado evaluación (salida) sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la fluidez en la expresión oral.



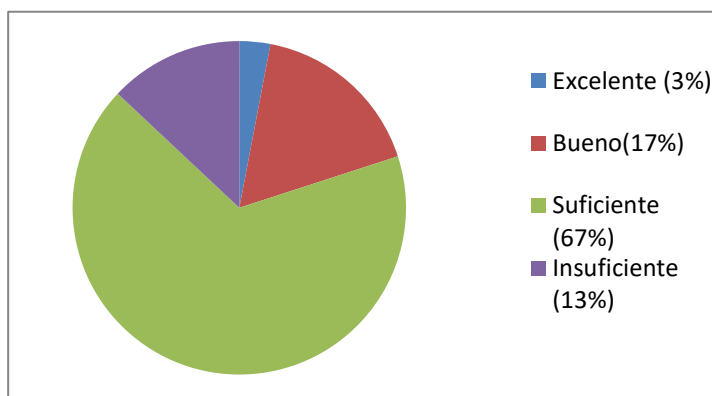
3. Resultados objetivo específico N° 2

Resultados de la evaluación de entrada, para evaluar la pronunciación en la expresión oral.

NOTA	Frecuencia	%
Excelente (avanzado)	1	3
Bueno (intermedio)	5	17
Suficiente (básico)	20	67
Insuficiente (inicio)	4	13
Total	30	

Fuente: Resultado de rúbrica evaluación de entrada - pronunciación

Resultado de la evaluación de entrada, para evaluar la pronunciación de la expresión oral



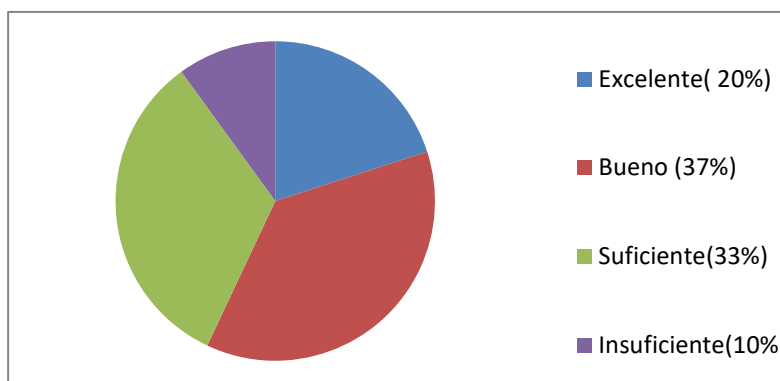
4. Resultados de la evaluación de salida sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la pronunciación de la expresión oral.

Resultados obtenidos de la evaluación de salida

NOTA	Frecuencia	%
Excelente (avanzado)	6	20
Bueno (intermedio)	11	36.66666667
Suficiente (básico)	10	33.33333333
Insuficiente (inicio)	3	10
Total	30	100

Fuente: Resultado de rúbrica evaluación de salida – pronunciación.

Resultado de la evaluación de salida, sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la fluidez en la expresión oral.



5. Resultados de la evaluación de entrada para determinar la riqueza léxica en la expresión oral.

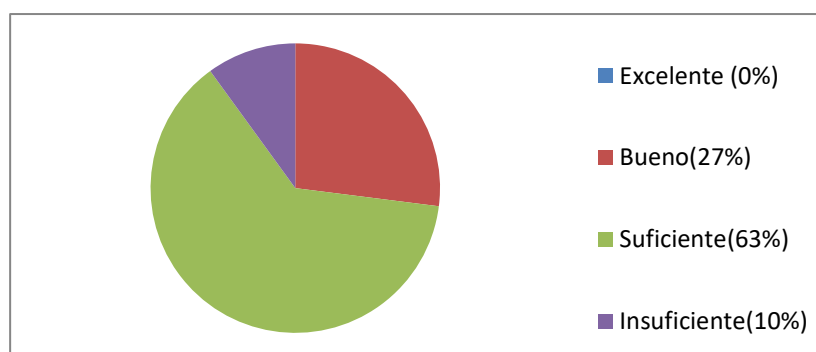
Resultados obtenidos de la evaluación de entrada.

Tabla

NOTA	Frecuencia	%
Excelente (avanzado)	0	0
Bueno (intermedio)	8	27
Suficiente (básico)	19	63
Insuficiente (inicio)	3	10
Total	30	

Fuente: Resultado de rúbrica evaluación entrada - riqueza léxica

Resultados evaluación de entrada, para determinar la riqueza léxica en la expresión oral.



6. Resultados de la evaluación de salida sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la riqueza léxica de la expresión oral.

Resultados obtenidos de la evaluación salida.

Tabla

NOTA	Frecuencia	%
Excelente (avanzado)	2	6.666666667
Bueno (intermedio)	16	53.33333333
Suficiente (básico)	11	36.66666667
Insuficiente (inicio)	1	3.333333333
Total	30	100

Fuente: Resultado de rúbrica evaluación salida - riqueza léxica

Resultados de la evaluación de salida sobre la aplicación de los juegos lingüísticos para mejorar la riqueza léxica de la expresión oral

