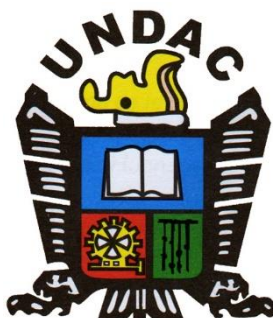


**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE**

**EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TESIS**

**Juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los  
estudiantes de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo”**

**Yanacancha – Pasco, 2018**

**Para optar el título profesional de:**

**Licenciada en educación**

**con mención:**

**Idiomas Extranjeros: Inglés – Francés**

**Autor: Bach. Jheimy Victoria SEGURA ZERPA**

**Asesor: Mg. Julio César LAGOS HUERE**

**Cerro de Pasco – Perú – 2020**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE**

**EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TESIS**

**Juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los  
estudiantes de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo”**

**Yanacancha – Pasco, 2018**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

Dr. Nelida Flor GOICOCHEA EURIBE  
PRESIDENTE

---

Mg. Isabel Alejandrina DELZO CALDERON  
MIEMBRO

---

Mg. Moisés AGUSTIN CRISTOBAL  
ACCESITARIO

## **DEDICATORIA**

A quien es el pilar de mi vida, la gestora de mi formación profesional la que confía, me aconseja y me brinda un sinfín de oportunidades y recursos. Con todo mi amor esta investigación es para ti, mamá.

## **RECONOCIMIENTO**

A los profesores de la universidad nacional Daniel Alcides Carrión, por su enseñanza, tiempo y dedicación, principalmente a los profesores de la especialidad de lenguas extranjeras, quienes no solo me enseñaron, con el transcurrir de los años han llegado a ser grandes amigos e hicieron que mi paso por la universidad fuera agradable.

Al Mg. Julio Lagos, ya que sin su intervención y dedicación como asesor esta investigación no hubiera llegado a buen puerto.

Es imprescindible reconocer a mi familia por sus consejos y su apoyo incondicional, a mis amigos pues son ellos los que alentaron e hicieron menos escabrosa mi estancia en la universidad.

## RESUMEN

El inglés, en la actualidad, es considerado como el idioma más importante para la comunicación alrededor del mundo tanto para la ciencia y la investigación. Teniendo la necesidad de mejorar la comunicación, con el propósito de contribuir a la realidad de la región, la investigación tuvo como objetivo determinar la influencia que existe entre el JUEGO DE ROLES Y LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL AREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES de la institución educativa N°34047 Cesar Vallejo -Yanacancha – Pasco, 2018

Se enmarcó en un estudio de tipo cuantitativo, investigación aplicada y de diseño cuasi experimental. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y como instrumentos de investigación la rúbrica, la población fueron los estudiantes de la institución educativa Cesar Vallejo – 2018 y la muestra fue segundo grado “C” y el grupo control fue el segundo grado “B”.

Se concluye que el juego de roles y la producción oral tienen influencia en el área de inglés y que su aplicación contribuye en la mejora de la producción oral en inglés.

**Palabras clave:** Juego de roles; Producción oral

## **ABSTRACT**

English, at present, is considered as the most important language all around the world communication for both science and research. Having the need to improve communication, with the purpose to contribute to the reality of the region, the research aimed to determine the influence that exists between the role play and oral production in English area in students of 34047 Cesar Vallejo high school- Yanacancha - Pasco, 2018

It was framed in a study of quantitative type, applied research and quasi-experimental design. As a data collection technique the survey was used and as a research instrument the rubric, the population was the students of Cesar Vallejo high school - 2018 and the second was the grade "C", and the second grade "B" was the control.

It is concluded that role play and oral production have an influence in the area of English and its application contributes to the improve ement of oral production in English.

**Keywords:** Role play; Oral production

## INTRODUCCIÓN

El inglés en la actualidad es el idioma de los negocios y uno de los idiomas más hablados en el mundo, siendo considerado el idioma de la ciencia y de la investigación.

Por ello la importancia de desarrollar estrategias para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, a la vez se pretende aportar con una investigación sobre la aplicación de los juegos de roles, para determinar la influencia que tiene el juego de roles en la producción oral en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” del distrito de Yanacancha de la provincia de Pasco,

La investigación adquiere un valor adicional ya que si bien es cierto a nivel nacional e internacional se tiene evidencia de investigaciones similares, aunque en la región Pasco, hay una investigación la cual fue ejecutada en la región de Huánuco, no evidencia de investigaciones de esta categoría desarrollada en la región, menos en la provincia de Pasco, esta investigación aporta mucho en el proceso enseñanza aprendizaje, específicamente en la producción oral de los estudiantes.

La investigación es cuantitativa, enmarcada en una investigación aplicada ya que busca mejorar la situación actual de los estudiantes, para lo cual se propuso una intervención de calidad la misma que se analizó al inicio y al término de la intervención. El método utilizado en esta investigación fue la correlacional con un diseño cuasi experimental con diseño estadístico de 2 grupos, siendo estos el grupo experimental y grupo control, considerando como población de la investigación a la institución educativa Cesar Vallejo del distrito de Yanacancha y como muestra al segundo grado “B” como grupo control y al segundo grado “C” como grupo experimental de la institución en mención. Para la recolección de datos se ha utilizado la encuesta y la rúbrica como instrumento de recojo de información.

Para el análisis de los datos obtenidos de la recolección se ha desarrollado un procesamiento manual, electrónico y se han utilizado estadígrafos pertinentes, las cuales fueron contrastadas con la literatura presentada en los antecedentes de la tesis



## ÍNDICE

**DEDICATORIA**

**RECONOCIMIENTO**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INTRODUCCIÓN**

**ÍNDICE**

### **CAPÍTULO I**

#### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Identificación y determinación del problema .....	1
1.2. Delimitación de la investigación .....	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema Principal .....	3
1.3.2. Problemas Específicos.....	3
1.4. Formulación de objetivos .....	3
1.4.1. Objetivo General .....	3
1.4.2. Objetivos Específicos .....	4
1.5. Justificación de la investigación.....	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	6

### **CAPÍTULO II**

#### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de estudio .....	7
2.2. Bases teóricas – científicas.....	24
2.2.1. Enfoque comunicativo .....	24
2.2.2. Competencias comunicativas en el área de inglés .....	36
2.2.3. Perfil del egreso de la educación básica regular relacionada al inglés .....	38
2.2.4. Juego de roles (Role playing game).....	39
2.2.5. Producción oral en inglés.....	43
2.3. Definición de términos básicos .....	50
2.3.1. Juego .....	50
2.3.2. Rol.....	50
2.3.3. Juego de roles:.....	50
2.3.4. Producción oral: .....	51

2.4. Formulación de hipótesis.....	51
2.4.1. Hipótesis general.....	51
2.4.2. Hipótesis específicas.....	51
2.5. Identificación de variables.....	52
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	58

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de investigación. ....	60
3.2. Métodos de investigación.....	60
3.3. Diseño de investigación.....	61
3.4. Población y muestra. ....	62
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	63
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	64
3.7. Tratamiento estadístico.....	64
3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación. ....	65
3.9. Orientación ética.....	65

### **CAPITULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	67
4.2. Presentación análisis e interpretación de resultados.....	68
4.3. Prueba de hipótesis.....	81
4.4. Discusión de resultados.....	86

#### **CONCLUSIONES**

#### **RECOMENDACIONES**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **ANEXOS**

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Identificación y determinación del problema

Siendo el inglés el idioma oficial de la ciencia, el mismo que es hablado por más de la tercera parte de la población mundial, se atribuye a este idioma, la responsabilidad de avalar y sociabilizar los nuevos conocimientos por los diversos medios que usan las sociedades actuales Agudelo (2011).

Khuc Kim Lan (citado por Roca, Sihuíncha & Salcedo, 2014) manifiestan que, como resultado de la participación en una simulación, se afirma que los estudiantes logran y mejoran su producción oral, concluyendo en el desarrollo general e integral del idioma.

La necesidad de integración del juego de roles en la enseñanza de un segundo idioma (inglés), por ello se realizó esta investigación incidiendo principalmente en la

producción oral, buscando la mejora de la misma, así mismo se analizó aspectos que contribuyen a la mejora de esta competencia; el juego de roles ayuda al desarrollo de la empatía fomentando la cercanía de los estudiantes, del mismo modo ayuda a la superación de la timidez de hablar en público, habiéndose demostrado que la interacción de juego de roles mejora el proceso de aprendizaje ya que refuerza los procesos cognitivos de los estudiantes tales como: la observación, la concentración y la memoria (Boquete, 2011)

Siendo el juego de roles una de las actividades más usadas por los profesores como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés para la mejora de la producción oral, la cual busca mejorar la producción oral en los estudiantes de las diferentes instituciones educativas de la región Pasco, por ello es necesario determinar:

¿Qué influencia tiene el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018?

## **1.2. Delimitación de la investigación**

La presente investigación se ha desarrollada en la ciudad de Cerro de Pasco, tomando como área de investigación a la provincia de Pasco, distrito de Yanacancha, que se encuentra ubicada en la parte céntrica del Perú, está en la región andina a 4380 m.s.n.m., Teniendo como límites por norte a la provincia de Ambo, este a la provincia de Oxapampa, sur a las provincias de Junín y Yauli, oeste a las provincias de Oyón, Huaura y Huaral y al noroeste a la provincia de Daniel Alcides Carrión, con trece distritos, cabe manifestar que en la provincia de Pasco colindan en la misma ciudad con los distritos de Chaupimarca, Yanacancha y Simón Bolívar.

### **1.3. Formulación del problema**

#### **1.3.1. Problema Principal**

¿Qué influencia tiene el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018?

#### **1.3.2. Problemas Específicos**

- ¿En qué medida el juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018?
- ¿En qué medida mejoran los resultados con los juegos de roles y la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018 comparando el pre test con el post test en el grupo experimental y el grupo control?

### **1.4. Formulación de objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la influencia del juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.

#### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar en qué medida el juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.
- Analizar los resultados de los juegos de roles y la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018 comparando el pre test con el post test en el grupo experimental y grupo control.

#### **1.5. Justificación de la investigación**

En cuanto al proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual se debe asumir desde el plano de la Didáctica Comunicativa de Lengua Extranjera, la cual asume el Enfoque Comunicativo, puesto que lo considera como un proceso comunicativo donde la forma lingüística y la función comunicativa van cogidas de la mano. Esta didáctica guía hacia la búsqueda de métodos y técnicas adecuadas para proporcionar que el alumno se convierta en un protagonista de su propio aprendizaje bajo un proceso activo transformador y creador de conocimientos, habilidades y valores. Específicamente se diría que la enseñanza – aprendizaje se desarrolla mediante la comunicación con los pares y sus guías, siendo esta un proceso interactivo y bilateral ocurrido entre dos o más participantes, los cuales adoptan distintos roles caracterizados, tanto por la codificación emisión y transmisión de expresiones orales y escritas, como por la recepción y decodificación de estos signos para monitorear, retroalimentar y negociar el significado si se les muestra a través de situaciones reales, como el juego de roles el cual coloca a los estudiantes en diversas situaciones. Amato (citado por Segade, 2012) manifiesta que ellos necesitan para aprender un

idioma extranjero, diálogos y situaciones, las cuales deben ser representadas en juego de roles y deben estar dentro del ámbito de la experiencia. Cuanto más familiar sea una situación, más fácil será para que los estudiantes participen plenamente. Por ejemplo, las compras, interactuar en la escuela, hablar por teléfono, preguntar por direcciones, concertar citas y asistir a reuniones de negocios. Otras posibles situaciones deben incluir la fantasía como de los cuentos, la televisión, o las simulaciones y situaciones en las que los estudiantes deben prepararse para un evento futuro, como las entrevistas para un puesto de trabajo entre otros. Por ello resulta de vital importancia que el estudiante se encuentre con la mayor probabilidad en el marco de situaciones comunicativas reales o familiares para que el aprendizaje sea significativo.

Motivo por el cual creemos que desarrollar la expresión y comprensión oral es importante ya que según el diseño curricular nacional (DCN) programa de la educación básica regular, emitida por el ministerio de educación del Perú, el área de inglés tiene como finalidad el logro de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, la que permitirá adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos, además es el medio por la cual los educandos se van a comunicar e interrelacionar con muchas personas de diferentes países, en medios y situaciones distintas; las cuales al haber sido aprendidas en contextos cotidianos y reales como el juego de roles, no les será difícil afrontarlos y salir airoso. Y al realizar nuestras prácticas en el nivel secundario observamos la necesidad y las deficiencias de los alumnos, especialmente en la capacidad de expresión y comprensión oral, la cual consiste en poder expresarse en su forma básica entre compañeros y el docente. Frente a esta realidad, como futuros docentes de esta área, se cree conveniente contribuir con la propuesta de investigación

denominada “juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018”

#### **1.6. Limitaciones de la investigación**

Una de las principales limitaciones durante la ejecución de la investigación fue la disponibilidad de tiempo, ya que como egresados de una de las especialidades más demandadas en el mercado laboral tuvimos que insertarnos en cuanto salimos de la universidad.

Por otro lado, la investigación es inédita, por lo que no se cuenta con antecedentes locales necesarios para la investigación.

Finalmente es importante manifestar la limitada bibliografía física para la ejecución de la investigación.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **A nivel internacional:**

**Galarza (2017)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en ciencias de la educación – mención plurilingüe, Universidad Central del Ecuador – Quito – Ecuador. Titulada “El juego de roles en la producción oral de los estudiantes del colegio municipal Fernández Madrid modalidad ciclo básico acelerado de la ciudad de Quito en el año lectivo 2016 – 2017”.

En función a los objetivos propuestos al inicio de la investigación, los datos recolectados, instrumentos aplicados y la fundamentación científica expuesta en el marco teórico. La investigadora llegó a las siguientes conclusiones:

1. El docente no sigue con proceso a la hora de la ejecución del juego de roles, aun estando consiente de algunos de los pasos a ejecutarse no son cumplidos plenamente en clase; y en los procesos que si se aplican, los estudiantes no siguen a cabalidad la guía de su profesor durante la ejecución del juego de roles dando como consecuencia que esta estrategia no dé los resultados esperados en la producción oral del inglés.
2. Se evidencia que los dinamismos usados durante el juego de roles son pocos, como por ejemplo el soporte escrito y los diálogos de experiencias personales, lo cual coloca al estudiante en una situación del contexto real; factor que despierta el interés en el estudiante, pero también es importante recalcar que este aspecto no motiva la producción oral sin restricciones en la temática.
3. Si bien se identifica un alto nivel de dificultad en la producción oral por parte de los estudiantes al ejecutar el juego de roles, se pudo verificar que el único lugar en donde puede llevar a cabo este tipo de diálogos es dentro del aula de clases y que el profesor como guía provee de la suficiente motivación extrínseca. Lo que lleva a concluir que el juego de rol es útil para desarrollar la producción oral siempre y cuando exista un nivel de inglés del estudiante acorde con el contenido de la presentación del juego de roles.
4. Se concluye que el juego de roles puede ser de gran ayuda para el estudiante al desarrollar su producción oral de una manera dinámica siendo parte activa de su aprendizaje, siempre y cuando el profesor siga todos los pasos para crear un juego de roles completo y provea de la motivación necesaria al estudiantado. Es importante tener en cuenta que para que exista un juego de roles funcional, debe existir la concordancia entre el contenido y el nivel del inglés de los estudiantes para lograr que tanto la interacción como la producción oral sean las esperadas.

El aporte de esta investigación es significativa ya que advierte que: si bien es cierto la aplicación de los juegos didácticos están presentes en el quehacer diario pedagógico, no se está considerando los pasos para una correcta ejecución de esta, por otro lado la dosificación necesaria de dinamismo durante la ejecución de una sesión de aprendizaje, finalmente en la investigación propuesta por este autor se identificó que la producción oral solo se da en las aulas por lo que se propuso la intensificación de los juegos durante la sesión de clase.

**Giraldo (2014)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en lengua castellana, inglés y francés, universidad de la Salle – Bogotá - titulada “Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II de Utopía, nivel A1.

En esta investigación se estudió principalmente el nivel de comprensión y producción oral que podían desarrollar los estudiantes de francés II del programa de ingeniería agronómica de la universidad de la Salle, sede Yopal, en el primer cuatrimestre del año 2013 a través de la implementación de los juegos de rol, ya que la población estudiada presentaba problemas de gramática y fonética en sus intervenciones orales.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se evidenció que la implementación de los objetivos específicos ayudó a la consecución del objetivo general. Esto se logró ya que se diseñaron juegos de roles teniendo en cuenta elementos cercanos a la cultura de los estudiantes contrastados con elementos de la cultura francesa, luego se aplicaron (a partir de la séptima clase) y finalmente se evaluó el progreso del aprendizaje en francés a través de la ejecución de la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. Los resultados de la evaluación diagnóstica y sumativa en el total de la población, reflejaron que el 56% de la población, logro mejorar tanto en

comprensión y producción oral como en comprensión y producción escrita. Los resultados de la evaluación formativa en la muestra representativa revelaron el progreso del aprendizaje.

De acuerdo a los resultados reportados en el inicio de este trabajo, a la literatura estudiada y a las teorías incluidas en el marco teórico, a nivel general se comprobó que:

1. Es posible mejorar la comprensión y producción oral de los estudiantes de francés II, a través de la implementación de juegos de roles.
2. Los juegos de rol permiten el aprendizaje a partir de la acción.
3. Los juegos de rol permiten integrar a los estudiantes, ya que les ayuda a desestresarse y a su vez le aportan elementos de la realidad que los hacen pertinentes para la vida.
4. Unos estudiantes lograron un avance más rápido en el aprendizaje que otros, ya que, según la teoría del aprendizaje significativo, cada quien construye al conocimiento de acuerdo a los preconceptos que tiene.
5. Aquellos quienes asistieron a clases, realizaron las tareas dejadas en clase y participaron en la ejecución de los juegos de roles (56% de la población), a diferencia de quienes no lo hicieron (el 44%), lograron mejorar tanto en comprensión y producción oral como en comprensión y producción escrita.
6. Los juegos de roles bien planificados, permiten, por un lado, enseñar de manera coherente los temas propuestos en el syllabus y, por otro lado, facilitarle al estudiante, la integración de nuevos contenidos en su proceso de aprendizaje. Además, le permite al docente, integrar temas importantes en la educación, temas como la interculturalidad, el desarrollo de los valores y el trabajo en equipo.

7. Los juegos de rol permiten establecer control de grupo sin imposición, ya que el estudiante aprende a seguir y cumplir reglas.
8. Los juegos de rol permiten integrar y desarrollar elementos de interculturalidad.
9. Los juegos de rol permiten trabajar el aprendizaje colaborativo.
10. El aprendizaje colaborativo ayuda a la cohesión del grupo ya que fortalece la solidaridad.
11. El trabajo colaborativo ayuda a eliminar los sentimientos egoístas ya que fomenta la responsabilidad compartida, elemento importante para alcanzar el resultado el cual debe llegar en conjunto el grupo.
12. El trabajo en equipo es fundamental para la adquisición de habilidades orales.
13. Los juegos de rol facilitan la toma de decisiones y la cooperación en el trabajo en equipo.

Tesis que contribuye de forma significativa a esta investigación ya que pese a ser un estudio de comprensión y producción oral del francés, se tiene que mencionar que los principios de comunicación son los mismos en cualquier lengua extranjera, más aún avizora un panorama amplio sobre la problemática de la gramática y fonética en las intervenciones orales.

El diseño de los juegos de roles debe ser diseñados teniendo en cuenta elementos cercanos a la cultura, en este caso específico la cultura inglesa, así mismo es importante la incorporación de evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas, las mismas que deben reflejar el proceso de avance de los estudiantes.

**Granda (2015)** en su tesis doctoral Universidad Nacional de Educación a Distancia – Madrid – España titulada “Optimización de la estrategia del role-play y su integración en el aula de inglés de turismo para la mejora de la producción oral.

Presenta a modo de conclusión las acciones futuras que se deben tomar, ya que la propuesta de la investigación fue una investigación-acción, esta se direcciona a una puesta en práctica de técnicas que han supuesto en alguna medida, una mejora de la producción oral, así como la elaboración de nuevas hipótesis que indican en aquellos aspectos que según los resultados requieren cambios sugeridos por los observadores y coevaluadores.

1. Dependiendo del rol asignado a cada participante, el protagonismo de estos varia, haciendo que alguno de ellos pueda destacar más que otros, es decir, el propio rol ofrecía una serie de oportunidades de comunicación implícitas y no todos los roles ofrecían las mismas posibilidades, para posteriores investigaciones se deben tener en cuenta la combinación de roles e intentar que el juego de roles ofrezca las mismas oportunidades a los participantes.
2. Relacionado también con las parejas de alumnos que realizan los rol-plays, este estudio ha mantenido que las parejas de alumnos estén compuestas por los mismos compañeros integrantes para los cuatro ejercicios. No obstante, sería interesante cambiar los componentes de cada pareja en cada una de las tareas y estudiar qué sucedería en ese caso.
3. Debido al sobresaliente resultado obtenido en la tarea de role-play tres de libre creación, investigaciones futuras podrían trabajar como mejoraría a largo plazo mandar todas las tareas de tema libre ya que este factor parece redundado notablemente en la mejora de resultados.
4. Si las conclusiones de este experimento que consta de cuatro tareas han supuesto una mejora de resultados, sería conveniente que en una futura investigación se estudiaran los resultados de más tareas similares repartidas en un plazo de tiempo

mayor, para comprobar si a largo plazo los resultados mejoran proporcionalmente.

5. En cuanto a las conclusiones derivadas de la recogida de datos, los resultados son concluyentes dentro del contexto en el que se realiza la investigación. Estos argumentos se verían, no obstante, reforzados con una réplica del estudio, en una muestra de similares características o, también, en una muestra de contexto diferente al presente.
6. Por último y en cuanto a la referencia de las TICS, sería interesante una investigación de mejora de la producción oral en L2 utilizando más allá de las grabaciones de video, uno de los múltiples recursos que ofrece la red, tales como Voicethread, para poder aprovechar los numerosos recursos que estas aplicaciones proporcionan.

En cuanto a aplicaciones futuras de las tareas llevadas en esta investigación, debe tenerse en cuenta que tanto los role-plays como el procedimiento llevado a cabo para su ejecución puede llevarse a cabo con alumnos de todos los niveles, siempre adaptando los objetivos de las tareas al nivel específico de los alumnos participantes.

Las recomendaciones y sugerencias de esta investigación aportaron grandemente en la investigación desarrollada puesto que direccionó la dosificación de parlamento a cada una de las intervenciones (buena dosificación de los diálogos a cada uno de los participantes) propuesta hecha a la docente de aula, así mismo el cambio de parejas para que la interacción pueda ser más dinámica y todos puedan ser partícipes de los role-plays, se sugirió al mismo tiempo role-plays de libre creación para la interacción total de los estudiantes.

**Hoyos (2013)** en su tesis para optar la licenciatura en lenguas extranjeras Universidad del Valle – Cali – Colombia titulada “Juego de roles como estrategia de evaluación en un curso de inglés como lengua extranjera”

En vista de la dificultad que tenían los estudiantes del grado séptimo del colegio Los Ángeles del Norte para producir y expresarse oralmente en inglés, dificultad evidenciada a través de registros de observaciones consignados en un diario de campo en el contexto del seminario de práctica docente durante el semestre febrero – junio del 2014, el investigador se propuso plantear las estrategias de enseñanza que es pueden emplear para mejorar la producción oral, así mismo si hace falta la motivación a los estudiantes y eliminar el temor al error, como eliminar el miedo escénico y hacer una buena presentación frente al resto de la clase.

Lo interesante de la investigación es que fue una investigación acción de corte cualitativo, con el propósito de evaluar la secuencia didáctica diseñada para evaluar los efectos del uso del juego de roles como estrategia de evaluación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

1. La investigación mostro que la utilización del juego de roles como estrategia evaluativa permite mejorar la competencia comunicativa oral de los estudiantes en proceso de aprendizaje de una lengua objetivo, pues se pudo observar una mejor producción oral en inglés, un incremento de motivación y participación de los estudiantes en las distintas actividades. Estos factores se evidenciaron en la investigación a través de un diario de campo.
2. Otro de los beneficios es, por ejemplo, que el juego de roles como instrumento de evaluación ayuda a minimizar los niveles normales de estrés, presión, ansiedad y miedo, que generan las evaluaciones académicas.



3. Si bien el juego de roles en las aulas de lenguas extranjeras como actividad de aprendizaje ha sido ampliamente utilizado por los maestros de idiomas, esta actividad no es frecuentemente utilizada como estrategia de evaluación. Se demostró a través de la evaluación la implementación de la secuencia didáctica, la que permite que los estudiantes mejoren sus niveles de lengua, aunque la motivación por el aprendizaje de la lengua objetivo, dinamice el desarrollo de competencias a través del trabajo cooperativo y permite la recreación de situaciones significativas para los estudiantes.
4. Se evidencia en este análisis que el juego de roles como instrumento de evaluación genera un alto grado de motivación. Este efecto positivo se traduce en el incremento de la participación entusiasta y espontánea en las actividades propuestas para llevar a cabo el juego de roles. Fue así que a medida que los estudiantes interpretaban los roles, se volvían más espontáneos y alegres, debido a que estaban simulando ser personas que ellos querían o admiraban, sin embargo, cabe anotar que cuando los estudiantes hacen la presentación pública del juego de roles, “como todo actor” experimenta un pánico escénico, el cual debe ser identificado como docente para ayudar a sobrepasar esta dificultad. Como resultado de este aumento de la motivación, las producciones de los estudiantes fueron fluidas y por ende el desempeño en el idioma inglés fue mucho mejor.
5. Otro efecto positivo fue el aprendizaje y trabajo cooperativo; en el juego de roles los estudiantes construyeron en un diálogo en el que se vieron enfrentados las necesidades de hacer intercambio y negociaciones con el fin de superar las dificultades de lengua de orden lingüístico, comunicativo y socio-cultural. La interpretación y realización de un papel es por el bien común, lo que además

permitió a cada alumno, un reconocimiento de las facultades y dificultades de su compañero en el uso de la lengua.

Con esta investigación se amplifica el panorama con relación a la utilización del juego de roles, ya que no solo se puede utilizar para el proceso de enseñanza – aprendizaje, también es funcional para la evaluación de los estudiantes, lo que nos lleva a determinar que esta investigación aportará significativamente en la comunidad educativa de la región de Pasco.

### **A nivel nacional**

**Ruiz & Ramirez (2013)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación con mención en idiomas extranjeros: inglés – francés y alemán Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto – San Martín – Perú. Titulada “La técnica del role play y su influencia en la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado “E” del nivel secundario de la I.E. Santa Rosa – Tarapoto – 2010”.

Luego de la culminación del proceso de investigación y comprobando la influencia de la técnica del role play en la producción oral en el idioma inglés en los estudiantes mencionados, los investigadores llegan a las siguientes conclusiones:

1. La técnica del role play influye significativamente en la producción oral de los estudiantes, debido a que las sesiones de aprendizaje programadas han sido ordenadas y sistematizadas de una manera lógica que permite la participación activa de los estudiantes, puesto que existen diferencias en los resultados del pre-test y el post-test.
2. Las sesiones de aprendizaje programadas han sido diseñadas y sistematizadas de manera lógica que permitió a los estudiantes del 4to grado “E” nivel secundario de la I.E. Santa Rosa – Tarapoto, 2010 desenvolverse en roles simulando

situaciones comunicativas, puesto que existen diferencias en los resultados del pre-test y el post-test.

3. La aplicación de las sesiones de aprendizaje permitió desarrollar en los estudiantes del 4to grado “E” la participación activa y expresión de sus pensamientos y sentimientos a través de sus conocimientos previos y los conocimientos nuevos del idioma, mejorando así su producción oral y obteniendo cambios positivos en los componentes: entonación, fluidez, gramática y coherencia.
4. El tercer objetivo específico, corresponde a medir el nivel de influencia que tiene la técnica del role play en la producción oral del idioma inglés de los estudiantes del 4to grado “E” nivel secundario de la I.E. Santa Rosa – Tarapoto, 2010, los estudiantes a partir de la aplicación del pre-test obtuvieron una nota promedio de 9.81 puntos mientras que después de la aplicación de la técnica de role play obtuvieron una nota promedio de 13.07 puntos.
5. En cuanto al último objetivo específico, referido al análisis de resultados de la técnica de role play en la producción oral de los estudiantes del 4to grado “E” nivel secundario de la I.E. Santa Rosa – Tarapoto, 2010, se concluyó que el uso de la técnica promovió un cambio positivo en el grupo experimental, lo cual se evidencia que a partir de la aplicación del pre-test el 37% se encontraba en un nivel regular, mientras que después de la aplicación de la variable independiente el 41% pasó a un buen nivel; así mismo mejoraron las dimensiones obteniéndose puntajes promedios entre 13 y 14 puntos.

La investigación propuesta nos ayudó a determinar el orden y sistematización de las sesiones las cuales sugirieron una manera lógica que permitan la participación lógica

de los estudiantes, también trasciende el hecho de que la aplicación de esta técnica contribuye y promueve cambios positivos en los estudiantes.

**Aburto & Chilon (2014)** en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación secundaria especialidad inglés, Universidad Nacional del Santa – Nuevo Chimbote – Perú. Titulada “Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria de la I.E “República Federal Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012.

Luego del análisis de resultados los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones:

1. Se verificó, a través del pre test, que los estudiantes reflejaron limitaciones en relación a la expresión y comprensión oral, pues se observó que el 100% se ubicó en un nivel deficiente y esto se debe, a que los docentes no ponen énfasis al enseñar para desarrollar esta capacidad.
2. Se logró diseñar una propuesta de la estrategia didáctica basada en la técnica de juego de roles de acuerdo a la programación anual de la institución educativa.
3. La aplicación de la técnica juego de roles ha permitido que los estudiantes al realizar el post test desarrollen significativamente la capacidad de expresión y comprensión oral, pues se observó que el 64% de los estudiantes alcanzó el nivel regular y un 36% un nivel bueno.
4. Se ha demostrado que la estrategia didáctica basada en la técnica de juego de roles influyó significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral, ya que comparando los resultados de pre test con el post test se obtuvo una ganancia interna de 07 puntos.

Según esta investigación los docentes no enfatizan en el desarrollo de la producción oral, la que se ve grandemente favorecida luego de la aplicación de la técnica de juego de roles, lo que animo a la investigadora a seguir con esta investigación y entender el motivo de la mejora.

**Roca, Sihuincha & Salcedo (2014)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – Lima – Perú. Titulada “La técnica de dramatización y su relación con la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa 1217 Jorge Basadre Grohmann, Chaclacayo, 2014”

Proponen una investigación sustantiva, descriptiva y correlacional la que buscó establecer el grado de relación entre la técnica de dramatización y la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes planteados en la muestra, luego de la investigación los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones:

1. La técnica de la dramatización se relaciona significativamente con la expresión oral del inglés en los estudiantes propuestos en la investigación.
2. La simulación se relaciona significativamente con la expresión oral del inglés en los estudiantes en cuestión.
3. El role play se relaciona significativamente con la expresión oral con los estudiantes en estudio.
4. Por otro lado, se sugiere la capacitación de los docentes del área en el uso de la técnica dramatización como la de role play.
5. Los docentes deben promover actividades de simulación en los estudiantes de inglés para lograr mayor comunicación oral en este idioma.

6. Los docentes deben aplicar actividades de role play en sus clases de inglés con la finalidad de que los estudiantes logren desarrollar la habilidad de expresión oral y una comunicación eficaz en el idioma inglés.

Es congruente manifestar que la dramatización es una variación del role play por lo que se considera importante considerarlo en los antecedentes de esta investigación, así mismo esta investigación sugiere incrementar el uso de los mismos en el proceso de enseñanza del inglés, técnicas que contribuyen significativamente según lo expuesto por los autores.

**Rodas (2015)** en su tesis para optar el grado académico de maestro en ciencias de la educación con mención en psicopedagogía cognitiva Universidad Pedro Ruiz Gallo – Lambayeque – Perú. Titulada “El juego de roles como estrategia cognitiva para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en niños de 5 años de la institución educativa particular The Pathway, Cajamarca año 2015”

1. Sugiere que la ejecución del aprendizaje basado en el juego de roles, ya que es considerado por el investigador como una buena alternativa para la estimulación de la enseñanza creativa de un segundo idioma pues estos juegos ofrecen experiencias que promueven satisfacciones intrínsecas y oportunidades para el aprendizaje auténtico.
2. Así mismo manifiesta que enseñar de manera creativa involucra adoptar enfoques imaginativos para hacer del aprendizaje de un segundo idioma interesante, emocionante y efectivo.
3. El diseño de juegos como herramienta de enseñanza para mejorar el enfoque haciéndolo más amplio hacia el proceso de aprendizaje de un idioma nuevo,

involucrando a los estudiantes en este proceso mejorando el uso y manejo de estrategias cognitivas a fin de facilitar y mejorar su aprendizaje

**A nivel local:**

**Huaranga (2017)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria – mención: lenguas extranjeras inglés – francés, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión - Cerro de Pasco - Perú. Titulada “Aplicación del juego de roles para mejorar la expresión oral en inglés de los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Aurelio Cárdenas Pachas – La Unión – Dos de Mayo – Huánuco”. Concluye en lo siguiente:

1. Siendo el primer objetivo identificar el nivel de expresión oral en inglés que tenían los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la institución mencionada, utilizando una rúbrica individual y el dialogo que se encuentra en el handout o copias de las sesiones de aprendizaje del ministerio de educación en el cual encontraron a los alumnos en un nivel bajo poco satisfactorio.
2. El segundo objetivo era determinar el nivel de expresión oral en inglés después de la aplicación del “juego de roles” en los alumnos del segundo grado de educación secundaria; para lo cual se desarrollaron una serie de sesiones de aprendizajes y al finalizar encontramos a los alumnos en un nivel mejorado satisfactorio.
3. Finalmente, el tercer objetivo fue determinar en qué medida mejora la expresión oral en inglés aplicando “el juego de roles” en los alumnos de, para lo cual se realizó un post test al finalizar todo el proceso y se tuvo como resultado que los alumnos mejoraron de una media muestral 10.22 a 16.61 puntos, lo que nos dice que la aplicación de esta estrategia viene a ser efectiva y satisfactoria.

Se puede afirmar con base en la experiencia aplicada a la Institución Educativa Emblemática “Aurelio Cárdenas Pachas” de la Región Huánuco, que la interacción más ampliamente utilizada en el salón de clases por los alumnos, es a través de la comunicación oral. En el proyecto realizado se observó que es importante prestar atención para fortalecer la interacción entre los alumnos del aula de clase, participando de la actividad del juego de roles en una lengua desconocida para ellos, ya que al relacionarse entre sí se sentían con más disponibilidad para efectuar los roles a la vez que practicaban el inglés como lengua extranjera.

Si bien es cierto esta investigación tiene como población y muestra una institución de la región de Huánuco, fue ejecutada en el alma mater de la región de Pasco Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. La investigación aporta ya que el ministerio de educación propone ejercicios o tareas para el desarrollo con la técnica del role play las cuales deben ser ejecutadas por los estudiantes con guía de los profesores, la cual fue determinada al término de la investigación.

**Mendoza & Rivera (2011)** en su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria – mención: idiomas extranjeros inglés – francés, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión - Cerro de Pasco - Perú. Titulada “Juego de roles y desarrollo de la habilidad de expresión oral en el idioma inglés del alumno de la institución educativa Cesar Vallejo de Yanacancha” – 2011. Concluyen en lo siguiente:

1. Según los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos se observan que el 40% de los estudiantes alcanzaron un nivel excelente, mientras que el 30% un nivel muy bueno, estando en un nivel bueno un 23% y solo el 7% muestra un nivel regular.

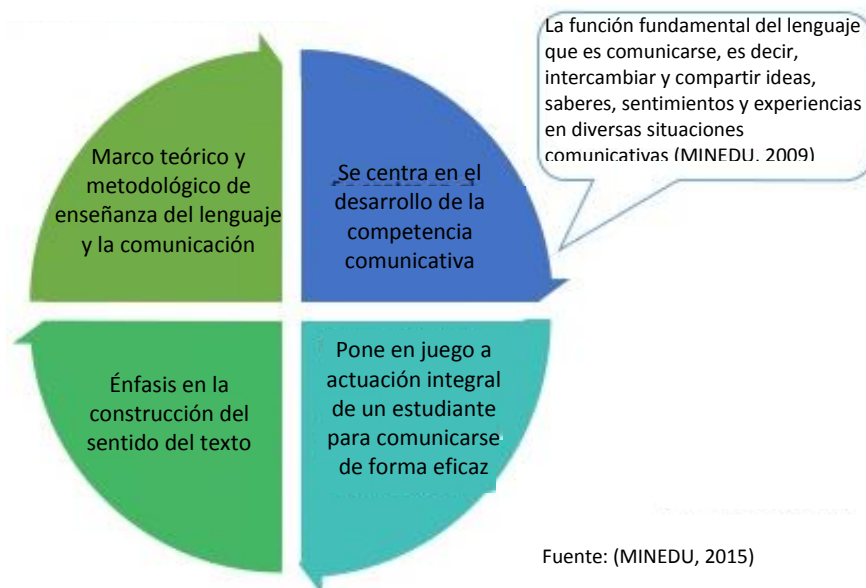


2. El grupo experimental alcanza un nivel de significancia a comparación del grupo control que alcanzaron un nivel poco significativo.
3. El role play hace agradable e interesante a los diálogos y al proceso de aprendizaje, permitiendo la adquisición de una identidad a los estudiantes tímidos y adquirir libertad de comunicación.
4. En el aula el role play incluye elementos o situaciones que están fuera de esta, ofreciendo un rango mayor de oportunidades para el desarrollo del lenguaje, permitiendo a los estudiantes ser el personaje que desean y estar en la situación que desean.
5. Las clases se desarrollan de formas más activas y dinámicas, disminuyendo el esfuerzo y la presión del profesor.
6. Uno de los problemas presentados es la falta de confianza y vocabulario para el desarrollo de las actividades.
7. El role play hace que los estudiantes hablen e interactúen con sus pares dentro de las clases incrementando la motivación y haciendo que el proceso enseñanza aprendizaje sea más interesante.
8. Este es un enfoque comunicativo que promueve oportunidades para la práctica del idioma en diferente social y diferente rol social.
9. El juego de roles propicia entrenamiento personalizado a los estudiantes en cuestión de estrategias de expresión oral, convirtiéndolos en hablantes competentes y autónomos en cualquier contexto con creatividad y empleo de recursos estratégicos para establecer una comunicación eficaz.

## 2.1. Bases teóricas – científicas.

### 2.1.1 Enfoque comunicativo.

El ministerio de educación del Perú representa al enfoque comunicativo en la siguiente infografía.



De ningún modo se debe entender al enfoque comunicativo como revelo de los enfoques que se desarrollaron en un contexto histórico, sociocultural y sociolingüístico, por el contrario, se puede decir que es una readaptación de los principios pedagógicos de métodos o aproximaciones metodológicas previas, recogiénolas y optimizándolas de una manera ecléctica.

A la actualidad se puede asegurar que todos los libros, revistas o documentos que estén vinculados a la enseñanza de lenguas abordan directa o indirectamente el enfoque comunicativo, por lo que ha cobrado mayor repercusión en el campo de la enseñanza de lenguas en estas últimas décadas. (Beghadid, 2013).

Bérard (citado por Beghadid, 2013) manifiesta que el enfoque comunicativo se desarrolla a partir de una crítica a las metodologías audio orales y audiovisuales para la enseñanza de las lenguas, teniendo como propósito fundamental el de establecer la comunicación, para lo cual es necesario tomar en cuenta las necesidades de los alumnos determinado por las aptitudes que desea desarrollar, para ello es importante el uso de documentos auténticos y de la vida cotidiana para una mejor y más rápida adquisición del lenguaje, el conocimiento adquirido debe ser usado en situaciones reales respetando los códigos socio-culturales.

Solo de esta manera se logrará que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje teniendo así la capacidad de aprender a aprender, usando para ello estrategias de comunicación y aprendizajes con el objetivo de organizar la clase de tal forma que se facilite la sociabilización, creando un clima de enseñanza y aprendizaje, posibilitando la motivación y comunicación entre los estudiantes y el profesor. Siendo el tema del enfoque comunicativo extenso por lo que presentamos a continuación un resumen de sus principales características:

1. Pone énfasis en la comunicación de la lengua extranjera a través de la interacción.
2. Introduce textos reales en la situación de aprendizaje.
3. Ofrece a los alumnos oportunidades para pensar en el proceso de aprendizaje y no sólo en la lengua.
4. Da importancia a las experiencias personales de los alumnos como elementos que contribuyen al aprendizaje del aula.

5. Intenta relacionar la lengua aprendida en el aula con actividades realizadas fuera de ella.

De este modo, las actividades realizadas en las clases basadas en el método comunicativo suelen incluir actividades en parejas y en grupo en las que se requiere la negociación y la cooperación de los alumnos, actividades enfocadas a adquirir fluidez que animen a los alumnos a aumentar su confianza, tal es el caso del juego de roles (role playing game) en los que los alumnos practican y desarrollan las funciones de la lengua, y también actividades enfocadas a adquirir un buen uso de la gramática y la pronunciación, así mismo el enfoque comunicativo muestra dimensiones las cuales se caracterizan en el siguiente gráfico.



Fuente: (MINEDU, 2015)

#### **2.1.1.1. Las circunstancias del surgimiento del enfoque comunicativo.**

A lo largo de la historia se puede rastrear precedentes ilustres y pintorescos para la enseñanza comunicativa, uno de ellos es el denominado método directo para el aprendizaje de un idioma extranjero, la cual tiene como principio la inmersión natural del individuo en la cultura o idioma meta o la interacción espontánea con los hablantes nativos, solo hasta la segunda mitad del siglo XX surge

con fuerza la denominada **paradigma comunicativo**, en un marco de principios lingüísticos y psicopedagógicos que sustentan los enfoques didácticos de enseñanza de lenguas la cual es más aceptada en la actualidad.

Este enfoque se desarrolló con mucha fuerza en Europa, ya que es un continente fragmentado por una diversidad de naciones y por ende lenguas y culturas, particularmente inmerso en el proceso de reconstrucción colectiva y unión supranacional, esto después de la segunda gran guerra mundial. Por otro lado el desarrollo que experimentan las comunicaciones y los transportes sumergiéndose en el crecimiento económico y la búsqueda de mercados internacionales, la multiplicación de los foros científicos de investigación que requieren lenguas francas, por otro lado se tiene el nacimiento de la industria turística, de todas estas circunstancias surge la necesidad de elaborar una metodología que sea eficaz y relativamente rápida, la cual facilite el aprendizaje de idiomas considerados modernos para su época, facilitando así a los ciudadanos europeos la realización de actividades profesionales, personales u ociosas en el extranjero. (Cassany, 1999)

La evolución metodológica del enfoque comunicativo no ha sido lineal, ya que las corrientes metodológicas se han ido superponiendo en el tiempo de las cuales algunas muy distintas entre sí han convivido, tal como es el caso del método de gramática traducción, la cual proviene de la enseñanza del latín y de otras lenguas clásicas, esta se especifica en la gramática y el conocimiento de sus reglas las

cuales eran la base de enseñanza de este método. Wilhelm Viëtor, criticaba la enseñanza de una lengua viva con medios y reglas muertas, ya que este manifestaba que la lengua no se compone de palabras aisladas o yuxtapuestas, por el contrario esta se compone de frases, luego de esto se configura el método directo en el siglo XIX la cual alcanza su importancia y mayor difusión en el siglo XX.

Neuner & Hunfeld (citados por Cassany, 1999) manifiestan que el punto de partida para el desarrollo del método directo fue la publicación de un escrito de Viëtor, la cual fue fechada en 1882 que estaba titulada “La enseñanza de idiomas tiene que cambiar”, como es sabido este método hizo grandes cambios la cual dio camino a la didáctica de las lenguas extranjeras, en este método no se mencionan la confrontación de dos sistemas lingüísticos, en el primero la del estudiante y en segundo lugar el de la lengua extranjera. Una de las peculiaridades de este método es que solo puede funcionar en clases particulares y con estudiantes altamente motivados y por supuesto donde sea fácil encontrar docentes nativos dificultando su implantación en escuelas públicas o grupos numerosos.

Tras la segunda guerra mundial, se desarrollan dos nuevas corrientes metodológicas en la enseñanza de idiomas, una de ellas en Estados Unidos el denominado método audiolingual y su contraparte en Francia el método audiovisual, no se puede dejar de mencionar la variante británica del audiolingualismo (enfoque situacional, la cual parte de la idea de que los elementos léxicos de la lengua debían ser presentados a los alumnos antes de trabajar con el texto y que la

presentación debería relacionarse con situaciones de clase que permitan fijar el significado del nuevo elemento introducido.

El método estructural situacional se interesa más por la forma o las estructuras lingüísticas que por el uso de la lengua y concibe el aprendizaje de la lengua extranjera como un proceso de formación de hábitos lingüísticos y reduce a la práctica oral a una tarea mecánica para interiorizar las estructuras gramaticales y el vocabulario, este método no obtenía los resultados esperados. (Maati, 2013)

#### **2.1.1.2. El enfoque comunicativo florecimiento.**

El enfoque comunicativo no debe ser entendido como el relevo de los enfoques tratados en el acápite anterior, por el contrario, se debe entender como una readaptación de los principios pedagógicos de métodos y aproximaciones metodológicas optimizándolas de forma ecléctica.

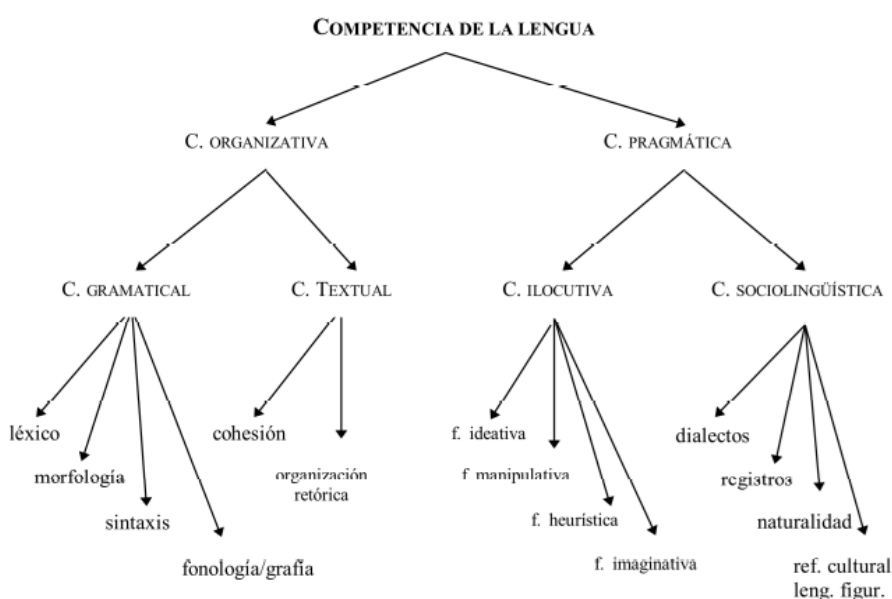
El diccionario de la didáctica del francés (citado por Maati, 2013) manifiesta que el método comunicativo es el conjunto de metodologías para desarrollar en el estudiante la competencia para comunicarse, presentadas para ser adaptables y abiertas a la diversidad de conceptos, siempre organizados de acuerdo a los objetivos a partir de las funciones (actos de palabras) y de las nociones (categorías semántico-gramaticales como el tiempo y espacio)

Bérard (citado por Maati, 2013) explica que el enfoque comunicativo es desarrollado a partir de la crítica de las metodologías audio-orales y audio-visuales, teniendo como propósito el de establecer la

comunicación, para lo cual toma en cuenta las necesidades de los estudiantes, por otro lado, utiliza documentos auténticos de la vida cotidiana para una mejor y más rápida adquisición de la lengua. El conocimiento adquirido será utilizado en situaciones reales, respetando los códigos socio-culturales.

### 2.1.1.3. Competencias comunicativas.

Las competencias comunicativas presentadas en el enfoque comunicativo abarca un amplísimo abanico de saberes y habilidades, las cuales adquieren un concepto trascendental dentro de los estudios de la lengua y la didáctica, definida como un conjunto de conocimientos y habilidades que permite a los participantes en una interacción real, en un contexto determinado, comportarse de manera adecuada, posteriores estudios han desmenuzado con detalle el ámbito didáctico de este concepto, Lyle (citado por Cassany, 1999) representa las competencias y subcompetencias dentro del concepto de competencia de la lengua.



Fuente: Lyle (citado por Cassany 1999)



El esquema ordena las aportaciones de las ciencias del lenguaje, esta abarca el sistema lingüístico en su conjunto, distingue los elementos gramaticales, los textuales, entre otros

#### **2.1.1.4. Aspectos psicopedagógicos**

El lenguaje en su dimensión socio-cultural se manifiesta plenamente en los procesos de adquisición natural y en propuestas didácticas de los enfoques comunicativos, teniendo el lenguaje y el pensamiento un origen social siendo estos transmitidos y desarrollados a partir de la interacción entre hablantes.

El estudiante consigue el aprendizaje de un determinado uso verbal a entrar en contacto con un hablante experimentado denominado hablante experto, el cual lo utiliza de forma real y eficaz en contextos compartidos con el estudiante, el cual posteriormente podrá ejercitar y desarrollar de manera autónoma siempre que haya sido expuesto al mismo el número de veces suficiente, por consiguiente el aprendizaje lingüístico se activa durante la interacción verbal avanzando desde situaciones inter psíquicas e interdependientes a contextos intra psíquicos y autónomos. (Cassany, 1999), en este contexto hay dos conceptos didácticos fundamentales; la zona de desarrollo próximo (conjunto de usos verbales que el estudiante está en condiciones de aprender con la ayuda de un experto) y por otro lado el andamiaje lingüístico (comportamiento interactivo que debe mantener el experto) los cuales facilitan el proceso de adquisición del idioma. (Cassany, 1999)

Ambos fundamentalmente buscan la creación de situaciones reales de comunicación para que los estudiantes puedan interactuar, dejando de ser el profesor el orador magistral quien es el responsable de la transmisión de contenidos, o supervisor de los ejercicios estructuralistas de repetición y sustitución de oraciones, ahora el profesor asume un papel de organizador de secuencias didácticas, propiciando breves y variadas actividades de comprensión y producción discursiva para los estudiantes, actividades que tienen una variación interactiva proponiéndose trabajos de manera individual, en parejas, grupos pequeños o grupos grandes, siempre con el apoyo de medios audiovisuales. Con ejercicios deductivos de aplicación de reglas que sustituyen por secuencias aparentemente más naturales, en las que los estudiantes escuchan o leen un tópico verbal, lo repite, lo usa en contexto y posteriormente lo analiza gramaticalmente.

Por otro lado, se analiza su carácter lingüístico y sociocultural, en este sentido el lenguaje es una actividad psíquica que requiere del desarrollo de tareas cognitivas de dificultad notable, evidenciado que el uso verbal discursivo se puede realizar solo a través del desarrollo de cuatro destrezas lingüísticas básicas (escuchar, hablar, leer y escribir)



Fuente: teoría lingüística. Aguilar & Vargas

La investigación psicolingüística ha identificado y caracterizado muchos procesos en cada una de las destrezas básicas y ha demostrado que los errores y las limitaciones expresivas que muestran algunos estudiantes no son únicamente imputables a la falta del conocimiento lingüístico, sino también a sus incapacidades para poder desarrollar la conducta cognitiva.

En un aula comunicativa, se ha enriquecido notablemente las prácticas didácticas, ya que el aprendizaje lingüístico exige el ejercicio de las cuatro destrezas detalladas en el gráfico anterior. Es oportuno aclarar que no solo es el desarrollo de las destrezas básicas, también el de sus correspondientes micro habilidades o tareas cognitivas, además del conocimiento lingüístico.

En base a lo expuesto anteriormente se considera que cada estudiante exige respuesta a sus propias necesidades comunicativas (funciones, propósitos a realizar), socioculturales (temas de interés, géneros discursivos) y didácticas (estilos de aprendizaje, enfoques

metodológicos, actividades preferidas) respecto al uso de la lengua y sus procesos de aprendizaje.

Así mismo considerar al profesor como gestor principal de las actividades, quien presenta sus elecciones respecto a los contenidos lingüísticos y comunicativos y a la metodología didáctica a aplicar.

Con relación a la institución, esta es la responsable de formar a la ciudadanía con determinados perfiles y principios psicológicos (capacidad crítica, autonomía), ideológicos, culturales y sociales.

Estos tres aspectos no necesariamente coinciden en los intereses de los estudiantes, de modo que los profesores tienen la responsabilidad de actuar como mediador entre la institución y el alumno, identificando los intereses de cada uno y negociarlos para satisfacer a todos, en definitiva, si en los modelos curriculares más tradicionales de la institución el profesor asume toda la responsabilidad de estas elecciones en las propuestas comunicativas más recientes. Nunan (citado por Cassany, 2013)

#### **2.1.1.5. Hitos importantes del enfoque comunicativo.**

Dentro de los hitos más importantes del paradigma comunicativo es la creación del denominado nivel umbral (threshold level, niveau seuil) de uso de un idioma, que consiste en una definición y descripción precisa del objetivo de aprendizaje de segundas lenguas. La competencia comunicativa de un hablante puede ser definida o clasificada en diferentes grados o niveles de dominio, el nivel umbral equivaldría a un primer grado básico de dominio en el que el hablante puede desarrollar eficazmente las funciones mínimas para poder

sobrevivir en la comunidad lingüística correspondiente, otros grados posteriores equivalen a dominios superiores o específicos (contexto laboral, académico, etc.)

El énfasis en la comunicación de preponderancia al significado, a la comprensión y expresión interpersonal de datos, por encima de la forma. Esto se manifiesta a lo largo del proceso de enseñanza, desde la presentación de ítems nuevos, esto en actividades de comprensión oral o lectora las cuales buscan la comprensión global del discurso y no la disección de todos sus componentes lingüísticos, incluyendo las tareas de corrección en la que los errores afectan a comunicación, mereciendo un tratamiento diferente de los que no la afectan.

La enseñanza lingüística se concibe como un proceso global, la cual afecta al mismo tiempo a todas las unidades lingüísticas de diverso nivel, y no atomístico, en el que se analiza cada nivel por separado, el modelo cognitivo predominante de procesamiento de la información es el denominado genéricamente top-down (de arriba abajo), en el que la comprensión o la producción verbal parte de los niveles superiores, semánticos y pragmáticos (activación de esquemas de conocimiento hasta la valoración de los elementos discursos ( estructuras textuales, diseño gráfico, etc.) y la decodificación de los gramaticales (léxico, sintaxis)

#### **2.1.1.6. Principios del enfoque comunicativo**

Johnson & Johnson (citados por Huaranga, 2017) mencionan los siguientes principios del enfoque comunicativo:

- Adecuación: el cual manifiesta que el uso de la lengua tiene que adecuarse a la situación, al entorno, a los participantes y al objeto de la comunicación.
- Atención prioritaria al lenguaje: los estudiantes tienen que creer y construir significados reales.
- Procesamiento psicolingüístico: las actividades tienen que facilitar a los estudiantes el uso de procesos cognitivos.
- Asunción de riesgos: se anima a los estudiantes a que aventuren suposiciones y aprenden a sus errores.
- Práctica libre: la enseñanza comunicativa de la lengua fomenta el uso de diversas sub habilidades.

La metodología comunicativa se ocupa de aspectos muy generales del aprendizaje y la enseñanza de la lengua que son evidentes en sí mismos y prácticamente aceptadas en todo el ámbito profesional, de manera que los enfoques de enseñanza de lenguas.

### **2.1.2. Competencias comunicativas en el área de inglés.**

Huaranga (2017) manifiesta que las competencias comunicativas son un conjunto de procesos lingüísticos, procesos que se desarrollan durante la vida, el fin es la práctica con eficiencia y destreza en todas las esferas de la comunicación y la sociedad.

O'Connor & Seymour (citados por Huaranga, 2017) mencionan que las habilidades están representadas por la capacidad de desempeñar determinadas tareas comunicacionales de modo consistente para influir en las personas, estas

competencias comunicativas están descritas en habilidades descritas en el infograma siguiente:



En este contexto se puede conceptualizar cada una de las competencias de la siguiente manera según la (RAE) Real Academia Española.

**Listening** (escuchar): La RAE (2018) menciona que proviene del lat. vulg. *ascultāre*, lat. *auscultāre*. Y la define de la siguiente manera: en primer orden lo presenta como el verbo transitivo prestar atención a lo que se oye, también como el transitivo dar oídos, atender a un aviso, consejo o sugerencia, por otro lado se define como un verbo intransitivo aplicar el oído para oír algo y finalmente como el verbo pronominal hablar o recitar con pausas afectadas.

**Reading** (leer): La RAE (2018) hace mención que proviene del lat. *Legēre*, y que se puede definir del siguiente modo: verbo transitivo pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados, así mismo como el verbo transitivo comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica. Leer la hora, una partitura, un plano, como tercera

definición lo presenta como el verbo transitivo entender o interpretar un texto de determinado modo, también como el verbo transitivo en las oposiciones y otros ejercicios literarios, decir en público el discurso llamado lección.

**Speaking** (hablar): también del lat. *Fabulāri*, que viene a ser el verbo intransitivo emitir palabras, dicho de ciertas aves: Imitar las articulaciones de la voz humana, dicho de una persona: Comunicarse con otra u otras por medio de palabras. Ayer hablé largamente con don Pedro, pronunciar un discurso u oración. Mañana hablará en las Cortes el ministro de Hacienda, tratar, convenir, concertar, expresarse de uno u otro modo. Hablar elocuentemente. Hablar como el vulgo, manifestar, en lo que se dice, cortesía o benevolencia, o al contrario, o bien emitir opiniones favorables o adversas acerca de personas o cosas. Hablar bien o mal, razonar, o tratar de algo conversando. Hablar de negocios, de artes, de literatura, dirigir la palabra a alguien. El rey habló a todos los presentes. Nadie le hablará antes que yo, emplear uno u otro idioma para darse a entender. Habla francés. Habla italiano y alemán.

**Writing** (escribir): proveniente del lat. *Scribĕre*, definido como: verbo transitorio representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie, componer libros, discursos, etc., comunicar a alguien por escrito algo, trazar las notas y demás signos de la música también como verbo pronominal inscribirse en una lista de nombres para un fin y finalmente como verbo pronominal alistarse en algún cuerpo, como en la milicia, en una comunidad, congregación, etc.

### **2.1.3. Perfil del egreso de la educación básica regular relacionada al inglés.**

El ministerio de educación del Perú (2016) manifiesta: “El estudiante se comunica en su lengua materna, en castellano como segunda lengua y en inglés



como lengua extranjera de manera asertiva y responsable para interactuar con otras personas en diversos contextos y con distintos propósitos”.

Así mismo el ministerio de educación del Perú enmarca como una de las competencias a priorizar, el estudiante se comunique oralmente en inglés como lengua extranjera, esto se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Tratándose de la comprensión y producción eficaz ya que supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa o escucha, para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea.

Esta competencia también implica el uso adecuado de diferentes estrategias conversacionales considerando los modos de cortesía de acuerdo al contexto sociocultural, como tomar el turno oportunamente, enriquecer y contribuir al tema de una conversación y mantener el hilo temático con el fin de negociar, persuadir, cooperar, entre otros.

Para construir el sentido de los textos orales, es indispensable asumir la oralidad como una actividad social donde el estudiante interactúa con distintos grupos o comunidades socioculturales. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta la repercusión de lo dicho.

#### **2.1.4. Juego de roles (Role playing game)**

A finales de la década de los 60s, en los Estados Unidos desarrollaron un nuevo concepto de juegos, el profesor de sociología William Gamson, del Boston College, habiendo creado el SimSoc (Simulated Society), siendo este un juego

de simulación usado por las universidades, así mismo fue usado por otros grupos para enseñar diversos aspectos de sociología, ciencias políticas y habilidades de comunicación.

En 1974 publicaron Dungeons & Dragons, los cuales se encuentran basados en juegos de estrategia (Wargames), a los cuales se incluyeron elementos de fantasía. En este caso no había fichas, ni tableros, tampoco reglas estrictas.

Gary Gygax y Dave Ameson, hicieron una publicación solos, ya que ninguna editorial quería hacerlo por miedo a no vender lo suficiente, a esta nueva modalidad de juegos se denominó Juego de Roles, que proviene de la palabra francesa “rôle” haciendo referencia al papel que interpreta un actor.

El juego de roles es una de las formas más comunes de llevar las situaciones de la vida cotidiana y real a los ambientes educativos, es decir a las aulas, entre otras actividades que el juego de roles podemos encontrar a las obras teatrales, dramas, socio dramas y simulaciones, en todas las actividades mencionadas los estudiantes debes tomar un personaje, es decir tomar el papel del personaje e interpretarlo durante la presentación en la clase, se tiene que tener en cuenta el contexto en el que se desenvuelven cada uno de los personajes dejando a los estudiantes a que desarrollen el dialogo que se daría en cada situación. (Doff, 1990)

En esta técnica, dos o más estudiantes juegan un papel determinado mientras que los otros integrantes del juego de roles cumplen papeles distintos, en esta técnica es posible el cambio de roles de los integrantes del grupo, es así que los estudiantes que sumen el papel “A” en primera instancia cambiarán y harán el papel “B” para así cambiar de roles.

Aburto & Chilo (2014) refieren que en la técnica de juego de roles el profesor hace interpretar a los estudiantes roles de determinados personajes en situaciones imaginarias, estas situaciones imaginarias son tomadas de situaciones de la vida real, para ello es indispensable proporcionar a los estudiantes datos referentes a la manera de actuar y comportarse del personaje en estudio (a imitar).

La interpretación de personajes ficticios, con una serie de características propias que lo definen, se debe tener en cuenta que en el juego de roles no es importante llegar a la imitación perfecta ya que no se trata de una obra teatral, en el juego de roles no se presentan guiones que rigen la presentación, en el juego de roles los estudiantes interpretan a los personajes según sus propios criterios.

Otros autores como Bobadilla & Gonzáles (2000) manifiestan que el juego de roles consiste en la representación espontánea de situaciones o incidentes que ayudan a mostrar un problema común, afirmando que no existen guiones en seguir teniendo una presentación libre y espontánea. Siendo este un proceso grupal que puede involucrar cualquier número de estudiantes para su representación, así mismo, el juego de roles se puede aplicar en todos los niveles educativos, lo que si es necesario tener en consideración es que esta técnica no se puede aplicar hasta que los estudiantes se conozcan unos a otros, ya que de lo contrario puede desfavorecer a los estudiantes que son bastante tímidos.

La técnica de juego de roles permite el desarrollo de cambio de actividades preparando a los estudiantes para asumir roles en el futuro, así mismo ayuda a la comprensión de los actuales roles que asumen.

Amato (1996) manifiesta que la aplicación de los juegos de roles es más común en los estudiantes que están en el proceso de aprendizaje de un segundo idioma, ya que se plantean diálogos y situaciones de aprendizaje dentro del contexto del estudiante teniendo en cuenta su experiencia o conocimientos previos.

Por ello se manifiesta que cuanto más familiar sea la situación más sencillo es la participación de los estudiantes, por ello se plantea situaciones con temas que los estudiantes vean en clase y contextualizadas en su vida diaria, estas actividades pueden incluir compras, actividades escolares, llamadas telefónicas, preguntar por direcciones o referencias, entrevistas de negocios u otros, también existe la posibilidad de presentar situaciones de fantasías como el de cuentos, viajes futuros, programas de televisión entre otros.

Amato (1996) manifiesta que de llevar a cabo el juego de roles con todos los grupos de edad y niveles de habilidad mientras que los estudiantes más jóvenes y principiantes pueden necesitar apoyo, sobre todo en las primeras etapas en la que participan en los juegos de roles, todavía se beneficiarán y se volverán más independientes y confiados con la práctica. Por ejemplo, utilice el juego de roles para enseñar funciones básicas tales como saludos, despedidas, expresiones comunes y otros. El uso de tarjetas de índice con señales escritas o el completo juego de roles intercambiados ayudará a que los estudiantes sepan que decir.

Los juegos de roles pueden ir desde muy estructurados o poco estructurados, por ello a continuación se presentan los tipos de juego de roles.

**Juegos de roles espontáneos y libres.** Es el juego que realizan los niños individualmente o en grupo sin ninguna dirección sin juegos de improvisación.

Ejemplo: imaginamos que volamos como aviones, que estamos muy alegres luego que estamos muy tristes.

**Juegos de roles organizados informalmente.** Calero (1998) Afirma que: "Donde el docente debe cumplir la función que es la de coordinar o dirigir una presentación la que puede realizarse estableciendo una dramatización de cuentos, o aplicando con juegos de expresión corporal, empleando los juegos de imitación o creación de acciones juegos de relajación y de animación. Todos los juegos son sencillos, no requieren una estructura para dramatizar, lo que facilita mejorar en el niño las habilidades sociales no solo oralmente. Sino a través del movimiento corporal, proponiendo alguna situación real o imaginaria".

El papel del docente en el Juego de Roles además de ser el motivador y, posiblemente, el escritor y director de la función juega un importante papel con en la clase, también debe participar en la actividad. Richard Amato sugiere que esto le da una razón de circulante en el grupo, proporcionando, solicitando, y ayudando donde sea necesario, y al mismo tiempo puede observar y evaluar el uso del lenguaje y la preparación de los estudiantes para el juego de roles. Estos son los pasos para preparar a los estudiantes para su participación en el juego de roles. e identificar las metas y objetivos para un juego de roles.

Los fines y objetivos de los juegos de roles en la enseñanza debe basarse en las necesidades de los estudiantes y de que manera contribuirá en su aprendizaje.

#### **2.1.5. Producción oral en inglés**

Moreno (2002) manifiesta que el aprendizaje de una lengua extranjera, el objetivo primordial es el desarrollo de la competencia comunicativa, a lo largo

de los años se ha creado diferentes métodos con el objetivo de lograr el buen aprendizaje, generando de este modo verdaderos hablantes quienes deben desempeñarse en esta competencia independientemente. Sin embargo, en la enseñanza del inglés ha existido siempre un énfasis evidente frente a la comprensión oral y escrita la cual opaca a la producción oral y escrita.

La competencia comunicativa debe ser medida desde todos los ángulos, producción y comprensión, ya que la verdadera competencia se refleja en el uso pragmático de la lengua, considerando así mismo el saber hacer, puesto que con la producción oral y escrita el individuo demuestra sus habilidades y capacidades para sostener una conversación con un interlocutor, comprendiendo, negociando e intercambiando significados los cuales giran en torno a situaciones comunicativas específicas. Además, con el ingreso de las tecnologías de las comunicaciones a las escuelas, los profesores están en la obligación de crear nuevos ambientes de aprendizajes e interactividad frente a las clases magistrales de gramática o aspectos formales de la lengua.

Se han creado diferentes herramientas tecnológicas durante años las cuales se han utilizado en las aulas como elementos de apoyo las cuales buscan compensar la lejanía del contexto real del lenguaje, facilitando así el aprendizaje del inglés, la intervención del docente genera estrategias con el uso de los medios audio visuales buscado el logro de objetivos específicos para que sus estudiantes desarrollen habilidades comunicativas en el idioma y lo ejerciten por otro lado estar atento durante el desarrollo de la producción oral en inglés

**Miedo a cometer errores:** la pregunta que se debe plantear es si no está directamente relacionado con la manera de enfocar y desarrollar las clases. Si

en el aula el maestro no crea un clima de confianza en el que cometer errores sea algo necesario y valorado, sino que más bien se centra en correcciones gramaticales, el alumno no sentirá nunca la libertad de poder expresarse con fluidez.

**Recordar el vocabulario adecuado:** Es otra de las preocupaciones de muchas personas a la hora de atreverse a hablar un idioma extranjero y, en este caso, el profesor debe ofrecer situaciones para que los alumnos adquieran nuevo vocabulario, pero también facilitar actividades para conseguir que se retenga, ya que se considera que hasta un 80% del aprendizaje inicial se pierde dentro de 24 horas, si no se repasa.

**Miedo a hablar en público:** este es otro obstáculo al que hacen frente muchos estudiantes a la hora de expresarse en un idioma extranjero y este aspecto debe tratarse con afecto y apoyo, ofreciendo al alumno seguridad y valorando el esfuerzo que llevan a cabo cada vez que se enfrentan a una actividad de comunicación oral.

**Inseguridad debido a su pronunciación y entonación en inglés:** Tiene mucho que ver con sonar extranjero y está íntimamente relacionado al concepto que se tiene de uno mismo, es decir cómo se siente el alumno cuando se oye pronunciando palabras en inglés. Esta situación puede comportar sentimientos positivos y negativos y estos últimos son los que dificultan la producción oral.

### **2.1.5.1. Actividades de la producción oral en inglés**

En la producción oral en inglés también corresponde el desarrollo de la capacidad de escucha con la intención de comprensión de lo que el interlocutor manifiesta, Cassany, Luna & Sanz (citados por Huaranga, 2018) proponen cuatro criterios para la clasificación de las actividades de producción oral.

**Según la técnica:** diálogos dirigidos, con la cual se practica determinadas formas y funciones lingüísticas, juegos teatrales, juegos lingüísticos, trabajo en equipos, etc.

**Según el tipo de respuestas:** Ejercicios de repetición mecánica, lluvia de ideas, actuación a partir de instrucciones, debates de solución de problemas, actividades de vacío de información, etc.

**Según los recursos materiales:** Textos escritos, sonidos, imagen, objetos, etc.

**Comunicaciones específicas:** Exposición de un tema preparado, improvisación, conversaciones telefónicas, lectura en voz alta, debates, otros.

### **2.1.5.2. Elementos de la producción oral.**

Teniendo en cuenta que la producción oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significado final.

Entre los aspectos que deben observarse con mucha atención, están los siguientes, esto según la enciclopedia virtual Wikipedia (2018):



**Voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes. La voz se refiere, entre otras acepciones, «al sonido que el aire expelido de los pulmones produce al salir de la laringe, haciendo que vibren las cuerdas vocales. Su frecuencia oscila entre alrededor de 60 a 7000 Hz.

**Dicción:** El hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje. La dicción es la forma de emplear las palabras para formar oraciones, ya sea de manera oral o escrita. Se habla de buena dicción cuando el empleo de dichas palabras es correcto y acertado en el idioma al que estas pertenecen, sin atender al contenido o significado de lo expresado por el emisor.

**Estructura del mensaje:** Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir, pero un buen orador no puede llegar a improvisar.

**Fluidez:** Utilizar las palabras en forma continua, es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez viene dada en tres áreas:

Capacidad para crear o reproducir ideas (área creativa).

Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).

Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

El proceso de la fluidez se puede ver afectado si las áreas del cerebro relacionadas con el lenguaje están lesionadas por causas extrínsecas o intrínsecas, "área de Broca y área de Wernicke", si esto ocurriera estaría afectando directamente la fluidez en todas sus dimensiones, las alteraciones de la voz también pueden afectar la fluidez verbal.

**Volumen:** Intensidad de voz, es una magnitud métrica de tipo escalar definida como la extensión en tres dimensiones de una región del espacio. Es una magnitud derivada de la longitud, ya que se halla multiplicando la longitud, el ancho y la altura. Matemáticamente el volumen es definible no sólo en cualquier espacio euclídeo, sino también en otro tipo de espacios métricos que incluyen por ejemplo a las variedades de Riemann.

**Ritmo:** Armonía y acentuación, puede definirse generalmente como un movimiento marcado por la sucesión regular de elementos débiles y fuertes, o bien de condiciones opuestas o diferentes, un flujo de movimiento, controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de elementos diferentes del medio en cuestión.

Se trata de un rasgo básico de todas las artes, especialmente de la música, la poesía y la danza. En música la mayoría de las definiciones tradicionales aluden al ritmo como fuerza dinámica y organizativa de la música. La naturaleza del ritmo es primordialmente subjetiva. La idea de regularidad define el ritmo, pero no es la única ya que una de las primeras definiciones de ritmo en la historia de la música está relacionada con su raíz griega (rheos, fluir), marcando así una relación directa con el movimiento. En efecto, podemos encontrar múltiples definiciones que aúnan movimiento, orden y periodicidad con relación al ritmo musical. Sin embargo, existen definiciones desde el punto de vista de la percepción temporal: el ritmo describe eventos en escalas temporales dentro de los límites de la memoria a corto plazo. En este sentido, Clarke define el ritmo como fenómenos temporales de pequeña y mediana escala.

**Claridad:** Expresarse en forma precisa y certera.

**Coherencia:** Expresarse de manera lógica. la coherencia es la forma de los textos bien estructurados que permite concebirlo como entidades semánticamente unitarias, de manera que las diversas ideas secundarias aportan información relevante para llegar a la idea principal, o tema, de manera que el lector pueda encontrar el significado global del texto. Así, del mismo modo que los diversos capítulos de un libro, que vistos por separado tienen significados unitarios, se relacionan entre sí, también las diversas secciones o párrafos se interrelacionan para formar capítulos, y las oraciones frases para formar párrafos. La coherencia está estrechamente

relacionada con la cohesión; con la diferencia de que la coherencia es un procedimiento macrotextual y la cohesión es un procedimiento microtextual.

**Emotividad:** Proyectar sentimientos acordes al tema. Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante. Psicológicamente, las emociones alteran la atención, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria.

## **2.2. Definición de términos básicos**

### **2.2.1. Juego**

La Real Academia Española manifiesta que es un ejercicio recreativo o de competición la cual está sometida a reglas, siendo esta una actividad intrascendente la que no ofrece dificultad alguna, la que exige habilidad o astucia para el logro del objetivo.

### **2.2.2. Rol**

La Real Academia Española señala que es la función que una o varias personas representan sin dejar de lado el hecho que esta función también puede ser desempeñada por algo.

### **2.2.3. Juego de roles:**

Juego en el cual los que intervienen o los participantes interpretan roles distintos, tonando el papel de personajes de ficción, construyendo una historia de carácter misterioso o fantástico.

#### **2.2.4. Producción oral:**

Que se manifiesta mediante la palabra hablada, siendo este relativo a la boca, se articula expulsando el aire exclusivamente.

Esta es una de las destrezas o arte del lenguaje, siendo este uno de los modos en que se usa la lengua este modo de uso de la lengua, tiene a su vez tiene naturaleza productiva o activa, denominada también producción, expresión e interacción oral la cual refleja un proceso en cuya explicación intervienen la psicolingüística, la lingüística, la etnografía de la comunicación y la didáctica, concluyendo en que cuanto mejor se entienden ciertos elementos fundamentales de estas disciplinas, estaremos en mejores condiciones de comprender como se usa y como se aprende la oralidad en una segunda lengua.

### **2.3. Formulación de hipótesis.**

#### **2.3.1. Hipótesis general**

El juego de roles influye en la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018

#### **H0**

El juego de roles no influye en la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018

#### **2.3.2. Hipótesis específicas**

- El juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.

- Hay una mejora significativa con el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018. en los resultados del pre test y post test

#### **2.4. Identificación de variables**

**Variable independiente:** Juego de roles

**Variable dependiente:** Producción oral

## 2.6 Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Juego de roles	Juego en el cual los que intervienen o los participantes interpretan roles distintos, tonando el papel de personajes de ficción, construyendo una historia de carácter misterioso o fantástico	INTERACCIÓN	Entiende las preguntas	3
			Entiende preguntas cuando algunas veces se las reformulan	2
			Tiene dificultad al entender las preguntas Requiere repetición continua de la pregunta y que la reformulen	1
		FLUIDEZ	Interactúa fluidamente	3
			Interactúa haciendo algunas pausas	2
			Interactúa con dificultad	1
		EXACTITUD	Utiliza respuestas completas	3
			Utiliza respuestas dando solo frases	2
			Da respuestas usando solo una palabra	1
			Usa correctamente las estructuras del lenguaje	3
Algunas veces usa la estructura del lenguaje correctamente	2			

Producción oral en inglés	Esta es una de las destrezas o arte del lenguaje, siendo este uno de los modos en que se usa la lengua este modo de uso de la lengua, tiene a su vez naturaleza productiva o activa, denominada también producción, expresión e interacción oral	GRAMÁTICA	Raras veces usa correctamente estructuras simples del lenguaje	1
		VOCABULARIO	Usa vocabulario amplio	3
			Usa vocabulario básico	2
			El vocabulario es limitado	1
		PRONUNCIACIÓN	Se entiende lo que dice	3
			La mayoría del tiempo se entiende lo que dice	2
			No se entiende lo que dice	1
		ENTONACIÓN	Hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	3
			Casi siempre hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	2
			No hace uso de una entonación distinta cuando es una pregunta o una afirmación	1



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación.**

En la clasificación del tipo de investigaciones, existe una que está íntimamente ligado a la investigación básica, puesto que esta depende de sus descubrimientos y aportes teóricos la cual conlleva a la solución a los problemas generando bienestar en la sociedad. (Valderrama, 2018), por lo mencionado se propuso una **INVESTIGACIÓN APLICADA** ya que se buscó mejorar la situación actual de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, para lo cual se propuso una intervención de calidad la cual se analizó al inicio y termino de la intervención.

#### **3.2. Métodos de investigación**

Valderrama (2018), refiere que:

Para precisar el método exacto e incluirlo en el proyecto de investigación, se debe revisar la formulación del problema y determinar con cuál de las preguntas se formulan las preguntas. Si se ha planteado el problema con la pregunta que, le corresponde el método correlacional, porque esta pregunta busca niveles de correlación entre las variables. (p. 181)

La investigación buscó encontrar la influencia que tiene el juego de roles en la producción oral en inglés, y en qué medida estas contribuyen en la mejora de la producción oral en el área de inglés, por lo mencionado se propuso el correlacional porque se busca la relación entre las variables.

### 3.3. Diseño de investigación

Corresponde a un diseño cuasi experimental, que según Valderrama (2018) En un diseño cuasi experimental con diseño estadístico de 2 grupos, solo uno de los grupos se sometió a tratamiento experimental, el que buscó determinar el efecto de la aplicación de determinado método “X” se compararon las medidas de las variables dependientes de los dos, este diseño se dispuso de un grupo control, el que permitía hacer la comparación que exige la respetabilidad científica. Si un grupo experimental es superior a la medición Y2, el investigador estará más seguro de que la diferencia proviene del tratamiento experimental., que diagramado es:

GE	Y <sub>1</sub>	X	Y <sub>2</sub>
C	Y <sub>1</sub>	---	Y <sub>2</sub>

Donde:

GE grupo experimental,

Y1 Pre test del GC y GE

X variable independiente

### 3.4. Población y muestra.

#### **Población**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “una población, es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. A partir de lo cual se determinó que la población de la presente investigación sea constituida por los estudiantes de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” del distrito de Yanacancha Provincia de Pasco, representado en el siguiente cuadro:

<b>Número de alumnos de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo”</b>	
<i>Grado</i>	<i>Cantidad de estudiantes</i>
Primero	60
Segundo	72
Tercero	58
Cuarto	54
Quinto	53
<b>Total</b>	<b>297</b>

Fuente: Secretaría de la I.E. N° 34047 Cesar Vallejo

#### **Muestra**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), una muestra no probabilística o dirigida “es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación”, de acuerdo a lo mencionado se asigna por conveniencia para la presente investigación los alumnos del 2do grado “C” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” del distrito de Yanacancha Provincia de Pasco quienes fueron el grupo experimental,

mientras que los estudiantes del 2do grado “B” fueron considerados como grupo control.

<b>Muestra de la investigación</b>		
<b>Grupo</b>		<b>Cantidad</b>
Experimental	2do grado “C”	18
Control	2do grado “B”	19
<b>Total</b>		<b>37</b>

Fuente: Secretaría de la I.E. N° 34047 Cesar Vallejo

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

#### **Técnicas**

Con la intención de recolectar la mayor cantidad de datos en la presente investigación se emplearon diferentes instrumentos, los cuales fueron analizados debidamente.

Según López-Roldan y Fachelli (2015), “La encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida.”, la cual se utilizó para medir la variable de producción oral en inglés de los estudiantes de la institución educativa n° 34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.

#### **Instrumentos**

En la actualidad el concepto de competencias ha calado profundamente en el sistema de enseñanza del Perú, por ello pensar en términos de resultado de aprendizaje de los estudiantes o en la manera de verificarlos, conlleva a la instauración de sistemas

de evaluación alineados a dichos resultados y a la metodología de aprendizaje, por ello se diversifica las estrategias e instrumentos de recojo de información. El paradigma de tener una evaluación reservada ha pasado a una evaluación donde se conoce los criterios con los que se evalúa, mostrando también los niveles de alcance, (Cano, 2015). Por ello en esta investigación se propuso las rubricas como instrumento de recojo de información

### **3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

- **Procesamiento manual**

El procesamiento manual se ha desarrollado en hojas sueltas los cuales facilitaron con el análisis

- **Procesamiento electrónico**

Se desarrolló con datos alimentados en una base de datos.

- **Técnicas estadísticas**

Dentro de las técnicas estadísticas se recurrió a la distribución normal y estadígrafos de tendencia central.

### **3.7. Tratamiento estadístico**

Para el tratamiento estadístico se desarrolló la siguiente secuencia.

- **Codificación:**

A través de la codificación se posibilitó la organización y ordenamiento de los criterios, los datos y los ítems, de acuerdo al procedimiento estadístico.

- **Tabulación:**

Para la elaboración de cuadros estadísticos con los datos codificadores utilizando la tabla de frecuencia y el análisis.

- **Representación estadística:**

La representación de los resultados obtenidos se realizó mediante tablas simples y figuras de barras y líneas.

- **Análisis de datos y prueba de hipótesis:**

Se utilizó la estadística inferencial con el software SPSS v.21.y Microsoft Excel

### **3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.**

Rusque (2003) manifiesta que la validez en una investigación representa la posibilidad de que el método de la investigación tiene que tener la capacidad de responder a las interrogantes formuladas en la investigación, estos tienen que ser fiables con capacidad de obtener los mismos resultados en situaciones diferentes.

Por ello se realizó pruebas piloto con grupos similares detectándose resultados similares, partiendo de ello se buscó la validación de los instrumentos a través del juicio de expertos, todos ellos entendidos en la enseñanza del inglés y con grados de magister.

### **3.9. Orientación ética**

La tesis se presenta para su revisión y aprobación del comité evaluador designado por la universidad nacional Daniel Alcides Carrión.

Por lo que desarrollo respetando el criterio de respeto a la dignidad, la protección a los derechos y el bienestar de los estudiantes.

Se ha coordinado con la institución educativa para que la propuesta se dé como una intervención educativa existiendo coordinación entre el equipo de investigación y la institución para asumir cualquier eventualidad del programa, para ello se consideró los siguientes criterios

1. Aprobación de los directivos de la institución.
2. Confidencialidad de la información obtenida y utilizadas exclusivamente para fines académicos.

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Se coordinó con la profesora del área de inglés de la institución en la que se propuso realizar la investigación, una vez aceptada la intervención en una de las aulas en las que la profesora dictaba pasé a realizar la coordinación del director, quien me derivó a la sub dirección de educación secundaria con quien se coordinó para realizar la intervención en el segundo grado C con la aplicación del pre test, así mismo, se coordinó para desarrollar el pre test al grupo control que en este caso fue el segundo grado B, ambas pruebas se desarrollaron en horario de clase con la intención de tener a la muestra completa para de este modo evitar sesgos en los datos a obtener.

La coordinación para la clase se ha desarrollado con la profesora, coordinación que fue específicamente para determinar el tema, la hora y el día de dictado de las sesiones, luego de la aplicación de la técnica role play se procedió a la aplicación del



post test al grupo experimental y grupo control. El instrumento usado para esta investigación fue la rúbrica que se encuentra en el anexo de esta investigación.

Para el proceso de análisis de los datos que se han obtenido en esta investigación se han considerado etapas caracterizadas de la siguiente manera:

Se procedió a alimentar los datos obtenidos al Excel para poder pasarlo al Spas, el análisis de los datos se ha desarrollado durante todo el proceso de la investigación puesto que para una mejor comprensión de los datos que se estaban generando era necesario tomar nota.

#### **4.2. Presentación análisis e interpretación de resultados**

La población considerada fueron estudiantes de la institución educativa n° 34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018., se trabajó con estudiantes del segundo grado “C” como grupo experimental y el segundo grado “B” como grupo control.

Se recolectaron los datos necesarios con los cuales se procedió a la identificación del nivel de producción oral en inglés de los alumnos, para la recolección de datos se aplicó el pre test al grupo experimental y al grupo control, ya con los datos obtenidos se procedió a la aplicación del juego de roles al grupo experimental, finalmente se procedió a la aplicación del post test con la intención de determinar los niveles de mejora de los estudiantes.

Cabe resaltar que el grupo experimental (estudiantes del segundo grado “C”) cuenta con 18 estudiantes, mientras que el grupo control (estudiantes del segundo grado “B”) cuenta con 19 estudiantes.

### Cuadro N° 1

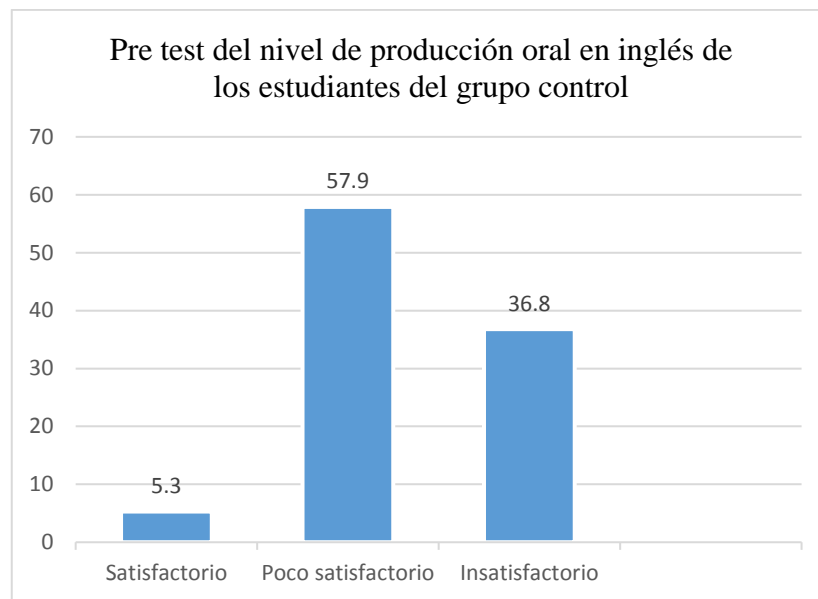
Pre test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	f1 *	%
Satisfactorio	16 a 20	1	5.3
Poco satisfactorio	11 a 15	11	57.9
Insatisfactorio	0 a 10	7	36.8
<b>Total</b>		19	100.0

\* f1 = Número de alumnos evaluados

Fuente: Datos de la investigadora

### Gráfico N° 1



Fuente: Datos de la investigadora

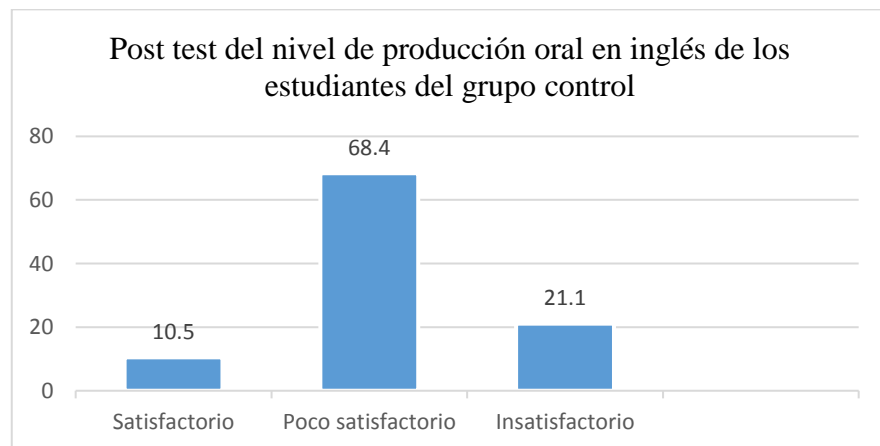
## Cuadro N° 2

Post test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	f1	%
Satisfactorio	16 a 20	2	10.5
Poco satisfactorio	11 a 15	13	68.4
Insatisfactorio	0 a 10	4	21.1
<b>Total</b>		19	100.0

Fuente: Datos de la investigadora

## Gráfico 2



Fuente: Datos de la investigadora

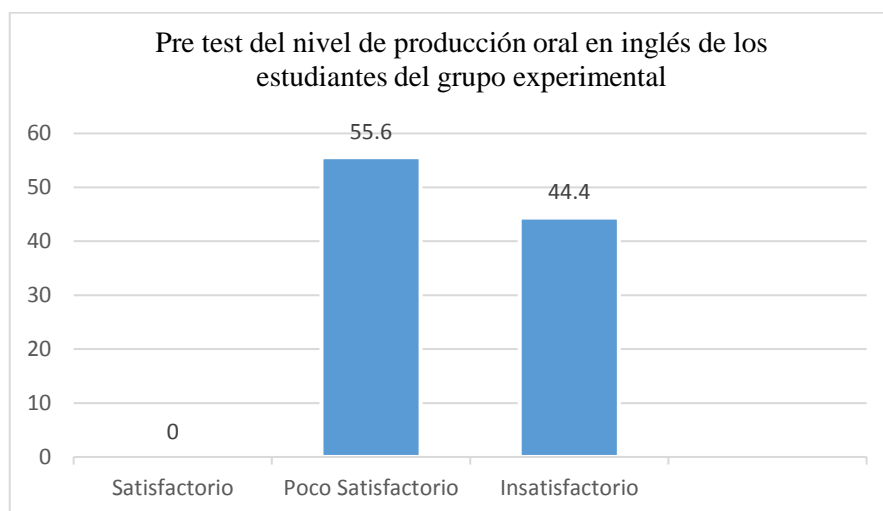
### Cuadro N° 3

Pre test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	f1	%
Satisfactorio	16 a 20	0	0.0
Poco satisfactorio	11 a 15	10	55.6
Insatisfactorio	0 a 10	8	44.4
<b>Total</b>		18	100.0

Fuente: Datos de la investigadora

### Gráfico N° 3



Fuente: Datos de la investigadora

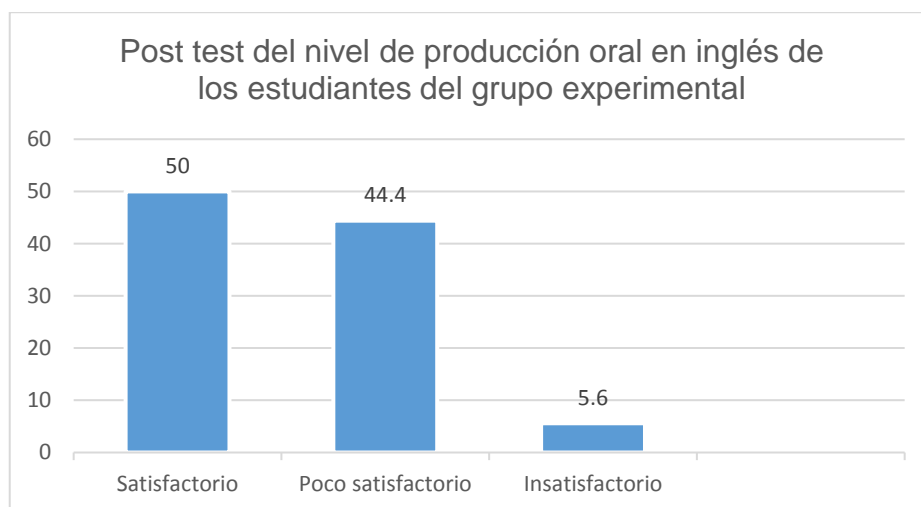
#### Cuadro N°4

Post test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	f1	%
Satisfactorio	16 a 20	9	50.0
Poco satisfactorio	11 a 15	8	44.4
Insatisfactorio	0 a 10	1	5.6
<b>Total</b>		18	100.0

Fuente: Datos de la investigadora

#### Gráfico N° 4



Fuente: Datos de la investigadora

### **Interpretación de datos generales**

En el cuadro N° 1, relacionado a los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo control, se identifica lo siguiente:

1. Sólo un estudiante quien representa al 5.3 % del grupo control se ubica en un nivel de producción oral en inglés satisfactorio, teniendo más de 16 en la escala de valoración (0-20).
2. 11 de los estudiantes del grupo control tienen un nivel producción oral en inglés poco satisfactorio, este grupo de estudiantes representan el 57.9 % quienes están entre 11 y 15 en la escala de valoración propuesta, y que.
3. 7 de los estudiantes del grupo control están entre 0 y 10 en la escala de valoración representando al 36.8 %.

En el cuadro N°2, relacionado a los resultados obtenidos luego de la aplicación del post test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo control, se identifica lo siguiente:

1. Luego de la aplicación del post test hay mejora en el porcentaje de los alumnos evaluados llegando a un nivel de satisfacción 2 estudiantes quienes representan el 10.5 % del grupo control
2. El porcentaje del nivel poco satisfactorio ascendió de 57.9% (pre test) a 68.4 % (post test), ya que muchos de los estudiantes que se ubicaban en el nivel más bajo, es decir en el nivel insatisfactorio mejoraron pasando a poco satisfactorio, finalmente,

3. Hubo una mejora en la escala de valoración de los estudiantes ya que se mejoró pasando de 7 estudiantes con nivel insatisfactorio (36.8% en pre test) a 4 estudiantes disminuyendo en 15.7% el nivel de insatisfacción.

En el cuadro N°3, relacionado a los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo experimental, se observa lo siguiente:

1. Los estudiantes tienen un nivel poco satisfactorio, llegando a ser más de la mitad del grupo experimental, siendo el 55.6 % con notas entre 11 y 15 de una valoración vigesimal.
2. Por otro lado, se observa que el 44.4 % del grupo experimental tiene notas igual o menor a 10 por lo que se ubica en un nivel insatisfactorio.
3. La comparación de los resultados del pre test del grupo control y experimental pone a inferir a la investigadora que el nivel de producción oral en inglés del grupo control es mejor que del grupo experimental.

En el cuadro N° 4, relacionado a los resultados obtenidos luego de la aplicación del post test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo experimental, se identifica lo siguiente:

1. El 50% de los estudiantes tienen un nivel satisfactorio de producción oral en inglés y 8 estudiantes que representan el 44.4 % tienen un nivel poco satisfactorio es decir una nota entre 11 y 15 y que sólo uno tiene un nivel insatisfactorio.
2. Es notable la mejora del nivel de producción oral en los estudiantes del grupo experimental luego de la aplicación del juego de roles durante el desarrollo de las clases.

En el gráfico N° 1, relacionado a los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo control, se identifica lo siguiente:

Que el 5.3 tiene un nivel de producción oral en inglés satisfactorio % y del 57.9 % el nivel de producción oral en inglés es poco satisfactorio, mientras que el 36.8 % tienen el nivel de producción oral insatisfactorio, Es necesario aclarar que este último grupo de estudiantes tienen notas menores a la nota mínima de aprobación que es 10.5

En el gráfico N° 2, referida a los resultados obtenidos luego de la aplicación del post test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo control, se observa lo siguiente:

Si bien es cierto que se evidencia mejora en el porcentaje de satisfacción en el nivel de producción oral en inglés del grupo control habiendo un ascenso de 5.3 % (pre test) a 10.5 % (post test) cabe resaltar que el 68.4 % de los estudiantes tienen una producción oral en inglés poco satisfactorio y que todavía se observan al 21.1 % en un nivel insatisfactorio.

En el gráfico N°3, referente a los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo experimental, se observa lo siguiente:

No hay estudiante alguno que logre un nivel satisfactorio en la producción oral en inglés y que el 44.4 % de los estudiantes tienen un nivel de producción oral en inglés insatisfactorio, si se compara con estos resultados con los obtenidos en el grupo control (cuadro N°1) se puede inferir que el nivel de los estudiantes del grupo control



es mejor que el del grupo experimental ya el porcentaje de insatisfacción es de 36.8 siendo este menor que el del grupo experimental que es de 44.4, por otro lado se observa que 55.6 % de los estudiantes tienen notas menores a 15 la cual representa a poco satisfactorio.

En el gráfico N°4, referente a los resultados obtenidos luego de la aplicación del post test del nivel de producción oral en inglés a los estudiantes del grupo experimental, se interpreta lo siguiente:

Luego de la aplicación del juego de roles los estudiantes del grupo experimental mejoran notablemente su nivel de producción oral llegando al porcentaje de 50% de satisfactorio y poco satisfactorio en un porcentaje de 44.4 llegando a tener solo el 5.6% de insatisfacción, si se compara estos resultados con los resultados del grupo control (cuadro N°2) los porcentajes son superiores.

**Tabla N°1**

Pre test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	Punto medio	f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub> <sup>2</sup>
Satisfactorio	16 a 20	18	1	18	324.0
Poco satisfactorio	11 a 15	13	11	143	1859.0
Insatisfactorio	0 a 10	5	7	35	175.0
<b>Total</b>			N <sub>1</sub> = 19	196	2358.0

Fuente: Datos de la investigadora

a. Cálculo de la media de la distribución

$$X_1 = \frac{\sum x_i f_i}{N} = \frac{196}{19} = \underline{\underline{10.32}}$$

Luego del cálculo de la distribución media se evidencia que menos de la mitad de los estudiantes del grupo control tienen un nivel de producción oral superior a 10.32 y más de la mitad de los estudiantes de tienen un nivel inferior a 10.32

b. Cálculo de la elevación de la media al cuadrado **b**

$$X_1^2 = (10.32)^2 = 106.4155125$$

c. Cálculo de la desviación estándar

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum x_i f_i^2}{N} - X_1^2}$$

$$S_1 = \frac{\sqrt{2358}}{19} - 106.4155125$$

$$S_1 = \sqrt{124.1052632} - 106.4155125$$

$$S_1 = \sqrt{17.6897507}$$

$$S_1 = 4.205918531$$

Este resultado indica que el nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control en el pre test, se desvía en promedio con respecto a la media (10.32) en 4.21 puntos.

**Tabla N° 2**

Post test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	Punto medio	f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub> <sup>2</sup>
Satisfactorio	16 a 20	18	2	36	648.0
Poco satisfactorio	11 a 15	13	13	169	2197.0
Insatisfactorio	0 a 10	5	4	20	100.0
<b>Total</b>			N <sub>2</sub> = 19	225	2945.0

Fuente: Datos de la investigadora

a. Cálculo de la media de la distribución

$$X_2 = \frac{\sum x_i f_i}{N} = \frac{225}{19} = \underline{\underline{11.84}}$$

Luego del cálculo de la distribución media se evidencia que menos de la mitad de los estudiantes del grupo control tienen un nivel de producción oral superior a 11.84 y más de la mitad de los estudiantes de tienen un nivel inferior a 11.84, esto luego de la aplicación del post test.

b. Cálculo de la elevación de la media al cuadrado **b**

$$X_2^2 = (11.84)^2 = 140.2354571$$

c. Cálculo de la desviación estándar

$$S_2 = \sqrt{\frac{\sum x_i f_i^2}{N} - X_1^2}$$

$$S_2 = \frac{\sqrt{2945}}{19} - 140.2354571$$

$$S_2 = \sqrt{155.0} - 140.2354571$$

$$S_2 = \sqrt{14.7645429}$$

$$S_2 = 3.842465737$$

Este resultado indica que el nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control en el post test se reduce, siendo la desviación promedio con respecto a la media (11.84) en 3.84 puntos.

**Tabla N° 3**

Pre test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	Punto medio	f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub> <sup>2</sup>
Satisfactorio	16 a 20	18	0	0	0.0
Poco satisfactorio	11 a 15	13	11	143	1859.0
Insatisfactorio	0 a 10	5	7	35	175.0
<b>Total</b>			N <sub>3</sub> = 18	178	2034.0

Fuente: Datos de la investigadora

a. Cálculo de la media de la distribución

$$X_3 = \frac{\sum x_i f_i}{N} = \frac{178}{18} = \underline{\underline{9.89}}$$

Luego del cálculo de la distribución media se evidencia que menos de la mitad de los estudiantes del grupo control tienen un nivel de producción oral

superior a 9.89 y más de la mitad de los estudiantes de tienen un nivel inferior a 9.89

b. Cálculo de la elevación de la media al cuadrado**b**

$$X_3^2 = (9.89)^2 = 97.79012346$$

c. Cálculo de la desviación estándar

$$S_3 = \sqrt{\frac{\sum x_i f_i^2}{N}} - X_1^2$$

$$S_3 = \frac{\sqrt{2034}}{18} - 97.79012346$$

$$S_3 = \sqrt{113.0000000} - 97.79012346$$

$$S_3 = \sqrt{15.2098765}$$

$$S_3 = 3.899984172$$

Este resultado indica que el nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental en el pre test, se desvía en promedio con respecto a la media (9.89) en 3.9 puntos.

**Tabla N° 4**

Post test del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

Nivel de producción oral en inglés	Escala de valoración	Punto medio	f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> f <sub>i</sub> <sup>2</sup>
Satisfactorio	16 a 20	18	9	162	2916.0
Poco satisfactorio	11 a 15	13	8	104	1352.0
Insatisfactorio	0 a 10	5	1	5	25.0
<b>Total</b>			N <sub>4</sub> = 18	271	4293.0

Fuente: Datos de la investigadora

a. Cálculo de la media de la distribución

$$X_4 = \frac{\sum x_i f_i}{N} = \frac{271}{18} = \underline{\underline{15.06}}$$

Luego del cálculo de la distribución media se evidencia que menos de la mitad de los estudiantes del grupo control tienen un nivel de producción oral superior a 15.06 y más de la mitad de los estudiantes de tienen un nivel inferior a 15.06, esto luego de la aplicación del post test.

b. Cálculo de la elevación de la media al cuadrado

$$X_4^2 = (15.06)^2 = 226.6697531$$

c. Cálculo de la desviación estándar

$$S_4 = \sqrt{\frac{\sum x_i f_i^2}{N} - X_1^2}$$

$$S_4 = \frac{\sqrt{4293}}{18} - 226.6697531$$

$$S_4 = \sqrt{238.5} - 226.6697531$$

$$S_4 = \sqrt{11.8302469}$$

$$S_4 = 3.439512598$$

Este resultado indica que el nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental en el post test tiene una desviación promedio con respecto a la media (15.06) en 3.44 puntos.

#### **4.3. Prueba de hipótesis**

Siendo las hipótesis de investigación las siguientes:

## H1

El juego de roles influye en la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.

## H0

El juego de roles no influye en la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.

La hipótesis de investigación fue sometida al estadígrafo denominado t de student obteniendo los siguientes resultados.

### Cuadro N° 5

Promedio y desviación estándar del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

DATOS	PRE TEST	POST TEST
Media muestral	$X_1 = 10.32$	$X_2 = 11.84$
Desviación estándar	$S_1 = 4.2$	$S_2 = 3.8$
Tamaño muestral	$N_1 = 19$	$N_2 = 19$

Fuente: Datos de la investigadora

Luego de la aplicación de valor t de student al grupo control se obtiene

$$\sqrt{(S_2)^2 + (S_1)^2}$$
$$t = \frac{X_2 - X_1}{\frac{N_2}{N_1}} +$$

$$t = 11.84 - 10.32 / \frac{\sqrt{(3.8)^2}}{19} + \frac{(4.2)^2}{19}$$

$$t = 1.52 / \frac{\sqrt{14.44}}{19} + \frac{17.64}{19}$$

$$t = 1.52 / \sqrt{0.76} + 0.928421053$$

$$t = 1.52 / \sqrt{1.688421053}$$

$$t = 1.52 / 1.299392571$$

$$t = 1.169777352$$

Para saber si el valor de t de student es significativo en el grupo control, se aplicó la formula con la cual se determinó los grados de libertad.

$$gl = N - 1$$

$$gl = 19 - 1$$

$$gl = 18$$

Luego de la aplicación de t de student, teniendo datos ajustados a una ley normal con datos apareados, puesto que la evaluación se aplicó al mismo grupo en diferentes tiempos (pre y post test del grupo control)

Se identifica que el valor de grado de libertad  $gl = 18$  en el nivel de confianza 0.05 es igual a 2.101 y en el nivel de confianza de 0.01 es de 2.552

El valor calculado de t de student en el grupo control resulta inferior al valor de la tabla en un nivel de confianza de 0.05 ( $1.169777352 < 2.101$ ), al igual que un nivel de confianza de 0.01 ( $1.169777352 < 2.552$ )



### Cuadro N° 6

Promedio y desviación estándar del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

DATOS	PRE TEST	POST TEST
Media muestral	$X_3 = 9.89$	$X_4 = 15.06$
Desviación estándar	$S_3 = 3.9$	$S_4 = 3.4$
Tamaño muestral	$N_3 = 18$	$N_4 = 18$

Fuente: Datos de la investigadora

Luego de la aplicación de valor t de student al grupo experimental se obtiene

Luego de la aplicación de valor t de student al grupo experimental se

obtiene:

$$\sqrt{(S_4)^2 + (S_3)^2}$$

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\frac{N_4}{N_3} +}$$

$$t = 15.06 - 9.89 / \frac{\sqrt{(3.4)^2}}{18} + \frac{(3.9)^2}{18}$$

$$t = 5.17 / \frac{\sqrt{11.56}}{18} + \frac{15.21}{18}$$

$$t = 5.17 / \sqrt{0.64} + 0.845$$

$$t = 5.17 / \sqrt{1.487222222}$$

$$t = 5.17 / 1.219517209$$

$$t = 4.239382571$$

Para saber si el valor de t de student es significativo en el grupo experimental, se aplicó la formula con la cual se determinó los grados de libertad.

$$gl = N - 1$$

$$gl = 18 - 1$$

$$gl = 17$$

Luego de la aplicación de t de student y verificación en la tabla de distribución, teniendo datos ajustados a una ley normal con datos apareados, puesto que la evaluación se aplicó al mismo grupo en diferentes tiempos (pre y post test del grupo experimental)

Se identifica que el valor de grado de libertad  $gl = 17$  en el nivel de confianza 0.05 es igual a 2.110 y en el nivel de confianza de 0.01 es de 2.567

El valor calculado de t de student en el grupo experimental resulta superior al valor de la tabla en un nivel de confianza de 0.05 ( $4.239382571 < 2.110$ ), al igual que un nivel de confianza de 0.01 ( $4.239382571 < 2.567$ ).

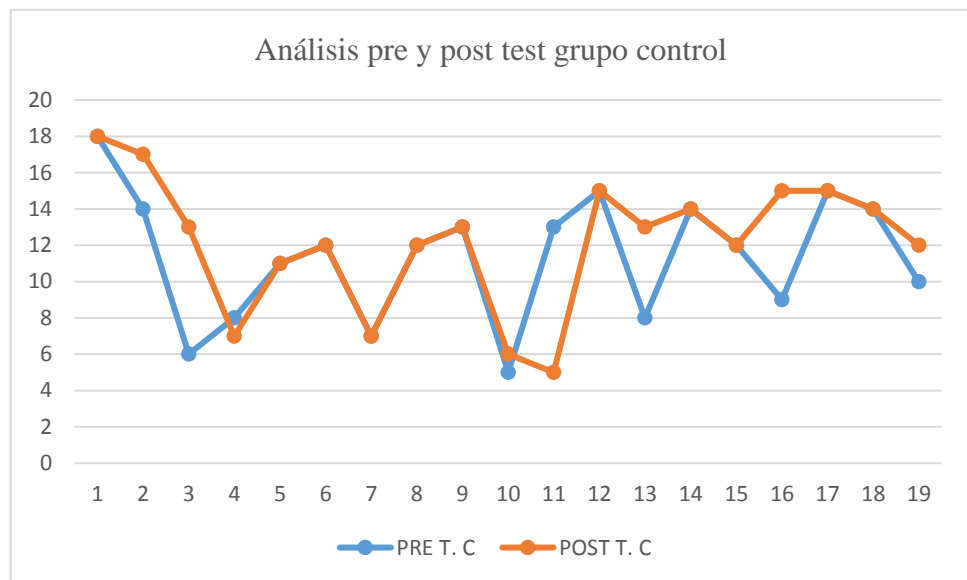
En vista de los resultados obtenidos se acepta la hipótesis de la investigación la que manifiesta que el juego de roles influye en la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018. Y se rechaza la hipótesis nula que menciona que el juego de roles no influye en la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018

#### 4.4. Discusión de resultados

Luego de la aplicación de la técnica juego de roles, así mismo luego de la aplicación de los resultados obtenidos en el pre test y post test del grupo control y grupo experimental se presentan los siguientes cuadros, donde se evidencia claramente la influencia de la técnica juego de roles en la producción oral.

**Grafico 5**

Comparación del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control

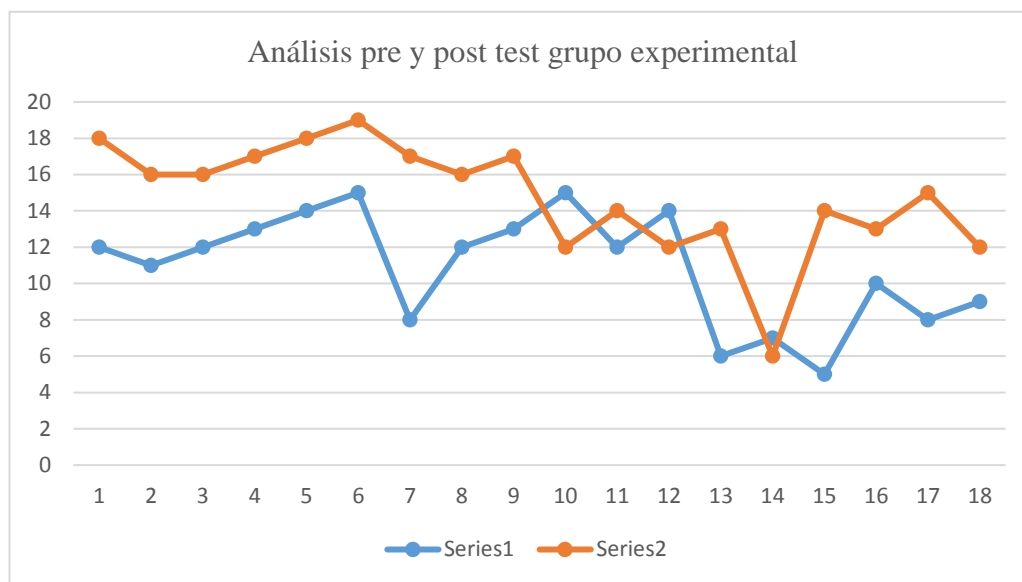


Fuente: Datos de la investigadora

El cuadro muestra los resultados obtenidos en el pre test y post test del grupo control, en el cual se observa que la diferencia de los resultados no es muy significativa.

**Grafico 6**

Comparación del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental



Fuente: Datos de la investigadora

Por otro lado, se puede visualizar en el gráfico 6 que existe diferencia significativa entre los valores obtenidos en el pre test y post test del grupo experimental luego de la aplicación del juego de roles.

Por otro lado la comparación de medias nos da los siguientes resultados

Cuadro N° 7

Comparación de medias del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo control.

<i>Grupo control</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Media	11.3684211	12.1578947

Fuente: Datos de la investigadora

Como se evidencia la variación de medias no supera ni un punto, lo que refiere que los resultados del pre test no son muy diferente que los resultados obtenidos en el post test, siendo estos diferentes solo en 0.79

### **Cuadro N°8**

Comparación de medias del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

<i>Grupo experimental</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Media	10.88888889	14.72222222

Fuente: Datos de la investigadora

Como se evidencia la variación de medias es de 3.8, lo que refiere que los resultados del pre test son muy diferente que los resultados obtenidos en el post test, por lo que resulta evidente que el juego de roles y la producción oral si influyen en el área de ingles

### **Cuadro N° 9**

Comparación de medias del nivel de producción oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental

<i>Muestra</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
<i>Grupo control 2do B (19)</i>	11.3684211	12.1578947
<i>Grupo experimental 2do C (18)</i>	10.88888889	14.72222222

Fuente: Datos de la investigadora

En cuadro 9 se observa la comparación de los resultados del pre test y post test en ambos grupos, tanto del grupo control y grupo experimental.

## CONCLUSIONES

La búsqueda de determinar la influencia que existe entre el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018 nos lleva a concluir lo siguiente:

1. La técnica juego de roles influye significativamente en la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N° 34047 “Cesar vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018. Puesto que luego de la aplicación de la técnica juego de roles los resultados obtenidos en el post test fueron superiores en el grupo experimental que en el grupo control, teniendo una media de 12.2 en el post test del grupo control lo cual no es significativo en comparación de la media de 11.4 del pre test. Mientras que la media obtenida en el post test del grupo experimental es de 14.7, el cual si es significativo en comparación con la media de 10.9 del pre test.
2. La técnica del juego de roles es de suma importancia para la mejora de la producción oral en el área de inglés, pues permite a los estudiantes mejorar su competencia comunicativa a la par que es favorable para bajar la presión ejercida por el aprendizaje de un segundo idioma favoreciendo también al desestres de los estudiantes.
3. Luego de la aplicación de la técnica juego de roles al grupo experimental y la aplicación del instrumento de investigación al grupo experimental y grupo control se identificó que el nivel de producción oral en inglés del grupo experimental supera los 3.8 puntos al grupo control, evidenciándose una mejora sustancial siempre en cuando las sesiones de aprendizaje sean ordenadas y sistematizadas debidamente, teniendo en cuenta la actividad de role play emplearse

4. Es importante verificar el contexto y los temas planteados para la selección de los juegos de roles ya que no todos resultan funcionales al momento de la aplicación.

## RECOMENDACIONES

1. Implementar cotidianamente el juego de roles y la producción oral ya que mejoran el nivel de aprendizaje en el área de inglés.
2. En la planificación de las sesiones de clase se debe considerar el nivel y el rol que cumplirán cada uno de los estudiantes ya que la participación de los estudiantes debe ser uniforme, para ello cambiar de integrantes en la ejecución de cada actividad así mismo el cambio de papeles para un logro óptimo en la aplicación del juego de roles
3. La planificación es esencial en el proceso a la hora de la ejecución del juego de roles por lo que se debe seguir los pasos establecidos en la planificación y velar que los estudiantes cumplan las direcciones del profesor para obtener los resultados esperados.
4. El juego de roles no solo puede ser usado en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que hay experiencias en el uso de juego de roles para el proceso de evaluación.
5. Involucrar a los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje, haciendo que sean promotores de su propio aprendizaje promoviendo la meta cognición, para ello es indispensable diseñar los juegos de roles teniendo en cuenta los elementos cercados y contexto de los estudiantes promoviendo la participación colaborativa y grupal.
6. En la actualidad es imprescindible la aplicación de las TICs y NTICs en el desarrollo del juego de roles y la producción oral ya que se asume que estas contribuirán al desarrollo de la enseñanza en el área de inglés.



## BIBLIOGRAFÍA

- Aburto, E & Mestanza, L (2014) *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Republica Federal Socialista de Yugoslavia” de nuevo Chimbote, 2012*. Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria especialidad de inglés. Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote, Ancash – Perú. Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2035>
- Boquete, G. (2011) *El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales*. Tesis doctoral. Universidad de Alcalá, España. Recuperado de <https://www.scribd.com/document/278760243/El-Uso-Del-Juego-Dramatico-en-La-Ensenanza-Gabino-Boquete-Martin>
- Galarza, J. (2017) *El juego de roles en la producción oral de los estudiantes del “Colegio Municipal Fernández Madrid” modalidad ciclo básico acelerado de la ciudad de Quito en el año lectivo 2016 – 2017*. Tesis para obtener la licenciatura en ciencias de la educación, Mención Plurilingüe. Universidad Central del Ecuador, Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13010/1/T-UCE-0010-044-2017.pdf>
- Giraldo, Y. (2014) *Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II de Utopía, Nivel A1*. Tesis para optar el título profesional de licenciado en lengua castellana, inglés y francés. Universidad de la Salle, Bogotá. Recuperado de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/17306/T26.14%20G441j.pdf?sequence=1>
- Ruiz, J & Ramírez, L (2013) *La técnica del role play y su influencia en la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado “E” del nivel secundaria de la I.E. Santa Rosa – Tarapoto, 2010*. Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación con mención en idiomas extranjeros: inglés – francés e inglés – alemán. Universidad Nacional de San Martín, Tarapoto, San Martín – Perú. Recuperado de

[http://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSM\\_ed74a2c184f9d4cef301afbbeaaf05c6](http://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSM_ed74a2c184f9d4cef301afbbeaaf05c6)

Segade, C. (2012) *Fundamentación epistemológica del enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras: una visión cognitivo-personalista* Centro Universitario Villanueva. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/viewFile/39935/38399>

Beghadid, H. (2013). El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente. *Centro virtual de Cervantes*. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/oran\\_2013/16\\_beghadid.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2013/16_beghadid.pdf)

Moreno, F. (2002). *Producción, Expresión e Interacción Oral*. España: La Muralla. Recuperado de [http://www.arcomuralla.com/detalle\\_libro.php?id=473](http://www.arcomuralla.com/detalle_libro.php?id=473)

MINEDU. (2018) *Recursos didácticos*. Recuperado de [http://jec.perueduca.pe/?page\\_id=242](http://jec.perueduca.pe/?page_id=242)

Fleeducation. (2012). *Producción oral en inglés*. Recuperado de <https://fleeducation.wordpress.com/2012/08/25/produccion-oral-en-ingles/>

Maati, H. (2013). El enfoque comunicativo, *una mejor guía para la práctica docente*. 112-120. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/oran\\_2013/16\\_beghadid.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2013/16_beghadid.pdf)

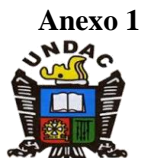
Cassany, D. (1999). Los enfoques comunicativos: elogio y crítica, lingüística y literatura *Revista del Departamento de lingüística y literatura de la Universidad de Antioquia*. 11(33), 1-29. Recuperado de [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21223/cassany\\_enfoques.pdf](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21223/cassany_enfoques.pdf)

Agudelo H. (2011) *Publicar en inglés RCCP Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias* Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=295022380001>

Cano, E (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿Uso o abuso? *Profesorado revista de curriculum y formación del profesorado* 19(2), 268

Diccionario de la lengua española. (2014). *Real Academia Española [versión electrónica]*. Madrid: Diccionario de la lengua española., <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

# **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJEROS INGLÉS-FRANCÉS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**JUEGO DE ROLES Y LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
 N° 34047 “CESAR VALLEJO” YANACANCHA – PASCO, 2018**

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS PRINCIPAL</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DISEÑO METODOLOGICO</b>
¿Qué influencia tiene el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018?	Determinar la influencia del juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018	El juego de roles influye en la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.	<b>Variable Independiente:</b>  Juego de roles  <b>Variable Dependiente</b>	<b>Enfoque</b>  Cuantitativo.  <b>Diseño</b>  Cuasi experimental.  <b>Tipo</b>
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICOS</b>	Producción oral	Aplicada  <b>Método</b>  Correlacional  <b>Población.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿En qué medida el juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar en qué medida el juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego de roles contribuye en la mejora de la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En qué medida mejoran los resultados con los juegos de roles y la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018 comparando el pre test con el post test en el grupo experimental y el grupo control?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar los resultados de los juegos de roles y la producción oral en el área de inglés de los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018 comparando el pre test con el post test en el grupo experimental y el grupo control.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay una mejora significativa con el juego de roles y la producción oral en el área de inglés en los estudiantes de la institución educativa N°34047 “Cesar Vallejo” Yanacancha – Pasco, 2018. en los resultados del pre test y post test</li> </ul>		<p>Estudiantes de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” del distrito de Yanacancha Provincia de Pasco – 2018</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p>Encuesta (rúbrica)</p> <p><b>Valoración estadística</b></p> <p>Paquete estadístico SSPS 23</p> <p>Microsoft Excel</p>
--	---	--	--	---

## Anexo 2

### INSTRUMENTO A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

Nombre Original: Evaluación de la producción oral (speaking) elaborado por Consorcio Grupo Deltron S.A – Edusoft Ltd.

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_ Código: \_\_\_\_\_

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_ Código: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

El siguiente es una rúbrica que tiene como objetivo la evaluación de la producción oral en área de inglés elaborado por el Consorcio Grupo Deltron S.A – Edusoft Ltd. A solicitud del ministerio de educación. Las afirmaciones indagan respecto a la producción oral en inglés. Para ello el evaluador debe marcar con un aspa (X) solo una de las afirmaciones por criterio dado durante la intervención oral de los estudiantes.

(SPEAKING)

CRITERIO DE EVALUACIÓN	Cód. _____	Cód. _____
<b>INTERACCIÓN</b>		
Entiende las preguntas	3	3
Entiende preguntas cuando algunas veces se las reformulan	2	2
Tiene dificultad al entender las preguntas. Requiere repetición continua de la pregunta y que la reformulen.	1	1
<b>FLUIDEZ</b>		
Interactúa fluidamente	3	3
Interactúa haciendo algunas pausas	2	2
Interactúa con dificultad	1	1
<b>EXACTITUD</b>		
Utiliza respuestas completas	3	3
Utiliza respuestas dando solo frases	2	2
Da respuestas usando solo una palabra	1	1
<b>GRAMÁTICA</b>		
Usa correctamente las estructuras del lenguaje	3	3
Algunas veces usa la estructura del lenguaje correctamente	2	2
Raras veces usa correctamente estructuras simples del lenguaje	1	1
<b>VOCABULARIO</b>		

Usa vocabulario amplio	3	3
Usa vocabulario básico	2	2
El vocabulario es limitado	1	1
<b>PRONUNCIACIÓN</b>		
Se entiende lo que dice	3	3
La mayoría del tiempo se entiende lo que dice	2	2
No se entiende lo que dice	1	1
<b>ENTONACIÓN</b>		
Hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	3	3
Casi siempre hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	2	2
No hace uso de una entonación distinta cuando es una pregunta o una afirmación	1	1
<b>CALIFICACIÓN TOTAL</b>		

\* Estas son las rubricas que se emplean para la evaluación de la producción oral (Speaking) con los estudiantes para ingresar los calificativos de manera manual.

Capacitación Presencial de Avance 2016 – Consorcio Grupo Deltron S.A – Edusoft Ltd.

Copyright 1990 – 2016 Edusoft Ltd. Todos los derechos reservados.

<i>Muestra</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
<b>Grupo control 2do B (19)</b>	11.3684211	12.1578947
<b>Grupo experimental 2do C (18)</b>	10.88888889	14.72222222



## Anexo 3

### Sesiones de aprendizaje








GRADO: 2º
A1

SESIÓN
66

#### PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (Consolidación)

TÍTULO DE LA SESIÓN			
AT THE GROCERY'S			
DURACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA	
45 minutos	FOOD AND DRINK	22	
APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	EVALUACIÓN
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa ideas, opiniones, emociones y sentimientos sobre temas de interés social para una interacción fluida con su interlocutor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora diálogo y lo representa en juego de roles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>
SECUENCIA DIDÁCTICA			TIEMPO
INICIO (10 minutos)			
1. El/la docente propone dinámica "MEMORY GAME". Entrega tarjetas dobles a cada grupo (ver anexo 1) el/la docente deberá recortar cada recuadro y entregar a cada grupo 2 juegos.			2'
2. La indicación para jugar es: Poner todas las tarjetas sobre una superficie plana. Cada estudiante observa atentamente la posición de las tarjetas por 30 segundos, luego se voltean las tarjetas y deben buscar los pares. Al encontrar el par debe decir <i>there is a packet of, there is a slice of cake</i> .Gana el/la estudiante que obtiene más tarjetas.			8'
DESARROLLO (30 minutos)			
3. Los estudiantes reciben hoja de aplicación 2 (ver anexo 2) y completan información para practicar diálogo			8'
4. Cambian roles para practicar diálogos en pares			20'
5. El/la docente monitorea diálogos			2'

<b>CIERRE (5 minutos)</b>								
<p>1. Retroalimentación: El/la docente escribe un cuadro de doble entrada, los estudiantes completan información: las frases que usa el vendedor y las que usa el cliente</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>Shopkeeper</i></td> <td style="width: 50%;"><i>Client</i></td> </tr> <tr> <td><i>May I help you?</i></td> <td><i>I'd like</i></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>		<i>Shopkeeper</i>	<i>Client</i>	<i>May I help you?</i>	<i>I'd like</i>			3'
<i>Shopkeeper</i>	<i>Client</i>							
<i>May I help you?</i>	<i>I'd like</i>							
<p>2. Metacognición: Los estudiantes responden las siguientes preguntas: Which is the container of beer? Which is the container of pasta? Eggs?</p>		2'						
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>								
No se asignan tareas								
<b>RECURSOS</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Plumones</li> <li>Pizarra, papelotes</li> <li>Anexo 1</li> <li>Anexo 2</li> </ul>								

				
Bacon	Baked beans	Beer	Biscuits	Boiled egg
				
Bread	Breakfast	Breakfast	Butter	Cake
				
Cereals	Cheese	Chips	Chocolate	Coffee
				
Coca cola	Crisps	Eggs	Fish	Fried egg
				
Hamburger	Hot dog	Jam	Jelly	Ketchup
				
Milk	Mineral water	Mustard	Oil	Orange (fruit) juice
				
Pancake	Pasta	Pie	Pizza	Rice
				

ANEXO 2

Hello!

Hello!

I'd like  
.....  
.....

Ok. Here you are. What  
.....  
.....?

I'd also like  
.....  
How.....?

..... 10 soles.

..... you are.

Thank you. Goodbye.

.....!

**PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**  
(Presencial)

TÍTULO DE LA SESIÓN			
AT THE GROCERY'S			
DURACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA	
90'	FOOD AND DRINK	22	
APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	EVALUACIÓN
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce textos diversos con adecuación, cohesión y coherencia sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y el de los destinatarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Completa diálogo en contexto de compras discriminando vocabulario y estructura gramatical adecuada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO (15')	
	TIEMPO
1. El/la docente propone la dinámica "LOTTO" y entrega tarjetas con carritos de compras y 6 figuras de alimentos en cada tarjeta. (ver anexo 1)	5'
2. La indicación para jugar es: El/la docente dicta el nombre de los alimentos. Si el estudiante tiene la figura, la escribe en el carrito de compras. Si consigue coincidencias, como mínimo 4, gana el juego.	10'
DESARROLLO (65')	
	TIEMPO
3. Los estudiantes reciben la hoja de aplicación (ver anexo 2) para practicar en pares los diálogos	3'
4. El/la docente modela la pronunciación de primer diálogo.	3'
5. Los estudiantes practican el diálogo 1 y reemplazan las palabras subrayadas.	4'
6. El/la docente pide de manera aleatoria que lean el diálogo con los cambios respectivos.	4'
7. El/la docente modela el diálogo 2.	3'
8. Los estudiantes se unen en pares para practicar el diálogo 2 y reemplazan las palabras subrayadas.	
9. El/la docente pide a los estudiantes leer los diálogos de manera aleatoria	4'
10. Los estudiantes recogen la hoja de aplicación (ver anexo 3). El/La docente pide a los estudiantes, volver a observar los 2 diálogos del anexo anterior para identificar los alimentos recurrentes, alentando su participación; luego, solicita a los estudiantes desarrollar el ejercicio N° 1 en pares, invitándolos a reconocer los alimentos del cuadro y a ubicarlos en sus recipientes respectivos, modelando la siguiente pregunta: - <i>Which is the container of oil? water?</i>	7'
11. De manera conjunta, se verifican las respuestas y el/la docente, consolida.	
12. Los estudiantes desarrollan el ejercicio 2 en el cual tienen que discriminar el uso de <i>some, a</i> or <i>any</i> . Nuevamente se pide observar los diálogos recientemente trabajados para reconocer el nuevo vocabulario.	8'
13. De manera conjunta se verifican las respuestas.	4'
14. Los estudiantes preparan un producto final y en pares completan los diálogos (ver anexo 4) discriminando las palabras que encajan en los espacios en blanco según el contexto.	10'
15. Se verifica de manera conjunta las respuestas y luego, practican los diálogos en pares.	3'
	6'
	6'
CIERRE (10')	
	TIEMPO

16. **Retroalimentación:** El/la docente elabora un cuadro y escribe los recipientes, luego pide a los estudiantes completar con alimentos que no se hayan trabajado antes.

JAR	PACKET	BOX	CARTON	BOTTLE

5'

17. **Metacognición:** El/la docente fomenta la participación en cada grupo. Los estudiantes responden la siguiente pregunta:

- *What new phrases did I learn when buying at the groceries?*

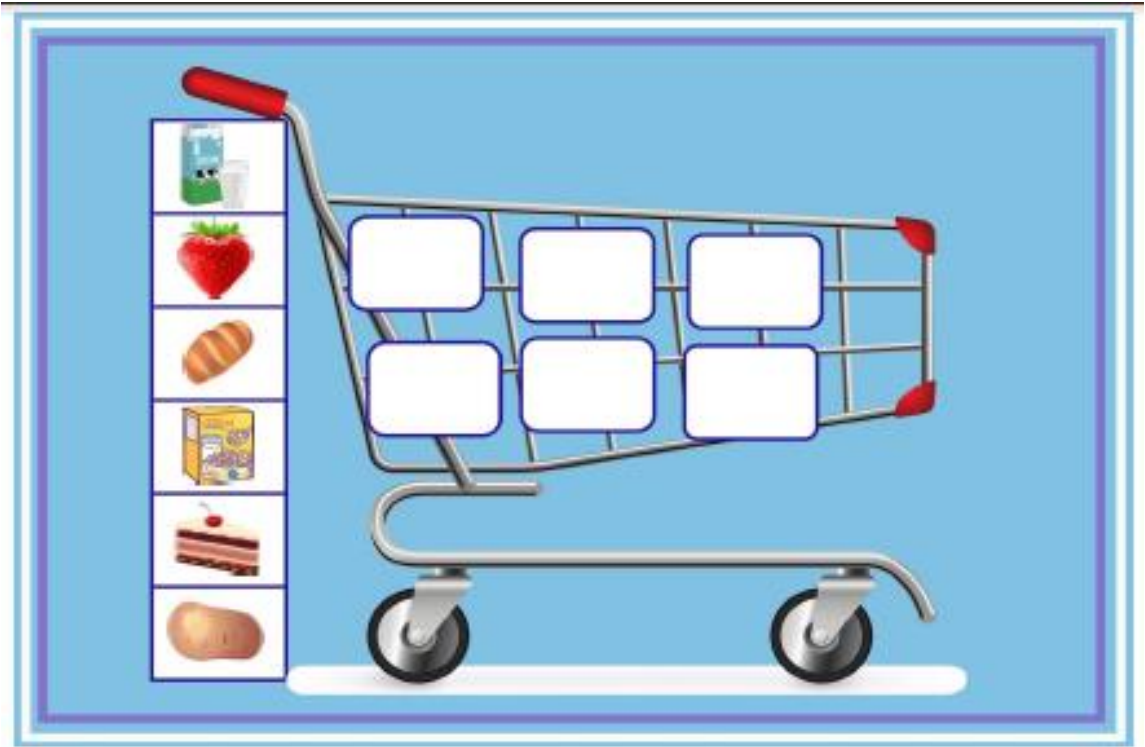
5'

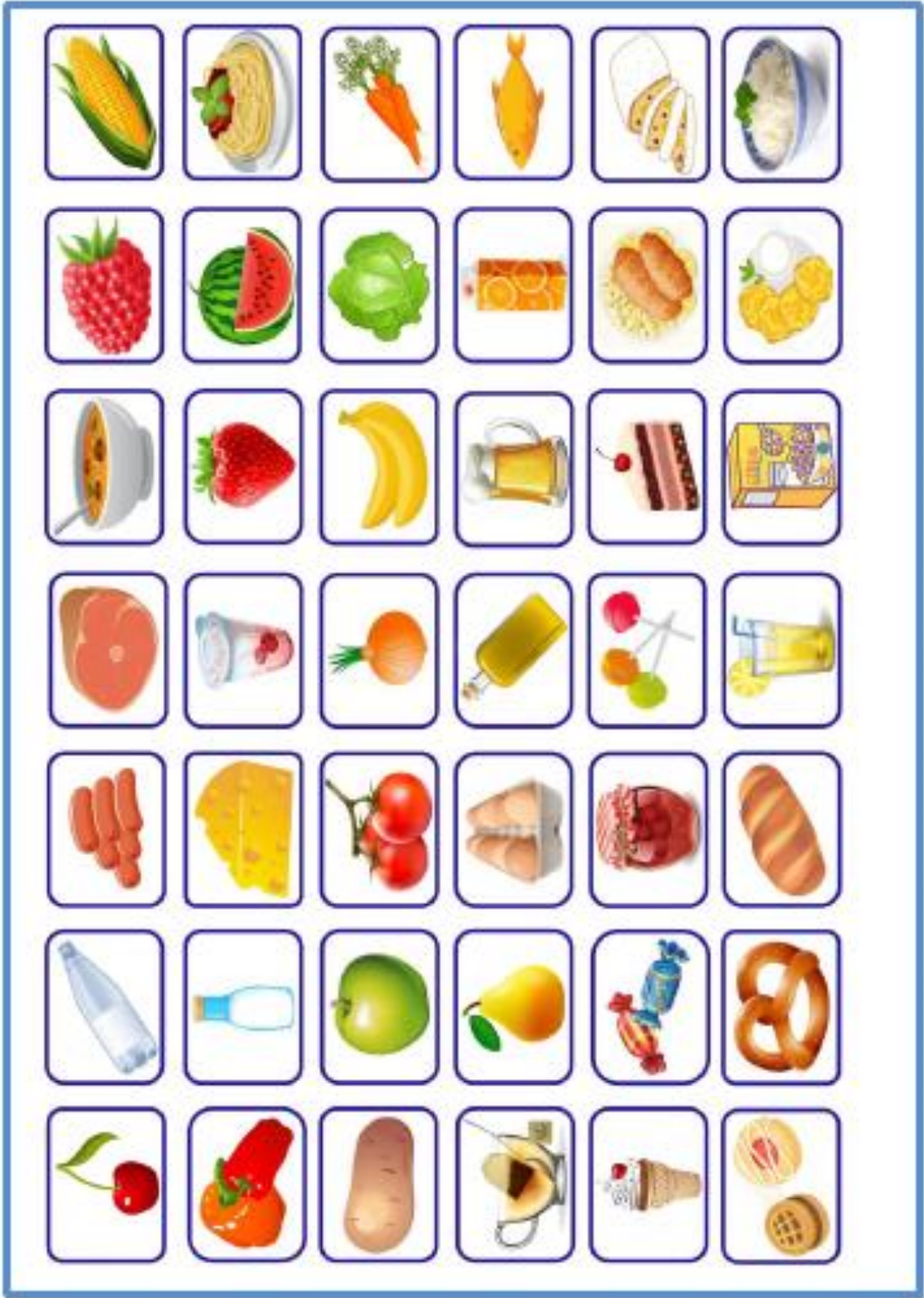
**TAREA A TRABAJAR EN CASA**

No se asigna.

**RECURSOS**

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3
- Anexo 4







### Oral practice

In pairs, replace the underlined words and practice:

#### DIALOGUE 1:

Mr. Black I'd like a jar of honey and two cartons of juice. How much is that?

Shop assistant It's eighteen soles. Anything else?

Mr. Black I need a can of tuna and a bottle of oil and some apples, please.

Shop assistant How many apples would you like?

Mr. Black A kilo please

Shop assistant Of course.

#### DIALOGUE 2:

Customer Good morning!

Shop assistant Good morning!

Customer I want a kilo of fish, please.

Shop assistant Here you are.

Customer Thank you.

Shop assistant Do you want anything else?

Customer Yes. I'd like a bottle of milk, a packet of sugar, three kilos of oranges and two cans of Cola-Cola. How much is all that?

Shop assistant Fifteen soles, please.

Customer Here's fifteen soles.

Shop assistant Thank you very much and come again.

**EXERCISE 1:**

Write the food in the proper container. You can write the food in more than one box:

COFFEE - BEANS - COKE - LEMONADE - SUGAR - BUTTER - FLOUR - BISCUITS - OIL -  
MILK - WATER - TEA - RICE - TUNA - JAM - HONEY

PACKET

BOTTLE

CAN / TIN

CARTON

BOWL

JAR

**EXERCISE 2:**

Choose the right option. Use *Some*, *a* or *any*

1. There is ..... Cake on the plate.  
Some    any    a
2. There is ..... lemon in the fridge.  
Some    any    a
3. Are there ..... potatoes in the basket?  
Some    any    a
4. Is there ..... cheese on the plate?  
Some    any    a
5. There isn't ..... bread on the table.  
Some    any    a
6. There are..... plums in the bowl  
Some    any    a

GOING TO THE GROCERY STORE

I. Complete the conversation with the words from the box:

party drinks friends grocery store bread present buy  
shop snacks sugar sausages Shopping birthday(2) house

- A. Hey, I need to do some *shopping*. Do you want to come with me?
- B. Sure. What do you need to \_\_\_\_\_?
- A. I need some \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ and a packet of \_\_\_\_\_
- B. Why do you need to buy all this stuff?
- A. Because tonight there's going to be a \_\_\_\_\_ at my \_\_\_\_\_. Lots of \_\_\_\_\_ are coming over! We're celebrating my brother's 13th \_\_\_\_\_. And you're invited too!
- B. Great! Let's go to the \_\_\_\_\_. I need to buy some things too, I need to buy some \_\_\_\_\_ and some \_\_\_\_\_ but mainly, I want to get your brother a \_\_\_\_\_ for his \_\_\_\_\_.
- A. OK, maybe after we do our \_\_\_\_\_ we can go to the gift \_\_\_\_\_.
- B. OK. Sounds good to me!

II. IN THE GROCERY STORE: Complete the conversation with the words from the box:

things meat cashier bottle cans refreshment (2) some tin

- A. Let's see, first I need some \_\_\_\_\_. Where's the butcher's?
- B. Over there.
- A. OK, now I need some cheese and a \_\_\_\_\_ of milk. Let's go to the "Dairy's".
- B. Yeah, and I need some butter and a \_\_\_\_\_ of tuna.
- A. Now I want to get some drinks. I need fifteen \_\_\_\_\_ of soda. What do you think?
- B. Sure, but everybody usually likes \_\_\_\_\_ too.
- A. OK, we'll get some \_\_\_\_\_ too.
- B: OK, we've got everything. Let's go to the \_\_\_\_\_ and pay for our \_\_\_\_\_.

GRADO: 2°
A1

**PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE  
APRENDIZAJE  
DE TRABAJO AUTÓNOMO  
(Virtual)**

SESIÓN
65

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>
<b>SHOPPING FOR GROCERY</b>

<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>SEMANA</b>
90'	FOOD AND DRINK	22

APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	EVALUACIÓN
Expresión y Comprensión Oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Infiere el significado de textos orales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Completa ficha discriminando información relevante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

SECUENCIA DIDACTICA	
INICIO (8')	
	TIEMPO
1. Los estudiantes ubican en la laptop el material virtual y la ficha de trabajo autónomo correspondiente a la semana 22 y leen la primera actividad mientras el/la docente se asegura de que todos los estudiantes comprendan el vocabulario, las preguntas e instrucciones de la actividad N° 1 de la ficha.	4'
2. Los estudiantes miran el video <i>Shopping: Grocery Shop</i> para tener una comprensión global de la actividad y así completar la ficha de trabajo autónomo.	4'
DESARROLLO (72')	
	TIEMPO
3. Los estudiantes responden preguntas previas relacionadas al tema (ítem 1)	6'
4. Los estudiantes miran el video de 0:05 a 0:35 y encierran las palabras correctas (ítem 2)	6'
5. Los estudiantes miran el video de 0:35 a 1:08 y responden preguntas (ítem 3)	7'
6. Los estudiantes miran el video de 1:08 a 1:35 y completan la conversación (ítem 4)	6'
7. Los estudiantes miran el video de 1:35 al minuto final y unen las dos mitades de información (ítem 5)	6'
8. El estudiante llama al docente y juntos evalúan cuán bien desarrolló las actividades propuestas ( <i>1. Check together with the teacher</i> ). (ítem 6)	3'
9. Los estudiantes miran el MATERIAL VIRTUAL 2, <i>How to go grocery shopping Esl Edition</i>	3'
10. Los estudiantes miran el video desde el inicio al segundo 0:40, leen las oraciones y discriminan si está correcto o incorrecto, corrigien de ser el caso. (ítem 7)	6'

11. Los estudiantes miran el video desde el segundo 0:40 al minuto 1:16 y completan la información (ítem 8)	6'
12. Los estudiantes miran el video desde el minuto 1:16 al minuto 2:08, discriminan si es la información es verdadera o falsa (ítem 9)	6'
13. Los estudiantes miran el video desde el minuto 2:09 al final y escriben lo que comprará para la cena. (ítem 10)	6'
14. Los estudiantes miran el video completo y completan tabla con set de vocabulario trabajado a lo largo del video.(ítem 11)	3'
15. Los estudiantes responden las siguientes preguntas (ítem 12)	5'
16. El estudiante llama al docente y juntos evalúan cuán bien realizó las actividades. (2° <i>Check together with the teacher</i> ). (ítem 13)	3'
<b>CIERRE (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
17. Los estudiantes verifican en conjunto las respuestas en la ficha de trabajo autónomo.	6'
18. Metacoqnición: De manera individual responden oralmente la pregunta: - <i>Which video did you like most, why?</i>	4'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna tarea	
<b>RECURSOS</b>	
1. Ficha de trabajo	
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1QCwbh9YkQM">https://www.youtube.com/watch?v=1QCwbh9YkQM</a>	MV 1
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=u55rQUu_6XQ">https://www.youtube.com/watch?v=u55rQUu_6XQ</a>	MV2



FICHA DE TRABAJO AUTÓNOMO PARA EL ESTUDIANTE

NIVEL/LEVEL: A1

GRADO/GRADE: 2°

SESIÓN/SESSION 65

1. Before you watch the video, answer the following questions about you

1. Where does your family buy for grocery?

\_\_\_\_\_

2. Write examples of grocery products

\_\_\_\_\_

3. How often does your family buy for grocery?

2. Watch the video from 0:05 to 0:35 and circle the right answer

- a) The woman is in a *store/supermarket*
- b) The *shopkeeper/woman* is kind
- c) The woman has a *cart/basket* in her hands
- d) She *likes/'d like* some cheese
- e) She needs half kilogram of *cheese/beef*

3. Watch the video from 0:35 to 1:08 and answer the questions

- 1. How much rice does she need? \_\_\_\_\_
- 2. Does the shopkeeper have enough? \_\_\_\_\_
- 3. How much does she buy in the end? \_\_\_\_\_
- 4. How did she react? \_\_\_\_\_

4. Watch the video from 1:09 to 1:35 and complete the conversation

- 1. Thanks, anything \_\_\_\_\_
- 2. I'd \_\_\_\_\_
- 3. How \_\_\_\_\_?
- 4. I'd \_\_\_\_\_
- 5. OK, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

5. Watch the video from 1:40 1:34 and match the two halves.

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Something else? | a) Here you are!           |
| 2. Sure, How much  | b) milk, thanks            |
| 3. Thanks          | c) Yes, I'd like some milk |
| 4. 1 litter of     | d) You're welcome          |
| 5. All right       | e) milk would you like?    |

6. CHECK TOGETHER WITH THE TEACHER (1)

How well did you do it? Mark with an "X"



MATERIAL VIRTUAL 2

7. Watch the video from 00 to 0:40. Read the sentences. If they are correct, write RIGHT, if they are incorrect, write WRONG and correct them.

- |  |     |       |
|--|-----|-------|
| 1. Today we're going to learn English terms      | ( ) | _____ |
| 2. Today we're going to learn to prepare food    | ( ) | _____ |
| 3. Our first meal of the day is dinner           | ( ) | _____ |
| 4. We are going to get some food to make a toast | ( ) | _____ |
| 5. We'll learn expressions to eat only lunch     | ( ) | _____ |

8. Watch the video from 0:40 to minute 1:16 and complete the sentences

1. You can cook your eggs \_\_\_\_\_
2. We're going to get some \_\_\_\_\_ to \_\_\_\_\_ with our breakfast
3. We're going to get some \_\_\_\_\_ so we can \_\_\_\_\_ our toast
4. Lately for a breakfast, we are going to have some \_\_\_\_\_
5. We make sure of a \_\_\_\_\_ breakfast full of \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_

9. Watch the video from minute 1:17 to 2:08 and write T for true and F for false

1. Cheddar is a kind of meat ( )
2. She is going to have a sandwich for breakfast ( )
3. Turkey is a kind of meat ( )
3. Mozzarella is her favorite cheese ( )

4. She doesn't like vegetables for salad ( )  
5. She gets all the vegetables for her day ( )

10. Watch the video from minute 2:09 to the end. Write what she will have for dinner

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

11. Watch the whole video again and complete the chart

CHEESE/MEAT	VEGETABLES	FRUIT	SIDE

12. Answer the following questions:

1. Which meal did you like most? \_\_\_\_\_  
2. Which meal you think is not common for you? \_\_\_\_\_  
3. What do you usually have for breakfast and dinner? \_\_\_\_\_

13. CHECK TOGETHER WITH THE TEACHER (2)

How well did you do it? Mark with an "X" or color the stars.





Anexo 4

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

Señor(a)(ita): Villegas Almerco, Ofelio Glavana.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título profesional de licenciado en educación secundaria, mención: idiomas extranjeros inglés – francés

El título de mi investigación es: "JUEGO DE ROLES Y LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34047 "CESAR VALLEJO" YANACANCHA – PASCO, 2018" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Certificado de validez de contenido de los instrumento

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

  
SEGURA ZERPA, Jheimy Victoria  
D.N.I: 44594401



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJETOS INGLÉS-FRANCÉS**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: INTERACCIÓN</b>							
Entiende las preguntas	X		X		X		
Entiende preguntas cuando algunas veces se las reformulan	X		X		X		
Tiene dificultad al entender las preguntas Requiere repetición continua de la pregunta y que la reformulen	X		X		X		
Entiende las preguntas	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ</b>							
Interactúa fluidamente	X		X		X		
Interactúa haciendo algunas pausas	X		X		X		
Interactúa con dificultad	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EXACTIDUD</b>							
Utiliza respuestas completas	X		X		X		
Utiliza respuestas dando solo frases	X		X		X		
Da respuestas usando solo una palabra	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: GRAMÁTICA</b>							
Usa correctamente las estructuras del lenguaje	X		X		X		
Algunas veces usa la estructura del lenguaje correctamente	X		X		X		
Raras veces usa correctamente estructuras simples del lenguaje	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: VOCABULARIO</b>							

Usa vocabulario amplio	X		X		X	
Usa vocabulario básico	X		X		X	
El vocabulario es limitado	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 6: PRONUNCIACIÓN</b>						
Se entiende lo que dice	X		X		X	
La mayoría del tiempo se entiende lo que dice	X		X		X	
No se entiende lo que dice	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 7: ENTONACION</b>						
Hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	
Casi siempre hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	
No hace uso de una entonación distinta cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

...07... de ~~Noviembre~~ del 20.18

Apellidos y nombres del juez evaluador: Villegas Almerco Ofelia Giovana ..... DNI: 41562656 .....

Especialidad del evaluador: Idiomas Extranjeros : Inglés - Francés .....



Firma

<sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Sereno Ricse Rolling Alex.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título profesional de licenciado en educación secundaria, mención: Idiomas Extranjeros Inglés – Francés

El título de mi investigación es: "JUEGO DE ROLES Y LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34047 "CESAR VALLEJO" YANACANCHA – PASCO, 2018" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

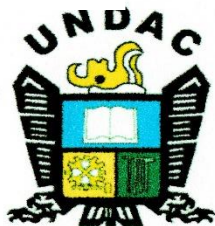
Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



SEGURA ZERPA, Jheimy Victoria

D.N.I: 44594401



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJETOS INGLÉS-FRANCÉS**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: INTERACCIÓN</b>							
Entiende las preguntas	X		X		X		
Entiende preguntas cuando algunas veces se las reformulan	X		X		X		
Tiene dificultad al entender las preguntas Requiere repetición continua de la pregunta y que la reformulen	X		X		X		
Entiende las preguntas	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ</b>							
Interactúa fluidamente	X		X		X		
Interactúa haciendo algunas pausas	X		X		X		
Interactúa con dificultad	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EXACTIDUD</b>							
Utiliza respuestas completas	X		X		X		
Utiliza respuestas dando solo frases	X		X		X		
Da respuestas usando solo una palabra	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: GRAMÁTICA</b>							
Usa correctamente las estructuras del lenguaje	X		X		X		
Algunas veces usa la estructura del lenguaje correctamente	X		X		X		
Raras veces usa correctamente estructuras simples del lenguaje	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: VOCABULARIO</b>							

Usa vocabulario amplio	X		X		X	
Usa vocabulario básico	X		X		X	
El vocabulario es limitado	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 6: PRONUNCIACIÓN</b>						
Se entiende lo que dice	X		X		X	
La mayoría del tiempo se entiende lo que dice	X		X		X	
No se entiende lo que dice	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 7: ENTONACION</b>						
Hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	
Casi siempre hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	
No hace uso de una entonación distinta cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Ninguna.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez evaluador:

SERENO RICSE ROLLING ALEX

DNI: 42070512

07 de noviembre del 2012

Especialidad del evaluador:

Idiomas extranjeros Inglés - Francés

  
Firma

<sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Santiago Palacin, Beatriz Maribel

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título profesional de licenciado en educación secundaria, mención: Idiomas Extranjeros Inglés – Francés


El título de mi investigación es: "JUEGO DE ROLES Y LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34047 "CESAR VALLEJO" YANACANCHA – PASCO, 2018" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

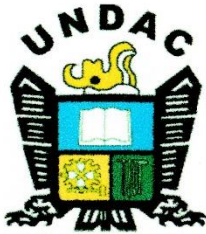
1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

  
SEGURA ZERPA, Jheimy Victoria

D.N.I: 44594401



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJEROS INGLÉS-FRANCÉS**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA PRODUCCIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: INTERACCIÓN</b>							
Entiende las preguntas	X		X		X		
Entiende preguntas cuando algunas veces se las reformulan	X		X		X		
Tiene dificultad al entender las preguntas Requiere repetición continua de la pregunta y que la reformulen	X		X		X		
Entiende las preguntas	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ</b>							
Interactúa fluidamente	X		X		X		
Interactúa haciendo algunas pausas	X		X		X		
Interactúa con dificultad	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EXACTIDUD</b>							
Utiliza respuestas completas	X		X		X		
Utiliza respuestas dando solo frases	X		X		X		
Da respuestas usando solo una palabra	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: GRAMÁTICA</b>							
Usa correctamente las estructuras del lenguaje	X		X		X		
Algunas veces usa la estructura del lenguaje correctamente	X		X		X		
Raras veces usa correctamente estructuras simples del lenguaje	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: VOCABULARIO</b>							



Usa vocabulario amplio	X		X		X		
Usa vocabulario básico	X		X		X		
El vocabulario es limitado	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 6: PRONUNCIACIÓN</b>							
Se entiende lo que dice	X		X		X		
La mayoría del tiempo se entiende lo que dice	X		X		X		
No se entiende lo que dice	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 7: ENTONACION</b>							
Hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X		
Casi siempre hace la entonación adecuada cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X		
No hace uso de una entonación distinta cuando es una pregunta o una afirmación	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

...08... de Noviembre del 2018...

Apellidos y nombres del juez evaluador: SANTIAGO PALACIN, Beatriz Maribel .....DNI: 04085323 .....

Especialidad del evaluador: Maestría Psicología Educativa .....

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

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

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

## Anexo 5

### Actividades programadas

#### Juego de roles



Investigadora preparando los materiales de enseñanza



Investigadora explicando el vocabulario



Investigadora desarrollando la clase



Investigadora presentando los materiales



Estudiantes desarrollando el role play



Investigadora evaluando la práctica del role play



Estudiantes en el desarrollo del role play



Investigadora evaluando el role play con la rubrica

## Producción oral



Investigadora desarrollando la sesión de aprendizaje



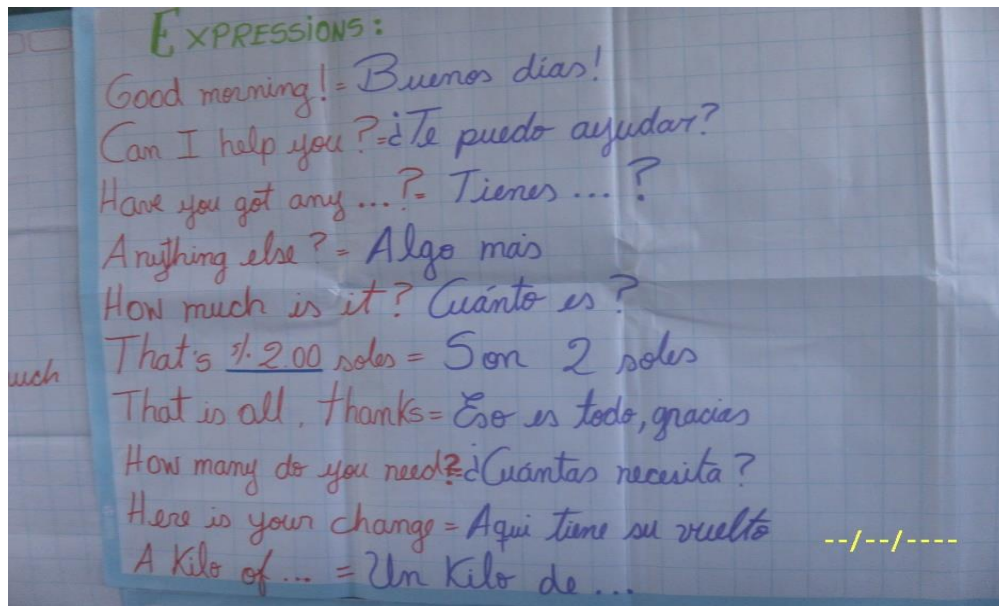
Investigadora apoyando a las estudiantes en la práctica del role play



Investigadora apoyando a los estudiantes en la práctica del role play



Investigadora apoyando a los estudiantes en la práctica del role play



Material desarrollado por los estudiantes