



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

### **UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



## **TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UANCV-JULIACA 2019**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**LUZ BRISAYDA SOSA CCAPA**

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

**DOCENCIA EN IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS**

**PUNO – PERÚ**

**2021**



## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a mi amado hijo Benjamín Giacobbe quién es mi motor, motivo e inspiración para continuar con mis proyectos y no dejarlos inclusos.*

*Además, a mi madre querida Francisca que me ha apoyado incondicionalmente en el camino del estudio y mi superación personal.*

**Luz Brisayda.**



## AGRADECIMIENTOS

*Mi gratitud a mis maestros y formadores quienes han sido mi inspiración para lograr y alcanzar mi superación profesional, en especial a mi asesora de tesis la Dra. Gabriela Cornejo Valdivia y los que han estado detrás de este proyecto.*

*Agradezco también a los que han permitido que este proyecto se realice a la directora de estudios del Instituto de Idiomas de la UANCV Dra. Rosanna Reyes Schults y a los estudiantes y colegas quienes han sido parte del proceso y desarrollo de la investigación, mi gratitud inmensa.*

**Luz Brisayda.**



## ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**INDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

**RESUMEN ..... 11**

**ABSTRACT..... 12**

### **CAPÍTULO I**

#### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 14**

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

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

1.3.1. Hipótesis general ..... 17

1.3.2. Hipótesis específicas ..... 17

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

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 18**

1.5.1. Objetivo general ..... 18

1.5.2. Objetivos específicos ..... 18

### **CAPÍTULO II**

#### **REVISIÓN DE LITERATURA**

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

**2.2. MARCO TEÓRICO..... 27**



2.2.1. Técnicas lúdicas.....	27
2.2.1.1 Técnica.....	27
2.2.1.2. Lúdica .....	27
2.2.1.2.1. Usos lúdicos de la lengua.....	28
2.2.1.2.2. Usos estéticos de la lengua .....	29
2.2.2. Expresión oral.....	34
2.2.2.1. Actividades de expresión oral.....	36
2.2.2.2. Actividades de interacción oral.....	36
2.2.2.3. Etapas de la expresión oral .....	38
2.2.2.4. Dimensiones de la expresión oral .....	39
2.2.2.5. Formas de expresión oral.....	42
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>45</b>

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>47</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....</b>	<b>47</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>47</b>
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>48</b>
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>49</b>
<b>3.6. PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>51</b>
<b>3.7. VARIABLES .....</b>	<b>53</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>56</b>



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

<b>4.1. RESULTADOS DEL PRETEST .....</b>	<b>57</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN .....</b>	<b>75</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>83</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>86</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>88</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>

**Área:** Gestión curricular

**Tema:** Medios y materiales

**Fecha de sustentación:** 19 de Julio del 2021



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Actividades de expresión e interacción oral.....	38
Figura 2 Dimensiones de la expresión oral.....	39
Figura 3 Formas de expresión oral .....	42
Figura 4 Niveles de producción oral en inglés (pretest) .....	57
Figura 5 Niveles de fluidez (pretest).....	58
Figura 6 Niveles de contenido y vocabulario (pretest).....	60
Figura 7 Niveles de manejo de gramática (pretest) .....	61
Figura 8 Niveles de pronunciación oral en inglés (pretest) .....	62
Figura 9 Niveles de habilidades comunicativas (pretest) .....	64
Figura 10 Niveles de producción oral (postest) .....	65
Figura 11 Niveles de fluidez (postest) .....	67
Figura 12 Niveles en contenido y vocabulario (postest).....	68
Figura 13 Niveles de uso de gramática (postest) .....	69
Figura 14 Niveles de pronunciación (postest) .....	71
Figura 15 Niveles de habilidades comunicativas (postest).....	72



## INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Usos lúdicos y estéticos de la lengua .....	31
Tabla 2	Diferencias y similitudes de la lúdica .....	34
Tabla 3	Población de estudio.....	48
Tabla 4	Muestra de estudio .....	48
Tabla 5	Niveles de producción oral de inglés Pretest .....	57
Tabla 6	Niveles de fluidez (pretest) .....	58
Tabla 7	Niveles de fluidez (pretest) .....	59
Tabla 8	Niveles en el uso de la gramática .....	61
Tabla 9	Niveles de pronunciación (pretest).....	62
Tabla 10	Niveles de habilidades comunicativas (pretest) .....	63
Tabla 11	Niveles de producción oral (post test).....	65
Tabla 12	Niveles de fluidez (postest) .....	66
Tabla 13	Niveles de contenido y vocabulario (postest) .....	68
Tabla 14	Niveles de uso de gramática (postest) .....	69
Tabla 15	Niveles de pronunciación (postest) .....	70
Tabla 16	Niveles de habilidades comunicativas (postest).....	72
Tabla 17	Prueba Shapiro-Wilk para el análisis de normalidad de las variables.....	73
Tabla 18	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias entre el grupo control y el grupo experimental (pretest) .....	74
Tabla 19	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental (postest).....	76





Tabla 20	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la fluidez entre el grupo control y el grupo experimental (postest) .....	77
Tabla 21	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en el contenido y vocabulario entre el grupo control y el grupo experimental (postest).....	78
Tabla 22	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en el manejo de gramática entre el grupo control y el grupo experimental (postest).....	79
Tabla 23	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la pronunciación entre el grupo control y el grupo experimental (postest).....	80
Tabla 24	Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en las habilidades comunicativas entre el grupo control y el grupo experimental (postest) .....	81
Tabla 25	Prueba de Wilconxon para el análisis de diferencias entre el pre y postest (grupo control y grupo experimental) .....	82



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

MCER	: Marco Común Europeo de Referencia
UANCV	: Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez
CELS	: Certificate in English Language Speaking
CERF	: Común Europeo Reference Framework
DCN	: Diseño Curricular Nacional
MINEDU	: Ministerio de Educación
UABC	: Universidad Autónoma de Baja California
ECRIF	: Encounter Clarify, Remember, Internalize and Fluency



## RESUMEN

Una problemática que viven los estudiantes del nivel básico del centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, quienes presentan dificultades para producir textos orales en inglés, la presente investigación tiene como objetivo principal determinar si existen diferencias significativas en la producción entre el grupo control y el grupo experimental luego de la aplicación de un conjunto de técnicas y recursos lúdicos en los estudiantes, por lo que se trata de una investigación de tipo experimental con diseño cuasi experimental, en la que se aplicó un pre test y post test para determinar si hay diferencias significativas en la producción oral en inglés en ambos grupos luego de la aplicación de las técnicas, aplicado en una población y muestra de 49 estudiantes la información fue obtenida mediante la aplicación de un pre test y post test, cuestionario de preguntas, lista de cotejos y/o rúbricas para medir la expresión oral en inglés por lo que se obtuvo como resultado de la prueba U de Mann-Whitney muestra un nivel de significancia menor a 0.05, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental en los criterios como: pronunciación, fluidez, habilidades comunicativas, vocabulario y contenido y gramática, concluyendo que si se encontró diferencias significativas entre la medida pre test y post test del grupo experimental; mientras que en el grupo control no se encontraron diferencias significativas entre el pretest y post test; en resumen se podría decir que la aplicación de técnicas y recursos lúdicos ayudó a mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes.

**PALABRAS CLAVES:** técnicas lúdicas, recursos lúdicos, producción oral, fluidez, pronunciación, vocabulario, gramática, habilidades comunicativas.



## ABSTRACT

The main problem of this research is that the students in the language center of the University Nestor Caceres Velasquez-Juliaca have some difficulties to talk in English and the main purpose is to determine if there are significant differences in oral production between the control group and the experimental group after the application of a set of playful techniques and resources to improve students' oral production in English. Therefore, it's an experimental type investigation with a quasi-experimental, this research was applied in a group of students of basic level in the language center of the Universidad Andina Nestor, taking as a sample 49 students from both groups, the information was obtained through the application of a pre-test and a post-test, a questionnaire of questions, a checklist and some rubrics to measure the oral expression. According to the analysis of the results of the research, it is concluded that there are significant differences between the pre-test and post-test measurements of the experimental group; while in the control group no significant differences were found between the pretest and posttest; concluding that the application of playful techniques and resources helps to improve students' oral production in English. The results of the Mann-Whitney U test show a significance level of less than 0.05; which indicates that the null hypothesis is rejected and the research hypothesis is accepted, which maintains that there are significant differences in oral production in English between the control group and the experimental group in the next criteria's such as: pronunciation, fluency, communication skills, vocabulary, content and grammar.

**KEY WORDS:** playful techniques, playful resources, oral production, fluency, pronunciation, vocabulary, grammar, communication skills.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis lleva por título “Técnicas lúdicas para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes del centro de idiomas de la UANCV- Juliaca 2019 tiene como objetivo principal presentar los resultados de la investigación sobre el nivel de efectividad del uso de las técnicas lúdicas en la mejora de la producción oral del inglés de los estudiantes.

Con ello surge la propuesta de hacer el uso de un conjunto de técnicas y recursos lúdicos que se han utilizado durante el proceso de la investigación a la hora de enseñar el idioma inglés y de manera específica en el centro de idiomas de la UANCV.

Para cumplir los objetivos propuestos por el proyecto, se realizó un diagnóstico real del nivel de dominio del idioma inglés de los estudiantes de nivel básico al iniciar y al terminar el ciclo de estudios, primero se realizó una evaluación inicial denominada PRE TEST a los dos grupos que se investigaron, un grupo experimental y un grupo control, para poder comprobar el nivel de inglés de los estudiantes de nivel básico, específicamente en la habilidad de producción oral.

Además, se realizó encuestas a los estudiantes y docentes sobre el uso de las técnicas y recursos lúdicos que se utilizan en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en ambos grupos, una vez aplicados todos los recursos y técnicas lúdicas en el grupo experimental se aplicó el POST TEST en ambos grupos para poder determinar las diferencias significativas luego del uso de técnicas lúdicas para mejora la producción oral en inglés y con ello se confirmó las hipótesis planteadas en la investigación.

Para entender adecuadamente la tesis, se sistematizó la información de la siguiente manera: en el capítulo I se encuentra el planteamiento del problema, la justificación,



donde se explica la razón del porqué de la elección del tema a investigar, también se detalla los objetivos, la hipótesis de la investigación. En el capítulo II se desarrolla la literatura de la investigación aspectos concernientes a los antecedentes de la investigación en el ámbito internacional, nacional y local; el marco teórico que sustenta la investigación y algunos conceptos básicos sobre el tema.

En el capítulo III se presenta la metodología de investigación, su diseño y la población de estudio, así como los mecanismos de recolección de información, los estadígrafos y la presentación y análisis de los resultados de la investigación.

En último lugar, se presentan los resultados y conclusiones que pretenden dar una luz de si las técnicas y recursos y lúdicos son efectivos para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes.

Con la propuesta de un manual que contiene diversas técnicas y recursos lúdicos que promuevan hacer uso del idioma inglés de forma amena, divertida y creativa y que puedan ser usados por parte de todos los docentes del centro de idiomas de la UANCV en el proceso de enseñanza del inglés y con ello mejorar la calidad educativa.

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

En el Perú ¿existe una problemática con relación al uso de las técnicas y recursos lúdicos y su impacto en la producción oral en inglés de los estudiantes? ¿Cuál es la causa por la que los estudiantes presentan dificultades a la hora de producir textos orales en inglés?; según un estudio realizado por la Embajada Británica British Council en el (2015) en la cual hace un estudio titulado “Inglés en el Perú una evaluación sobre las políticas, percepciones y los factores que influyen”, “English in Peru an examination of policy, perceptions and influencing factors” dicho estudio presenta como resultados un análisis amplio sobre diversos factores relacionados al idioma inglés y uno de los resultados que se relaciona a la problemática del presente trabajo de investigación es que según los



resultados obtenidos en el examen TOEFL de 2013 el puntaje promedio obtenido es de 87 cifra que indica que los peruanos han obtenido en promedio dicha calificación y que separado en diversas habilidades como en la habilidad de escucha-listening , leer-reading, comunica-speaking y precisamente en esta habilidad de se comunica-speaking se ubican en un nivel débil o bajo, dicho estudio es un mero reflejo de la realidad en torno al aprendizaje de los estudiante del idioma inglés y esta realidad también se vive en el centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

El problema que se vive en los diversos grupos de los diversos niveles es que los estudiantes tienen dificultades precisamente con la habilidad de hablar en inglés (speaking) ya sea por temor o porque no dominan esa habilidad y tienen miedo a producir textos orales en inglés, el problema recae en los docentes quienes no enseñan la segunda lengua como se hace con la primera, es decir, primero de forma oral, práctica, y lúdica y después enfocándose en su proceso de lectura y escritura incluyendo las reglas gramaticales del inglés, el rol del profesor como facilitador y guía es decisivo a la hora de elegir actividades lúdicas como el juego, que permitan crear situaciones reales y espontáneas para que los estudiantes puedan mejorar la producción oral en inglés y mejorar sus habilidades para comunicarse en inglés.

Por lo tanto, en el presente trabajo de investigación se presenta un conjunto de técnicas y recursos lúdicos que tienen como base que la comunicación sea totalmente en inglés al realizar ciertas actividades, fichas, dialogo, juegos, encuestas y otras situaciones orales para mejorar la producción oral y para motivar a la participación y el uso del lenguaje por medio de estímulos en las que se evidencie que las clases son lúdicas y los estudiantes se sientan motivados y de esta manera mejore los niveles de producción oral en inglés de los estudiantes.



## **1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Pregunta general**

¿Existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca?

### **1.2.2. Preguntas específicas:**

- ¿Cuál es el nivel de fluidez de la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, antes de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos?
- ¿Cuál será el nivel de contenido y vocabulario de la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, después de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos?
- ¿Cuál es el nivel de gramática en la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca frente a la aplicación de técnicas y recursos lúdicos para la mejora de la producción oral en inglés?
- ¿Existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental?
- ¿Cuál es el nivel de habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental?





### **1.3.HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

Existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

#### **1.3.2. Hipótesis específicas**

- Existen diferencias significativas en la fluidez de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.
- Existen diferencias significativas en el contenido y vocabulario de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.
- Existen diferencias significativas en la gramática de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.
- Existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.
- Existen diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

La presente tesis se presenta con el fin de demostrar que la aplicación de un conjunto de recursos y técnicas lúdicas podría mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes además de realizar un estudio sobre los resultados obtenidos en la investigación sobre la efectividad del uso de las técnicas lúdicas para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes del centro de idiomas de la UANCV- Juliaca, específicamente tomando como población a los estudiantes del nivel básico.



Esta investigación es relevante ya que pretende dar a conocer si existen diferencias significativas en la producción oral del inglés en los estudiantes con los cuales se hace el uso de técnicas lúdicas como estímulo en el proceso enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua como es el inglés, además de identificar el nivel de significancia y determinar cuáles son las dimensiones de la producción oral las que han mejorado durante el proceso de investigación.

En este sentido esta tesis se justifica bajo dos aspectos: el teórico y metodológico: en lo referente al primer aspecto, la constante revisión de diferentes literaturas, justifica la importancia de las técnicas y actividades lúdicas en el proceso educativo y en lo metodológico se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico y un instrumento de recolección de datos que pueden servir a futuras investigaciones para ampliar los alcances de esta temática.

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

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar si existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental luego de la aplicación de un conjunto de técnicas y recursos lúdicos para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

-Identificar los niveles de fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, antes y después de la aplicación de las técnicas y recursos lúdicos (pretest).



- Determinar cuál es el nivel de contenido y vocabulario en la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.
- Identificar cuál es el nivel de gramática en la producción oral en inglés de los estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, después de la aplicación de las técnicas y recursos lúdicos (postest).
- Describir si existen diferencias significativas en la pronunciación de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca después de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos para la mejora de la producción oral en inglés.
- Analizar las diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca
- Diferenciar cuál es el nivel de las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

Para la presente investigación se ha revisado diversos trabajos relacionados a las técnicas lúdicas y a la producción oral, entre los cuales se han encontrado diversos trabajos que aportan y refuerzan las hipótesis de la investigación, los cuales se detallan en adelante:

##### - INTERNACIONALES

Según Gonzales, (2009) En su tesis titulada:

“Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la producción oral en la licenciatura de lenguas modernas de la Pontificia Universidad Javeriana” en su tesis de Pregrado de la Pontificia Universidad Javeriana, en la cual presenta una de las problemáticas más comunes que es el bajo desempeño de los estudiantes en la producción oral en inglés como lengua extranjera por lo que la investigación tiene como objetivo describir cuales son las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes para mejorar el desarrollo de la de producción oral en inglés, mediante esta investigación de carácter cuantitativo, con un diseño no experimental y de tipo descriptivo la misma que mediante la aplicación de un cuestionario obtuvo resultados que indican que los estudiantes emplean estrategias de aprendizaje con una frecuencia baja, y de las seis categorías de estrategias las más utilizadas son las metacognitivas y las sociales.

Según la autora de este trabajo de investigación indica que una de las estrategias más utilizadas son las sociales las que logran más eficacia en la producción oral de los estudiantes y que de dicha actividad se consideran algunas actividades para implementar en la investigación.



Ballesteros, (2014) realizó un trabajo de investigación con su tesis de fin de grado Universidad de Valladolid Soria, tesis titulada:

“Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés”, en la que contempla como objetivo una propuesta didáctica aplicada a una clase real de 4º de Educación Primaria en el área de inglés en la que se exponen varias actividades de carácter lúdico que contribuyen a la adquisición de los objetivos generales publicados en el Currículo oficial y los específicos que el propio profesor diseña, para lo cual la autora de la tesis ha logrado concluir en lo siguiente: “Como he podido comprobar en el desarrollo de mi propuesta didáctica, donde los resultados obtenidos han sido muy favorables (un 85% de la clase aprobó y el 15% sacó una nota inferior a 5 con notas muy cercanas al aprobado), puedo deducir que el uso de las diferentes metodologías y la elección de las actividades lúdicas propuestas en clase están directamente ligados a éstos”

Un aporte importante en dicho trabajo de investigación es la aplicación de una guía didáctica que contienen actividades lúdicas que motivan a los estudiantes a mejorar su nivel de inglés en primaria, lo cual no deja de ser un aporte importante para la presente investigación.

Otro estudio que da soporte científico a la presente investigación se encuentra en la tesis de Diaz, Gómez y Otero, (2016) tesis para optar el título de especialista en pedagogía de la Lúdica, de la Fundación Universitaria los Libertadores, tesis titulada:

“Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del Grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la Ciudad De Montería – Córdoba”, en la cual presentó como objetivo crear diversas actividades lúdicas que permitan mejorar las 4 habilidades comunicativas de la lengua inglesa como son,; speaking, writing, listening and Reading para enfrentar el problema del bajo



índice académico de los estudiantes, dicha investigación presenta como resultados que existe una vinculación de la lúdica al proceso de aprendizaje, utilizando los diferentes juegos, canciones permitió mejorar las habilidades comunicativas de la lengua inglesa, además señala que la lúdica hace parte del ser humano desde la concepción, por esto, es importante incluirla en el contexto pedagógico, los niños y niñas aprenden mejor y más.

Esta investigación también brinda ciertos aportes importantes como algunos juegos y canciones que se tomaron en cuenta para la ejecución de este trabajo de investigación.

#### - **NACIONALES**

Jiménez, (2015) Otro aporte importante es en el estudio de investigación realizado en la Universidad César Vallejo de Chiclayo con su tesis titulada:

“Programa de actividades lúdicas para mejorar el speaking en el área de inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa emblemática colegio Nacional Nicolás la Torre del distrito de JLC-2015”, en la ciudad de Chiclayo, tesis de posgrado, en la cual la autora presentó como objetivo de investigación determinar el efecto del programa de actividades lúdicas para mejorar la habilidad de speaking en el área de inglés, las misma que desarrollo una investigación de diseño cuasi experimental aplicado a una muestra 86 estudiantes y como resultados obtenidos indica que en el pre test las estudiantes presentaron una notable deficiencia en el nivel de speaking, en el nivel bajo de 85%, regular de 10% y alto de 5% , en el post test mostraron una mejora del speaking dando como resultado el 56% regular y alto 17%, después de realizar los juegos o actividades lúdicas, siendo la prueba t de student validado la hipótesis con valor de  $t=30.95$ , además concluyó que el programa de actividades lúdicas es efectivo para desarrollar el speaking en el área de inglés.



Alayo, (2018) hizo un estudio en la Universidad César Vallejo de Trujillo en su tesis titulada:

“Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de Paiján, La Libertad-2017” Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, Perú, tesis doctoral que presentó como objetivo principal determinar la influencia de un programa de actividades didácticas lúdicas en el nivel del logro de en la comunicación oral en el idioma inglés, dicha investigación cuantitativa de diseño cuasi experimental que se aplicó en una muestra de 102 estudiantes en el que logró dar grandes aportes a la presente investigación con los siguientes resultados; ya que se determinó que el grupo de estudiantes en los que se aplicó los juegos verbales, vivenciales y dramáticos mejoró en 21,49 puntos sus habilidades para reconocer palabras, inferir e interpretar mensajes orales en inglés, asimismo, la dimensión expresión oral mejora en el grupo experimental después de aplicar estrategias didácticas lúdicas basadas en juegos verbales, vivenciales y dramáticos, pues el 58,8% de los estudiantes alcanzó puntuaciones correspondientes al nivel logro (= 29,18 puntos), la dimensión comprensión oral en el idioma Inglés mejora en el grupo experimental considerablemente, ubicándose el 76,5% de estudiantes en el nivel logro (= 29,7 puntos), mientras los del grupo de control alcanzó solo el nivel proceso (88,2% / = 23,24 puntos), este aporte es importantes para la presente investigación ya que propone algunos juegos verbales, vivenciales y dramáticos los cuales son actividades que aportan a mejorar la producción oral en inglés también son incluidas en la lista de técnicas y estrategias lúdicas.



Cervantes; Cierra, (2016) hizo una investigación sobre el tema con su tesis titulada:

“Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016”, Facultad de Educación, Segunda Especialidad en Educación Primaria, Universidad Nacional de San Agustín, tesis en la cual aborda como objetivo principal determinar el grado de relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del idioma inglés, investigación correlacional que se aplicó en una población y muestra de 59 estudiantes, investigación que obtuvo los siguientes resultados: existe una relación significativa positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje del idioma inglés, donde el P valor 0.000 (sig) son muy menores que 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, lo que permite confirmar que los juegos didácticos tienen una relación positiva alta con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto ciclo de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús El Maestro, lo que indica que a mayor uso de juegos didácticos mayor aprendizaje del idioma inglés y viceversa, según el autor de la investigación.

#### - **LOCALES**

En el ámbito local todavía no se encontró trabajos relacionados específicamente a la temática de la presente investigación, pero que sin embargo un tema de gran relevancia se tomará en cuenta para poder apoyar con sustento científico el presente trabajo de investigación.

Salas, (2013) en su tesis titulada:

"El método ECRIF y la producción de textos orales en el idioma inglés en los estudiantes del Centro de Idiomas de la UNA-PUNO, 2013" Universidad





Nacional del Altiplano Puno, Escuela de Posgrado, tesis en la cual describe como objetivo principal determinar cuan efectivo es el método ECRIF en la producción de textos orales en inglés debido a la problemática que se da en el centro de idiomas, mediante una investigación de tipo experimental de diseño cuasi experimental aplicado a dos grupos, investigación que aporta las siguientes conclusiones: Este método es altamente efectivo en la producción de textos orales en el idioma inglés en el grupo experimental, ya que los promedios entre el pretest y el postest son diferentes siendo 10, 10 para la prueba de entrada y 18,20 para la prueba de salida; además comparándolo con el grupo control logra mejores resultados ya que en relación a este, el promedio es 17,65, de esta investigación se considera como aporte importante la aplicación del método ecrif ya que con ello se logró la mejora en la producción de textos orales en los estudiantes.

Genonmo, (2016)) en su tesis titulada:

“Los videos educativos como material didáctico en el aprendizaje de inglés en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Andrés Avelino Cáceres distrito de Zepita provincia Juli 2016”, tesis de posgrado Universidad Nacional del Altiplano Puno, en la cual busca determinar cuáles son los videos que logren una motivación eficaz para el aprendizaje de la comunicación oral en los niños, tesis de tipo hipotético deductivo con una metodología correlacional causal aplicado en una muestra de 56 estudiantes, la cual presenta los siguientes aportes: el uso de videos influye significativamente en el aprendizaje de inglés, porque los niños del grupo experimental mostraron interés en su aprendizaje obteniendo un promedio aritmético de 18 puntos; en cambio el grupo control solamente obtuvo un promedio de 13.69. Tal como se puede notar en la prueba de salida, lo relevante de esta investigación es el manejo



y uso de determinados videos educativos para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, los cuales pueden ser tomados en cuenta a la hora de enseñar y más aún la propuesta de la presente investigación está incluida como recurso para enseñar, pero también como recurso para que los estudiantes puedan ser parte de, es decir para que los estudiantes puedan elaborar e incrementar su producción oral mediante la elaboración de videos en los cuales evidencian su producción oral.

Zavaleta, (2018) en su tesis titulada:

“La canción como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del quinto ciclo de IEP N° 72361 Quellahuyo Pomaoca provincia de Moho- 2018” Programa de Segunda especialidad, Universidad Nacional del Altiplano -Puno, investigación que tuvo como objetivo determinar el efecto de la canción como estrategia para desarrollar la expresión oral de los estudiantes frente a la problemática presentada sobre el hecho de que pocos docentes utilizan la canción como recurso pedagógico y que al ser una investigación descriptiva -explicativa de diseño descriptivo con una muestra de 26 estudiantes la cual presenta como resultados de que los estudiantes lograron mejorar su expresión oral luego de aplicar la estrategia del canto y que el 15,4% de los estudiantes lograron mejorar en comparación a los estudiantes que antes de aplicado la estrategia no mejoraban.

De esta investigación se puede rescatar que el uso de las canciones junto a sus diversas dimensiones como motivación, melodía y género podrían aportar a la mejora de la producción oral especialmente aumentando el nivel de motivación y predisposición al idioma inglés.



## **2.2. MARCO TEÓRICO**

A continuación, con el fin de profundizar sobre las técnicas lúdicas y su relación con la producción oral los cuales constituyen el eje central del presente estudio de investigación, se presenta los siguientes contenidos: técnicas lúdicas, usos lúdicos de la lengua, usos estéticos de la lengua, el juego, la expresión oral, actividades de expresión oral, actividades de interacción oral, etapas de la expresión oral y dimensiones de la expresión oral.

### **2.2.1. TÉCNICAS LÚDICAS**

Para entender mejor los términos se desglosan de tal forma que se tenga un máximo entendimiento de lo que se refiere:

#### **2.2.1.1 TÉCNICA**

Según Medina, (2008) quien indica que la palabra técnica proviene de *téchne*, un vocablo de raíz griega que se ha traducido al español como “arte” o “ciencia” a lo que define a la técnica como el arte de fabricar y usar útiles, aparatos y máquinas; es un hacer del hombre, poner fines, crear y usar medios, en ese sentido tomando en cuenta la teoría de la autora la técnica viene a ser la disposición por el ejercicio constante sobre saber hacer algo. (know-how)

Otra definición según la DRAE (2021) Destreza y habilidad de una persona en un arte, deporte o actividad que requiere usar estos procedimientos o recursos, que se desarrollan por el aprendizaje y la experiencia.

#### **2.2.1.2. LÚDICA**

Para entender el término lúdica se cita los siguientes autores:



Una definición básica según el DRAE, (2021) define la lúdica como un adjetivo perteneciente o relativo al juego, proviniendo del término latín “ludus” que significa juego, deporte, formación haciendo referencia a las escuelas de formación en la cultura Romana.

Según Jiménez, (2015, pág. 54) “La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad”, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Para Guerra de la Rosa y otros, (2018) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo en la que la metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (pág. 23), un aporte claro y contundente sobre la importancia que tiene en el proceso de aprendizaje, en el cual el profesor debe ser consciente de generar espacios en los cuales los estudiantes puedan interactuar.

Como dice el autor los juegos o actividades lúdicas deben ser generadoras de una serie de emociones las cuales hacen que un aprendizaje sea significativo en la persona, y de esta manera motivar a los estudiantes a poder aprender de manera natural y espontánea.

Otra aproximación a comprender su semántica se trata de la frase “todo juego es lúdica, pero no todo lo lúdico es juego”, presentándose así a la lúdica como una categoría mayor que el juego, en la cual el juego es una manifestación de la lúdica (Posada, (2014).

#### **2.2.1.2.1. USOS LÚDICOS DE LA LENGUA**

De acuerdo a el MCER, Marco Común Europeo de Referencia, (2002) el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el



desarrollo de la lengua, pero no se limita al ámbito educativo (2002, pág. 71). Las actividades lúdicas comprenden ejemplos como:

- a) Juegos de lengua de carácter social
- b) Orales (el juego del veo, veo, etc.)
- c) Escritos (el juego del ahorcado, etc.)
- d) Audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas, etc.)
- e) Juegos de tablero y de cartas (las palabras cruzadas, el Pictionary, el juego de la oca, etc.);
- f) Charadas, mímica, etc.

#### **2.2.1.2.2. USOS ESTÉTICOS DE LA LENGUA**

Según el MCER, (2002) Los usos imaginativos y artísticos de la lengua son importantes tanto en el campo educativo como en sí mismos. Las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación y pueden ser orales o escritas. Comprenden diversas actividades, pero para el objetivo de la investigación se mencionan aquellas que actividades orales como:

- a) Cantar canciones infantiles, canciones populares, canciones de música pop, etc.
- b) Volver a contar historias.
- c) Escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos (cuentos, canciones, etc.) incluyendo textos audiovisuales, historietas, cuentos con imágenes, etc.
- d) Representar obras de teatro con guion o sin él.
- f) Presenciar y escenificar textos literarios como, por ejemplo, leer y escribir textos (relatos cortos, novelas, poesía, etc.), representar y presenciar como espectador recitales, obras de teatro y de ópera, etc.



Son actividades propuestas que pueden ayudar a mejorar el uso estético y lúdico de la lengua que se está aprendiendo y por lo tanto se tomará definitivamente en cuenta en la propuesta del presente trabajo de investigación, poniendo especial énfasis en las actividades que impulsan el desarrollo de la expresión oral, para su, máxima comprensión se ilustra los usos de la lengua según el siguiente cuadro:



Tabla 1

*Usos lúdicos y estéticos de la lengua*

USOS LÚDICOS DE LA LENGUA	USOS ESTÉTICOS DE LA LENGUA
Juegos de lengua de carácter social	Cantar canciones infantiles, canciones populares, canciones de música pop, etc.
Juegos Orales (el juego del veo, veo, etc.)	Volver a contar historias.
Escritos (el juego del ahorcado, etc.)	Escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos (cuentos, canciones, etc.) incluyendo textos audiovisuales, historietas, cuentos con imágenes, etc.
Audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas, etc.)	Representar obras de teatro con guion o sin él.
Juegos de tablero y de cartas (las palabras cruzadas, el Pictionary, el juego de la oca, etc.)	Presenciar y escenificar textos literarios como, por ejemplo, leer y escribir textos (relatos cortos, novelas, poesía, etc.), representar y presenciar como espectador recitales, obras de teatro y de ópera, etc.
Charadas, mímica, etc.	

Fuente: MCER, Marco Común de Referencia Europea Autor: Elaboración propia.

### **2.2.1.2.3. EL JUEGO**

Una definición importante sobre el juego es tomada de Huizinga, (1938) en su libro “Homo ludens”, en el cual señala que:



“El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata.” (1938, p. 217)

También señala que “durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión”. (1938, p. 217).

Es importante señalar, la importancia que tiene el juego no solamente para un niño o niña en edad preescolar también para los adultos o cualquier persona que está en proceso educativo y los efectos positivos que este puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos, no se trata de convertir el aula en una "sala de juegos" sino de aprovechar la siempre favorable disposición de los estudiantes hacia las actividades lúdicas para orientar, con base en sus necesidades e intereses individuales, el objetivo propuesto.

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje en el ser humano, el cual se puede aprovechar como estrategia de aprendizaje, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente potencializar el desarrollo social, emocional y cognitivo del individuo (*Posada Gonzales, 2014, pág. 26*)

Para ello, se hace necesario que el docente conozca qué tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al mismo tiempo debe también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra. Además “Es necesario que las técnicas lúdicas provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional de los estudiantes” (Solórzano Calle, Bohórquez, & Solanda, (2010, pág. 25).





## - **DIFERENCIAS Y SIMILITUDES DE LA LÚDICA Y EL JUEGO**

Luego de haber citado diversas teorías que a lo largo de la historia han ido presentando diversos autores y según al análisis de diversas posiciones se podría dar una idea más clara y sencilla de los términos en discusión, se presenta un esquema que pueda definir y diferenciar las diferencias y similitudes que existen entre la lúdica y el juego y de esta manera poder establecer un horizonte a la propuesta de un conjunto de técnicas y recursos lúdicos que impulsen a mejorar la expresión oral en inglés.

Se concluye lo siguiente:

- El juego consiste en actividades que se dan a nivel del desarrollo humano como parte de la vida y su continuidad.
- El juego se expresa en diversas dimensiones como: en el arte, el teatro, la plástica, el deporte, la música y la pintura.
- La lúdica es educar por medio del juego es "aprender jugando", es decir la lúdica implica la aplicación de juegos en el proceso de aprendizaje.
- La lúdica tiene actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.
- **SIMILITUDES**
  - En el juego y la lúdica también se goza, hay diversión y entretenimiento.
  - Durante el juego también hay comunicación, sentimientos y se expresan emociones.
  - Tanto el juego como la lúdica son una dimensión del ser humano.

Tabla 2

*Diferencias y similitudes de la lúdica*

	DIFERENCIAS	SIMILITUDES
JUEGO	Se da a nivel del desarrollo humano, en toda edad.  Se expresa en el arte, teatro, música, plástica, la pintura.	Actividades que incluyen placer, gozo, emociones, creatividad.  Implica comunicación, sentimientos y se expresan emociones.  Es una dimensión del ser humano.
LÚDICA	Se da a nivel educativo, es educación por medio del juego, “aprender jugando.”	Actividades que incluyen placer, gozo, emociones, creatividad y conocimiento.  Implica comunicación, sentimientos y se expresan emociones.  Es una dimensión del ser humano.

Fuente: (Posada Gonzales, 2014)

Como se aprecia en el cuadro hay algunas diferencias sutiles, cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, en el sentido de entretenida, motivante y flexible.

Sin embargo, la presente investigación este enfocada básicamente en técnicas y recursos lúdicos con fines educativos los cuales deben incluir aquellas actividades que incluyan la lúdica que estimulen y motiven a los estudiantes a hablar en el idioma que están aprendiendo, es decir la tarea que debe asumir todo docente en la enseñanza del idioma inglés es que sus estudiantes aprendan jugando.

### **2.2.2. EXPRESIÓN ORAL**

Para definir el concepto a continuación se citan a diversos autores quienes dan referencias sobre la definición de la expresión oral como por ejemplo Brown y Yule, (1999) quienes



consideran que la producción oral es un proceso interactivo en el que se construye un significado que incluye producir y recibir, además de procesar información. La forma y el significado dependen del contexto donde se da la interacción, incluyéndose los participantes, sus experiencias, el medio ambiente y el propósito de comunicarse. Frecuentemente es espontáneo, tiene inicios y terminaciones, y tiene un desarrollo.

Para González, (2009, *pág. 29*) quien señala que la expresión oral es parte de las cuatro capacidades lingüísticas para el aprendizaje de un idioma. Para una óptima ejecución de la competencia comunicativa, la expresión oral es generalmente considerada como una de las habilidades más complejas, debido a que el emisor en un corto espacio de tiempo, debe pensar y preparar la respuesta para poder llegar adecuadamente a su interlocutor.

Según el Minedu en el DCN la expresión oral consiste en la capacidad que desarrolla el saber expresar oralmente las propias ideas, emociones y sentimientos ante diferentes tipos de interlocutores en diversos contextos de comunicación, con fluidez y claridad utilizando pertinentemente los recursos verbales y no verbales del idioma (2009, *pág. 359*).

Según MCER, (2002) señala que para promover la expresión oral el docente debe recurrir al uso de diversas estrategias que impulsen a los estudiantes a expresarse de forma oral en el idioma que está aprendiendo.

Estas actividades y estrategias de expresión comprenden actividades de expresión oral y actividades de interacción, las cuales son consideradas en el presente trabajo de investigación.



### **2.2.2.1. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN ORAL**

En las actividades de expresión oral (hablar), el usuario de la lengua produce un texto oral que es recibido por uno o más oyentes. Algunos ejemplos de actividades de expresión oral son los siguientes:

- Realizar comunicados públicos (información, instrucciones, etc.).
- Dirigirse a un público (discursos en reuniones públicas, conferencias universitarias, sermones, espectáculos, comentarios deportivos, presentaciones de ventas, etc.).

Pueden suponer, por ejemplo:

- Leer en voz alta un texto escrito.
- Hablar apoyándose en notas, en un texto escrito o en elementos visuales (esquemas, imágenes, gráficos, etc.);
- Representar un papel ensayado
- Hablar espontáneamente.
- Cantar.

### **2.2.2.2. ACTIVIDADES DE INTERACCIÓN ORAL**

Según MCER, se considera actividades de interacción oral aquellas en las cuales el usuario de la lengua actúa de forma alterna como hablante y oyente con uno o con más interlocutores para construir, conjuntamente, una conversación mediante la negociación de significados siguiendo el principio de cooperación.

Las estrategias de comprensión y de expresión se emplean constantemente durante la interacción. (2002, pág. 74)



Hay también tipos de estrategias cognitivas y de colaboración (también llamadas estrategias del discurso y estrategias de cooperación), que suponen controlar la colaboración y la interacción en acciones tales como tomar el turno de palabra y cederlo, formular el tema y establecer un enfoque, proponer y evaluar las soluciones, recapitular y resumir lo dicho y mediar en un conflicto.

Éstos son algunos ejemplos de actividades de interacción:

- Transacciones
- Conversación casual
- Discusión informal
- Discusión formal
- Debate
- Entrevista
- Negociación
- Encuesta
- Planificación conjunta
- Cooperación práctica centrada en los objetivos.

Para dar un orden y sintetizar la información y de esta manera establecer de manera ordenada los conceptos y aportes sobre qué actividades se tomaron en cuenta para mejorar la expresión oral en inglés, se presenta el siguiente cuadro que ayuda a tener una mejor visión.

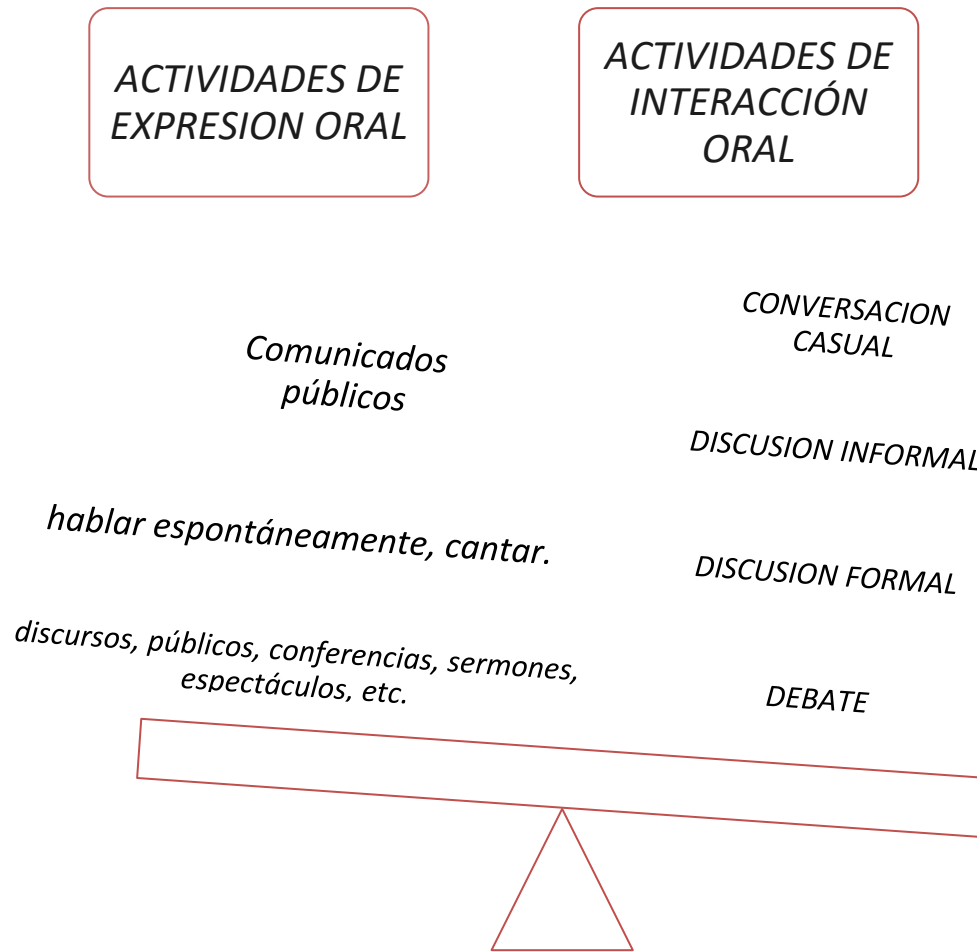


Figura 1 Actividades de expresión e interacción oral

FUENTE: Marco Común de Referencia Europea, CERF (2002) AUTOR: Elaboración propia.

### 2.2.2.2.3. ETAPAS DE LA EXPRESIÓN ORAL

Según Zavaleta, (2018) se entiende la expresión oral como la capacidad natural de comunicarse que permite al ser humano de interactuar con sus pares, A continuación, se señala brevemente las tres etapas principales que el profesor de idiomas debe desarrollar en la enseñanza de esta habilidad comunicativa.

- **Presentación:** Esta etapa estará dedicada a la introducción de funciones comunicativas, el repaso de expresiones y vocabulario, así como a la presentación de una estructura gramatical.

- **Práctica:** Durante la práctica de la producción oral el profesor hará correcciones a los alumnos si lo cree necesario y ayudará al desarrollo de la actividad.
- **Producción:** En esta última etapa, el profesor animará a los alumnos a la negociación del significado y tomará nota de los errores de pronunciación, gramática y vocabulario, sin intervenir en los intercambios comunicativos del alumnado. Posteriormente, el profesor puede comentar los errores más significativos, teniendo en cuenta que a la hora de evaluar se centrará en el contenido del mensaje más que en la forma de éste.

#### 2.2.2.4. DIMENSIONES DE LA EXPRESIÓN ORAL

Según Cambridge Certificate in English Language Speaking Skills (CELS) - Test of Speaking hay seis dimensiones consideradas para la evaluación de la expresión oral, las cuales se detallan como sigue:

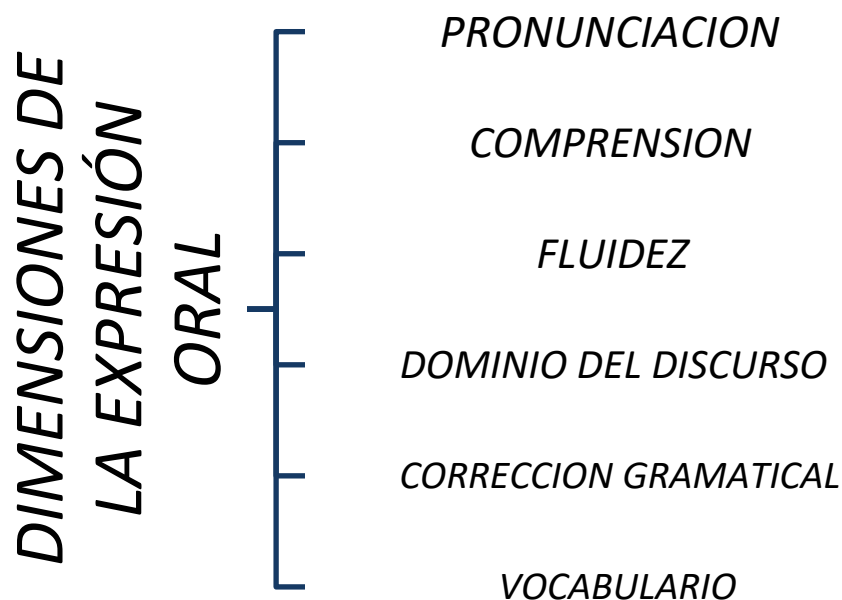


Figura 2 Dimensiones de la expresión oral

Fuente: Cambridge Certificate in English Language Speaking Skills (CELS)

Autor: elaboración propia.



a) **Pronunciación:** Se refiere a la habilidad del estudiante para producir enunciados comprensibles los cuales se basan en la producción individual de sonidos, la apropiada conexión lógica de palabras y el uso de la acentuación y la entonación para transmitir el significado pretendido.

La pronunciación de la expresión oral consiste en la habilidad del estudiante para emitir enunciados que sean comprensibles y de fácil recepción por el oyente, los cuales están basados en la producción individual de sonidos, la adecuada conexión de palabras, la acentuación y la entonación para transmitir el significado esperado.

Según Fernández (1995) como se citó en González (2010, p. 60), en el aprendizaje del inglés, pronunciar bien quiere decir dar el justo valor fonético a cada palabra, lo que efectúa la calidad de la comunicación; equivocarse en la pronunciación cambiaría el sentido del mensaje dando lugar a confusiones. El perfeccionamiento de la pronunciación debe ser un objetivo principal para aprender una lengua extranjera.

b) **Comprensión:** Componente de la expresión oral que evalúa la habilidad de integrar las implicaciones y significados explícitos de palabras y oraciones del lenguaje hablado. Esta habilidad incluye la atención auditiva, la memoria y la percepción, así como la comprensión real.

Para Brenes (2011, p. 112) mencionado por Quispe, (2016), quien menciona que la comprensión oral es la compañera de la expresión oral para poder construir una comunicación; es interpretar activamente lo que se escucha, así como construir una respuesta inmediata.

c) **Fluidez:** Se refiere a la habilidad de hablar con facilidad y espontaneidad. El estudiante habla con coherencia usando una velocidad adecuada en la longitud de las





oraciones, referimos a la habilidad de hablar con facilidad, espontaneidad y coherencia usando una velocidad adecuada a la longitud de las oraciones.

La fluidez es la capacidad o habilidad del emisor para expresarse y hacerse comprender de manera razonable, porque aquí lo más importante es el contenido del mensaje, quitando del primer plano la importancia al uso correcto de la gramática.

Como lo define (*Horche Lahera, 2014, pág. 379*) la fluidez es la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones utilizando las estrategias necesarias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se pueden presentar al hablante.

La fluidez se hace propia de la persona siempre y cuando se tenga la facilidad de explorar sus ideas para emitir mensajes en un determinado idioma; esto permite lograr una expresión con calidad y efectividad en su comunicación ante su interlocutor o receptor.

d) **Habilidades comunicativas:** Componente de la expresión oral que evalúa la habilidad de expresar ideas y opiniones en un discurso coherente y lógico usando estructuras exactas y complejas de acuerdo a diferentes enunciados o situaciones.

e) **Gramática:** El Diccionario Oxford (2000) define la corrección gramatical como el conjunto de reglas del uso correcto de las palabras para formar oraciones y mensajes.

Cuando hablamos de corrección gramatical se hace referencia al correcto uso de las estructuras gramaticales de las palabras y oraciones que forman un mensaje. Cada idioma tiene sus propias reglas que dan función, valor y significado a los códigos lingüísticos.

Como se citó en González, (2009, pág. 69) La lengua funciona a través del correcto uso gramatical y antiguamente se priorizaron las reglas, normas o formas gramaticales, en cambio hoy en día se enfatiza en el uso del lenguaje que tenga significado y función.

f) **Contenido y vocabulario:** El Diccionario Oxford (2000) como se citó en (González, 2010, pág. 60), explica que el vocabulario consiste en poseer como

conocimiento un conjunto de palabras con sus respectivas funciones semántica y sintáctica, es decir, saber qué significan y cómo usarlas.

El vocabulario son las palabras de un determinado idioma que maneja la persona, es decir, que conoce su significado y función que cumplen, de tal manera que le sirven para establecer un acto comunicativo. El conocimiento de una amplia lista de palabras puede ser gratificante, ya que ayudará al individuo a desenvolverse mejor en un acto conversacional; tanto como emisor que produce textos de acuerdo al conocimiento de las palabras, y como oyente que interpreta un mensaje de acuerdo a lo que conoce de las palabras.

#### 2.2.2.5. FORMAS DE EXPRESIÓN ORAL

Posada, (2014) nos dice que: “El modo más sencillo y espontáneo de la expresión oral es la conversación” siendo esta una de las actividades más básicas y sencillas en las cuales todo estudiante de un idioma debe aprender, porque es la célula básica de la expresión oral. Además de que las conversaciones se pueden regular según el nivel de complejidad y según el tema que se está aprendiendo.

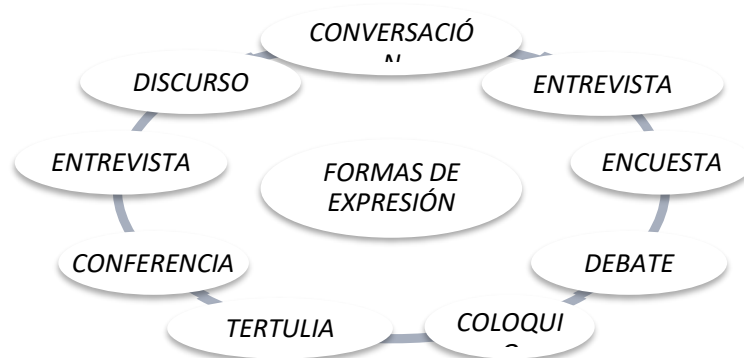


Figura 3 Formas de expresión oral

FUENTE: Porro, (1984)



### **a. La conversación:**

Consiste en que una persona hable con otra, en que varias lo hagan entre sí. Para ser un buen conversador hay que saber escuchar con interés, permitiendo a nuestro interlocutor que acaba de expresarse. Oír no es lo mismo que escuchar, pues mientras que oír es un acto pasivo y automático, escuchar requiere acción y pone en juego todo el circuito del pensamiento. La conversación recibe también el nombre de diálogo cuando varias personas alternan en el uso de la palabra. El diálogo, preparado según su forma y su intención, recibe diversos nombres. Existen dos modalidades de diálogos que podemos analizar:

-Espontáneo: No existe plan, ni temas previstos, pudiéndose mezclar diferentes temas.

-Preparado: los participantes conocen previamente el tema, la finalidad, el lugar y los interlocutores.

### **b. La entrevista:**

La cual por lo general se produce ante ciertos personajes del mundo: políticos, artísticos, científicos. La entrevista puede llevar a uno o varios entrevistadores, comúnmente periodistas o representantes de instituciones, quienes en forma oral o leyendo, formulan preguntas sobre actividades, planes y opiniones. Es un diálogo entre dos personas, preparado de antemano por una de ellas (entrevistador), en forma de preguntas dirigidas a otra (entrevistado). Su intención es dar a conocer las opiniones o personalidad del entrevistado o a través de respuestas. Tiene cabida cualquier tema y con frecuencia suelen ser variados los temas tratados.



**c. La encuesta:**

Estamos ante una modalidad de dialogo muy cercano a la entrevista, cuya técnica es muy similar a la de la entrevista. Sin embargo, será conveniente para su diferenciación, hacer las siguientes puntualizaciones: Las preguntas deben tener un carácter cerrado, de forma que el encuestado no pueda extenderse en las mismas y permitan una fácil tabulación. Las preguntas no van destinadas a una misma persona, sino a varias.

**d. El debate:**

El debate supone controversia de ideas y de pensamientos sobre un tema. Consiste en examinar un hecho entre dos o más personas que tienen distintas opiniones. Busca alcanzar conclusiones en un tema controvertido o en una situación conflictiva que satisfagan a la mayoría de los participantes.

**e. El coloquio:**

Los participantes aportan sus ideas sin ánimo de discusión

**f. Tertulia:**

Se convierte en esto cuando el coloquio se realiza de una forma periódica y con participantes habituales.

**g. Conferencia:**

Consiste en la exposición de un tema cultural, social o científico ante un auditorio. Su finalidad es informativa y de divulgación. Se puede utilizar un guion escrito.

**h. Discurso:** Debe tener su técnica particular, demostrar sobre todo serenidad, de que es dueño de sí mismo, hablar sin precipitaciones, dando a cada palabra y a cada oración, la



debida entonación hacerlo con voz vibrante y con movimientos apropiados de todo el cuerpo.

### 2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **TÉCNICA:** Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.
- **RECURSO:** Ayuda o medio del que una persona se sirve para conseguir un fin o satisfacer una necesidad.
- **LÚDICA:** adj. Del juego o relacionado con esta actividad. Derivado del latín ludus ‘juego’. De la familia etimológica de aludir.
- **JUEGO:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas.
- **PRODUCCIÓN:** Fabricación o elaboración de un producto mediante el trabajo.
- **ORAL:** Que se expresa con palabras habladas y no escritas.
- **MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA:** El Marco común europeo de referencia proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa.
- Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua. El marco de referencia define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que



permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ubicación geográfica del estudio se desarrolló en el departamento de Puno provincia de San Román distrito de Juliaca dirigido a los estudiantes del centro de idiomas de la UANCV.

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El presente estudio de investigación duró 16 semanas que es el tiempo promedio que lleva cada grupo que inicia en el centro de idiomas en un periodo intensivo de estudio.

La primera semana fue la semana de introducción en la cual se aplicó la primera encuesta sobre el manejo de las técnicas lúdicas, en la segunda semana se aplicó el pretest en ambos grupos y la tercera semana se inició con las técnicas y recursos lúdicos según a los temas de avance, en las siguientes 12 semanas se aplicaron técnicas y recursos lúdicos y finalmente en la semana 16 se aplicó el post test para evaluar sus logros y aprendizajes según los instrumentos de evaluación de la investigación.

#### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Todas las técnicas son parte de una propuesta para el presente trabajo de investigación, los cuales son un conjunto de técnicas recopiladas y aplicadas en experiencia propia que tiene una procedencia de la experiencia previa, diversas páginas webs, textos y diversos trabajos de investigación en el ámbito internacional, nacional y local, los cuales se aplicaron en diversas sesiones con los estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez del nivel básico en el grupo experimental.



### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1. POBLACIÓN DE ESTUDIO

La presente investigación toma como población a los estudiantes matriculados durante el periodo de la investigación del centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca -2019.

Tabla 3

##### *Población de estudio*

GRADO Y SECCION	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Grupos de nivel básico A	29
Grupos de nivel básico B	24

Fuente: Registro de estudiantes matriculados 2019.

#### 3.4.2. MUESTRA DE ESTUDIO

Para elegir el tamaño de la muestra se hará uso del muestreo censal no probabilístico por conveniencia. La muestra de estudio lo constituye 49 estudiantes distribuidos por estudiantes matriculados ambos grupos, tal como se observa en el cuadro siguiente:

Tabla 4

##### Muestra de estudio

	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
Cantidad de estudiantes de inglés básico	29	24

Fuente: Registro de estudiantes matriculados 2019.





### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La presente investigación es de tipo descriptivo explicativo y con diseño cuasi experimental, ya que se describe y explica los fenómenos de estudio y de diseño cuasi experimental ya que el experimento se aplicó en dos grupos: un grupo control y otro grupo experimental en los cuales se aplicaron un pre test al inicio de la investigación y al final un post test al final de la investigación para determinar cuál es el nivel de incidencia de las técnicas lúdicas y el incremento de la producción oral en inglés del grupo experimental en el cual se aplicó el experimento.

Para tratar los datos y toda la información recabada mediante las técnicas e instrumentos se realizó mediante el programa SPSS, el cual permitió procesar los datos de las encuestas, mediante gráficas y cuadros estadísticos que muestran los resultados alcanzados en la investigación. Dichos cuadros y gráficos serán analizados e interpretados de manera ordenada y sistemática.

Al tratarse de una investigación cuasi experimental, para probar la hipótesis se aplicó la siguiente fórmula estadística:

$$\begin{array}{ccc} \text{GE: } \underline{O1} & \text{x} & \underline{O2} \\ \text{GC: } O3 & & O4 \end{array}$$

Dónde:

- GE : Grupo Experimental
- GC : Grupo Control
- O1 y O3 : Medición del Pre- test.
- O2 y O4 : Medición del Post test.
- X : Manipulación y desarrollo de la variable Independiente.

**Formula t student:**

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Donde:

$\mu$ = media de la población

$\bar{x}$ = media de la distribución de los datos

$n$ = tamaño de la muestra

$s$ = error estándar de la muestra

**Prueba U Mann Whitney:**

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \Sigma R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \Sigma R_2$$

Donde:

$U$  = Valores estadísticos de la prueba de U Mann Whirney

$n_1$ = tamaño de la muestra del grupo 1

$n_2$ = tamaño de muestra del grupo 2

$\Sigma_1$ = sumatoria de los rangos del grupo 1

$\Sigma_2$ = sumatoria de los rangos del grupo 2



### 3.6. PROCEDIMIENTO

**PRIMERO:** Se solicitó el permiso mediante solicitud para la ejecución de la investigación a la directora de estudios del Centro de Idiomas de la UANCV, el cual a sido aceptado con éxito.

**SEGUNDO:** Se procedió a aplicar una encuesta a los grupos de investigación sobre el uso y manejo de las técnicas lúdicas.

**TERCERO:** Previa semana de introducción y coordinación con el docente del grupo control se procedió a tomar la prueba pretest en ambos grupos, grupo control y grupo experimental antes de aplicar los talleres.

**CUARTO:** Se inició con la aplicación y desarrollo de las técnicas lúdicas en el grupo experimental para mejorar la producción oral en inglés, técnicas y recursos lúdicos propuestos por la ejecutora de la investigación

**QUINTO:** Se procedió a aplicar una encuesta en reunión de maestros sobre el uso de las técnicas lúdicas para mejorar la producción oral en los estudiantes, con el fin de dar mayor sustento a la investigación

**SEXTO:** Finalmente se tomó la prueba posttest en ambos grupos para posteriormente analizar los resultados.



### 3.6.1. TECNICAS DE INVESTIGACION:

La información que se requiere para la investigación fue obtenida mediante la aplicación de un pretest y postest los cuales se detallan adelante:

- **Pretest:** Se denomina así al instrumento que sirvió para medir el nivel de expresión oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez 2019, el cual se aplicó en ambos grupos en el grupo control y grupo experimental y se realizó al inicio de la ejecución de la investigación es decir al inicio del ciclo el cual es de 4 meses.
- **Postest:** Este instrumento se denomina así ya que se aplicó al final de la ejecución de la investigación, es decir luego de haber aplicado las técnicas lúdicas en el grupo experimental, además sirvió para medir el nivel de expresión oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez – 2019, de ambos grupos: grupo control y grupo experimental.
- **Encuesta,** se aplicó durante la investigación y fue dirigida a todos los docentes del centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y a los estudiantes de ambos grupos. Instrumentos en los cuales se obtuvo información sobre el manejo y uso de técnicas y recursos lúdicos que utilizan para la expresión oral en el desarrollo de sus clases.

### 3.6.2. INSTRUMENTOS:

- Cuestionario de preguntas para la encuesta de estudiantes y a docentes.
- Cuestionario de preguntas para pretest y postest.
- Lista de cotejos y/o rúbricas para medir la expresión oral.
- Guía de entrevista.



### 3.7. VARIABLES

#### a. VARIABLE INDEPENDIENTE:

**Técnicas lúdicas:** Conjunto de procedimientos y recursos ya sean utensilios, objetos y aparatos que facilitan y hace más provechoso el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma divertida, existen una gran variedad de técnicas lúdicas que hacen que el aprendizaje de un idioma sea más significativo.

#### b. VARIABLE DEPENDIENTE:

**Producción oral:** La producción oral es una de las cuatro habilidades lingüísticas involucradas en el desarrollo de la competencia comunicativa, esta habilidad generalmente es una de las más complejas debido a que el hablante en un muy corto espacio de tiempo tiene que pensar en lo que va a decir, cómo decirlo y decirlo de manera clara y sin cometer errores gramaticales o de pronunciación.

**c. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES:**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Técnicas lúdicas	Según sus usos lúdicos de la lengua		¿Participa de forma individual?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juegos de lengua</li> <li>● Juegos orales</li> <li>● Juegos audiovisuales</li> <li>● Juegos de tableros</li> <li>● Juegos de mímica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● actividades individuales</li> <li>● actividades grupales</li> <li>● actividades en pares</li> <li>● actividades de interacción</li> <li>● actividades de expresión</li> </ul>	¿Participa de forma grupal en sus trabajos grupales?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	Según sus Usos estéticos de la lengua		¿Interactúa de forma adecuada con sus pares?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Canciones</li> <li>● Storytelling</li> <li>● Roleplays</li> <li>● Poesías</li> </ul>		¿Se expresa de forma activa en clases?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
				¿Participa en canciones, roleplays, storytelling?
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> producción oral en inglés	Actividades de interacción oral	Pronunciación	¿Habla claro?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diálogo</li> <li>● Discusión</li> <li>● Debate</li> <li>● Entrevista</li> <li>● Encuesta</li> </ul>		¿Casi no comete errores de pronunciación?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	Actividades de expresión oral	Fluidez	¿Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Discurso</li> <li>● Conferencia</li> <li>● Coloquio</li> <li>● Tertulia</li> </ul>		¿Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad?	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente</li> <li>● Bueno</li> <li>● Regular</li> <li>● Necesita mejorar</li> </ul>



---

Vocabulario y contenido	¿Habla sobre el tema indicado?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
	¿Aporta nuevas ideas y promueve la participación de su pareja?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
	¿Utiliza correctamente el vocabulario estudiado en clase?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
	¿Explica los nuevos conceptos, pero no siempre de forma correcta?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
Habilidades comunicativas	¿Elabora al menos tres preguntas sobre el tema indicado a su pareja.?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
	¿La conversación es natural al cien por ciento?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>
Gramática	¿Se aventura a utilizar estructuras no estudiadas en clase?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Excelente</li><li>● Bueno</li><li>● Regular</li><li>● Necesita mejorar</li></ul>

---



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

En la presente investigación se realizó un estudio experimental en dos grupos, por lo cual se muestran los resultados obtenidos en ambos grupos luego de la prueba (pretest) los cuales se muestran en tablas y figuras comparativas, luego se exponen los resultados que se obtuvo en ambos grupos luego de la aplicación de la prueba (postest) con sus respectivos cuadros y tablas comparativas.

Tanto el pretest como el poste test se aplicaron en ambos grupos, el grupo control y el grupo experimental y los resultados se analizaron según los criterios de evaluación para la producción oral los cuales son: pronunciación, fluidez, dominio de vocabulario, habilidades comunicativas y gramática.

En seguida también se presenta un análisis de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas tanto a los estudiantes como docentes para identificar su actitud frente al uso de las técnicas lúdicas para mejorar la producción oral en inglés, resultados que dan un soporte verídico a la presente investigación



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS DEL PRETEST

Tabla 5

*Niveles de producción oral de inglés Pretest*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	6	20.7	13	54.2
Regular	18	62.1	10	41.7
Bueno	5	17.2	1	4.2
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest

Elaborado por: La investigadora

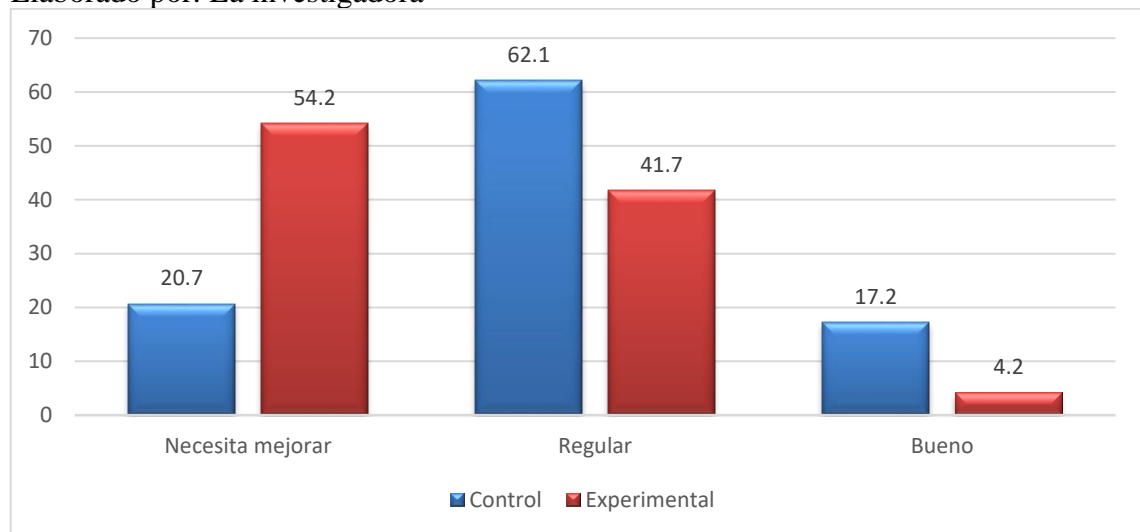


Figura 4 Niveles de producción oral en inglés (pretest)

La tabla 5 y figura 4 muestran los niveles de producción oral en inglés en la medición pretest. Se observa que en el nivel de necesita mejorar se encuentra el 20.7% del grupo control frente al 54.2% del grupo experimental, en el nivel regular se encuentra el 62.1% del grupo control, frente al 41.7% del grupo experimental, y en el nivel bueno se encuentra el 17.2% del grupo control, frente al 4.25 del grupo experimental. En ningún grupo se encontró algún caso con un nivel excelente.

Los resultados obtenidos en la aplicación del pretest en ambos grupos se pueden observar que los estudiantes con respecto a la habilidad de producción oral se encuentran en su mayoría en el nivel regular y necesitan mejorar lo cual se confirma con el estudio de *British Council, (2015)* en la cual señala que los estudiantes presentan dificultades con la habilidad de speaking una realidad que se vive no solo en el centro de idiomas sino que es un problemática que se repite en diversas instituciones en las cuales se imparte el idioma inglés.

Tabla 6

*Niveles de fluidez (pretest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Necesita mejorar	7	24.1	9	37.5
Regular	17	58.6	13	54.2
Bueno	5	17.2	2	8.3
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest

Elaborado por: La investigadora

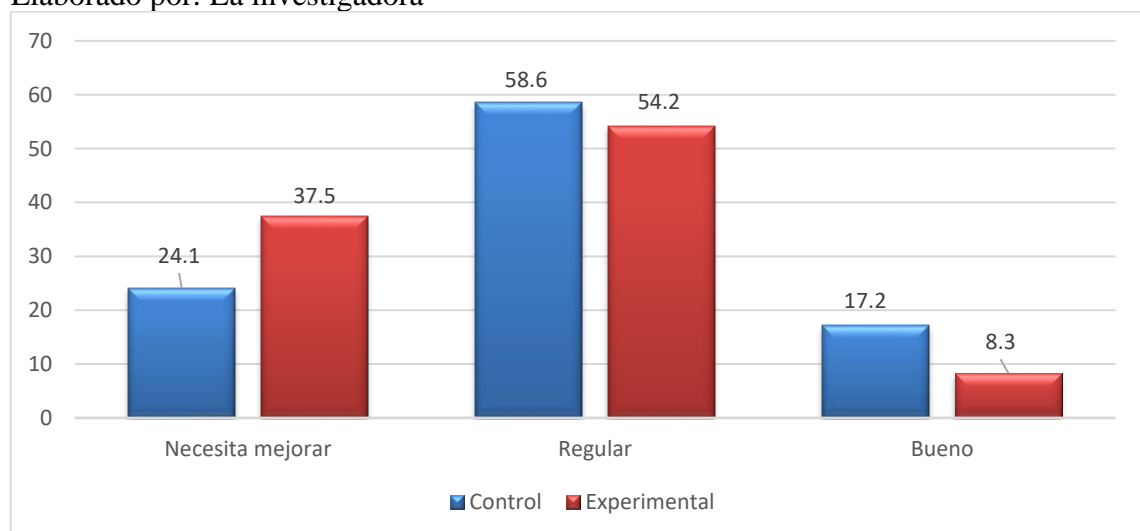


Figura 5 Niveles de fluidez (pretest)

La tabla 6 y figura 5 muestran los niveles de fluidez en la medición pretest. Se puede observar que en ambos grupos la mayoría presenta un nivel regular de fluidez, con un 58.6% para el grupo control y 54.2% para el grupo experimental. Seguidamente se encuentran quienes presentan un nivel de necesita mejorar, con un 24.1% para el grupo control y un 37.5% para el grupo experimental. Finalmente se observa que el menor porcentaje lo representan quienes alcanzaron un nivel bueno de fluidez, con un 17.2% para el grupo control y 8.3% para el grupo experimental. En ninguno de los grupos, se encontró algún caso que alcanzara un nivel de fluidez excelente.

De estos resultados se puede deducir que en torno a la dimensión de fluidez que es la capacidad de mantener un discurso rítmicamente sin interrupciones como lo menciona *Horche, (2014)* la mayoría se encuentra en nivel regular o necesita mejorar.

Tabla 7

*Niveles de contenido y vocabulario (pretest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	4	13.8	11	45.8
Regular	22	75.9	12	50.0
Bueno	3	10.3	1	4.2
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest

Elaborado por: La investigadora

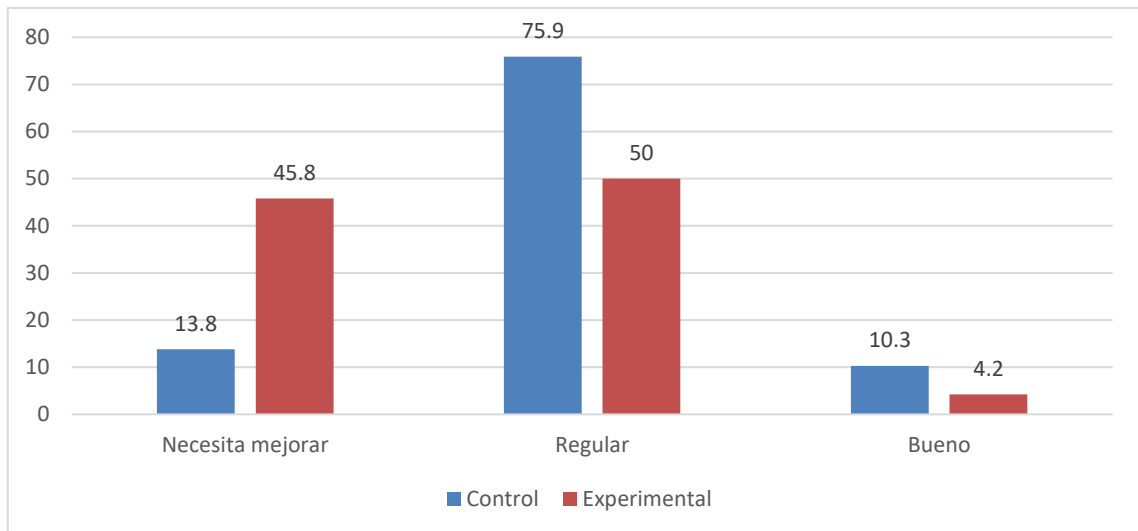


Figura 6 Niveles de contenido y vocabulario (pretest)

La tabla 7 y figura 6 muestran los niveles en contenido y vocabulario en la medición pretest. Se puede observar que en ambos grupos la mayoría presenta un nivel regular en el manejo de contenido y vocabulario, con un 75.9% para el grupo control y 50% para el grupo experimental. Seguidamente se encuentran quienes presenta un nivel de necesita mejorar, con un 13.8% para el grupo control y un 45.8% para el grupo experimental. Finalmente se observa que el menor porcentaje lo representan quienes alcanzaron un nivel bueno, con un 10.3% para el grupo control y 4.2% para el grupo experimental. En ninguno de los grupos se encontró algún caso que alcanzara un nivel excelente.

Estos resultados muestran a simple vista que los estudiantes requieren reforzar el manejo y dominio de vocabulario para poder comunicarse o entablar un diálogo, ya que la comunicación oral parte de esa base como lo cita Gonzales, (2009) el conocimiento de una amplia lista de palabras puede ser gratificante, ya que ayudará al individuo a desenvolverse mejor en un acto conversacional; tanto como emisor que produce textos de acuerdo al conocimiento de las palabras, y como oyente que interpreta un mensaje de acuerdo a lo que conoce de las palabras.

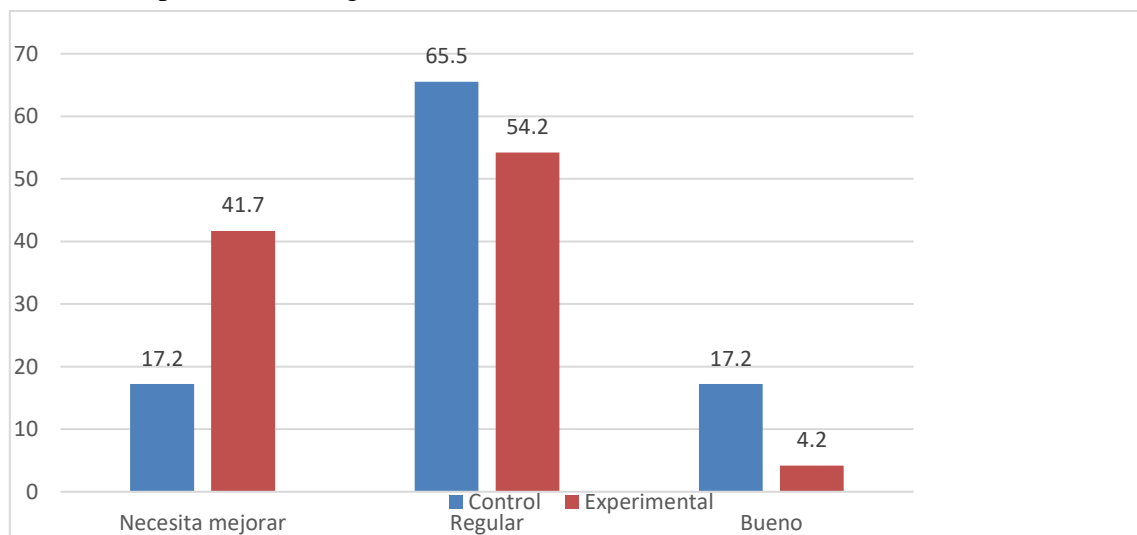
Tabla 8

*Niveles en el uso de la gramática (pretest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	5	17.2	10	41.7
Regular	19	65.5	13	54.2
Bueno	5	17.2	1	4.2
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest

Elaborado por: La investigadora



*Figura 7 Niveles de manejo de gramática (pretest)*

La tabla 8 y figura 7 muestran los niveles en el manejo de gramática en la producción oral en inglés en la medición pretest. Se puede observar que en ambos grupos la mayoría alcanza niveles regulares, con un 65.5% para el grupo control y un 54.2% para el grupo experimental. Seguido de quienes obtuvieron un nivel de necesita mejorar, con un 17.2% para el grupo control y 41.7% para el grupo experimental. Finalmente se observa que los menores porcentajes fueron de quienes alcanzaron un nivel bueno, con un 17.2% para el grupo control y un 4.2% para el grupo experimental. En ninguno de los grupos se encontró algún caso que alcanzara un nivel de manejo de gramática excelente.

Como en las anteriores dimensiones de la expresión oral, la gramática es una dimensión en función de la cual se puede estructurar un dialogo, según Gonzales, (2009) la lengua funciona a través del correcto uso gramatical y antiguamente se priorizaron las reglas, normas o formas gramaticales, en cambio hoy en día se enfatiza en el uso del lenguaje que tenga significado y función, por lo que es evidente que los estudiantes están todavía en el nivel regular y una buena parte en el nivel de necesita mejorar, lo que indica que muy pocos han logrado esa habilidad.

Tabla 9

*Niveles de pronunciación (pretest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	3	10.3	11	45.8
Regular	20	69.0	12	50.0
Bueno	6	20.7	1	4.2
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest  
Elaborado por: La investigadora

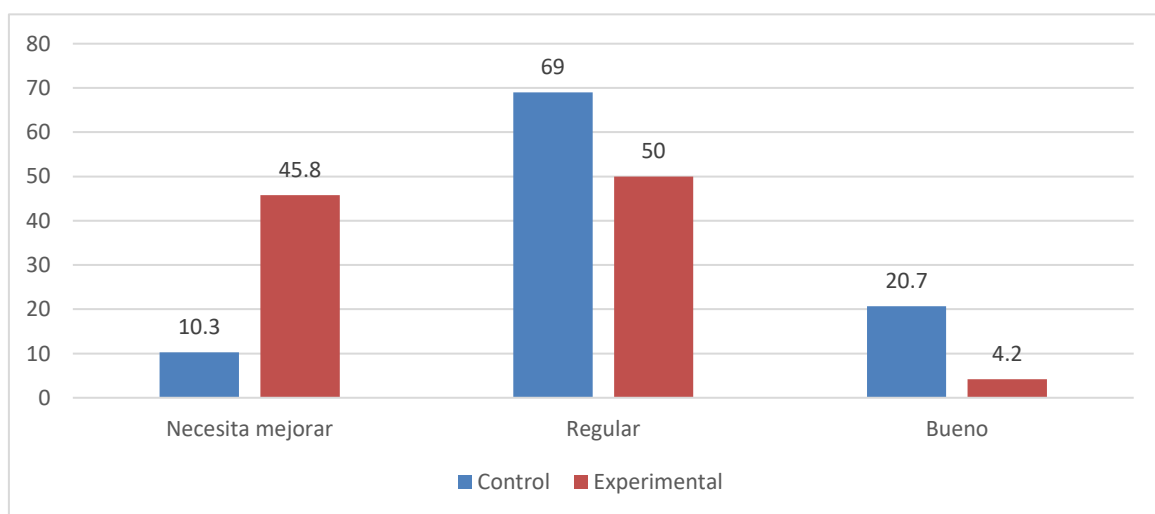


Figura 8 Niveles de pronunciación oral en inglés (pretest)

La tabla 9 y figura 8 muestran los niveles de pronunciación en la producción oral en inglés en la medición pretest. Se puede observar que en ambos grupos la mayoría alcanza niveles regulares, con un 69% para el grupo control y un 50% para el grupo experimental. Seguido de quienes obtuvieron un nivel bueno en el grupo control (20.7%) y un nivel de necesita mejorar en el grupo experimental (45.8%). Finalmente se observa que los menores porcentajes fueron de quienes alcanzaron un nivel de necesita mejorar en el grupo control (10.3%) y un nivel bueno en el grupo experimental (4.2%) y. En ningún grupo se encontró algún caso que alcanzara un nivel de pronunciación excelente.

Se interpreta que con lo que respecta a la pronunciación muchos es delos estudiantes en ambos grupos se encuentran en nivel de proceso se podría decir, es decir no logran dar el sonido fonético correcto a las palabras, como lo señala Fernández (1995) citado por González (2010, p. 60), en el aprendizaje del inglés, pronunciar bien quiere decir dar el justo valor fonético a cada palabra, equivocarse en la pronunciación cambiaría el sentido del mensaje dando lugar a confusiones.

Tabla 10  
*Niveles de habilidades comunicativas (pretest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	5	17.2	8	33.3
Regular	19	65.5	13	54.2
Bueno	5	17.2	3	12.5
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario pretest  
Elaborado por: La investigadora

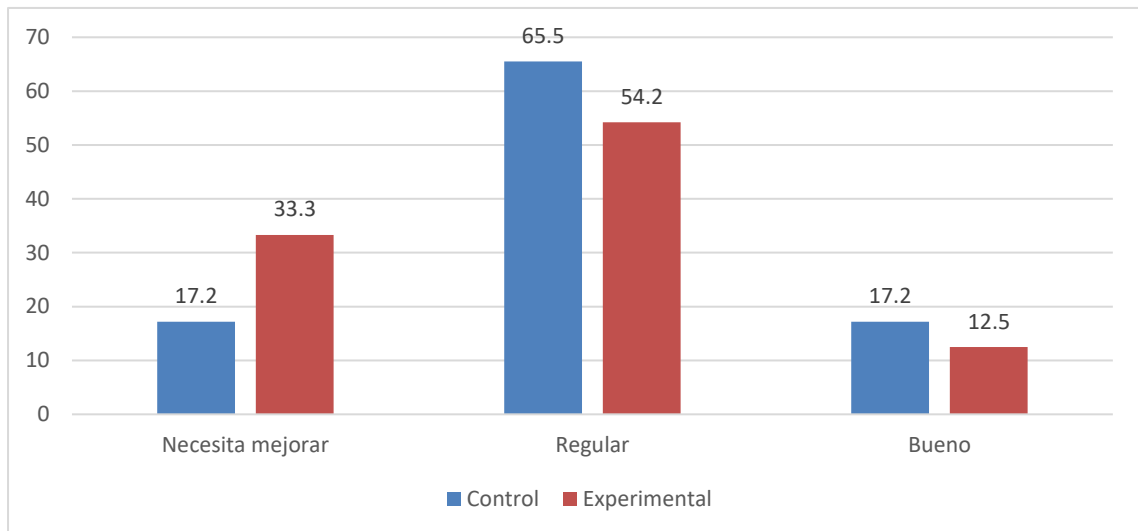


Figura 9 Niveles de habilidades comunicativas (pretest)

La tabla 10 y figura 9 muestran los niveles de habilidades comunicativas en la producción oral en inglés en la medición pretest. Se puede observar que en ambos grupos la mayoría alcanza niveles regulares, con un 65.5% para el grupo control y un 54.2% para el grupo experimental. Seguido de quienes en el grupo experimental obtuvieron un nivel de necesita mejorar (33.3%), siendo el menor porcentaje quienes obtuvieron un nivel bueno (17.2%); en el caso del grupo control, el 17.2% obtuvieron niveles de necesita mejorar y bueno respectivamente. En ningún grupo se encontró algún caso que alcanzara un nivel excelente.

Del mismo modo en esta dimensión se puede observar que la gran mayoría se encuentra en termino regulares o que necesitan mejorar lo cual indica que aun no tienen las habilidades comunicativas necesarias, comprende la habilidad de expresar sus ideas y opiniones en un discurso coherente y lógico usando estructuras exactas y complejas de acuerdo a diferentes enunciados o situaciones como lo establece el MCER, (2002)



## RESULTADOS POSTEST

A continuación, se da a conocer los resultados de la prueba (postest), luego de la aplicación de los talleres en el grupo experimental los cuales se explican en cada figura y tabla correspondiente:

Tabla 11

### *Niveles de producción oral (post test)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	3	10.3	0	0.0
Regular	23	79.3	16	66.7
Bueno	3	10.3	8	33.3
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario posttest  
Elaborado por: La investigadora

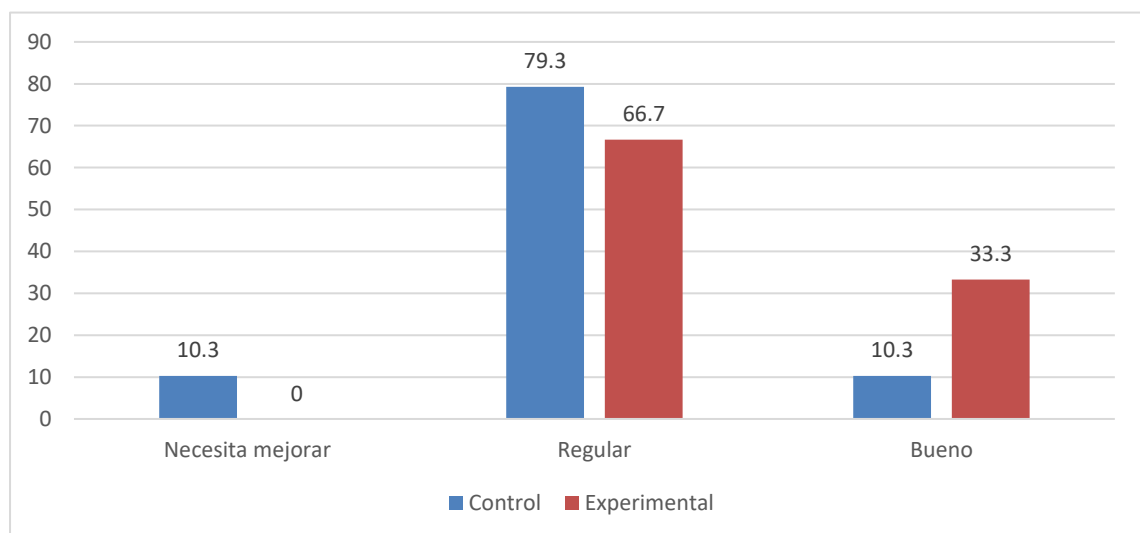


Figura 10 Niveles de producción oral (postest)

La tabla 11 y figura 10 muestran los niveles de producción oral en inglés en la medición posttest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (79.3%), seguido de quienes obtuvieron niveles de necesita mejorar y bueno (10.3% en ambos casos). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría



obtuvo niveles regulares (66.7%) y buenos (33.3%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel de producción oral excelente.

Los resultado permiten identificar que los niveles de producción oral han mejorado en torno a los niveles del pretest, de lo cual se puede deducir que el uso de las técnicas y recursos lúdicos han tenido una repercusión importante en los estudiantes del grupo experimental en los cuales ya no se encuentran estudiante en los niveles de necesita mejorar y que ha aumentado la cantidad de estudiantes en el nivel de Bueno, lo cual confirma lo citado por Alayo, (2018) quién concluyó en su investigación que el programa de actividades lúdicas es efectivo para desarrollar el speaking en el área de inglés.

Tabla 12

*Niveles de fluidez (postest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	3	10.3	0	0.0
Regular	22	75.9	13	54.2
Bueno	4	13.8	11	45.8
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

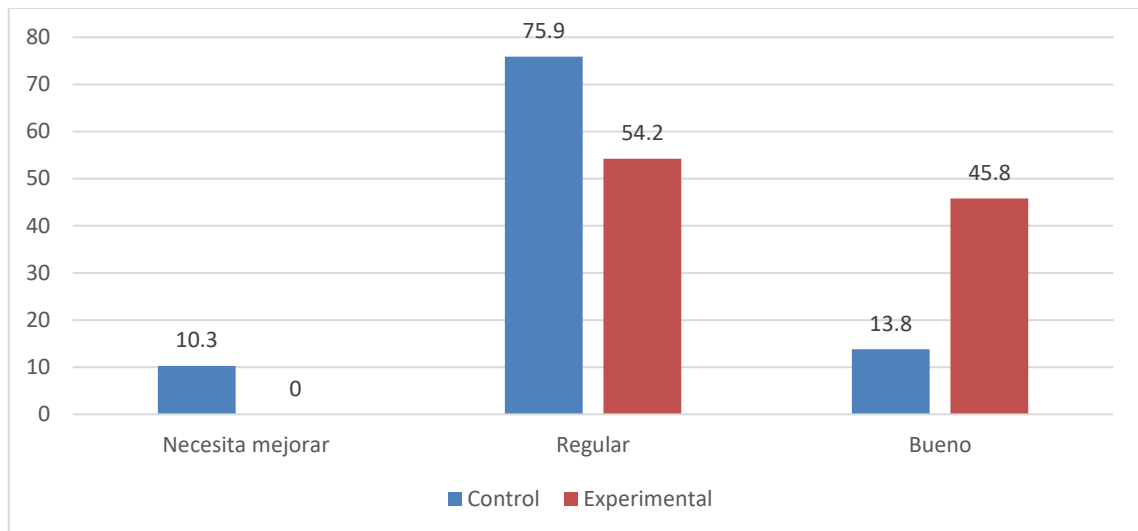


Figura 11 Niveles de fluidez (postest)

La tabla 12 y figura 11 muestran los niveles de fluidez en la producción oral en inglés en la medición postest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (75.9%), seguido de quienes obtuvieron un nivel bueno (13.8%) y de quienes obtuvieron un nivel de necesita mejorar (10.3%). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría obtuvo niveles regulares (54.2%) y buenos (45.8%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel de fluidez excelente.

De los resultados obtenidos en esta prueba se puede deducir de que si existen diferencias significativas en torno a esta dimensión ya que claramente se puede ver que los estudiantes del grupo experimental han mejorado en los niveles de fluidez en comparación al grupo control el cual casi mantiene sus mismos niveles del principio, lo cual nos permite confirmar lo enunciado *Cervantez & Sierra, (2016)* que los juegos didácticos tienen una relación positiva alta con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, lo que indica que a mayor uso de juegos didácticos mayor aprendizaje del idioma inglés y viceversa, según el autor de la investigación.

Tabla 13

*Niveles de contenido y vocabulario (postest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	4	13.8	0	0.0
Regular	21	74.4	14	58.3
Bueno	4	13.8	10	41.7
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario postest  
Elaborado por: La investigadora

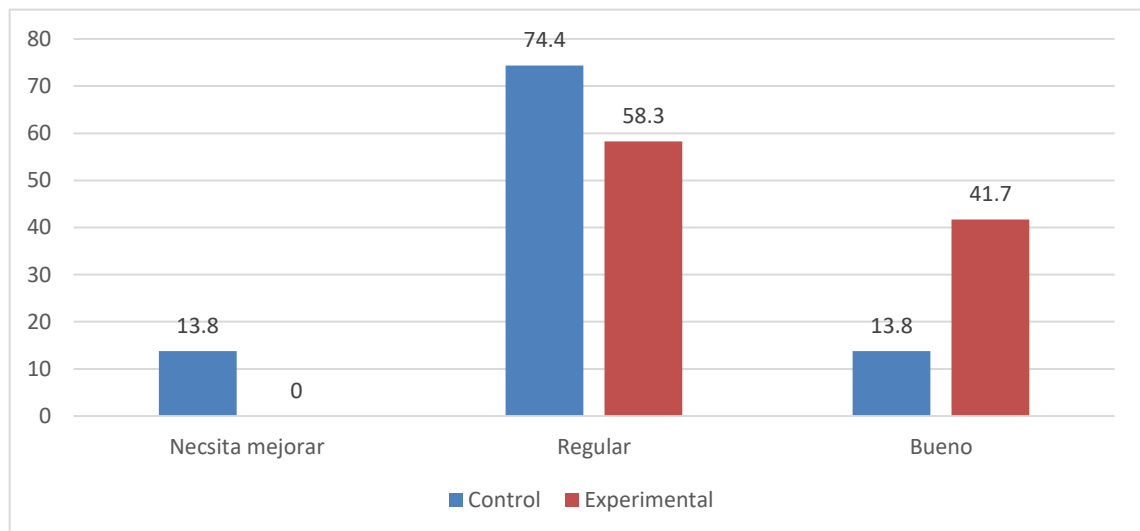


Figura 12 Niveles en contenido y vocabulario (postest)

La tabla 13 y figura 12 muestran los niveles en contenido y vocabulario en la producción oral en inglés en la medición postest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (74.4%), seguido de quienes obtuvieron niveles de necesita mejorar o buenos (13.8% en ambos casos). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría obtuvo niveles regulares (58.3%) y buenos (41.7%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel excelente.

Con respecto a estos resultados se puede identificar diferencias significativas con respecto a la prueba pretest, ya que se nota una mejoría en los estudiantes del grupo experimental los cuales en su mayoría tiene niveles regulares y casi un 41.7% esta en el nivel de bueno lo cual indica que los estudiantes manejan una amplia lista de palabras del vocabulario que le s ayuda a desenvolverse mejor en un acto conversacional; tanto como emisor que produce textos de acuerdo al conocimiento de las palabras, y como oyente que interpreta un mensaje de acuerdo a lo que conoce de las palabras. (Gonzales Muñoz, 2009)

Tabla 14  
*Niveles de uso de gramática (postest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	1	3.4	0	0.0
Regular	25	86.2	14	58.3
Bueno	3	10.3	10	41.7
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario postest  
Elaborado por: La investigadora

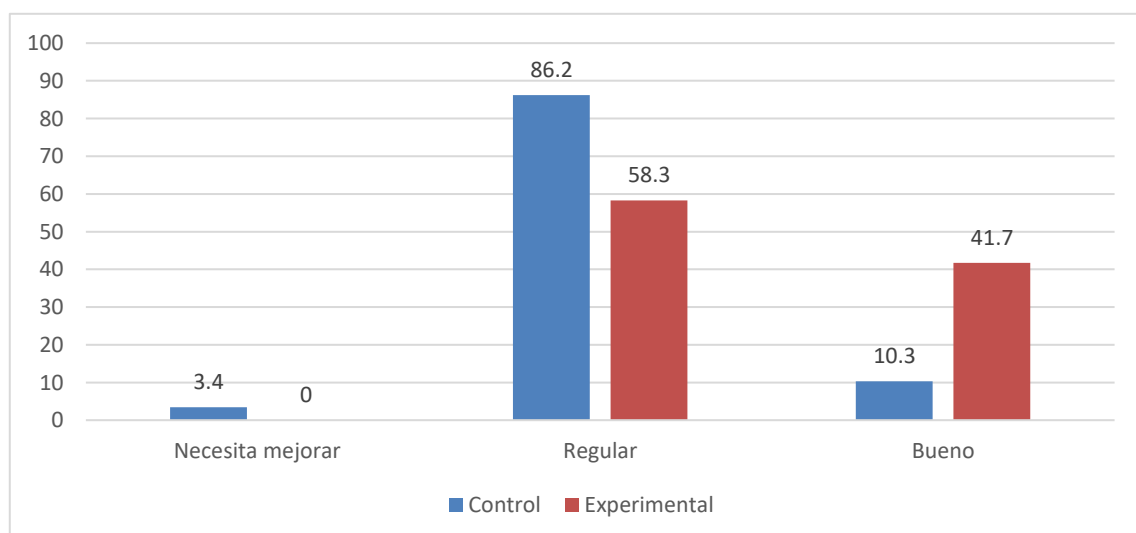


Figura 13 Niveles de uso de gramática (postest)

La tabla 14 y figura 13 muestran los niveles en el manejo de gramática en la producción oral en inglés en la medición posttest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (86.2%), seguido de quienes obtuvieron niveles buenos (10.3%) y niveles de necesita mejorar (3.4%). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría obtuvo niveles regulares (58.3%) y buenos (41.7%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel de manejo de gramática excelente.

De los resultados obtenidos en esta dimensión se puede identificar también que existen diferencias significativas entre ambos grupos luego de la aplicación de talleres con la técnicas lúdicas lo cual confirma lo postulado por *Diaz & Otero, (2016)* quién manifiesta que existe una vinculación de la lúdica al proceso de aprendizaje, utilizando juegos, canciones permitió mejorar las habilidades comunicativas de la lengua inglesa, además señala que la lúdica hace parte del ser humano desde la concepción, por esto, es importante incluirla en el contexto pedagógico, los niños y niñas aprenden mejor y más.

Tabla 15

*Niveles de pronunciación (postest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	2	6.9	0	0.0
Regular	21	72.4	11	45.8
Bueno	6	20.7	13	54.2
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

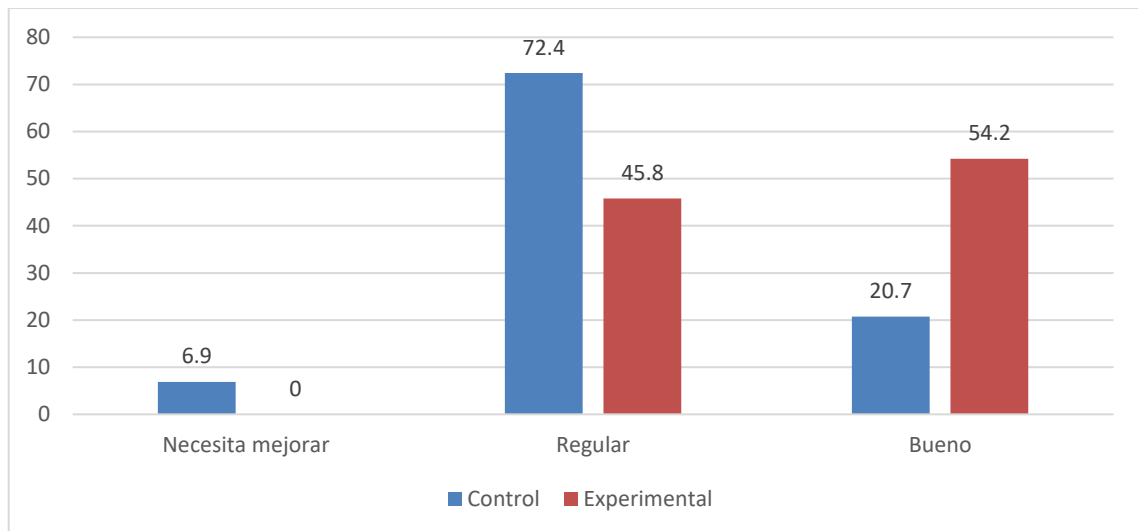


Figura 14 Niveles de pronunciación (postest)

La tabla 15 y figura 14 muestran los niveles de pronunciación en la producción oral en inglés en la medición postest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (72.4%), seguido de quienes obtuvieron niveles buenos (20.7%) y niveles de necesita mejorar (6.9%). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría obtuvo niveles buenos (54.2%) y regulares (45.8%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel de pronunciación excelente.

Se podría afirmar que son uno de los cuadros más resaltantes en torno a las diferencias significativas entre ambos grupos ya que se aprecia que los niveles de pronunciación han mejorado significativamente en el grupo experimental en comparación con el grupo control, lo cual permite señalar que el uso de las técnicas lúdicas a mejorando la producción oral de los estudiantes, ya que mediante esta técnicas y recursos los estudiantes han ido perfeccionando su pronunciación de forma lúdica y entretenida, una teoría que se confirma con lo dicho por Guerra de la Rosa y otros, (2018) la metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (pág. 23), un aporte claro y contundente sobre la importancia que tiene en el proceso de

aprendizaje, en el cual el profesor debe ser consciente de generar espacios en los cuales los estudiantes puedan interactuar.

Tabla 16

*Niveles de habilidades comunicativas (postest)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	F	%
Necesita mejorar	2	6.9	1	4.2
Regular	24	82.8	15	62.5
Bueno	3	10.3	8	33.3
Total	29	100.0	24	100.0

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

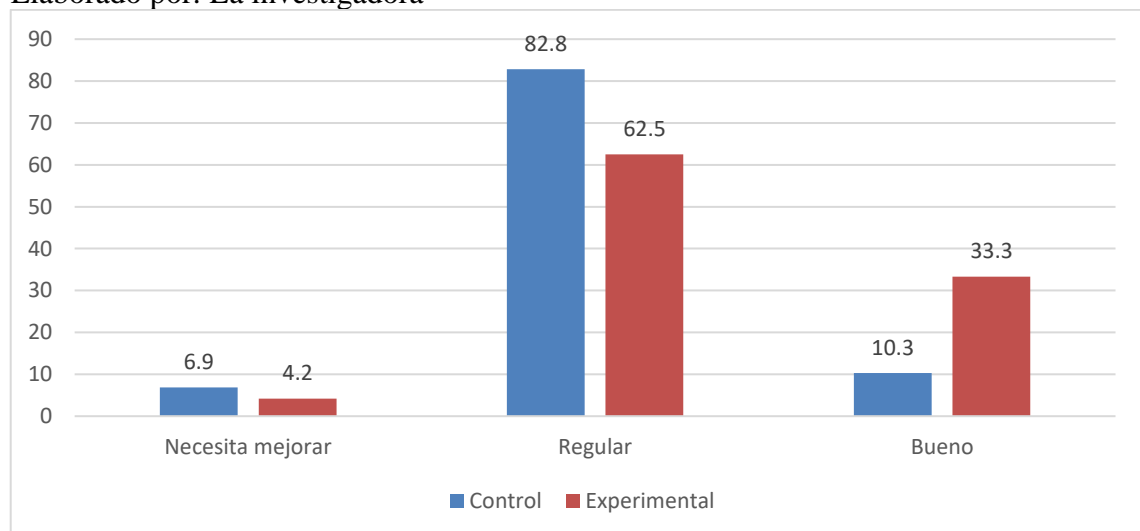


Figura 15 Niveles de habilidades comunicativas (postest)

La tabla 16 y figura 15 muestran los niveles de habilidades comunicativas en la producción oral en inglés en la medición postest. Se puede observar que en el caso del grupo control, la mayoría obtuvo niveles regulares (82.8%), seguido de quienes obtuvieron niveles buenos (10.3%) y niveles de necesita mejorar (6.9%). En cuanto al grupo experimental se observa que la mayoría obtuvo niveles regulares (62.5%) y buenos



(33.3%), no encontrándose ningún caso con un nivel de necesita mejorar. En ninguno de los grupos se encontró algún caso con un nivel excelente.

De estos resultados se puede identificar que los estudiantes del grupo control también han mejorado en esta dimensión ya que en su mayoría se encuentran en el nivel regular y otra gran parte se encuentra en el nivel de bueno lo cual indica que las técnicas lúdicas fueron determinantes para que los estudiantes logren mejorar su producción oral, es decir mejorando su habilidad de expresar sus ideas y sus opiniones en un discurso coherente y lógico usando estructuras exactas y complejas de acuerdo a diferentes enunciados o situaciones como lo establece el MCER, (2002)

Tabla 17

*Prueba Shapiro-Wilk para el análisis de normalidad de las variables*

	S-W	Pretest			Postest		
		Gl	Sig.	S-W	gl	Sig.	
Producción oral en inglés	Control	.778	29	.000	.634	29	.000
	Experimental	.717	24	.000	.598	24	.000
Fluidez	Control	.790	29	.000	.674	29	.000
	Experimental	.768	24	.000	.637	24	.000
Contenido y vocabulario	Control	.674	29	.000	.710	29	.000
	Experimental	.733	24	.000	.629	24	.000
Gramática	Control	.761	29	.000	.505	29	.000
	Experimental	.733	24	.000	.629	24	.000
Pronunciación	Control	.729	29	.000	.689	29	.000
	Experimental	.733	24	.000	.637	24	.000
Habilidades comunicativas	Control	.761	29	.000	.581	29	.000
	Experimental	.788	24	.000	.717	24	.000

Fuente: Cuestionario pretest -postest

Elaborado por: La investigadora

La tabla 17 muestra los resultados de la prueba Shapiro-Wilk para el análisis de normalidad de las variables, para determinar si es más pertinente emplear una prueba estadística paramétrica o no paramétrica para el análisis de diferencias entre los grupos. Los resultados del estadístico muestran que niveles de significancia, en todos los casos,

tanto en el grupo experimental como en el grupo control, así como en la medición pretest y la medición posttest son menores al 0.05; dicho valor indica que se debe rechazar la hipótesis nula que sostiene que no existen diferencias entre la distribución de los datos y la distribución normal, y aceptar la hipótesis alterna que establece que existen diferencias significativas entre la distribución de los datos y la distribución normal. Dado que los datos no poseen distribución normal, se empleará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias entre el grupo control y grupo experimental, tanto en la medición pretest y posttest.

Se utilizó esta prueba dado que la muestra y población d estudio es menor a 50 personas

Tabla 18

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias entre el grupo control y el grupo experimental (pretest)*

	U de Mann-Whitney	Z	Sig.
Producción oral en inglés	215.500	-2.638	.008
Fluidez	286.000	-1.247	.212
Contenido y vocabulario	229.500	-2.507	.012
Gramática	240.000	-2.219	.026
Pronunciación	198.500	-.2.065	.002
Habilidades comunicativas	288.000	-1.228	.219

La tabla 18 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias entre el grupo control y el grupo experimental en la medición pretest. Se puede observar que existen diferencias significativas entre los grupos en la medición total de producción oral en inglés ( $U=215.500$ ;  $p<.05$ ) y en los indicadores de contenido y vocabulario ( $U=229.500$ ;  $p<.05$ ), gramática ( $U=240.000$ ;  $p<.05$ ), y pronunciación ( $U=198.500$ ;  $p<.05$ ); solo en el caso de los indicadores de fluidez ( $U=268.000$ ;  $p>.05$ ) y habilidades comunicativas ( $U=288.000$ ;  $p>.05$ ) no se encontró diferencias significativas. Estos datos sugieren que no existe homogeneidad en los grupos, por lo que para un mejor



análisis de la eficacia de la intervención se analizará la existencia de diferencias significativas en las medidas pretest y posttest de ambos grupos, por medio de la prueba de Wilconxon.

## 4.2. DISCUSIÓN

A partir del análisis de los resultados aceptamos la hipótesis alterna la cual establece que existe diferencias significativas entre el pretest y post test aplicado a los estudiantes del grupo control y el grupo experimental.

En lo que respecta a los resultados sobre las habilidades comunicativas mediante la prueba U de Mann-Whitney muestran un nivel de significancia mayor a 0.05; la cual sostiene que no existen diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental lo cual deja como una interrogante para las próximas investigaciones en torno a este tema.

### **Comprobación de hipótesis general**

**H<sub>i</sub>:** Existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental según la prueba U se Mann-Whitney

**H<sub>0</sub>:** No existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **Nivel de significancia:**

Se trabajo con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$

### **Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta  $H_i$  y se rechaza  $H_0$
- Si  $p > .05$ , se rechaza  $H_i$  y se acepta  $H_0$

Tabla 19

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Producción oral en inglés
U de Mann-Whitney	244.000
Z	-2.414
Sig. asintótica (bilateral)	.016

Fuente: Cuestionario postest  
Elaborado por: La investigadora

La Tabla 19 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental respecto al nivel de producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es menor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas mejora la producción oral en inglés de los estudiantes.

### **Comprobación de hipótesis específica 1**

$H_1$ : Existen diferencias significativas en la fluidez de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

$H_0$ : No existen diferencias significativas en la fluidez de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **Nivel de significancia:**

Se trabajo con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$

### **Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$
- Si  $p > .05$ , se rechaza  $H_1$  y se acepta  $H_0$

Tabla 20

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la fluidez entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Fluidez
U de Mann-Whitney	217.00
Z	-2.819
Sig. asintótica (bilateral)	.005

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

La Tabla 20 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental respecto al nivel de fluidez verbal en la producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es menor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas mejora la fluidez de la producción oral en inglés de los estudiantes.

### **Comprobación de hipótesis específica 2**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el contenido y vocabulario de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el contenido y vocabulario de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **Nivel de significancia:**

Se trabajó con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$

### **Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta H<sub>1</sub> y se rechaza H<sub>0</sub>
- Si  $p > .05$ , se rechaza H<sub>1</sub> y se acepta H<sub>0</sub>

Tabla 21

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en el contenido y vocabulario entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Contenido y vocabulario
U de Mann-Whitney	223.000
Z	-2.682
Sig. asintótica (bilateral)	.007

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

La Tabla 21 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y grupo experimental respecto al manejo de contenido y vocabulario en la producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es menor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas mejora el contenido y vocabulario de la producción oral en inglés de los estudiantes.

### **Comprobación de hipótesis específica 3**

$H_1$ : Existen diferencias significativas en la gramática de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

$H_0$ : No existen diferencias significativas en la gramática de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **Nivel de significancia:**

Se trabajo con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$

### **Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$
- Si  $p > .05$ , se rechaza  $H_1$  y se acepta  $H_0$

Tabla 22

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en el manejo de gramática entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Gramática
U de Mann-Whitney	232.000
Z	-2.705
Sig. asintótica (bilateral)	.007

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

La Tabla 22 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental respecto al manejo de gramática en la producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es menor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas mejora el manejo de gramática de la producción oral en inglés de los estudiantes.

#### **Comprobación de hipótesis específica 4**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

#### **Nivel de significancia:**

Se trabajo con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$

#### **Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta H<sub>1</sub> y se rechaza H<sub>0</sub>
- Si  $p > .05$ , se rechaza H<sub>1</sub> y se acepta H<sub>0</sub>

Tabla 23

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en la pronunciación entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Pronunciación
U de Mann-Whitney	220.500
Z	-2.659
Sig. asintótica (bilateral)	.008

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

La Tabla 23 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental respecto al nivel de pronunciación en la producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es menor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, la cual sostiene que existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas mejora el nivel de pronunciación en la producción oral en inglés de los estudiantes.

### **Comprobación de hipótesis específica 5**

H<sub>i</sub>: Existen diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

### **Nivel de significancia:**

Se trabajo con el nivel de significancia 95% de confiabilidad  $p = 0.05$





**Regla de decisión:**

- Si  $p < .05$ , se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$
- Si  $p > .05$ , se rechaza  $H_1$  y se acepta  $H_0$

Tabla 24

*Prueba U de Mann-Whitney para el análisis de diferencias en las habilidades comunicativas entre el grupo control y el grupo experimental (postest)*

Estadísticos de prueba	
	Habilidades comunicativas
U de Mann-Whitney	265.000
Z	-1.927
Sig. asintótica (bilateral)	.054

Fuente: Cuestionario postest

Elaborado por: La investigadora

La Tabla 24 muestra los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, para analizar si existen diferencias significativas entre el grupo control y grupo experimental respecto a las habilidades comunicativas en la producción oral en inglés; se aprecia que el valor de significancia hallado es mayor a 0.05; lo cual indica que se debe rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula, la cual sostiene que no existen diferencias significativas entre los grupos. Por lo tanto, se infiere que el empleo de técnicas lúdicas no tiene un efecto significativo sobre las habilidades comunicativas en la producción oral en inglés de los estudiantes.

Tabla 25

*Prueba de Wilconxon para el análisis de diferencias entre el pre y postest (grupo control y grupo experimental)*

	Grupo control		Grupo experimental	
	Z	Sig.	Z	Sig.
Producción oral en inglés	-.378	.705	-4.264	.000
Fluidez	- 1.342	.180	-4.025	.000
Contenido y vocabulario	- 1.000	.317	-4.264	.000
Gramática	-.816	.414	-4.146	.000
Pronunciación	-.577	.564	-4.065	.000
Habilidades comunicativas	-.333	.739	-2.556	.011

Fuente: Cuestionario postest  
Elaborado por: La investigadora

La tabla 25 muestra los resultados de la prueba de Wilconxon para el análisis de las diferencias entre las medidas pretest y postest del grupo control y del grupo experimental. Respecto al grupo control, se puede observar que en todos los casos el nivel de significancia es mayor a 0.05; lo cual indica que no existen diferencias significativas entre las medidas pretest y postest del grupo control. Por el contrario, en el grupo experimental se observa que el nivel de significancia en todos los casos es menor a 0.05; lo cual indica que sí existen diferencias significativas en las medidas pretest y postest del grupo experimental. Estos datos indican que la intervención con técnicas lúdicas en el grupo experimental produjo una mejora en el nivel de producción oral en inglés de los estudiantes.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los resultados señalan que los estudiantes del grupo experimental del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez muestran una mejora en la producción oral en inglés bajo la aplicación de un programa de técnicas lúdicas los cuales alcanzaron el rango más alto NECESITA MEJORAR con un 54.2%, nivel REGULAR 41.7% y en el nivel de BUENO un 4,2%; pero luego de la aplicación del programa los estudiantes lograron resultados significativos siendo el rango más alto en el nivel de REGULAR con 66.7% y BUENO con 33.3% no encontrándose nadie en NECESITA MEJORAR, por lo que se concluye que existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y grupo experimental, referidos en las tablas 5 y 11.

**SEGUNDA:** Se encontró que existen diferencias significativas en la dimensión de fluidez de la producción oral en inglés luego de la aplicación de técnicas lúdicas entre el grupo control y el grupo experimental, los cuales se sustentan que el 8.3% se encontraba en nivel BUENO y luego del programa de técnicas lúdicas se alcanzó el 45.8% refiere a las tablas 6 y 12 respectivamente. Mientras que en el grupo control los niveles se evidencian con un 58.6% en nivel de REGULAR para el pretest y con un 75.9% para el post test.

**TERCERA:** Existen diferencias significativas en la dimensión de contenido y vocabulario de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental, ya que un 4.2% se encontraba en el nivel de BUENO al inicio de la investigación y al finalizar se obtuvo un 41.7% en el grupo experimental, mientras que en el grupo control los niveles se mantienen en



75.9% en REGULAR al inicio y con un 74.4 al fin de la investigación lo cual evidencia que se mantienen los niveles en este grupo no habiendo diferencias significativas en comparación al grupo experimental. Tablas 7 y 13 respectivamente.

**CUARTA:** Existen diferencias significativas en la gramática de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental debido a que se encontró que un 4.2% se encontraba en el nivel de BUENO antes del programa de técnicas lúdicas y que luego se incrementó a 41.7% al término de la investigación para el grupo experimental, sin embargo en el grupo control 65.5% se encontraban en el nivel de REGULAR el cual se mantuvo con una ligera mejora dentro del mismo nivel alcanzado el rango más alto con un 86.2% Tablas 8 y 14.

**QUINTA:** Se encontró que existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental los cuales se sustentan con los resultados obtenidos que indican que en el pretest un 4.2 se encontraba en el nivel BUENO y al término de la investigación alcanzó un 33.3% en el mismo nivel, mostrando una significativa mejoría mientras que en el grupo control los niveles se mantenían entre 69% REGULAR y con un alcance de 72.4% en el mismo nivel, lo cual no es tan significativo en comparación al grupo experimental. Tablas 9 y 15.

**SEXTA:** Se encontraron diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral entre los estudiantes del grupo control y el grupo experimental dado que los resultados se traducen con un 12.5% en el nivel BUENO para el grupo control antes de la investigación y con 33.3% al término de la investigación por otro lado en el grupo experimental se



evidenció 65.5% en nivel REGULAR con una ligera variación de 82.8 en el mismo nivel. Tablas 10 y 16 respectivamente.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Según los resultados obtenidos de la investigación se pudo observar que, si existen diferencias significativas en los niveles de producción oral en inglés de los estudiantes después de la aplicación de un conjunto de técnicas lúdicas, por lo que se sugiere a las docentes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, el uso de técnicas y recursos lúdicos en sus clases, para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes.

**SEGUNDA:** Se recomienda el uso de las técnicas lúdicas planteadas en esta investigación ya que se lograron evidenciar diferencias significativas para la producción oral del inglés en los indicadores como: contenido, vocabulario, gramática y pronunciación sin embargo los únicos indicadores donde no se encontraron diferencias significativas fueron en el de fluidez y el de habilidades comunicativas.

**TERCERA:** Se sugiere para posteriores investigaciones el estudio del porque el único indicador donde no se encontró diferencias significativas fue en el de habilidades comunicativas debido a que según el presente estudio los estudiantes no evidenciaron una mejoría en los niveles de este indicador, dado que las habilidades comunicativas comprenden aspectos como el lenguaje corporal, contacto visual y tono de voz, etc.

**CUARTA:** Dado que los docentes y estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca mostraron una actitud mayoritariamente favorable al empleo de técnicas y recursos lúdicos para la mejora de la producción oral en inglés según el análisis de



los resultados de las encuestas, se sugiere que en investigaciones posteriores se pueda identificar cuáles de las técnicas lúdicas logran mayor nivel de significancia en la producción oral.

**QUINTA:** A los docentes del Centro de idiomas de la UANCV se les sugiere investigar sobre el uso de las técnicas lúdicas y su repercusión en la dimensión de habilidades comunicativas de la producción oral.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alayo la Rosa, S. J. (2018). "Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de Paijan-la Libertad. Tesis de Doctorado. Universidad César Vallejo, Paijan, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/22639>*
- Ballesteros Sánchez, A. (2014). "Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés". Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8386>*
- British Council. (May de 2015). OBIRED Educación superior para todos. Obtenido de <http://obired-iesalc.udg.mx/es/informes-y-estudios/english-peru-examination-policy-perceptions-and-influencing-factors>*
- Brown, G., & Yule, G. (1999). Teaching the spoken language. Madrid: Cambridge University Press.*
- busyteacher. (2019). Busyteacher.com. Obtenido de [www.busyteacher.com](http://www.busyteacher.com)*
- Cervantez Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la institución Educativa Particular Jesús el Maestro Camaná 2016. Universidad Nacional de San Agustín, Camaná. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6178>*
- D'Avanzo Barquero, M., & Ureña Salazar, E. (2015). Rúbricas para evaluar la competencia oral en un segundo idioma. Intersedes vol XVI, 34.*
- Diaz, F., Gómez, R., & Otero, S. (2016). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución educativa Santa María del ciudad de Montería-Córdoba. Obtenido de [Los libertadores fundación universitaria: http://hdl.handle.net/11371/702](http://hdl.handle.net/11371/702)*
- española, R. a. (2021). DLE Diccionario de la lengua Española. Obtenido de <https://dle.rae.es/t%C3%A9cnico>*
- Fernández Sesma, M. F. (2008). "Mejorar la producción oral de estudiantes de inglés como lengua extranjera en el centro de idiomas de UABC-Tijuana". Obtenido de <http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilingua/docs/v4/2/mejorar.pdf>*
- Genomo Flores, R. (2016). Los videos educativos como material didáctico en el aprendizaje de inglés en los estudiantes de la Institución educativa Andrés Avelino Cáceres Distrito de Zepita provincia de Juli. Tesis de posgrado. Universidad Nacional del Altiplano, Juli. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8188>*
- Gonzales Muñoz, D. (2009). "" Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la producción oral en la licenciatura de lenguas modernas de la Pontificia Universidad Javeriana". Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8386>*





- Guerra de la Rosa, M., Vargas Dias, L., Acosta Villa, L., Sanchez de la Moya, A., Hernandez Montero, A., Olaya Correa, A., . . . Camargo Casadiego, Y. (2018). La lúdica una estrategia de mediación para el desarrollo de competencias en el aprendizaje del idioma inglés. Cultura Educación Y Sociedad, 9. doi:<https://core.ac.uk/download/pdf/187495901.pdf>*
- Horche Lahera, R. (2014). El concepto de fluidez en la expresión oral. Obtenido de Instituto Cervantes Saavedra: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/ri\\_o\\_2008/37\\_horche-marco.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/ri_o_2008/37_horche-marco.pdf)*
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens.*
- Jiménez Pérez, L. J. (2015). " Programa de actividades lúdicas para mejorar el speaking en el área de inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institucion Educativa Emblemática colegio Nacional Nicolás la Torre del distrito de JLC. Tesis de posgrado. Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3814/jimenez\\_pl.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3814/jimenez_pl.pdf?sequence=1&isAllowed=y)*
- Lathan Koenig, C., & Oxenden, C. (2013). American English File. oxford University Press.*
- Medina Araujo, B. (2008). Theoros, Praxis, Techné. Revista Fermentario, 16. doi:<http://www.fermentario.fhuce.edu.uy>*
- Posada Gonzales, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. tesis de Maestria. Universidad Nacional de Colombia, Colombia. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014>.*
- Refencia, M. C. (2002). MCER Marco Común Europeo de Referencia. . Obtenido de Centro virtual Cervantes,: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)*
- Salas Mendizabal, B. K. (2013). "El método ECRIF y la producción de textos orales en el idioma inglés en los estudiantes del centro de idiomas de la UNA-Puno 2013". Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/708>*
- Solorzano Calle, J., & Tarigauno Bohorquez, Y. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la Matemáticas. Ecuador: unidemic.*
- this, t. (2018). teachthis.com. Obtenido de [www.teachthis.com](http://www.teachthis.com)*
- Zavaleta Chalco, V. (2018). "La canción como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del quinto ciclo de la IEP N°72361 Quellahuyo-Pomaoca provincia de Moho. Tesis de Segunda Especialidad. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11885>*



## SITIOS WEB

juegos orales y tonguetwister obtenido de

<https://www.mundoprimaria.com/trabalenguas/trabalenguas-en-ingles>

Actividades lúdicas teachthis.com obtenido de <https://www.teachthis.com>




# ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**PRE TEST Y POST TEST PARA EVALUAR LA  
PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS DE LOS  
ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS-  
UANCV JULIACA**



número de preguntas	<p>QUESTIONS OF THE ORAL TEST FOR STUDENTS OF BASIC</p>  <p>Fuente: Barquero, (2015)</p> <p>Student's name: _____</p>	FLUIDEZ	CONTENIDO Y VOCABULARIO	GRAMÁTICA	PRONUNCIACIÓN	HABILIDADES COMUNICATIVAS	PUNTAJE OTORGADO
		1 - 4	1 - 4	1 - 4	1 - 4	1 - 4	5-20
1	Comparative can you tell me which of the pictures is bigger? Tell me a comparative sentence						
2	What do you usually do?						
3	Can you describe your favorite dish, favorite food, ¿what do you see in the picture?						
4	Present progressive what are you doing?, ¿what is she doing?						
5	Clothes, What are you wearing? How is she wearing?						
6	If and when , If you where a millionarie what would you do?						
7	What time is it?look at the picture and answer						
8	Will for future plans what will you do tomorrow?						
9	Tongue twister. ¿Can you say this tongue twister?						
10	Past progresive what were you doing yesterday?						
11	Describe your daily routine						
12	Who are you? Gime a short presentation about you						
13	We will rock you? Did you hear this song?						
14	That's a hat cna you show me five objects						
15	How much is your cellphone?						
16	Story taller, can you tell me what happened according to the pictures?						
	PROMEDIO FINAL						



## ANEXO 2

<b>categorías de evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Buen trabajo</b>	<b>2 Aceptable</b>	<b>1 Necesita Mejorar</b>	<b>Puntaje Otorgado</b>
<b>Fluidez</b>	Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad.	Se expresa correctamente con facilidad y espontaneidad.  Las pausas que realiza al conversar no distorsionan la claridad del mensaje.	Se expresa con dificultad. El mensaje no se entiende.	No se expresa correctamente.  No hay espontaneidad.  Las pausas se realizan al conversar distorsionan la claridad del mensaje.	
<b>Contenido y Vocabulario</b>	Habla sobre el tema indicado. Aporta nuevas ideas y promueve la participación de su pareja. Utiliza correctamente el vocabulario estudiado en clase. Explica los nuevos conceptos, pero no siempre de forma correcta	Aunque habla sobre el tema indicado no aporta nuevas ideas. Utiliza el vocabulario estudiado en clase la mayoría de las veces en forma correcta. Explica los nuevos conceptos, pero no siempre de	Se limita a comentar lo aportado por su pareja.  El uso que le da al vocabulario estudiado en clase indica que no conoce el significado de algunos términos.	Lo aportado no está relacionado con el tema indicado.  El uso que le da al vocabulario estudiado en clase indica que no conoce su significado.	



Gramática	Se aventura a utilizar estructuras no estudiadas en clase.	Frecuentemente Utiliza las estructuras gramaticales estudiadas en clase, con errores que no afectan el mensaje.	La mayoría de las veces habla claro. Los errores afectan el mensaje.	El uso que le da a las estructuras estudiadas en clase indica que no conoce su aplicación. sin error No promueve la participación espontánea.	
Pronunciación	Habla claro. Casi no comete errores de pronunciación. Aplica las reglas de pronunciación estudiadas en clase.	Habla claro. Comete errores de pronunciación que no afectan la claridad del mensaje.	La mayoría de las veces habla claro. Los errores de pronunciación que comete afectan muy poco la claridad del mensaje.	No habla claro y comete errores de pronunciación que afectan la claridad del mensaje.	
Habilidades de comunicación	Elabora al menos tres preguntas sobre el tema indicado a su pareja. La conversación es natural al cien por ciento.	Elabora dos preguntas sobre el tema indicado a su pareja. Duda para dar su respuesta, pero esto no afecta la naturalidad de la conversación.	Elabora una pregunta sobre el tema indicado a su pareja. Las dudas en su participación demuestran que su conversación no es natural.	No hace preguntas a su pareja. Se limita a contestar. Duda al contestar. El tiempo de espera por su participación refleja que su conversación	

**Fuente:** (D'Avanzo Barquero & Ureña Salazar, 2015)



### Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVO	METODOL OGÍA
PREGUNTA GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OBJETIVO GENERAL	
¿Existen diferencias significativas en la producción oral en inglés de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca?	Existen diferencias significativas en la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.	Determinar si existen diferencias significativas en la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.	<b>Técnica:</b> Encuesta Pretest – Post test  <b>Población:</b> estudiantes matriculados Centro de idiomas UANCV 2019 <b>Muestra:</b> 49 estudiantes
PREGUNTAS ESPECIFICAS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
¿Cuál es el nivel de fluidez de la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, antes de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos?	- Existen diferencias significativas en la fluidez de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.	-Determinar cuál es el nivel de fluidez de la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.	<b>Diseño:</b> experimental
¿Cuál será el nivel de contenido y vocabulario de la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, después	- Existen diferencias significativas en el contenido y vocabulario de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental. - Existen diferencias significativas en la gramática de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.	-Identificar cuál es el nivel de contenido y vocabulario en la producción oral en inglés de los estudiantes del nivel básico del Centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, después de la aplicación de las técnicas y recursos lúdicos (postest). - Describir si existen diferencias significativas en la gramática de la	<b>Método:</b> cuasi experimental



---

de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos? ¿Cuál es el nivel de gramática en la producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca frente a la aplicación de técnicas y recursos lúdicos para la mejora de la producción oral en inglés? ¿Existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental? ¿Cuál es el nivel de habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental?	- Existen diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental. - Existen diferencias significativas en las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental.	producción oral de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca después de la aplicación de técnicas y recursos lúdicos para la mejora de la producción oral en inglés. - Analizar las diferencias significativas en la pronunciación de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca - Diferenciar cuál es el nivel de las habilidades comunicativas de la producción oral en inglés entre el grupo control y el grupo experimental de los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca
--	---	--

---





## BASE DE DATOS

**POI:** Producción oral en inglés

**FL:** Fluidez

**CV:** Contenido y vocabulario

**G:** Gramática

**P:** Pronunciación

**HC:** habilidades comunicativas

**Clave de respuestas:**

Para FL, CV, GR, PR y HC: 4=Excelente; 3=Bueno; 2=Regular; 1=Necesita mejorar

Para POI: Necesita mejorar (5 – 8); Regular (9 – 12); Bueno (13 – 16); Excelente (17 – 20)

S UJ ET O	GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL																	
	PRETEST			POSTEST			PRETEST			POSTEST														
	F L	C V	G R	P R	H C	P O I	F L	C V	G R	P R	H C	P O I	F L	C V	G R	P R	H C	P O I						
1	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	9	3	3	3	3	3	5	
2	1	2	1	2	2	8	2	2	2	2	2	0	1	1	1	2	2	7	2	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	2	0	2	3	3	3	3	4
4	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	1	2	2	1	2	8		3	3	2	2	0
5	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	3	3	2	2	2
6	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	0	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	2	4
7	2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	0	3	3	3	3	2	4
8	1	2	2	2	2	9	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	0
9	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	5
10	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1
11	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	2	0
12	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	7	3	2	2	2	2	1



13	1	1	2	2	1	7	2	1	2	2	2	9	1	1	1	1	1	5	3	2	2	3	2	1	2	
14	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	9	2	2	2	3	3	1	2	
15	3	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	1	3	1	2	2	2	1	8	2	2	2	2	2	1	0
16	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	1	0	2	1	2	2	2	9	3	2	2	3	2	1	2
17	1	2	2	1	3	9	1	2	2	1	1	7	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	1	9	1	9
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	2	1	1	1	2	7	2	2	2	2	2	1	0
19	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	2	2	1	0
20	1	2	1	1	1	6	1	2	1	2	2	8	2	1	1	2	1	7	2	2	2	3	3	1	2	
21	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2	1	2	9	3	3	3	3	3	1	5
22	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	6	3	2	2	3	2	1	2	
23	3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	1	5	
24	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	1	2	2	2	1	8	2	2	2	2	3	1	1
25	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
27	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
29	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"



SOLICITA: PERMISO PARA RECOLECTAR INFORMACION  
PARA TESIS

SEÑORA: DIRECTORA DE ESTUDIOS DEL INSTITUTO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD ANDINA  
NESTOR CACERES VELASQUEZ

DRA. ROSANNA REYES SCHULTZ

Yo Luz Brisayda Sosa Ccapa identificada con DNI  
43529056, docente de Idiomas del instituto, domiciliada  
en la Av. Argentina Mz A10 Lt 2B1 de la ciudad de  
Juliaca, me presento ante ud. Con el debido respeto y  
digo:

Que habiendo culminado mis estudios de Segunda Especialidad y en bien de mi  
superación profesional solicito ante su digno despacho permiso para recolectar datos y aplicar  
mi estudio de investigación para mi tesis titulada: "Técnicas lúdicas para mejorar la  
pronunciación oral en inglés de los estudiantes del centro de idiomas de la UANCV-JULIACA  
2019" ya que con su permiso podré cumplir con la investigación y los requisitos que ella conlleva.  
Por lo que agradezco anticipadamente su aceptación.

Adjunto: oficio de Autorización oficial de ejecución de Proyecto de tesis.

Por lo expuesto ruego a ud. acceder a mi petición por ser justa y legal y aprovecho para  
expresarle mi admiración y estima personal.

JULIACA, 22 de enero del 2019.

LUZ BRISAYDA SOSA CCAPA

DNI: 43529056



UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ

CENTRO DE IDIOMAS



Juliaca, 24 de Enero del 2019

Dra. ROSSANA REYES SCHULTZ



**DIRECTORA DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD ANDINA  
NESTOR CACERES VELASQUEZ-JULIACA**

YO, ROSSANA REYES SCHULTZ en mi calidad de directora del centro de idiomas de la UANCV, autorizo a LUZ BRISAYDA SOSA CCAPA quien se desempeña como docente de la institución para que realice las investigaciones pertinentes a la ejecución de su tesis titulada "TECNICAS LUDICAS PARA MEJORAR LA PRODUCCION ORAL DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL BASICO DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UANCV 2019". Al efecto se dispone los docentes y estudiantes brinden las facilidades necesarias para la recolección de datos.




UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
INSTITUTO DE IDIOMAS  
GRADES AND ATTENDANCE

STUDENTS' NAME	TEACHER: LUZ BRISAYDA SOSA CCAPA																												GR																							
	basic II														Finishing date: 14 / 05 / ROOM: 17																																					
	Starting date: 14 / 01 / 19														14 / 05																																					
0 MAXIMUM PUNCTUATION	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MD	FN	ATT	OR	WB	GR	REC.												
1 ANARI QUIÑONES FRANCISCA YSABEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	15	15	10	100						
2 APAZA GOMEZ DAVID ULISES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25	22	13	12	6	78	
3 AQUISE AGUISE ERIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	20	12	11	8	70	
4 CHOQUE ALIAGA GABY EVELYN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	13	11	8	72	
5 COAQUIRA HUACASI WILKHEN ALBERTH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	22	13	12	10	77	
6 FLORES CAPIA ROSMERY MARIELA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	22	12	11	9	71	
7 FLORES LUQUE ALINDA KARO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	19	12	10	10	79	
8 GARCES YANA LESLY ALISON	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	21	13	12	9	74	
9 HUANCA TICONA MARIVEL ROSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	22	12	8	10	71	
10 HUANCA ARPASI ADERLY ADOLFO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	22	12	11	9	70	
11 LIMA LIPA PETER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
12 MAMANI CALCINA RONY ROY	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	20	10	8	6	72	
13 MAMANI RAMOS DIEGO ARMANDO	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	18	13	12	10	72	
14 IMARA FLORES MARIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	20	12	12	9	71	
15 MARTINEZ HUAHUACONDORI GIMENA ANYELA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	22	8	11	8	72	
16 MENDOZA QUIISPE ROSANGELA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	19	10	10	8	72	
17 POMBA COAQUIRA CARMEN SHERLY	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	20	13	11	9	70	
18 POMALIQUE JIMENEZ JOSE CRISTIAN	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	20	8	5	4	60
19 QUIECARA CONDORI DAVIA SHEYLA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	21	6	5	4	51	
20 QUIISPE APAZA BEATRIZ	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	12	11	8	71	
21 QUIISPE ENRIQUEZ ROLLY ALAIN	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	18	10	10	8	72	
22 QUIISPE ENRIQUEZ ROLLY ALAIN	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	22	10	8	8	71	
23 QUIISPE OLVEA JOSE CARLOS RAMIRO	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	22	10	12	10	72	
24 QUIISPE QUIISPE LUZ MERY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	26	15	12	10	83	
25 RAMOS QUIISPE WILSON	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	22	11	11	8	71	
26 SUZASACA PILCO ULISES FRANCISCO	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	18	12	13	10	70	
27 SURCO RAMOS THALIA NATALY	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	18	13	11	13	71

TEACHER'S SIGNATURE



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE  
PUNO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**PROGRAMA DE TALLERES DE TÉCNICAS LÚDICAS  
PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS  
DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS DE  
LA UANCV-2019**

**AUTORA:**

**LUZ BRISAYDA SOSA CCAPA**

**ASESORA:**

**Dra. GABRIELA CORNEJO VALDIVIA**

**PUNO-PERU**

**2021**



## DATOS GENERALES

**TITULO** : PROGRAMA DE TALLERES DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UANCV.2019

**INSTITUCION EDUCATIVA:** Centro de Idiomas de la UANCV

**BENEFICIARIOS** : Estudiantes del nivel Básico

**AUTOR** : Luz Brisayda Sosa Ccapa

**EDADES** : Adultos entre 24-35 años

**No DE TALLERES** : 16

**INICIO** : 21 de enero

**TÉRMINO** : 06 de mayo

**DURACIÓN** : 16 semanas

### I. JUSTIFICACIÓN:

El presente programa tiene como objetivo mejorar la producción oral de los estudiantes del nivel básico mediante el desarrollo de una serie de técnicas, recursos y actividades lúdicas, las cuales han sido diseñadas de acuerdo a la temática de avance del currículo del Centro de Idiomas de la UANCV y se desarrollarán durante el tiempo que dure la investigación.

### II. OBJETIVOS:

#### OBJETIVO GENERAL:

Determinar si existen diferencias significativas en la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca



### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Desarrollar la capacidad comunicativa en los estudiantes mediante el uso de las técnicas lúdicas a través de talleres de juego y lúdica.
- Determinar cuál es el nivel de influencia del uso de las técnicas lúdicas en la fluidez de la producción oral en inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.
- Reforzar el nivel de contenido y vocabulario en la producción oral en inglés de los estudiantes del nivel básico del Centro de idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.





### III. CRONOGRAMA:

<b>NRO DE TALLER</b>	<b>FECHA</b>	<b>NOMBRE DEL TALLER</b>
1	21-01-2019	COMPARATIVE BOARD GAMES
2	28-01-2019	WHAT DO YOU USUALLY DO?
3	04-02-2019	FOOD AND DRINK BOARD GAME
4	11-02-2019	PRESENT PROGRESSIVE BOARD GAME
5	18-02-2019	BINGO CLOTHES
6	25-02-2019	IF AND WHEN BOARD GAME
7	04-03-2019	WHAT TIME IS IT?
8	11-03-2019	WILL FOR FUTURE PLANS CUT OUTS
9	18-03-2019	JUEGOS ORALES - TONGUE TWISTER.
10	25-03-2019	PAST PROGRESIVE SURVEY:
11	01-04-2019	COLLOCATION DOMINOES
12	08-04-2019	WHO ARE YOU?
13	15-04-2019	WE WILL ROCK YOU?
14	22-04-2019	THAT'S A HAT
15	29-04-2019	HOW MUCH IS IT?
16	06-04-2019	STORY TELLER



#### **IV. APLICACIÓN DEL PROGRAMA**

Para el desarrollo del presente programa se ha propuesto diversas técnicas y recursos lúdicos las cuales se concretizaron en la presentación de fichas fotocopiables de trabajo, fichas para juegos de grupos o conocidos también juegos de mesa “ board games”, algunos juegos orales (trabalenguas-tongue twisters) también se ha incluido fichas recortables conocidos como los “cut outs”, además de canciones que se adaptan a los temas, flash cards que sirven para fomentar la producción oral y fichas para trabajar en pares “pairwork activities” o fichas de comunicación para intercambiar información “communication sheets”, encuestas que son ideales para lograr que los estudiantes hablen en inglés conocidos como “surveys”. Todo el material presentado en el presente trabajo de investigación tiene como objetivo mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes y del Centro de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, los cuales se han ido aplicando durante el desarrollo de la investigación adaptados de acuerdo al avance de los temas.



## **BOARD GAMES**

Estos “board games” conocidos como tableros de juego, sirven para realizarlos en grupos que se pueden dividir dependiendo de la cantidad de estudiantes de clase y son muy adaptables a los temas que se van a enseñar, es decir un recurso flexible a la temática.

Por lo tanto, se pueden adaptar creativamente de acuerdo al tema, para lo cual se presenta en adelante los recursos que se han a utilizado durante las sesiones sujetas a la investigación.

### **TALLER N° 1**

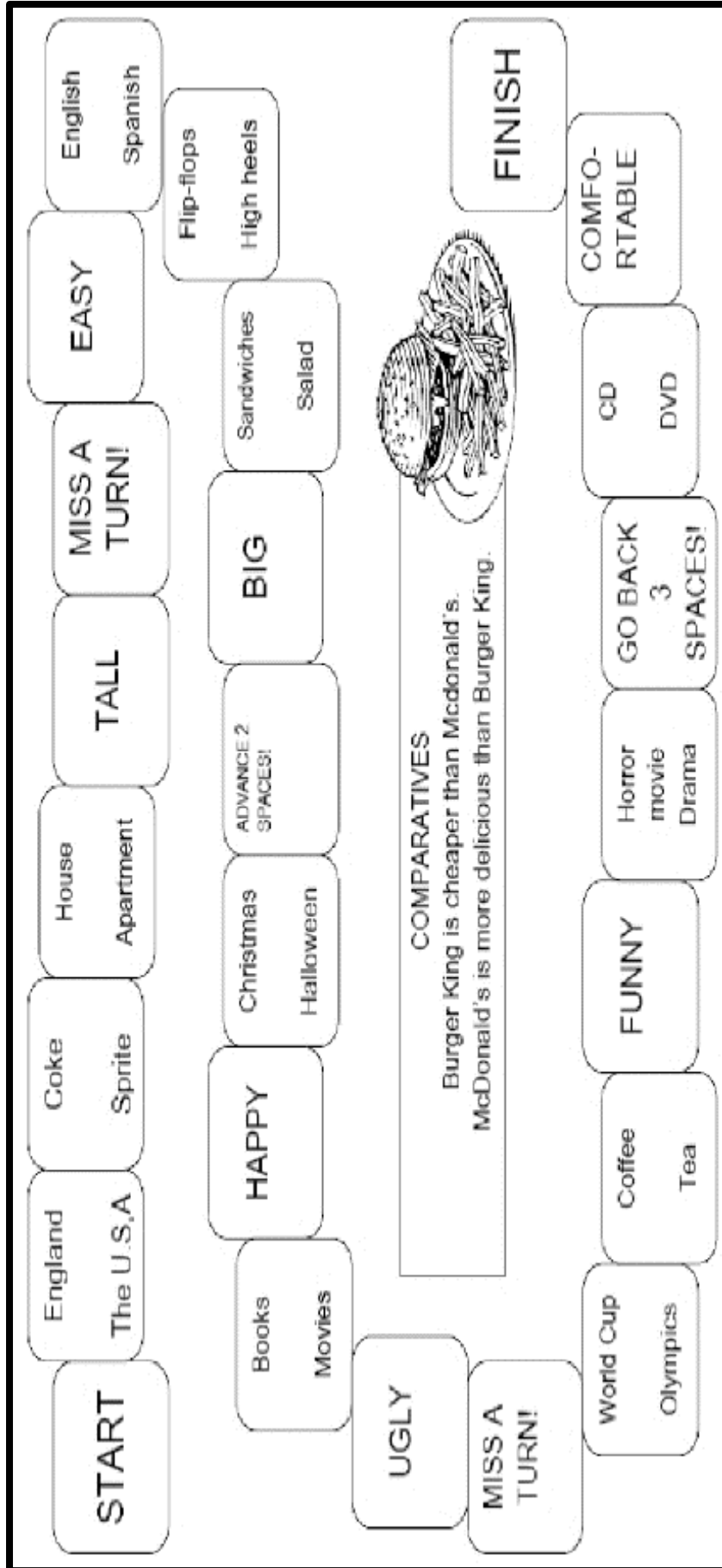
#### **COMPARATIVES BOARD GAME**

Este recurso didáctico, es un recurso lúdico que ayuda al docente para enseñar el tema de los COMPARATIVES, previo avance y explicación sobre la forma gramatical de los comparativos y la revisión del vocabulario de los adjetivos y su clasificación los estudiantes tuvieron un momento de diversión al realizar la actividad.

- **MATERIALES:**
- fotocopias de fichas de board game 01 copia por cada grupo
- Dados de acuerdo a la cantidad de grupos.
- **PROCEDIMIENTO:**



<b>ACTIVIDADES</b>	<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases y se les presenta un video para reforzar el tema de los comparativos.  Se les presenta imágenes con oraciones comparativas en la pizarra y se les invita a participar en clases.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	Esta es una técnica lúdica que consiste en que el docente divide a los estudiantes en grupos de 4-5 dependiendo de la cantidad de los estudiantes, les reparte una ficha de juego para cada grupo, además tendrá que repartirles 01 dado a cada grupo y les deberá explicar cómo funciona el juego; los estudiante por turnos tendrán que lanzar el dado y avanzar con una ficha de su elección en el board game, y en el lugar que le toque tendrá que decir una oración comparativa en inglés con los elementos de la ficha o del recuadro que le haya tocado, de esta manera los estudiantes deberán producir oraciones en inglés y así sucesivamente hasta que al final deberá haber un ganador y el ganador será el estudiante que llegue primero, obviamente si hay algún estudiante que tiene dificultades o se equivoca perderá un turno.
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	Se invita a los estudiantes a poder presentar de forma oral o escrita las comparaciones que han realizado en grupo. Esta actividad se torna divertida para los estudiantes ya que los motiva a hablar en inglés, es necesario el monitoreo constante del docente para asegurarse de que los estudiantes están haciendo el uso correcto del idioma o para resolver sus dudas e inquietudes.
<b>RETROALIMENTACION</b>  <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ?, ¿cómo aprendieron? ¿para qué les sirve lo aprendido?



Fuente: teachthis. Com



## TALLER N° 2

### WHAT DO YOU USUALLY DO?

Este recurso lúdico es ideal para trabajar el tema de present simple versus present progressive, sirve para motivar a los estudiantes a dialogar sobre las preguntas que les corresponda en el juego.

#### MATERIALES:

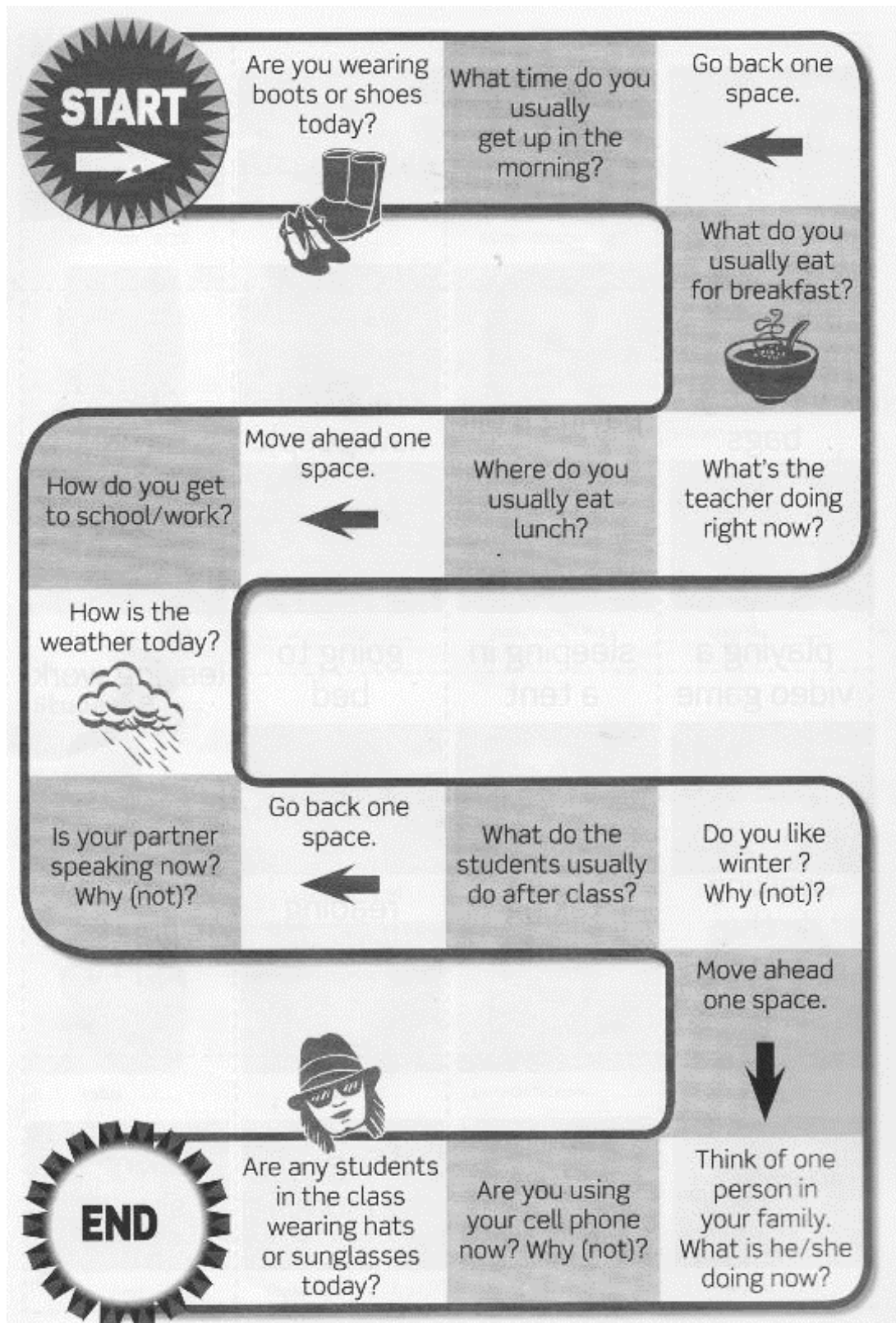
- Fotocopias según la cantidad de grupos
- Dados
- fichas

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases y se les presenta ejemplos sobre rutinas y acciones en present progressive.  Luego de revisar las estructuras gramaticales del present simple y el presente progressive se divide a los estudiantes en grupos de 3-4 dependiendo de la cantidad en seguida se les asigna una copia del juego, 01 dado y fichas para los jugadores o en su defecto cada jugador pone su ficha.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	En seguida se modela un ejemplo del juego lanzando el dado y avanzando en la ficha según al número que corresponde en el dado, ubicar la ficha en el tablero de juego y responder a la pregunta del cuadro, los



	<p>estudiantes del grupo deberán formular la pregunta en voz alta y el participante deber responder a la pregunta.</p> <p>El estudiante deberá responder utilizando las estructuras gramaticales correctas, y el juego se desarrolla por turnos, el estudiante que no logre responder pierde turnos, el ganador será el primero en llegar al final.</p> <p>Es importante monitorear de forma constante la producción oral de los estudiantes.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	<p>Se invita a los estudiantes a poder presentar de forma oral o escrita los diálogos que han realizado en grupo. Esta actividad se torna divertida para los estudiantes ya que los motiva a hablar en inglés, es necesario el monitoreo constante del docente para asegurarse de que los estudiantes están haciendo el uso correcto del idioma o para resolver sus dudas e inquietudes.</p>
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ?, ¿cómo aprendieron? ¿para qué les sirve lo aprendido?</p>



fuentes: (Lathan Koenig & Oxenden, 2013)





## TALLER N° 3

### FOOD AND DRINK BOARD GAME

#### MATERIALES

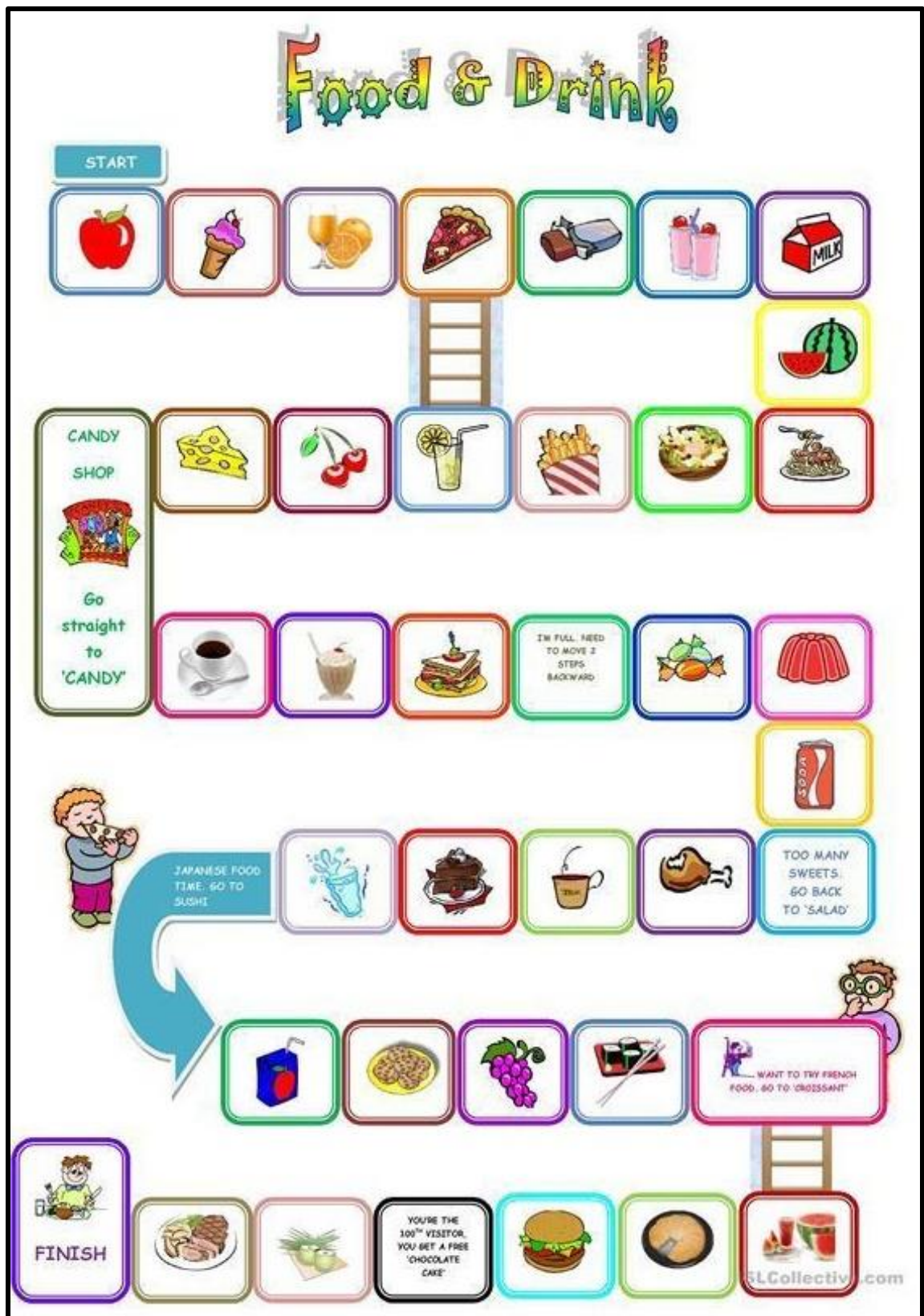
- Fotocopias de fichas de board game 01 copia por cada grupo
- Dados de acuerdo a la cantidad de grupos.
- Fichas de cada jugador

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases y se les presenta imágenes sobre los alimentos y se modela oraciones en la pizarra con las imágenes.  Luego de revisar las palabras del vocabulario sobre alimentos y bebidas en inglés se realiza la actividad Lúdica.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	Con este recurso primero se divide a los estudiantes en grupos y asignar a cada grupo una copia del juego además de un dado, en cada grupo los estudiantes deberán lanzar el dado y avanzar su ficha de juego según el número que le corresponde una vez ubicada su ficha de juego deberá mencionar la imagen que le todo en inglés, si los estudiantes son un de un nivel más que principiantes se puede utilizar el juego para que los estudiantes puedan formular oraciones en presente simple por ejemplo: usar verbos como like, eat, prefer,



	<p>don't like, etc y mencionar una frase con la imagen que le tocó, y así se puede innovar el uso de las palabras del vocabulario relacionado a comida y utilizar de acuerdo al tema que se enseña , el objetivo es promover que los estudiantes puedan producir texto orales.</p> <p>Los estudiantes que no puedan, mencionar pierden un turno y el ganador puede ser premiado de acuerdo a la creatividad de cada docente.</p>
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	<p>Se invita a los estudiantes a poder presentar de forma oral o escrita los diálogos que han realizado en grupo. Esta actividad se torna divertida para los estudiantes ya que los motiva a hablar en inglés, es necesario el monitoreo constante del docente para asegurarse de que los estudiantes están haciendo el uso correcto del idioma o para resolver sus dudas e inquietudes.</p>
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ?, ¿cuál es tu fruta favorita?, ¿cuál es tu bebida favorita? ¿para qué les sirve lo aprendido?</p>



FUENTE: ISLCollective.COM



## TALLER No 4

### PRESENT PROGRESSIVE

Para enseñar a los estudiantes esta parte de la gramática existen muchos recursos estratégicos que pueden hacer que los estudiantes entiendan el tema y que no solo lo entiendan, sino que también puedan hacer uso del idioma, es decir como docentes podemos lograr que los estudiantes produzcan oraciones de forma oral y escrita, por lo tanto, aquí presento algunas de las estrategias que se ejecutaron en la investigación y que dejó muy motivados los estudiantes.

#### PRESENT PROGRESSIVE BOARD GAME

##### MATERIALES:

- Fotocopias de fichas de board game 01 copia por cada grupo
- Dados de acuerdo a la cantidad de grupos.

##### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases y se les presenta imágenes sobre personas realizando diversas acciones y se modela ejemplos en la pizarra que describe esas acciones, en seguida se presente la gramática y se invita a que participen de forma oral y escrita para describir las imágenes de la pizarra.  Luego de revisar la estructura del present progressive se realiza la actividad lúdica.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	El docente formó grupos de 4-5, en seguida se repartió una copia por cada grupo y también un dado por cada grupo.



	<p>El juego consiste en que cada estudiante deberá lanzar el dado y avanzar con una ficha de su elección al casillero que le corresponde, una vez ubique su ficha en el casillero el estudiante deberá decir una oración con los elementos que le toque, en este caso se trata de oraciones en presente continuo, si el estudiantes dice correctamente la oración sigue en juego, pero si se equivoca pierde un turno, así sucesivamente continua el juego hasta que al final haya un ganador, dependerá del docente como motivar a sus estudiantes, es importante monitorear constantemente el desarrollo del juego y asegurarse de que están haciendo uso del idioma inglés.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	<p>Se invita a los estudiantes a poder presentar de forma oral o escrita los diálogos que han realizado en grupo. Esta actividad se torna divertida para los estudiantes ya que los motiva a hablar en inglés, es necesario el monitoreo constante del docente para asegurarse de que los estudiantes están haciendo el uso correcto del idioma o para resolver sus dudas e inquietudes.</p>
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ?, what are you doing??. ¿what i she doing? ¿para qué les sirve lo aprendido?</p>

## Present Continuous

**Finish!**

Marta / drink    Susan / read    He / draw    Move ahead 2 spaces!    They / play

Oh no! Go back!    Rita / wave    Tina / sing    Jim / play    They / talk    Tom and Mark / swim    Peter / skate

Simon / run    Sara / put on    Miss a turn!    They / watch TV    They / talk    Move ahead 4 spaces!    George / eat

He / cook    Oh no! Go back to start!    Jack / play    My brother / get up    She / swim

I / fish    Miss a turn!    We / talk    Peter / learn    You / go    He / skate

Start!    I / paint    Maria / write    Go back 2 spaces!

**Rules:**

1. Throw the dice and make a correct sentence with the Present Continuous Of the verbs.
2. Two or three players can be on the same square.
3. Continue to play until some reaches the finish, then see who will finish second, third, etc.

X Affirmative sentence    ? Question    Affirmative sentence

FUENTE: Teachthis.com

AUTOR: teachthis.com



## TALLER No 5 BINGO CLOTHES

El objetivo de este juego es que los estudiantes logren afianzar el vocabulario de prendas de vestir en inglés y desarrollen la habilidad de escuchar textos orales en inglés.

### MATERIALES:

- Fotocopias de las tarjetas de bingo
- Recipiente para los bolos de bingo

### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	<p>Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video sobre las prendas de vestir en inglés y se modela algunos ejemplos en la pizarra sobre como describir sus prendas de vestir.</p> <p>Participan en un juego de charadas que realiza la maestra en la que modela que se está poniendo ciertas prendas de vestir y los estudiantes deberán adivinar que prenda de vestir es.</p> <p>Luego de revisar el vocabulario de prendas de vestir se inicia con el Bingo.</p>
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>Luego de haberles presentado e vocabulario de prendas de vestir en inglés se les reparte las tarjetas de bingo a cada estudiante, en seguida se les modela un ejemplo de cómo se desarrollará el juego poniendo en un recipiente las palabras del bingo o bolos.</p> <p>Tomar el primer bolo o palabra y mencionar en inglés de que prenda de vestir se trata, en seguida los estudiantes que tengan esa palabra en su tarjeta deberá tachar en la imagen y así sucesivamente se desarrolla el juego.</p>

	El estudiante que logre marcar todas las nueve imágenes de su tarjeta de bingo Debra gritar “BINGO”, además deberá comprobarse si efectivamente son las palabras que se han mencionado, el estudiante deberá decirlas en inglés.
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	Se invita a los estudiantes a poder presentar de forma oral o escrita los diálogos que han realizado en grupo. Esta actividad se torna divertida para los estudiantes ya que los motiva a hablar en inglés, es necesario el monitoreo constante del docente para asegurarse de que los estudiantes están haciendo el uso correcto del idioma o para resolver sus dudas e inquietudes.
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ?, what are you wearing?, ¿para qué les sirve lo aprendido?

Si son correctas las palabras el estudiante gana y se le premia de acuerdo a la creatividad del docente.

jacket	shirt	socks	trainers/ sneakers	dress	suit
dressing gown	coat	T-shirt	skirt	jeans	scarf
gloves	shoes	belt	blouse	boots	hat
jumper/ sweater	shorts	pyjamas	cap	trousers/ pants	slippers



**TEACHTHIS**  
ESL / EFL RESOURCES

CLOTHES AND FASHION  
**Clothes Bingo**


Teach-This.com © 2018 Permission granted to reproduce for classroom use.

fuelle teachthis.com: (2018)



## CUT OUTS

Uno de los recursos muy motivadores son los famosos “cut outs” o como los conocemos algunos los “recortables”, este recurso es una herramienta que ayuda a que los estudiantes puedan interactuar en clase con diferentes estudiantes y va depender de la orientación que le da el docente, se puede utilizar para que encuentren sus pares, para que encuentren la información faltante, puede ser simplemente para que redacten oraciones con la imagen o palabra que les toco, pueden ser para que formen grupos con las imágenes o palabras que les toco, todo va depender de la creatividad del docente no existe algo establecido, pueden adaptarse al contexto, es por ello que son muy útiles para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este es un recurso ideal para aquellos estudiantes kinestésicos, es decir para aquellos estudiantes que necesitan manipular algo para aprender.

Para elaborar estos recursos se necesita mucha creatividad y en realidad se puede adaptar a muchas situaciones aquí en adelante dejare algunas ideas de cómo utilizar los cut outs de acuerdo a algunos temas de gramática que por supuesto esta orientados a que el estudiante mejore su producción oral en el idioma inglés.



## TALLER No 6

### IF AND WHEN BOARD GAME

#### MATERIALES:

- 01 copia por cada grupo
- Tijeras

#### - PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	<p>Se inicia con un saludo en clases, se les presenta algunos ejemplos en la pizarra sobre el condicional, se les invita a participar.</p> <p>Luego de revisar el vocabulario de prendas de vestir se inicia con el Bingo.</p>
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>El objetivo de este juego es que los estudiantes puedan formar oraciones con el primer condicional utilizando los recortables.</p> <p>Primero se debe formó grupos pequeños de 3-4 luego se asignó una copia de la ficha a cada grupo, pero las fichas deben ser recortadas en tiras según como indica, en seguida se brindaron las instrucciones.</p> <p>El juego consiste en una competencia por grupos en los cuales cada grupo deber encontrar la oración correcta juntando las tiras que contienen frases con el tema del first condicional, el primer grupo que forme la oración correrá y entregara la frase al docente mencionando la frase en voz alta, si la frase es incorrecta se da la</p>



	oportunidad al segundo grupo y deberán corregir la frase, se asigna un puntaje a cada grupo.
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿que aprendieron ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?



1. I'll clean my room **when**
2. **If** I have enough money
3. **When** I'm old
4. **If** the weather improves
5. Send me a text **when**
6. **When** we get to the hotel
7. **If** you want to speak English well
8. He will buy a new car **when**
9. **If** we miss the bus
10. She will go abroad next year **if**
11. **When** it's really hot
12. **If** you visit my country
13. You'll soon feel better **if**
14. **If** my teacher gives me lots of homework today
15. **When** I go to bed tonight
16. **If** he can get tickets for the concert
17. I feel relaxed **when**
18. **When** I have lots of work to do
19. He can save time in the morning **if**
20. **When** I see a sad story on the news

Fuente: busyteacher.com (2019)



## TALLER N° 7

### WHAT TIME IS IT?

Este es un recurso ideal para trabajar la hora en inglés, se trata de “cut outs” que se puede utilizar para enseñar a como decir la hora en inglés, puede adaptarse de acuerdo al nivel de los estudiantes y personalizar las imágenes al nivel de complejidad.

#### MATERIALES:

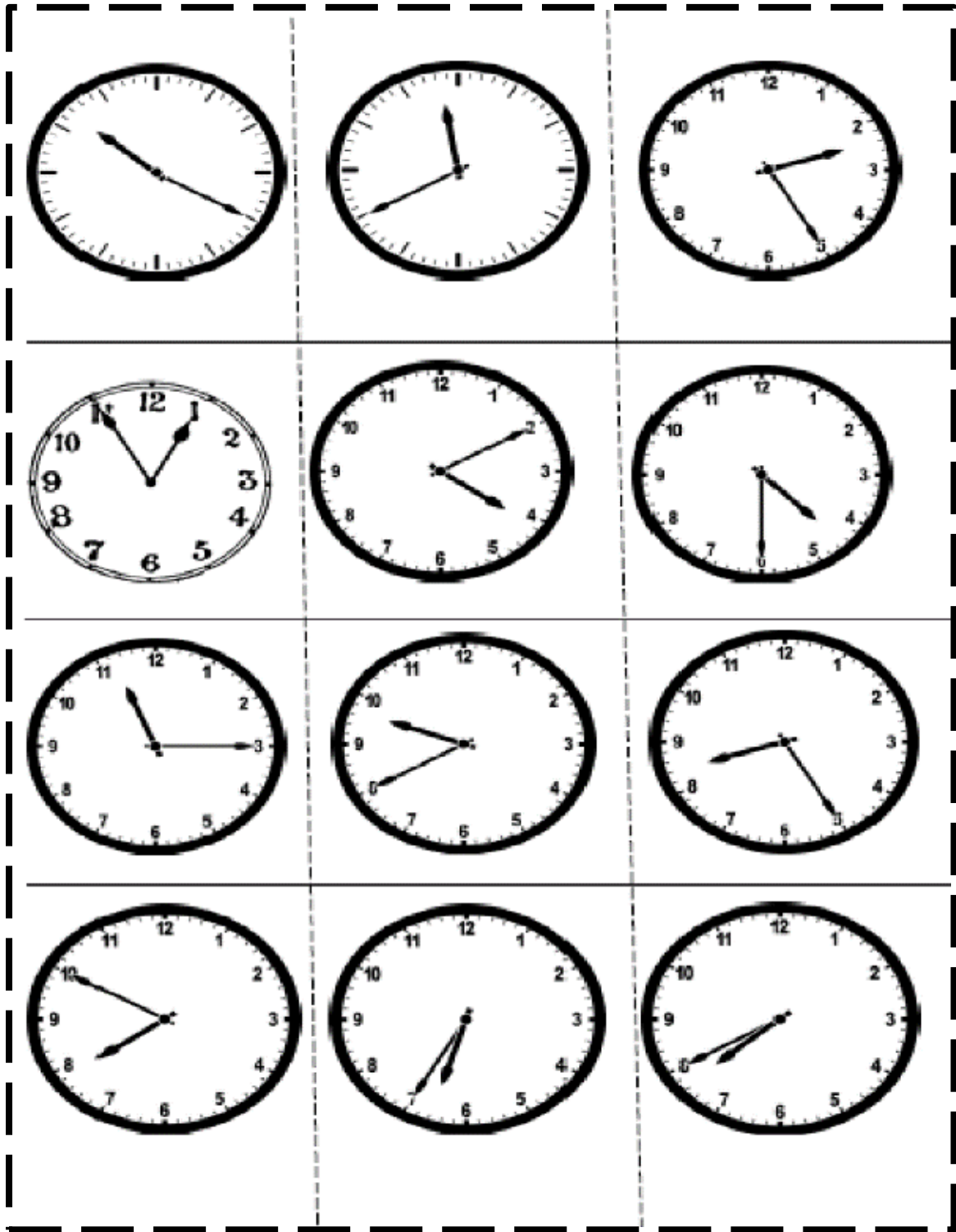
- 2 fotocopias de la ficha de cut outs de acuerdo a la cantidad de estudiantes.
- Tijeras

#### PRODECIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  20 min.	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video sobre la hora y seguido de algunos ejemplos sobre la hora con imágenes de relojes en la pizarra, además se modela oraciones para expresar a qué hora realizamos ciertas actividades, una vez que se revisa el tema, luego se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  45 min.	Primero se verifica la cantidad de estudiantes que hay en cada salón para poder proveer las fotocopias, en seguida se recortaran las imágenes y se reparte a los estudiantes.  Luego el docente dará las instrucciones las que consisten en que cada estudiante deberá encontrar a otro estudiante que tenga la misma hora mediante preguntas en inglés, el docente deberá explicar mediante ejemplos como formular las preguntas y respuestas.



	<p>Así que los estudiantes tendrán la oportunidad de dialogar en inglés para encontrar a sus pares, al final el docente premiar o dar algún incentivo a los primeros en encontrar a sus pares.</p> <p>Los estudiantes bajo ninguna circunstancia podrán mostrar las imágenes a sus compañeros.</p>
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what time do you get up?, what time do you have dinner? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?



FUENTE: La investigadora

AUTOR: Elaboración propia





## TALLER N° 8

### WILL FOR FUTURE PLANS CUT OUTS

Esta es una técnica lúdica que también se puede utilizó en la clase de inglés para enseñar la gramática del futuro con el WILL- WON'T, es un recurso flexible, adaptable y que puede variar según la creatividad del docente.

- **MATERIALES:**

- Fotocopia de la ficha según a la cantidad de estudiantes

- **PROCEDIMIENTO:**

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video sobre el futuro, seguido de algunos ejemplos sobre planes a futuro o supersticiones en la pizarra, además se modela oraciones para expresar planes a futuro, una vez que se revisa el tema del tiempo futuro con el uso del WILL, luego se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>El docente tendrá que cortar la ficha y dividir en un bloque de preguntas y de respuestas, enseguida deberá repartir a los estudiantes los cut outs o recortables de tal manera que cada estudiante tenga una pregunta y una respuesta indistintamente, además los estudiantes deberán formar un círculo alrededor del salón para tener el espacio suficiente para interactuar con sus compañeros.</p> <p>La actividad consiste en que cada estudiante tiene una pregunta y respuesta y tendrá que encontrar la repuesta a la pregunta que tiene y /o la pregunta a la respuesta que tiene una vez que encuentre la pregunta y/o la respuesta deberá ir a tomar asiento, una vez que todos hayan encontrado sus cut outs el docente invita a los</p>



	<p>estudiantes a expresar sus preguntas y respuestas y su opinión sobre la actividad.</p> <p>Es importante que el docente delimite las reglas de que bajo ninguna circunstancia los estudiantes podrán enseñar sus recortables, solo deberán hacer uso del inglés.</p> <p>Si es necesario mientras dure la actividad el docente podría poner una música de fondo y hacer un monitoreo constante de la actividad.</p>
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de todos los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what will you do?, what time will you have dinner? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?



<i>WILL YOU PLAY TENNIS NEXT</i>	<i>YES, I WILL. I'LL PLAY WITH MY</i>
<i>WILL YOU STUDY MEDICINE?</i>	<i>NO, I WON'T. I'LL STUDY</i>
<i>WILL YOU STUDY MEDICINE?</i>	<i>WILL YOU STUDY MEDICINE?</i>
<i>WILL THE EXAM BE DIFFICULT?</i>	<i>YES, IT WILL. YOU HAVE TO STUDY</i>
<i>WHAT COLOR WILL YOU CHOOSE?</i>	<i>I THINK I'LL CHOOSE THE RED ONE.</i>
<i>WHEN WILL THE CLASSES FINISH?</i>	<i>IT'LL FINISH ON DECEMBER, YOU</i>
<i>WHEN WILL YOU GET MARRIED?</i>	<i>IN 2020. FIRST I NEED TO FALL IN</i>
<i>WILL YOU BUY THAT BAG ?</i>	<i>YEAH, I LIKE IT, I'LL PAY RIGHT</i>
<i>WHAT MOVIE WILL YOU CHOOSE?</i>	<i>WE'LL CHOOSE FAST AND FURIOUS</i>
<i>WILL YOUR SISTER DANCE IN</i>	<i>YES, SHE WILL. SHE'LL DANCE IN</i>
<i>WILL YOU CALL ME LATER?</i>	<i>NO SORRY, I'LL CALL YOU</i>
<i>WILL YOU HAVE CHILDREN?</i>	<i>NO, I WON'T. I DON'T LIKE BABIES.</i>
<i>WHAT WILL YOU DO TONIGHT?</i>	<i>I WILL GO TO THE MOVIES.</i>
<i>WILL YOU CALL A TAXI?</i>	<i>NO, MY MOM WILL TAKE ME TO</i>
<i>WHERE WILL YOU HAVE LUNCH</i>	<i>I'LL EAT AT HOME WITH MY</i>

FUENTE: La investigadora

AUTOR: Elaboración propia



## TALLER N° 9

### JUEGOS ORALES - TONGUE TWISTER.

Es un recurso lúdico que ayuda a mejorar la pronunciación de las palabras la cual demanda de práctica constante la cual puede ser muy divertida practicarla en grupos previo a ello, se debe presentar la pronunciación de las palabras, el sonido de los fonemas y el vocabulario que se presenta en cada ficha.

#### MATERIALES:

- Fichas del trabalenguas según la cantidad de grupos.

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta imágenes con sus respectivos trabalenguas, una vez que se revisa y modela la pronunciación de las palabras del trabalenguas se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	Primero se presentó las palabras que se incluyen en cada ficha de trabajo seguido de la pronunciación adecuada de las palabras y el sonido y representación gráfica de los fonemas que se repiten en el trabalenguas, en seguida se dividió a los estudiantes en grupos de acuerdo a la cantidad de estudiantes de preferencia grupos no mayor de 4 estudiantes.  Luego se les asignó las fichas con los tongue twisters, los cuales se ubicaron en la mesa al medio del grupo volteadas hacia abajo, luego cada estudiante deberá sacar por turnos una cartilla y decir el tongue twister que le tocó, si el estudiante logra decir el trabalenguas sin errores gana el punto si se equivoca pasa al



	siguiente estudiante y así sucesivamente van practicando y sacando las fichas, al final habrá un ganador. Es importante el monitoreo constante en cada grupo.
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta a los ganadores del grupo para competir por el primer lugar entre los ganadores de cada equipo.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?

Fresh fried fish,  
Fish fresh fried,  
Fried fish fresh,  
Fish fried fresh.



## Peter Piper

Peter Piper picked a peck of  
pickled peppers. A peck of pickled  
peppers Peter Piper picked.  
If Peter Piper picked a peck of  
pickled peppers,  
where are the pickled peppers  
Peter Piper picked?

Whether the weather be fine  
or whether the weather be  
not.  
Whether the weather be cold  
or whether the weather be  
hot.  
We'll weather the weather  
whether we like it or not.



There was a fisherman  
named Fisher  
Who fished for a fish  
in a fissure.  
The fish with a grin, pulled  
the fisherman in;  
Now they're fishing the  
fissure for Fisher.



**fuentes:** <https://www.mundoprimeria.com/trabalenguas/trabalenguas-en-ingles>



## TALLER N° 10

### SURVEYS

Es un recurso que ayuda de forma directa a producir texto en inglés de forma oral y escrita, se considera que es una técnica eficaz el uso de las encuestas en clase al momento de alcanzar un enfoque comunicativo, ya que mediante esta técnica se puede lograr que los estudiantes hablen y pongan en práctica el idioma inglés, se pueden adaptar a diferentes temas y situaciones ya que son flexibles y adaptables a todo contexto de acuerdo a su complejidad.

#### **PAST PROGRESIVE SURVEY:**

##### **- MATERIALES:**

- En la presente encuesta simplemente se necesita cuadernos, lapiceros.
- Fotocopia de la ficha de encuesta.

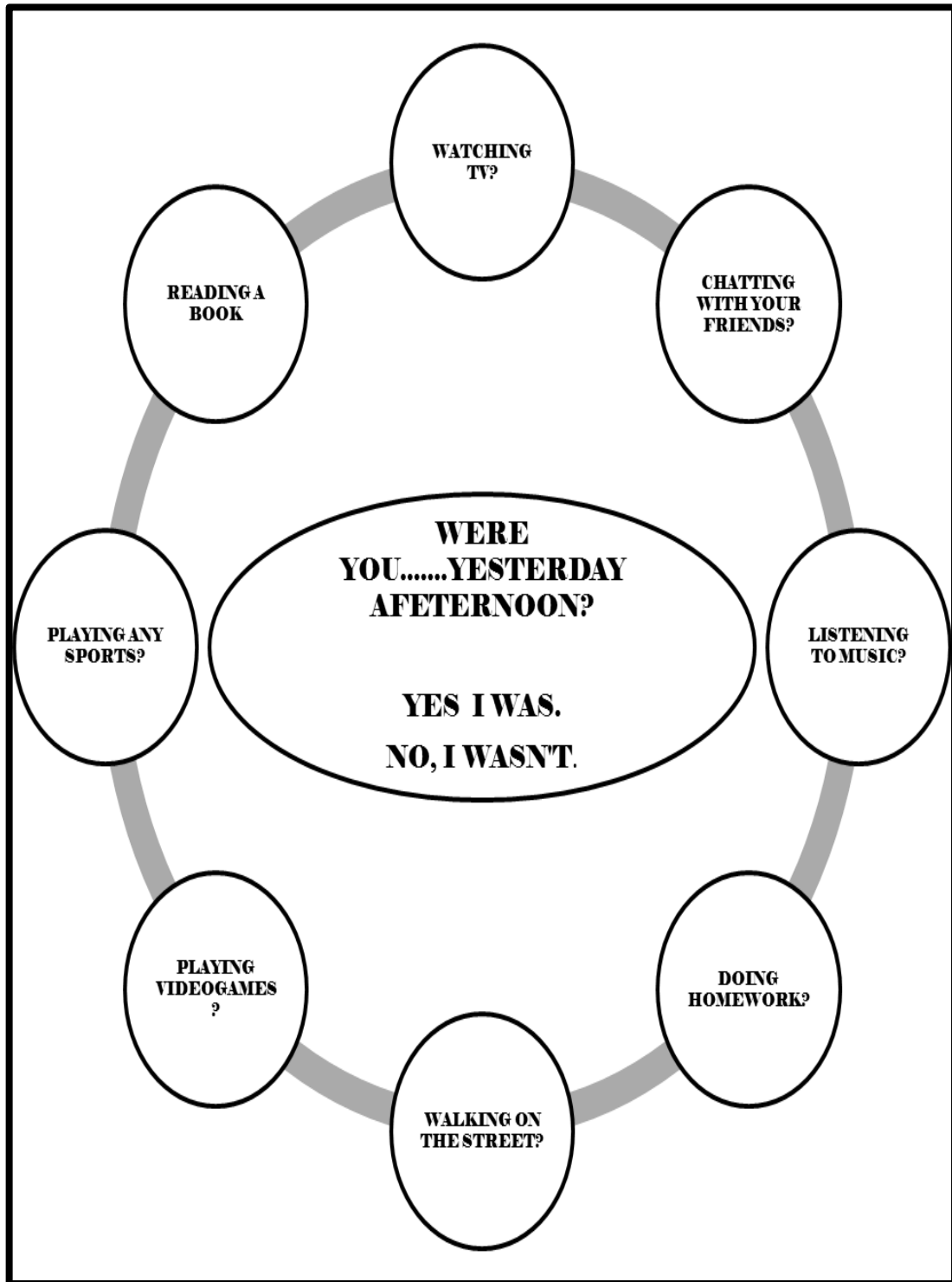
##### **- PROCEDIMIENTO:**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video sobre el past progressive, seguido de algunos ejemplos en la pizarra, además se modela oraciones para expresar que estuvieron realizando ayer, una vez que se revisa el tema, luego se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	Primero se les repartió la ficha de encuesta en la cual los estudiantes deberán realizar las preguntas a diferentes estudiantes en el aula, utilizando la forma gramatical que han aprendido y encontrar respuestas para las preguntas, para hacer más amena la dinámica se puede reproducir alguna música de fondo para crear





	<p>un ambiente más acogedor, depende de la creatividad del docente; una vez terminado de hacer todas las preguntas y completar todas las respuestas se sugiere motivar a los estudiantes tal vez con una premiación, asignarles puntos extras, etc.</p> <p>Antes de iniciar con la encuesta el docente realizó algunos ejemplos para asegurarse de que los estudiantes pronuncien correctamente las preguntas y respuestas y que hagan uso exclusivo del inglés.</p>
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what were you doing yesterday?, were you watching tv? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?



fuelle: Elaboración propia



## TALLER N° 11

### COLLOCATION DOMINOES

- **MATERIALES:**

- 01 copia de la ficha por grupo (01 set de fichas a cada grupo)
- Tijeras para recortar las fichas del domino
- Creatividad para manejar las fichas de dominós (plastificarlas, darles color, o material extra)


- **PROCEDIMIENTO:**

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, ¿se les presenta una dinámica sobre hot potatoes en los cuales el que tenga el turno deberá responder a las preguntas sobre what do you do every day?, en seguida se realiza un repaso sobre las rutinas que realizamos a diario y actividades cotidianas, se modela ejemplos en la pizarra.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>El objetivo de este juego es que los estudiantes logren formar oraciones afirmativas y/o negativas con los verbos take, have, go como verb-noun collocations.</p> <p>Dividir la clase en grupos de 3, repartir la ficha de trabajo recortadas en tiras tal como se señala en la misma ficha de tal forma que se convierten en fichas de dominoes, se puede plastificar o a creatividad del docente el manejo de su material, en seguida repartir las fichas de dominós a 6 fichas a cada estudiante y el resto de fichas ubicarlas en la mesa en una pila con la cara hacia abajo.</p> <p>Ubicar la primera ficha del dominó cara hacia arriba al medio de la mesa, el primer jugador deberá colocar su ficha al inicio o final de la primera ficha del dominó y deber formar una frase con los</p>



	<p>verbos que junte por ejemplo "take a shower" y con esa frase formar una oración, si la oración esta correcta deja la ficha si esta incorrecta mantiene su ficha y el siguiente jugador continua hasta que se vayan formando los verbos frase correctos y con ejemplos de cada uno.</p> <p>Si algún jugador no puede formar una frase con sus fichas se saca una ficha de la pila y formar la frase correcta, gana el primero en colocar todas sus fichas de dominó en la mesa.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what time do you get up?, what do you do everyday? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?

Fuente: teachthis.com



shopping	have	a shower	take	a break	go
abroad	have	a nap	take	a taxi	go
on holiday	have	lunch	take	an exam	go
cycling	have	a headache	take	notes	go
home	have	a class	take	a photo	go
sightseeing	have	fun	take	a rest	go
jogging	have	a party	take	a phone call	go
to class	have	a haircut	take	a bow	go



## TALLER N° 12

### WHO ARE YOU?

Esta técnica es ideal para utilizar en una clase de principiantes y en especial para romper el hielo. El objetivo de este recurso es que los estudiantes puedan dialogar y obtener información básica de sus compañeros en la clase.

#### MATERIALES:

- Fotocopias según a la cantidad de estudiantes, una tarjeta por cada uno.
- Tijeras para recortar la ficha

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta algunos ejemplos en la pizarra sobre información básica y relevante para presentarse.
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>El objetivo de esta técnica lúdica es que los estudiantes rompan el hielo y logren dialogar sobre información básica que requiere la tarjeta.</p> <p>Se recorta la ficha en tarjetas de acuerdo a la cantidad de estudiantes, en seguida se les reparte las tarjetas a cada estudiante.</p> <p>Se les indica que deberán cambiar de identidad temporalmente, elegirán un nombre, apellido y ciudad o país diferente al real, en seguida se les pide que llenen esos datos en las fichas, luego se les modela un diálogo de como se presentan con un estudiante de la clase formulando preguntas básicas para recabar información de</p>



	<p>las tarjetas llenadas. Preguntas como: what's your name? what's your last name? how do you spell your name? where are you from?</p> <p>Se les indica que deberán recabar información de una cantidad determinada de estudiantes pueden ser de 4 o 5 dependiendo del tiempo y de cómo se va desarrollando la actividad.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	Se comprueba la identidad de los personajes realizando un ruedo de preguntas.
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what's your name? ¿what's your last name? how do you spell your name? where are you from?



First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____	First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____
First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____	First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____
First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____	First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____
First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____	First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____
First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____	First name: _____ Last name: _____ From (country or city): _____

*fuentes: Oxford University Press 2013*





## TALLER N° 13

### SONGS

Otra técnica que se incluyó en la presente investigación es esta ya que, según Zavaleta, (2018) el uso de la canción como recurso pedagógico aumenta los niveles de motivación de los estudiantes en mejorar la producción oral en inglés y por experiencia a priori y diversos enunciados de muchos autores se puede afirmar que cantar una canción en las clases de inglés es una experiencia enriquecedora.

#### WE WILL ROCK YOU

##### - MATERIALES

- Fotocopias según a la cantidad de estudiantes
- Equipo de reproducción de sonido
- Equipo de proyección de video

##### - PROCEDIMIENTO

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b> <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta el audio de la canción y se modela algunos ejemplos sobre el uso del WILL como modal y como estructura del futuro, una vez que se revisa el tema, luego se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b> <b>45 min.</b>	Esta técnica consiste en elegir una canción de acuerdo a la temática de avance, canciones que contengan algunas estructuras gramaticales o vocabulario que se está aprendiendo, de tal forma se elija la canción para reforzar el tema.



	<p>Primero se repartió las fichas de la canción a todos los estudiantes enseguida se les presenta el video sobre la canción indicándoles que deberán escuchar y observar atentamente, luego se les indica que deberán rellenar los espacios en blanco con las palabras de la caja al costado de la canción, se les hace escuchar por segunda vez si es necesario y finalmente se promueve la participación individual de los estudiantes quienes van expresando de forma oral sus respuestas,</p> <p>Finalmente se practica la canción en clase de forma grupal haciendo un concurso de canto quien canta mejor la canción.</p>
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	<p>El grupo se forman grupos y se realiza una competencia de que grupo canta mejor, de esa forma se puede evaluar el logro de esta competencia.</p>
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?</p>

Para variar se puede motivar a los estudiantes a interpretar la coreografía de la canción dependiendo del clima y el ambiente de la clase.

**Drag and drop.**

Buddy you're a \_\_\_\_\_ make a big noise.  
Playing in the street gonna be a big man some \_\_\_\_\_  
You got mud on your face,  
You big disgrace,  
Kicking your can all over the \_\_\_\_\_  
Singin'

We will we will rock you,  
We will we will \_\_\_\_\_ you.

Buddy you're a young man hard \_\_\_\_\_,  
Shouting in the \_\_\_\_\_ gonna take on the world some day.  
You got \_\_\_\_\_ on your face,  
You big disgrace,  
Waving your banner all over the place,  
Singin'

We will we will rock \_\_\_\_\_,  
We will we will rock you.

Buddy you're an old man \_\_\_\_\_ man,  
Pleading with your eyes gonna make  
you some \_\_\_\_\_ some day.  
You got mud on your face,  
You big disgrace,  
Somebody gonna put you back in your place.

We will we will rock you,  
We will we will rock you.

peace  
boy  
rock  
you  
man  
street  
blood  
place  
day  
poor



LIVEWORKSHEETS

fuelle: [www.liveworksheets.com](http://www.liveworksheets.com)



## COMMUNICATION WORKSHEETS

Estos recursos lúdicos son una herramienta ideal para promover la producción oral de los estudiantes, los cuales pueden variar de acuerdo a la temática que se enseña.

Es importante tomar en cuenta la cantidad de estudiantes en clase para poder preparar las fichas en la mayoría de casos este recurso se utiliza para trabajar en pares y por lo tanto si es posible se deben ubicar frente a frente, lo cual les motivará a que puedan hablar y que eviten ver en la ficha del otro estudiante.

### TALLER No 14

#### THAT'S A HAT

Esta técnica Lúdica es ideal para trabajar en el tema de los demostrativos en la cual los estudiantes son motivados a formar oraciones con los demostrativos en inglés.

#### MATERIALES:

- Fotocopias según a la cantidad de pares

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video sobre el uso de los demostrativos en inglés, además se modela oraciones para señalar determinados objetos, una vez que se revisa el tema, luego se inicia con la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	El objetivo de esta actividad es que los estudiantes dialoguen sobre los objetos que tienen en las tarjetas utilizando los demostrativos: this-that- these-those.  Primero se reparte las fichas con las tarjetas recortadas a cada par de estudiantes, en seguida se modela ejemplos sobre la actividad, en la cual los estudiantes ubican las tarjetas en la mesa mirando hacia arriba y por turnos van a ir indicando una frase con una tarjeta que elijan es importante que usen los demostrativos, si el



	<p>estudiante logra realizar la frase de forma correcta se queda con la tarjeta si no pierde la tarjeta.</p> <p>Si el estudiante utiliza “this”, “these” deberá tocar la tarjeta y si utiliza “that! “those” solo deberá señalar de lejos.</p> <p>Gana el estudiante que tiene más tarjetas al final.</p> <p>juego se puede variar de forma que se pueda jugar tres en raya, en la cual deberán elegir las fichas según a tres en raya y mencionar la frase de cada tarjeta.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	<p>El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados al docente señalando las tarjetas que ha reunido cada integrante de esa forma se puede evaluar.</p>
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what is this?, what are these? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?</p>



fuentes: Oxford University Press 2013



## TALLER N° 15

### HOW MUCH IS IT?

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes dialoguen sobre el precio de los objetos que le corresponde a cada objeto de sus fichas.

#### MATERIALES:

- Fotocopias según a la cantidad de pares
- Tijeras
- Billetes de dólar en papel

#### PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta imágenes sobre determinados objetos y se modela como diálogos sobre el precio de esos objetos, además se revisa el uso del vocabulario para hablar de los precios, en seguida se invita a participar a los estudiantes en la actividad lúdica
<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	Previa explicación del tema sobre el uso de la pregunta: <i>how much is it?</i> , se divide a la clase en pares, los cuales se deben ubicar frente a frente en seguida se les reparte las fichas, se modela un ejemplo con un estudiante de la clase y en seguida se le formula preguntas sobre los objetos que hay en las fichas, se escribe en la pizarra ejemplos como: - How much is the hat? It's \$ 5.50 five dollars and fifty cents, it's \$ 11.25 eleven dollars and twenty- five cents Es importante indicarles que no deben mirar a la ficha de su compañero. Los estudiantes deberán encontrar todos los precios de los objetos de sus fichas que les corresponde. Monitorear el trabajo de los estudiantes de forma constante para asegurar la producción oral.



	Se puede variar la actividad asignándoles billetes de papel para que lo hagan de forma teatral.
<b>CIERRE</b> <b>15 min.</b>	El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.
<b>REFLEXIÓN</b> <b>10 min.</b>	Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿how is your pencil?, how much is your cellphone? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?





fuentes: Oxford University Press 2013



## TALLER No 16 FLASHCARDS

Otra técnica que se propone utilizar viene a ser los famosos flashcards que todo docente del área conoce, pero que se propone utilizar para el aprendizaje de vocabulario nuevo mediante actividades lúdicas que se pueden orientar a la producción oral.

Mediante el uso de los flashcards se puede motivar a los estudiantes a aprender el idioma de una manera divertida, todo depende de la creatividad del docente y de cómo puede orientar el uso de estos recursos para mejorar la producción oral en inglés

### - **STORY TELLER**

Esta técnica ayudara a trabajar el tiempo pasado en inglés y afianzar el aprendizaje de los verbos en pasado en especial los verbos irregulares.

### - **MATERIALES:**













- Fotocopias de los flashcards según la cantidad de estudiantes
- Lapiceros y cuadernos
- tijeras

### - **PROCEDIMIENTO:**

ACTIVIDADES	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>  <b>20 min.</b>	Se inicia con un saludo en clases, se les presenta un video los verbos en pasado, además se modela oraciones para expresar acciones en pasado, una vez que se revisa el tema y las estructuras gramaticales con ejemplos, luego se inicia con la actividad lúdica



<b>PROCESO</b>  <b>45 min.</b>	<p>El docente deberá dividir a los estudiantes en grupos de 4-5 dependiendo de la cantidad de estudiantes del salón, luego a cada grupo le asigna un bloque de flashcards indistintamente.</p> <p>La actividad consiste en que los estudiantes ubicaran los flashcard en medio de la mesa volteados hacia abajo, por turnos cada estudiante ira eligiendo un flashcard y tendrá que decir una oración con el verbo que le toco en tiempo pasado, el siguiente continuara su turno de la misma forma pero que tendrá que conectar con la oración anterior de tal forma que se ira creando una historia, uno de los integrantes será el encargado de ir redactando la historia que se va creando en el grupo</p> <p>Gana el primer grupo en terminar la historia de forma coherente y organizada.</p>
<b>CIERRE</b>  <b>15 min.</b>	<p>El grupo que ha finalizado primero presenta sus resultados de forma oral con la participación de toso los integrantes.</p>
<b>REFLEXIÓN</b>  <b>10 min.</b>	<p>Al finalizar el juego se evalúa los aprendizajes alcanzados formulando preguntas como: ¿what did you do yesterday? what time did you get up this morning? ¿para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo lo aprendiste?</p>

 <p><b>be</b> was / were been</p> 	 <p><b>become</b> became become</p> 	 <p><b>begin</b> began begun</p> 
 <p><b>build</b> built built</p> 	 <p><b>bring</b> brought brought</p> 	 <p><b>break</b> broke broken</p> 
 <p><b>buy</b> bought bought</p> 	 <p><b>catch</b> caught caught</p> 	 <p><b>choose</b> chose chosen</p> 



come  
came  
come



cost  
cost  
cost



cut  
cut  
cut



do  
did  
done



draw  
drew  
drawn



drink  
drank  
drunk



drive  
drove  
driven





















eat  
ate  
eaten



fall  
fell  
fallen



 <p><b>feel</b> <b>felt</b> <b>felt</b></p> 	 <p><b>fight</b> <b>fought</b> <b>fought</b></p> 	 <p><b>find</b> <b>found</b> <b>found</b></p> 
 <p><b>fly</b> <b>flew</b> <b>flown</b></p> 	 <p><b>forget</b> <b>forgot</b> <b>forgotten</b></p> 	 <p><b>give</b> <b>gave</b> <b>given</b></p> 
 <p><b>go</b> <b>went</b> <b>gone</b></p> 	 <p><b>have</b> <b>had</b> <b>had</b></p> 	 <p><b>hear</b> <b>heard</b> <b>heard</b></p> 

fuelle: [www.busyteacher.com](http://www.busyteacher.com)



*Fotografías del proceso de investigación*













