

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**“Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en  
estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez, La  
Zaranda, Pítipo, 2024.”**

**TESIS**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación,  
especialidad de Idiomas Extranjeros.

**Investigadores:** Mariajosé Oxana Baca Angeles

Espinoza Ayay Ivan Jazzel


**Asesor:** Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

**Lambayeque - Perú**

**2025**

**“Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez, La Zaranda, Pítipo, 2024.”**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.



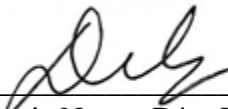
---

Bach. Marijosé Oxana Baca Angeles  
Investigadora



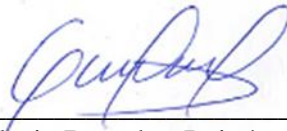
---

Bach. Ivan Jazzel Espinoza Ayay  
Investigador



---

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos.  
Presidente



---

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui  
Secretario



---

Dra. Beldad Fenco Periche  
Vocal



---

Dr. Mario Victor Sabogal Aquino  
Asesor

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 352-2025

Siendo las 9:20 horas, del día martes 10 de junio 2025 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de Sustentaciones; por mandato de la Resolución N° 1931-2025-D-FACHSE de fecha 2 de junio de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0585-2025-D-FACHSE de fecha 10 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:


Presidente(a) : Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS  
Secretario(a) : Dra. GLORIA BETZABETH PUICÓN CRUZALEGUI  
Vocal : Dra. BELDAD FENCO PERICHE  
Asesor(es) : Dr. SABOGAL AQUINO MARIO VICTOR  
:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): "INFLUENCIA DE RECURSOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 2DO DE SECUNDARIA DE LA I.E LUIS ALBERTO SÁNCHEZ, LA ZARANDA, PÍTIPO, 2024." Presentada por BACA ANGELES MARIA JOSÉ OXANA y ESPINOZA AYAY IVAN JAZZEL para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Buena.** Siendo las 10:20 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS  
PRESIDENTE(A)

  
Dra. GLORIA BETZABETH PUICÓN CRUZALEGUI  
SECRETARIO(A)

  
Dra. BELDAD FENCO PERICHE  
VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

## **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD**

Yo **Dr.Sabogal Aquino, Mario Víctor** ..... usuario revisor de Tesis

Trabajo de Suficiencia Profesional  y/o Trabajo Académico

Titulado: **“Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez, La Zaranda, Pítipo, 2024.”** .....

Cuyo autor (es) son: **Mariajosé Oxana Baca Angeles** .....; con DNI N° **75782003** .....  
y **Ivan Jazzel Espinoza Ayay** .....; con DNI N° **75123719** .....; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud .....**17**.....%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; **..05...**de.....**enero**.....del 202**6**.

  
..... (Firma)  
**Dr.Sabogal Aquino, Mario Víctor** ..... (Nombres y apellidos)  
**16502269** ..... (DNI)  
.....  
Asesor(a)

Adjunta:  
*Resumen de Reporte automatizado de similitudes*  
*Recibo digital*

“Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez , La Zaranda, Pítipo, 2024.”

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

3%


PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.scielo.org.mx Fuente de Internet	1%
6	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%

  
.....  
Dr. Sabogal Aquino, Mario Víctor  
DNI N°16502269  
Asesor



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Mariajosé Oxana Baca Angeles, Espinoza Ayay Ivan Jazzel  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: "Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación...  
Nombre del archivo: INFORME\_DE\_TESIS\_-\_BACA\_Y\_ESPINOZA.docx  
Tamaño del archivo: 6.15M  
Total páginas: 92  
Total de palabras: 13,755  
Total de caracteres: 79,254  
Fecha de entrega: 29-ene.-2025 07:47p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega... 2574870129



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Sabogal Aquino, Mario Víctor  
DNI N°16502269  
Asesor

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Bachiller Mariajosé Oxana Baca Angeles, Ivan Jazzel Espinoza Ayay investigadores principales, y Doctor Mario Víctor Sabogal Aquino, asesor del trabajo de investigación “Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez, La Zaranda, Pítipo, 2024.” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, enero del 2025.



---

Bach. Mariajosé Oxana Baca Angeles  
Investigadora



---

Bach, Ivan Jazzel Espinoza Ayay  
Investigador



---

Dr., Mario Víctor Sabogal Aquino  
Asesor

## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a mi familia, especialmente a mi madre, por su apoyo incondicional y a todas las personas que me acompañaron en el proceso*

***Mariajosé.***

*Quiero dedicar el presente trabajo a mi amada familia por su apoyo infinito, cariño, comprensión y ternura, quienes son mi motor, inspiración y recuerdo constante para nunca rendirme.*

***Ivan***

## AGRADECIMIENTOS

*A Dios, a todas las personas que me incentivan a seguir adelante, a mi madre y a mi tía Miriam por todo el apoyo brindado.*

***Mariajosé.***

*Agradezco a Dios y a todas las personas que estuvieron presentes conmigo, brindándome su apoyo incondicional y aliento antes las adversidades.*

***Ivan.***

# INFORMACIÓN GENERAL

## 1.1 Título

"Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E Luis Alberto Sánchez, La Zaranda, Pítipo".

## 1.2 Autor

Baca Angeles Mariajosé Oxana

Espinoza Ayay Ivan Jazzel

## 1.3 Asesor

Mario Víctor Sabogal Aquino

## 1.4 Línea de Investigación

Ciencias sociales y humanidades

## 1.5 Lugar

Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Centro poblado La Zaranda, Pítipo.

**1.6 Duración Estimada del Proyecto:** 06 meses

**Fecha de inicio:** 01 de diciembre del 2024.

**Fecha de término:** 01 de mayo del 2025.

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los recursos lúdicos en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, mediante un análisis de diagnóstico realizado a los estudiantes, el estudio empleó un diseño pre-test/post-test.

A partir de la fase de diagnóstico se determinó que el 66.7% de los alumnos tenían un nivel bajo en la pronunciación del inglés, a partir de ello se llevaron a cabo seis talleres centrados en diversas facetas de la pronunciación, abarcando sonidos vocálicos, consonánticos, ritmo, entonación y habla vinculada, los resultados del post-test revelaron un progreso notable, con un 77.8% de alumnos logrando un alto nivel en la utilización de recursos recreativos y un 76.4% en la pronunciación, asimismo, la correlación de Spearman corroboró un vínculo positivo relevante entre las variables, registrando coeficientes de 0.996 en el pretest y 0.921 en el post-test, demostrando que el uso de recursos recreativos tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés, particularmente en la pronunciación, superando las restricciones de los métodos convencionales de enseñanza.

**Palabras clave:** Recursos lúdicos, pronunciación del inglés, enseñanza secundaria, estrategias pedagógicas.

## ABSTRACT

The objective of the research was to determine the influence of recreational resources in the improvement of English pronunciation in 2nd grade students of the I.E. “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, through a diagnostic analysis carried out on the students, the study used a pre-test/post-test design.

From the diagnostic phase it was determined that 66.7% of the students had a low level in English pronunciation, based on this six workshops were conducted focusing on various facets of pronunciation, covering vowel sounds, consonant sounds, rhythm, intonation and linked speech, the results of the post-test revealed remarkable progress, with 77.8% of students achieving a high level in the use of recreational resources and 76.4% in pronunciation, likewise, Spearman's correlation corroborated a relevant positive link between the variables, registering coefficients of 0.996 in the pretest and 0.921 in the post-test, demonstrating that the use of recreational resources has a positive impact on the development of communicative competencies in English, particularly in pronunciation, overcoming the restrictions of conventional teaching methods.

**Key words:** recreational resources, English pronunciation, secondary education, pedagogical strategies.

## Tabla de contenido

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>viii</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>ix</b>
Índice de tablas .....	xvi
Índice de figuras.....	xvii
<b>RESUMEN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xii</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>CAPITULO I. DISEÑO TEORICO.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Antecedentes .....</b>	<b>17</b>
A nivel internacional .....	17
A nivel de Latinoamérica .....	19
A nivel nacional.....	21
<b>1.2 Base teórica .....</b>	<b>23</b>
1.2.1 Recursos lúdicos .....	23
1.2.2 Pronunciación de ingles .....	23
1.2.3 Teorías sobre el aprendizaje de una segunda lengua .....	24
1.2.4 Recursos lúdicos como estrategia de aprendizaje.....	25
1.2.5 Importancia de los recursos lúdicos y el juego en el aula.....	27
1.2.6 La importancia del juego como un recurso lúdico.....	27

1.2.7	Referentes didácticos y pedagógicos .....	28
1.2.8	Comprensión y expresión oral .....	30
1.3	Bases conceptuales.....	32
1.4	Definición y Operacionalización de Variable .....	35
<b>CAPITULO II. DISEÑO METODOLOGICO .....</b>		<b>36</b>
2.1	Tipo y diseño de investigación.....	36
2.2	Población, muestra .....	37
2.2.1	Población.....	37
2.2.2	Muestra .....	37
2.3	Técnicas, instrumentos y materiales.....	38
2.3.1	Técnica.....	38
2.3.2	Instrumentos.....	38
2.3.3	Materiales.....	38
<b>CAPITULO III. RESULTADOS.....</b>		<b>39</b>
3.1	Resultados .....	39
3.1.1	Análisis descriptivo de diagnóstico pre-test .....	39
3.1.2	Desarrollo de recursos lúdicos.....	51
3.1.3	Análisis descriptivo post-test.....	53
4.2	Discusión.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>69</b>

<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>70</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>80</b>

## Índice de tablas

Tabla 1. <i>Operacionalidad de variables</i> .....	35
Tabla 2. <i>Interactividad pre-test</i> .....	39
Tabla 3. <i>Creatividad pre-test</i> .....	40
Tabla 4. <i>Elementos didácticos pre-test</i> .....	42
Tabla 5. <i>Recursos lúdicos pre-test</i> .....	43
Tabla 6. <i>Entonación y ritmo pre-test</i> .....	44
Tabla 7. <i>Fluidez fonológica pre-test</i> .....	46
Tabla 8. <i>Inteligibilidad pre-test</i> .....	47
Tabla 9. <i>Pronunciación de ingles pre-test</i> .....	49
Tabla 10. <i>Prueba de correlación recursos lúdicos y la pronunciación de inglés pre-test</i> .....	50
Tabla 11. <i>Interactividad post-test</i> .....	53
Tabla 12. <i>Creatividad post-test</i> .....	54
Tabla 13. <i>Elementos didácticos post-test</i> .....	55
Tabla 14. <i>Recursos lúdicos post-test</i> .....	56
Tabla 15. <i>Entonación y ritmo post-test</i> .....	57
Tabla 16. <i>Fluidez fonológica post-test</i> .....	58
Tabla 17. <i>Inteligibilidad post-test</i> .....	60
Tabla 18. <i>Pronunciación de inglés post-test</i> .....	61
Tabla 19. <i>Prueba de correlación recursos lúdicos y la pronunciación de inglés post-test</i> .....	62

## Índice de figuras

Figura 1. <i>Pirámide del aprendizaje de Edwar Dale</i> .....	25
Figura 2. <i>Estrategia de la pirámide invertida</i> .....	26
Figura 3. <i>Interactividad pre-test</i> .....	39
Figura 4. <i>Creatividad pre-test</i> .....	41
Figura 5. <i>Elementos didácticos pre-test</i> .....	42
Figura 6. <i>Recursos lúdicos pre-test</i> .....	44
Figura 7. <i>Entonación y ritmo pre-test</i> .....	45
Figura 8. <i>Fluidez fonológica pre-test</i> .....	46
Figura 9. <i>Inteligibilidad pre-test</i> .....	48
Figura 9. <i>Pronunciación de inglés pre-test</i> .....	49
Figura 10. <i>Esquema de los talleres desarrollados</i> .....	51
Figura 11. <i>Interactividad post-test</i> .....	54
Figura 12. <i>Creatividad post-test</i> .....	55
Figura 13. <i>Elementos didácticos post-test</i> .....	56
Figura 14. <i>Recursos lúdicos post-test</i> .....	57
Figura 15. <i>Entonación y ritmo post-test</i> .....	58
Figura 16. <i>Fluidez fonológica post-test</i> .....	59
Figura 17. <i>Inteligibilidad post-test</i> .....	60
Figura 18. <i>Pronunciación de inglés post-test</i> .....	61

## I. INTRODUCCIÓN

En el lado internacional, la instrucción en inglés se ha transformado en un reto mundial crucial para los sistemas de educación, de acuerdo con el reporte del Índice de Proficiency en Inglés (EF, 2023), hay una notable disparidad en las habilidades lingüísticas de los alumnos a escala global, por un lado la globalización ha agudizado la exigencia de tener un dominio del inglés como idioma común en contextos académicos, profesionales y de cultura, asimismo, estudios de Crystal (2023) subrayan que el inglés se ha establecido como el lenguaje de comunicación global, con cerca de 1.5 mil millones de usuarios, tanto nativos como no nativos, no obstante, la pronunciación continúa siendo uno de los desafíos más grandes para los alumnos.

A escala regional en Latinoamérica, el contexto de la enseñanza del inglés plantea retos específicos y complejos, de acuerdo con el reporte del Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2021), los países latinoamericanos exhiben índices bajos de habilidad en inglés en comparación con otras zonas del planeta, una investigación de Mantilla et al. (2022) mostró que menos del 20% de los alumnos de secundaria en naciones de América Latina alcanzan un nivel intermedio de inglés, las principales barreras comprenden la escasez de recursos didácticos, una formación pedagógica restringida y los métodos tradicionales de enseñanza, según Muñoz (2017) resalta que la pronunciación es particularmente complicada debido a las variaciones fonéticas entre el español y el inglés.

Asimismo, los sistemas educativos de la región se encuentran con restricciones considerables al aplicar estrategias novedosas para la instrucción del inglés, usualmente, las políticas educativas no otorgan prioridad a la inversión en recursos tecnológicos y técnicas contemporáneas para la instrucción del idioma, en cuanto a esto Ayala, et al. (2024) propone que la incorporación de

elementos recreativos podría ser una táctica eficaz para vencer estas restricciones, además, la motivación y la participación de los alumnos son elementos esenciales que pueden optimizarse a través de métodos más dinámicos e interactivos.

En el escenario nacional peruano, la instrucción en inglés se enfrenta con retos estructurales complicados, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) ha identificado oficialmente las carencias en la instrucción del inglés como una problemática de carácter sistémico y de acuerdo con el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo el Perú está entre las naciones con el rendimiento más bajo en habilidades lingüísticas en inglés, pues los estudios realizados por Romero (2024) muestran que menos del 15% de los alumnos de nivel secundario alcanzan un nivel elemental de comunicación en inglés, los elementos que contribuyen a esta circunstancia comprenden la insuficiente capacitación de los docentes, escasez de recursos pedagógicos y métodos convencionales de enseñanza.

En el contexto regional de Lambayeque, el panorama de la instrucción en inglés muestra los retos nacionales con notables características locales, por un lado se tiene una investigación de Muñoz (2021) llevada a cabo en centros educativos de la región, donde, mostró niveles críticos de habilidad en inglés entre alumnos de nivel secundario, asimismo Muñoz (2021) señala que menos del 10% de los alumnos consiguen una comunicación efectiva en inglés, donde los elementos detectados comprenden la escasa exposición a recursos tecnológicos, una formación educativa deficiente y las técnicas pedagógicas convencionales, por otro lado, las investigaciones locales de Pizarro (2019) indican que la pronunciación es un campo especialmente problemático, con alumnos que enfrentan retos considerables en la comprensión de sonidos del inglés. En tal sentido, en la institución educativa "Luis Alberto Sánchez" en La Zaranda, Pítipo, no es ajena a esta realidad del alumnado, pues se ha detectado retos particulares en la instrucción del inglés que

necesitan atención, un previo análisis interno llevado a cabo en 2023 evidenció que los alumnos de segundo año de secundaria exhiben niveles muy bajos de pronunciación de inglés, la observación directa y las primeras evaluaciones revelaron problemas importantes en la articulación de sonidos, entonación y fluidez en la comunicación verbal, pues, se observa falta de interés de los alumnos a aprender inglés utilizando los métodos convencionales, lo que, vienen a ser poco atractivos para los alumnos, una parte importante también es la falta de recursos tecnológicos, (Pizarro, 2019) por lo cual, los alumnos expresan una visión desfavorable sobre el aprendizaje del inglés, describiéndolo como un proceso monótono y de escasa importancia para su entorno actual.

Por lo tanto, este estudio educativo ofreció enfrentar estas restricciones, pues, los medios de entretenimiento se muestran como una opción alentadora para modificar las prácticas pedagógicas convencionales, a lo cual llamaremos recursos lúdicos, basándose en el despliegue de tácticas innovadoras. La investigación tuvo como objetivo principal determinar la influencia de los recursos lúdicos en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, y como objetivos específicos diagnosticar el nivel de pronunciación en inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E. “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, diseñar e implementar talleres con recursos lúdicos orientados a la mejora de la pronunciación en inglés, considerando las dimensiones de entonación y ritmo, fluidez fonológica e inteligibilidad y analizar la relación entre la aplicación de recursos lúdicos y la mejora de la pronunciación de inglés, identificando el grado de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, para esto se planteó la siguiente pregunta: ¿De qué manera los recursos lúdicos influyen en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo.?, a lo cual se planteó la hipótesis: La aplicación de los recursos lúdicos influirá significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en

los estudiantes de 2do de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, incrementando su capacidad de comprensión de sonidos del idioma inglés.

## **CAPITULO I. DISEÑO TEORICO**

### **1.7 Antecedentes**

#### **A nivel internacional**

Wang (2023) examinó los impactos de un ejercicio de aprendizaje lúdico empleando el modelo de juegos de cartas, diapositivas y hojas de estudio (CSCL) en el desempeño en el aprendizaje del inglés periodístico mediante un diseño de estudio cuasiexperimental de técnicas mixtas, donde utilizó exámenes previos y posteriores, así como las autorreflexiones de los alumnos, para evaluar su rendimiento académico y sus respuestas a la tarea, la gamificación impactó de forma positiva y significativa en el rendimiento del aprendizaje del inglés periodístico del grupo experimental (GE), y el rendimiento académico tanto de los alumnos con menor rendimiento como de los de mayor rendimiento se incrementó considerablemente, adicional a ello, los asistentes al GE valoraron la actividad como una experiencia práctica entretenida e interactiva.

Dehghanzadeh et al. (2023) tuvo como objetivo realizar una revisión detallada de experiencias educativas de los alumnos y sus resultados académicos cuando interactúan con LESL mediante la gamificación, para este análisis sistemático, se examinaron 22 publicaciones que se remontan a 2008 a 2019 con el objetivo de destacar las perspectivas de este área de estudio, aunque estos estudios reportaron beneficios de la gamificación en las experiencias de aprendizaje de los alumnos y sus resultados académicos, ninguna de las publicaciones mencionó componentes específicos de gamificación vinculados con las experiencias y los resultados de aprendizaje del idioma inglés, como resultado obtienen que los estudios revelan que esta técnica es gratificante, atractiva, motivadora y amena para aprender en los ambientes LESL gamificados.

Por su parte Bacalja y Nash (2023) tuvo como objetivo investigar las particularidades de las habilidades lúdicas en un estudio de caso que analiza los juegos digitales en las clases de inglés de nivel secundario, así como, examinar la manera en que los docentes emplean el juego como un medio para generar significado e influenciar el juego en el proceso de aprendizaje de los alumnos, en la metodología emplearon una búsqueda de términos clave en bases de datos académicas pertinentes para detectar artículos que cumplen con parámetros de búsqueda determinados, esto fue complementado con una ramificación bibliográfica para descubrir otros artículos, tras identificar 30 artículos, se emplearon dos ciclos de codificación abierta para determinar los temas a analizar, en los resultados encontraron cinco clases de prácticas pedagógicas recreativas: juego de un solo participante, juego de turnos, juego multijugador, juego de diseño y poco o nada de juego, el debate de estos descubrimientos indica que el juego en el salón de clases fue una actividad de gran ayuda en todas las investigaciones de caso, finalmente concluyen que es importante innovar diversas formas mediante el juego digital para ayudar a aprender la disciplina del inglés.

Por su parte, Yang (2024) examinaron cómo el juego influía en el vocabulario y el contenido en inglés de los alumnos con ansiedad baja y alta en un ambiente de aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL). Los participantes incluyeron a 132 alumnos de quinto grado de inglés como lengua extranjera (EFL), divididos en un grupo experimental que empleaba enseñanza DGBL (n = 68) y un grupo de control que empleaba enseñanza tradicional (n = 64). Se establecieron como alumnos con niveles de ansiedad bajo y alto de acuerdo con la Escala de Ansiedad en el aula de idiomas extranjeros (FLCAS), con 38 alumnos con ansiedad baja y 30 con ansiedad alta en el grupo experimental y 34 alumnos con ansiedad baja y 30 con ansiedad alta en el grupo control. Se recolectaron datos a partir de FLCAS, registros de juegos, exámenes previos y posteriores, así como de un cuestionario de tipo abierto, en los hallazgos mostraron que tanto los alumnos con alta

como baja ansiedad se beneficiaron de un ambiente DGBL diseñado con estrategias lúdicas (retos de juego, puntos y comentarios) para incrementar su vocabulario en inglés y su desempeño en la asimilación de contenidos.

Jawak (2024) determinó el impacto del empleo del Método de Aprendizaje Cooperativo en el salón de clases de EFL para potenciar el rendimiento de los alumnos en la capacidad de hablar en las aulas de Libia, este análisis se empeñó en explorar cómo se puede potenciar el rendimiento de los alumnos de EFL en las destrezas de hablar mediante el Método de Aprendizaje Cooperativo, la metodología utilizada fue cuasi-experimental, la cual se dividió en dos conjuntos: uno experimental y otro de control, para este estudio, se emplearon 50 estudiantes como muestra, y se recolectó la muestra mediante el método de muestreo deliberado, en los hallazgos señalaron que los alumnos lograron calificaciones equitativas en el examen anterior con un avance superior, tras el tratamiento, su habla se incrementó de manera notable, en tal sentido la media de las calificaciones en habilidades de habla de los alumnos obtenida en la prueba inicial fue de 46,24 y en la prueba subsiguiente fue de 73, esto implica que se produjo una mejora en la capacidad de hablar de los alumnos tras recibir el tratamiento que se les estaba impartiendo.

### **A nivel de Latinoamérica**

Bravo-Yapes (2020) tuvo como objetivo establecer si el método de aprendizaje basado en acciones es efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés con alumnos de noveno año de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre", dado que se estableció que los alumnos son únicamente receptores de saberes y no actores activos. Así, se llevó a cabo una investigación descriptiva, exploratoria y cualitativa, utilizando una serie de actividades programadas en un plan de intervención, las cuales la profesora implementó en un grupo experimental de 41 alumnos (15 mujeres y 26 hombres). Se evaluaron las posturas de los alumnos respecto a la implementación del

método previamente mencionado, basándose en el plan de intervención. Para la recopilación de información, se empleó el método de observación mediante listas de partidos. El análisis e interpretación de la información permitió deducir que el método empleado es efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés; puesto que mediante la implementación de actividades basadas en el método de Aprendizaje Basado en Acciones, los alumnos mejoraron su implicación y rendimiento durante la adquisición del idioma inglés.

Amaya-Díaz (2020) señala que saber inglés es objetivo para docentes y alumnos, sin embargo, el proceso de aprendizaje no siempre resulta ameno y los alumnos pueden perder la motivación para aprender. Se han introducido nuevas tácticas y estrategias para contribuir a incentivar a los alumnos de idiomas foráneos. Uno de esos recursos es la aplicación de la gamificación, en particular la plataforma "hot potatoes". La meta principal de este proyecto consistió en emplear esta plataforma para impulsar la motivación y el aprendizaje de estudiantes de inglés de nivel universitario. "Para alcanzar este objetivo, se implementó la plataforma "hot potatoes" en 20 alumnos con distintos grados de habilidad en inglés. La implementación de juegos interactivos en la plataforma "hot potatoes" obtuvo resultados notables y destacados que respaldan la conclusión de que su uso es un recurso divertido y animado que contribuye a potenciar la motivación y el aprendizaje del inglés como segundo idioma en alumnos de nivel universitario.

Chacua et al. (2024) tuvo como objetivo poner en práctica y analizar los impactos de las estrategias de enseñanza basadas en juegos, con el fin de involucrar a los alumnos en una clase de inglés entretenida y placentera. Los estudiantes que participaron tenían entre 17 y 18 años. Además, en la clase se utilizaron diversos juegos tanto en línea como tradicionales. Los estudiantes tienen un nivel de inglés de A1.2. Se recolectaron datos utilizando dos herramientas, una encuesta inicial y una posterior, así como una prueba inicial y una posterior para demostrar la variación en su grado

de habla. En este procedimiento, se solicitó a los alumnos que respondieran a algunas interrogantes y en la segunda tarea, elaboraron un juego de roles solicitando comida en un establecimiento gastronómico, el resultado de este proceso fue que los participantes incrementaron su vocabulario y perfeccionaron su gramática, pronunciación y fluidez al comunicarse en inglés.

Ramos (2024) tuvo como objetivo basarse en las contribuciones de diversos autores acerca de la relevancia del juego y la comunicación en el aprendizaje de un idioma extranjero, mediante la implementación en un salón de clases de estudiantes de primer grado del colegio Americano Obrajes, a través de una serie de actividades estimulantes cuyo núcleo central es el juego, se logró un aprendizaje relevante, enriquecedor y fundamental durante la fase de la infancia. Los hallazgos alcanzados indican que la implementación de la estrategia lúdica potencia el aprendizaje del inglés y tiene un impacto positivo al analizar el comportamiento de los estudiantes en la obtención de conocimientos, el vocabulario, la práctica de habilidades y el crecimiento de habilidades de inglés.

### **A nivel nacional**

López (2024) tuvo como objetivo determinar cómo el podcast como recurso educativo impacta en la comprensión auditiva del inglés en alumnos de secundaria, 2024, y se fundamentó en la incorporación de recursos pedagógicos al impartir instrucción en inglés en las aulas, ya que el aprendizaje contemporáneo aspira a que los alumnos puedan emplear todas las herramientas digitales disponibles para alcanzar su meta, en este caso entender. Investigación de carácter cuantitativo, de diseño no experimental, implementada de forma transversal y con correlación de alcance correlacional, llevó a cabo una interacción con un grupo seleccionado de 56 alumnos de secundaria de una institución educativa pública; a los cuales se les aplicó un cuestionario sobre cada una de las variables analizadas. Los hallazgos indican un Sig. Valor de significancia  $p = 0,000 < 0,05$ , por lo que se descarta la hipótesis nula y se adopta la alterna, con un índice de correlación

de  $Rho=,351$  entre ambas variables. Por esta razón, se puede sostener que hay una correlación moderada y significativa entre el podcast y el entendimiento auditivo del inglés en alumnos de secundaria, 2024.

Prieto (2024) tuvo como objetivo establecer el impacto de los juegos recreativos en el aprendizaje del inglés de los alumnos del VI ciclo de una escuela en Piura durante el año 2024. De forma aplicada, se utilizó el ámbito conceptual y teórico para las variables, con el objetivo de fomentar el dominio del idioma extranjero, el inglés, en alumnos de secundaria. El método empleado es cuantitativo, de naturaleza aplicada y con un diseño no experimental. El grupo de estudio estuvo formado por 30 alumnos del VI ciclo, junto con un grupo de control de 30 estudiantes, escogidos a través de un muestreo no probabilístico deliberado. De los hallazgos se determinó que la correlación de Spearman tiene un coeficiente de significancia de 0.00, esto significa que tanto los juegos recreativos como sus dimensiones: los juegos de lenguaje y los juegos populares tienen un impacto considerable en el aprendizaje del inglés. En cuanto a la influencia de los juegos recreativos en las habilidades del área del inglés: se interactúa verbalmente, se lee y se redacta, los resultados fueron notables en las tres habilidades. Para finalizar, se observa una notable relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje del inglés en alumnos del VI ciclo de una institución educativa en Piura, 2024. Las tácticas recreativas son actividades beneficiosas para el aprendizaje del inglés, se observa una implicación activa de los alumnos en el hablar, leer y escribir.

Miranda (2024) se planteó establecer si hay una correlación relevante entre la implementación de tácticas recreativas y el progreso de la competencia verbal en inglés en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca-Perú, año 2023. La metodología de estudio empleada es la metodología hipotético- deductiva. El método empleado en la variable 1 fue el sondeo y el instrumento empleado fue el cuestionario. Se empleó

el método de observación y el instrumento rúbrica para la variable 2. La población se conformó por 99 alumnos de quinto grado de la Institución Educativa. y el grupo de estudio consistió en 33 alumnos del quinto grado sección "A", donde los resultados obtenidos de la segunda variable 2 evidencian que el 45% de los estudiantes se ubica en el nivel alcanzado en la dimensión gramática y vocabulario; el 36% se ubica en el nivel alcanzado en la dimensión gestión del discurso; el 42% de los estudiantes se ubican en el nivel alcanzado en la dimensión pronunciación y entonación; y el 61% de acuerdo con el test de hipótesis, el grado de correlación entre las dos variables es de 0.446 con una significancia de 0.009, lo que nos indica que hay una correlación moderada y directa, considerándose una correlación significativa.

## **1.8 Base teórica**

### **1.8.1 Recursos lúdicos**

Un recurso lúdico o de enseñanza es aquel que no está diseñado específicamente para el aprendizaje de un concepto o proceso específico, sino que facilita la generación de conceptos y saberes, facilitando la implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo su relevancia (Flores et al. 2011), asimismo, mediante la utilización de recursos educativos, es posible planificar diversas actividades y ofrecer variados tipos de experiencias (Baños, 2007)

### **1.8.2 Pronunciación de inglés**

La pronunciación es esencial para la exposición de diversos conceptos fundamentales. Lo primero es reconocer que las palabras poseen dos clases de sonidos: los sonidos consonánticos (vinculados a las consonantes) y los sonidos vocálicos (vinculados a las vocales), la sonoridad se basa en si las

cuerdas vocales poseen la característica de la habilidad para unirse con cautela para que el flujo de aire que se desprende de los pulmones provoque su vibración (Carley, 2018).

### **1.8.3 Teorías sobre el aprendizaje de una segunda lengua**

La teoría de la pirámide de aprendizaje de Edgar Dale es un esquema que muestra los distintos grados de involucramiento y retención de los alumnos en el proceso educativo. De acuerdo con esta teoría, los individuos captan alrededor del 10% de lo que leen, un 20% de lo que oyen, un 30% de lo que perciben, un 50% de lo que perciben y escuchan, un 70% de lo que expresan y redactan, y un 90% de sus acciones. Esto señala que a medida que la participación de los alumnos sea más activa y experiencial, incrementará su retención y aprendizaje (E ingleses, 2013).

La base de la pirámide simboliza las actividades "específicas" como realizar, simular o ejercitar, que poseen la mayor retención, mientras que en la cúspide se ubican los métodos más "generales" como leer o escuchar charlas, que poseen la menor retención. La teoría subraya la relevancia de emplear diversos métodos de enseñanza-aprendizaje, en particular aquellos que involucran de manera activa a los alumnos, con el fin de potenciar la retención y el aprendizaje significativo. Esto va más allá de simplemente presentar información y conseguir que los estudiantes se involucren, practiquen y utilicen lo que aprenden (Garzón, et al. 2009).

**Figura 1**

*Pirámide del aprendizaje de Edwar Dale*



*Nota:* Teoría del aprendizaje según Edwar Dale. Recuperado de Teoría por medio de la pirámide de Edwar Dale, por (E ingleses, 2013).

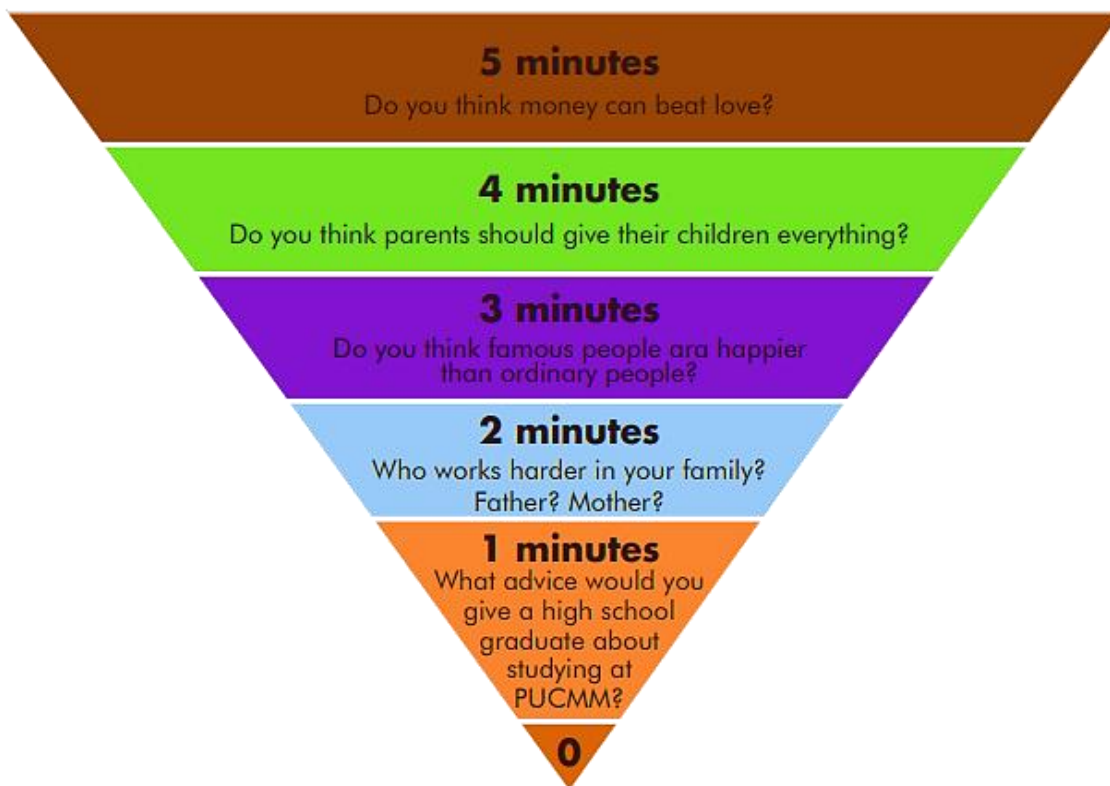
#### **1.8.4 Recursos lúdicos como estrategia de aprendizaje**

De acuerdo con Díaz (2009), la implementación de metodologías constructivistas promueve tanto el aprendizaje como el desarrollo de diversas actitudes, habilidades y capacidades para trabajar de manera independiente y colaborativa, con estas metodologías, el profesor actúa como un orientador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno de los estudiantes, es importante considerar que para que este modelo educativo sea eficaz, es imprescindible la motivación de los estudiantes, esto se logra tanto mediante la interacción entre el estudiante y el profesor, como mediante la aplicación de técnicas que fomenten la curiosidad y el conflicto cognitivo.

Gómez (2016) plantea utilizar una pirámide invertida para aprender el idioma extranjero inglés, como una herramienta de aprendizaje, la cual, la puso en práctica en el aula, donde se propone mejorar la fluidez en la expresión oral de los estudiantes, esta estrategia se basa en un ejercicio de escritura mediante el cual los estudiantes deben contestar por escrito una serie de preguntas en un tiempo determinado, el cual va ir disminuyendo con cada pregunta, empezando en 5 minutos y terminando en 1 minuto, el cual debe pasar a una respuesta inmediata a la pregunta.

## Figura 2

### *Estrategia de la pirámide invertida*



*Nota:* Estrategia de la pirámide invertida. Recuperado de Pirámide invertida de escritura: una estrategia para mejorar la fluidez en la expresión oral en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, por Gómez, (2016).

### **1.8.5 Importancia de los recursos lúdicos y el juego en el aula**

Es conocido que el juego ha estado presente en nuestra sociedad desde épocas inmemoriales, el crecimiento de los niños está vinculado con el juego. Entre otros propósitos, los niños emplean el juego como una forma de escapar del mundo real. Una de las variedades del juego que Piaget (1985) diferencia es el denominado juego simbólico, para escapar de la realidad y, además, rectificar su vida, ya que la realidad es sometida al razonamiento y agrega que el juego es un componente fundamental en la vida de un estudiante.

Los recursos lúdicos se crean y se desarrollan basándose en una serie de factores (Chacón, 2008): un propósito (en este caso, educativo), un conjunto de actividades lúdicas que orientan su evolución y logro del objetivo, y unas normas que estructuran y edifican las acciones.

### **1.8.6 La importancia del juego como un recurso lúdico**

Richards y Rodgers (2014) argumentan que el juego como herramienta recreativa representa un factor revolucionario en la obtención de un segundo idioma, especialmente porque crea un entorno de aprendizaje donde las barreras emocionales se disminuyen de manera significativa, los escritores subrayan que cuando los alumnos se involucran en actividades recreativas, el proceso educativo se torna más orgánico y relevante, facilitando que los patrones lingüísticos se asimilen de forma más eficaz, en su estudio, subrayan que el juego no solo promueve el aprendizaje del idioma, sino que también fomenta la interacción social, el fortalecimiento de competencias comunicativas y la formación de seguridad en la utilización del lenguaje, este método lúdico genera un ambiente en el que el error no se considera una restricción, sino una oportunidad para aprender, de modo que permite que los estudiantes experimenten con el idioma de manera más libre y creativa.

Además, en su estudio acerca de la metodología de instrucción de lenguas, Richards y Rodgers (2014) exploran de qué manera los recursos recreativos impulsan procesos cognitivos que promueven la memorización y uso del saber lingüístico, ya que, el juego ofrece entornos reales para el aprendizaje del idioma, en los que los alumnos pueden vivir distintos roles y circunstancias comunicativas, pues esta adaptabilidad del juego como instrumento educativo posibilita tratar diferentes facetas del aprendizaje del idioma, desde la pronunciación hasta el entendimiento cultural. Además, indican que las actividades recreativas promueven la motivación inherente, factor esencial para el aprendizaje constante de un idioma foráneo, por ende, la incorporación de juegos en el salón de clases de lenguas hace más ameno el proceso de aprendizaje y también brinda oportunidades importantes para la práctica.

### **1.8.7 Referentes didácticos y pedagógicos**

Los referentes didácticos y pedagógicos en la enseñanza de lenguas extranjeras y enseñanza en sí, se fundamenta en las siguientes teorías, que orientan la práctica docente.

#### **Teoría de Vygotsky**

En su libro "Mind in Society", Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje es primordialmente un proceso social que se produce mediante la interacción con otras personas con mayor competencia. Su teoría del desarrollo sociocultural subraya que las habilidades mentales avanzadas, como el aprendizaje de lenguas, se forman inicialmente en el ámbito social y luego se asimilan en el ámbito personal. La idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es fundamental en su teoría, describiéndola como la separación entre el verdadero nivel de desarrollo, dado por la habilidad de solucionar un problema de manera autónoma, y el nivel de desarrollo potencial, dado

por la solución de problemas bajo la orientación de un adulto o en cooperación con colegas más competentes.

Dentro del marco del aprendizaje de lenguas, Vygotsky resalta la importancia crucial del lenguaje como medio que interviene entre el pensamiento y el aprendizaje. Los medios educativos, incluyendo los componentes recreativos, actúan como herramientas de mediación que simplifican el proceso de asimilación del saber. Esta visión teórica respalda la relevancia de establecer entornos de aprendizaje cooperativos en los que los alumnos puedan interactuar de manera significativa con sus compañeros y profesores, posibilitando que el marco pedagógico respalde el progreso de habilidades lingüísticas dentro de su Zona de Diseño Práctico.

### **Teoría de Piaget**

Piaget (1964) en su obra "Desarrollo y aprendizaje" establece que el desarrollo cognitivo ocurre a través de una serie de etapas secuenciales, donde el aprendizaje se construye mediante procesos de asimilación y acomodación, en el contexto del aprendizaje de idiomas, la teoría piagetiana sugiere que los estudiantes construyen activamente su comprensión del lenguaje a través de la interacción con su entorno, cada nueva experiencia lingüística es procesada a través de esquemas existentes (asimilación) o modifica los esquemas actuales para incorporar nueva información (acomodación), pues este proceso dinámico de construcción del conocimiento implica que el aprendizaje debe estar alineado con el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante.

Asimismo, la teoría de Piaget también resalta la relevancia del juego en el progreso cognitivo, identificando diversos tipos de juego que se vinculan a las fases de desarrollo, en el ámbito educativo, esto significa que las actividades recreativas deben ajustarse al grado de crecimiento cognitivo de los alumnos para potenciar su eficacia en el proceso de aprendizaje, las actividades y

juegos deben ofrecer posibilidades para la exploración activa y la creación de significados, facilitando que los alumnos adquieran progresivamente un entendimiento más sofisticado del lenguaje mediante la vivencia directa y la reflexión sobre sus actos.

### **Material didáctico**

Brown (2016) en su obra "Teaching by Principles" resalta que el material didáctico es un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas, funcionando como un intermediario entre el saber y el alumno. Los materiales didácticos eficaces deben ser relevantes, situados y ajustados a las demandas particulares de los alumnos, promoviendo la comprensión y aplicación del idioma en cuestión. El escritor subraya que estos materiales deben fomentar la interacción, incentivar la creatividad y brindar posibilidades para la práctica genuina del idioma.

Tomlinson (2011) en su obra "Materials Development in Language Teaching" refuerza esta visión indicando que los recursos educativos deben diseñarse teniendo en cuenta principios de aprendizaje cognitivo y emocional. Los recursos deben ser cautivadores, diversos y ofrecer distintos grados de reto para conservar la motivación y la dedicación de los alumnos. Además, deben incluir componentes multisensoriales que respaldan diversos métodos de aprendizaje y promueven la memorización del saber.

#### **1.8.8 Comprensión y expresión oral**

"La comprensión y expresión oral constituyen pilares fundamentales en el proceso de aprendizaje del idioma inglés..." (Brown & Lee, 2015, p. 45), así como lo señalan Richards y Schmidt (2024), las actividades lúdicas crean un ambiente propicio para el desarrollo de estas habilidades: "Los juegos de roles y dramatizaciones permiten que los estudiantes desarrollen gradualmente la confianza necesaria para expresarse en inglés" (p. 128).

## **Entonación**

Según Celce-Murcia et al. (2010) "la entonación es un componente esencial en la comprensión del inglés, dado que comunica significados y tonos emocionales que trascienden las palabras personales" (p. 89). Jenkins (2024) respalda este concepto, sosteniendo que "medios de diversión como karaoke y juegos de imitación ofrecen oportunidades valiosas para que los alumnos adquieran una mayor comprensión de los patrones de entonación" (p. 156).

## **Pronunciación**

"El aprendizaje del inglés se enfrenta a uno de los retos más grandes en la pronunciación" (Derwing & Munro, 2017, p. 67), además se indica que las actividades recreativas posibilitan que los alumnos ejerciten la pronunciación en un entorno relajado y estimulante, donde pueden probar los sonidos sin temor a equivocarse.

## **Interacción**

Harmer (2015) argumenta que "la interacción en el aprendizaje del inglés simboliza el elemento social y comunicativo que posibilita a los alumnos aplicar sus destrezas lingüísticas" (p. 178), esta visión es respaldada por Ellis (1990) quienes sostienen que "los medios lúdicos ofrecen oportunidades valiosas para que los alumnos desarrollen sus destrezas interactivas de forma natural y estimulante" (p. 145).

## **1.9 Bases conceptuales**

### **1.9.1 Aprendizaje**

El aprendizaje se caracteriza como un proceso intrincado de obtención de saberes, destrezas, valores y actitudes a través del estudio, la vivencia o la instrucción, Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo conlleva la integración esencial de nueva información en la estructura cognitiva del individuo, en la que los nuevos saberes se vinculan de forma no aleatoria con los anteriores (Ausubel, 2002, p. 45).

### **1.9.2 Pronunciación**

La pronunciación es un elemento esencial de la habilidad para comunicarse que implica la generación exacta de sonidos, entonación y ritmo de un idioma, Roach (2009), se refiere a cómo los sonidos del lenguaje se expresan y comunican sentido en un contexto comunicativo particular (p. 56).

### **1.9.3 Actividad**

De acuerdo con Vygotsky (1978), la actividad se refiere a un proceso de interacción entre el individuo y el objeto, orientado a cubrir las necesidades del primero, en el ámbito educativo, Díaz Barriga (2020) la caracteriza como "el conjunto de actividades programadas realizadas por profesores y alumnos, dentro o fuera del salón de clases, de manera individual o grupal, con el propósito de lograr los objetivos y metas de la enseñanza" (p. 86).

#### **1.9.4 Didáctica**

Según Medina y Salvador (2019), la didáctica se define como "el estudio riguroso y fundamentado de la actividad educativa, que fomenta el aprendizaje formativo de los alumnos en variados contextos" (p. 7). Esta definición es ampliada por Camilloni (2018), quien la define como "una disciplina teórica dedicada a analizar la acción pedagógica, o sea, las prácticas de enseñanza, con el propósito de detallarlas, aclararlas y fundamentarlas y establecer reglas para la mejor solución de los problemas que estas prácticas presentan a los docentes" (p. 22).

#### **1.9.5 Inglés**

Crystal (2019) describe el inglés como "una lengua germánica occidental que emergió en la temprana Inglaterra medieval y desde ese momento se ha transformado en el idioma franca mundial del siglo XXI" (p. 15). Harmer (2015) añade que se trata de "un idioma global que funciona como canal de comunicación entre individuos de diversas naciones y culturas, siendo actualmente el segundo idioma más estudiado en el mundo" (p. 12).

#### **1.9.6 Expresión oral**

Cassany et al. (2021) describen la expresión oral como "la habilidad para interactuar de manera eficaz verbalmente en diversas circunstancias y con distintos interlocutores, empleando recursos verbales y no verbales apropiados" (p. 134), por otro lado, Bygates (2018) la describe como "la capacidad de construir frases en lo abstracto, que se generan y se ajustan a las circunstancias del instante, portando no solo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática del idioma objetivo, sino también saberes socioculturales y pragmáticos" (p. 47).

### **1.9.7 Recurso lúdico**

Los recursos lúdicos son herramientas educativas que utilizan el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la motivación, la creatividad y el desarrollo integral, según Huizinga (2007), el juego es una actividad fundamental en la construcción cultural y el aprendizaje humano (p. 45).

### **1.9.8 Competencia**

En el contexto educativo, la competencia se define como la habilidad total para llevar a cabo acciones concretas de forma eficiente en un entorno específico, el término inicialmente estaba vinculado con la habilidad innata del lenguaje para crear y entender estructuras gramaticales (Chomsky, 1965, p. 4).

### **1.9.9 Vocabulario**

El vocabulario se conceptualiza como el conjunto de palabras que un individuo conoce, comprende y utiliza en un idioma, según Schmitt (2010), el desarrollo vocabulario es un proceso continuo que implica no solo conocer el significado de las palabras, sino también su uso contextual y sus múltiples acepciones (p. 92).

## 1.10 Definición y Operacionalización de Variable

**Tabla 1**

*Operacionalidad de variables*

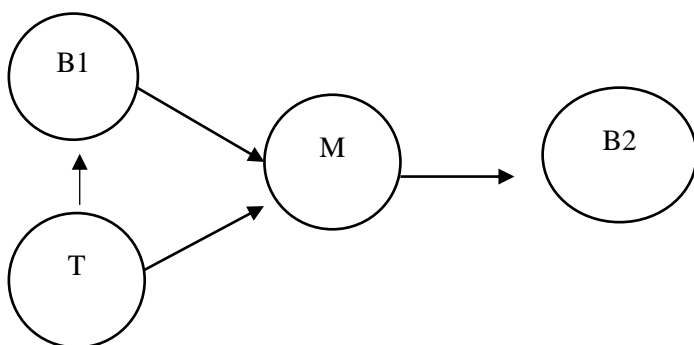
<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumento</b>
Variable independiente:	Interactividad	– Nivel de participación activa	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Nivel de intercambio comunicativo	
		– Capacidad de crear interacción entre el grupo	
Recursos lúdicos	Creatividad	– Imaginación	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Soluciones innovadoras	
		– Desarrollo de ideas	
Variable dependiente:	Elementos didácticos	– Materiales utilizados	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Diseño de la actividad lúdica	
		– Complejidad y progreso de los juegos	
Pronunciación de inglés	Entonación y ritmo	– Modulación de la voz	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Acentuación	
		– Producción oral	
de inglés	Fluidez fonológica	– Expresión oral	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Reducción de pausas e interrupciones	
		– Naturalidad en la pronunciación	
de inglés	Inteligibilidad	– Comprensión del mensaje	Cuestionario Pre-test y Post-test
		– Nivel de comunicación efectiva	
		– Capacidad de ser entendido	

## CAPITULO II. DISEÑO METODOLOGICO

### 2.1. Tipo y diseño de investigación.

De acuerdo con el contexto de la investigación se orienta en un estudio descriptivo básico propositivo, en tal sentido Hernández-Sampieri et al. (2014) destacan que este diseño busca describir fenómenos, situaciones y eventos mediante la identificación de características específicas, en este caso, relacionadas con recursos lúdicos y pronunciación del idioma inglés. Los autores enfatizan que este tipo de investigación no se limita a la descripción, sino que también propone estrategias o alternativas de solución al problema estudiado, lo cual se evidencia en la implementación de talleres de intervención y la posterior evaluación de su impacto en las competencias comunicativas. de los estudiantes.

El diseño de la investigación se evidencia en el esquema siguiente:



Leyenda:

- B1: Diagnostico
- T: Talleres
- M: Aplicación de los talleres a la muestra
- B2: Pronunciación de inglés

## **2.2 Población y muestra.**

### **2.2.1 Población**

La población se define como el conjunto completo de individuos, objetos o eventos que comparten características comunes y son de interés para el estudio. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), "la población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones" (p. 198). Por lo tanto, la población fue constituida por 150 alumnos de 2do grado de secundaria de la institución educativa "Luis Alberto Sánchez", La Zaranda, Pítipo.

### **2.2.2 Muestra**

El muestreo no probabilístico se utiliza cuando la selección de participantes no se basa en la probabilidad, sino en criterios específicos del investigador o en la accesibilidad de los sujetos. Según Etikan et al. (2016), "El muestreo no probabilístico se emplea cuando es imposible o impracticable incluir a todos los miembros de la población, o cuando el objetivo del estudio no es la generalización estadística" (p. 2). Este método es útil en estudios exploratorios, investigaciones cualitativas o cuando se trabaja con poblaciones de difícil acceso.

En el estudio, la muestra estuvo compuesta por 63 alumnos entre hombres y mujeres de dos aulas "A" y "C" del 2do de secundaria de la Institución Educativa "Luis Alberto Sánchez", La Zaranda, Pítipo.

<b>POBLACION</b>	<b>MUESTRA</b>
150 alumnos de 2° grado de nivel secundario.	63 alumnos (hombres y mujeres) de nivel secundario 2° "A" y "C".

## **2.3 Técnicas, instrumentos y materiales**

### **2.3.1 Técnica**

La técnica empleada fue la observación de manera directa, ya que respondió a las características del presente proyecto de investigación, utilizado en la fase de diagnóstico, utilizando un cuestionario, en dos etapas, pre-test y post-test.

### **2.3.2 Instrumentos**

Se utilizó la observación y además un cuestionario como instrumento principal de recolección de datos. El cuestionario es una herramienta ampliamente utilizada en investigaciones sociales y educativas debido a su capacidad para obtener información estandarizada de una muestra grande. Según Ponto (2015), "El cuestionario es un método flexible y versátil para recopilar datos sistemáticamente de un grupo de individuos, permitiendo a los investigadores obtener información sobre actitudes, creencias y comportamientos" (p. 168). Este instrumento fue diseñado cuidadosamente para abordar las variables específicas de los recursos lúdicos utilizados y la pronunciación de inglés en el contexto del segundo grado de educación secundaria.

Asimismo, se trabajó con el software Microsoft Excel y el software estadístico IBM SPSS Statistics V. 29, que ayudó en el análisis e interpretación de los resultados.

### **2.3.3 Materiales**

Los materiales utilizados fueron los siguientes:

- De escritorio: Papel bond, folder manilo, lapiceros, tijeras, hojas bond de colores, etc.
- De investigación: Laptop, USB, proyector.

## CAPITULO III. RESULTADOS

### 3.1 Resultados

#### 3.1.1 Análisis descriptivo de diagnóstico pre-test

**Tabla 2**

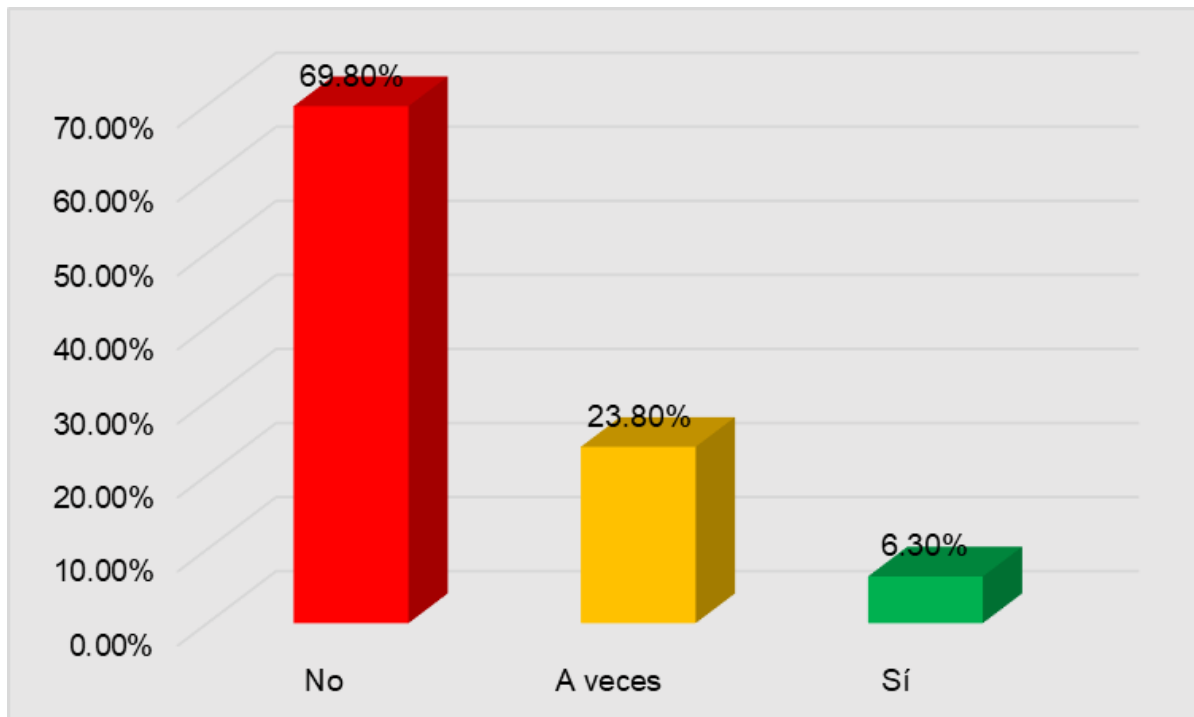
*Interactividad pre-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	44	69.8	69.8
	A veces	15	23.8	93.6
	Sí	4	6.3	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de interactividad en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes.

**Figura 3**

*Interactividad pre-test*



La tabla 2 y la figura 3 hacen referencia a los resultados de la dimensión interactividad, que responde a las interrogantes, participas de forma activa en las actividades grupales durante la clase de inglés, eres capaz de comunicarte e intercambiar ideas con tus compañeros sin tener problemas, puedes crear y desarrollar nuevas ideas en inglés con tu grupo de aprendizaje, te puedes involucrar en las dinámicas y juegos durante las actividades propuestas, te gusta compartir tus ideas y soluciones con tus compañeros durante la clase de inglés, te sientes libre de preguntar cuando no entendiste alguna lección de inglés durante la clase, teniendo en cuenta estos indicadores, se obtuvo que 69.8% que no, a veces 33.8% y sí un 6.3%, dichos resultados sugieren una deficiente interactividad en las sesiones de inglés.

**Tabla 3**

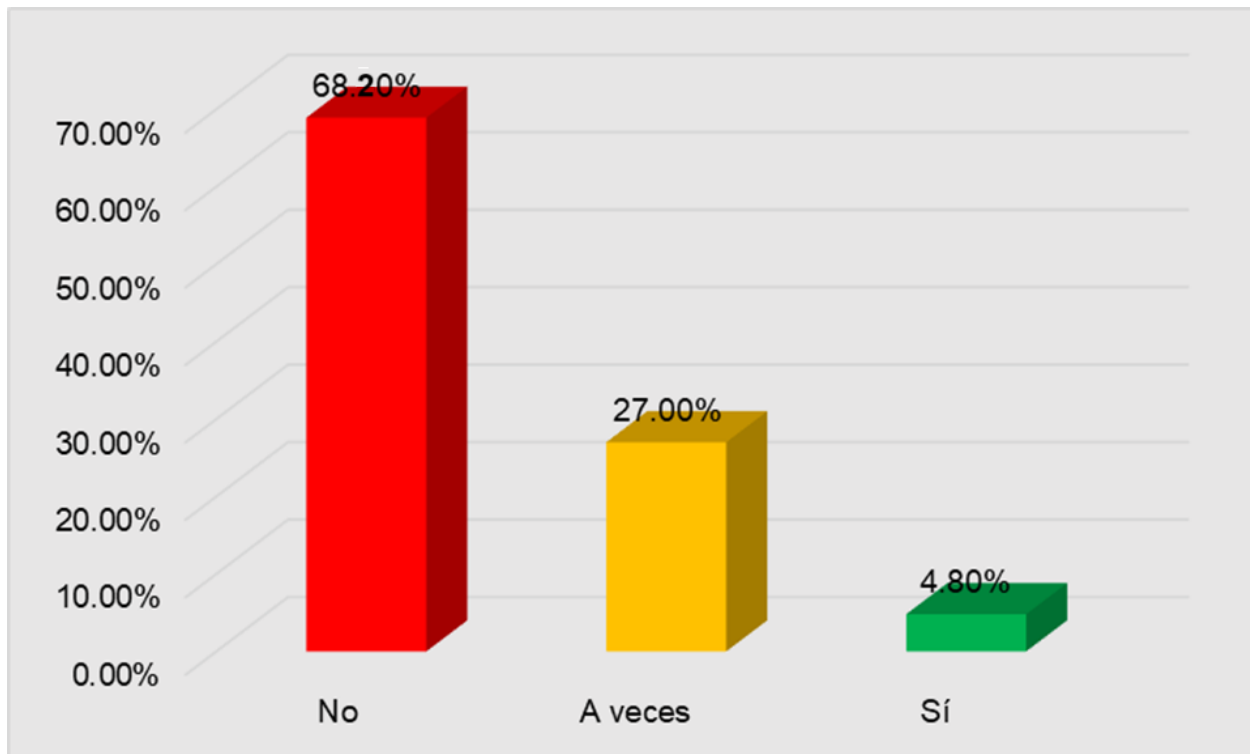
*Creatividad pre-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	43	68.2	68.2
	A veces	17	27.0	95.2
	Sí	3	4.8	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de creatividad en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes.

**Figura 4**

*Creatividad pre-test*



La tabla 3 y la figura 4, presentan los resultados para la dimensión creatividad, donde se evaluó si los estudiantes utilizan su imaginación para encontrar soluciones novedosas a los problemas, pueden desarrollar nuevas ideas durante la clase, los materiales y recursos que se utilizan lo motivan a ser más creativo, si se sienten bien cuando proponen ideas diferentes o novedosas a su grupo, disfrutan de buscar ideas creativas y recreativas para aprender un tema que no entienden como por ejemplo si saben una canción en inglés y además si consideran que la creatividad puede mejorar con recursos lúdicos que puedan implementarse, obteniendo un 68.9% que no, un 27% a veces y un 4.8 que sí, por lo tanto estos indicadores sugieren falencias importantes dentro del idioma inglés en la institución educativa en estudio.

**Tabla 4**

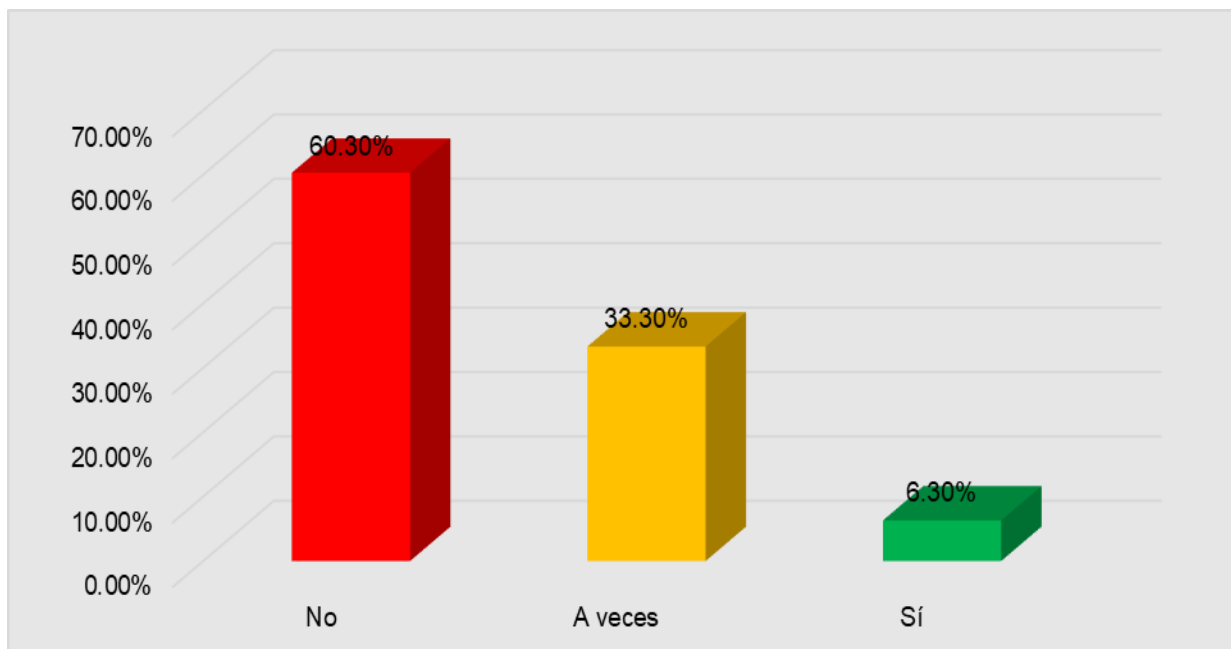
*Elementos didácticos pre-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	38	60.3	60.3
	A veces	21	33.3	93.6
	Sí	4	6.3	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el conocimiento y aceptación de los elementos didácticos en la enseñanza idioma inglés en los estudiantes.

**Figura 5**

*Elementos didácticos pre-test*



La tabla 4 y la figura 5, presentan los resultados para la dimensión elementos didácticos, donde se evaluó si los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, consideran que el diseño de las actividades te ayuda a comprender y aprender de manera efectiva, sienten que cada día progresas y mejorar en el dominio de inglés por medio de las clases interactivas, los elementos audiovisuales te permiten entender mejor los aprendizajes, consideras que los recursos empleados por tu docente son adecuados para tu nivel de aprendizaje, los materiales y recursos que se emplean en el desarrollo de tus clases de inglés te motivan a seguir aprendiendo, crees que los recursos didácticos que se utilizan facilitan tu comprensión de los temas de inglés, donde se obtuvo que 60.30% no, el 33.30% a veces y el 6.30% sí, evidenciando una clara deficiencia en el uso de elementos didácticos e incluso los estudiantes lo desconocen.

**Tabla 5**

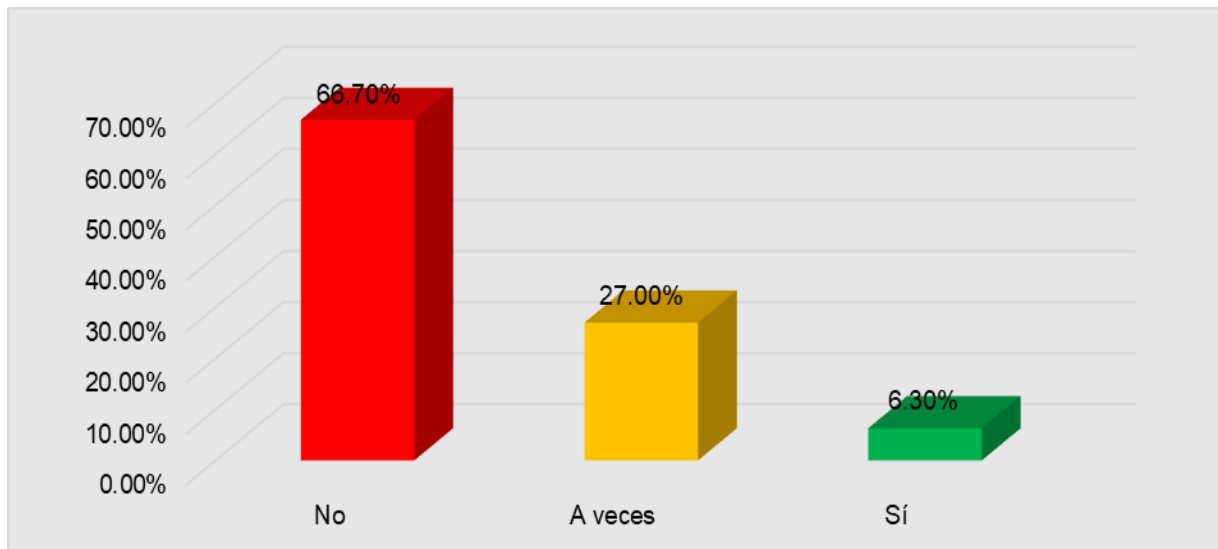
*Recursos lúdicos pre-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	42	66.7	67.7
	A veces	17	27.0	93.7
	Sí	4	6.3	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra la aprobación de los recursos lúdicos en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes.

**Figura 6**

*Recursos lúdicos pre-test*



La tabla 5 y la figura 6, muestran los resultados de los recursos lúdicos, como resultados de la interactividad, creatividad y los elementos didácticos, trabajados según los indicadores establecidos en el instrumento, donde se obtuvo que 66.7% no demostró interés por los recursos lúdicos, desconoce y no le parece interesante, un 27% que puede adaptarse y un 6.3% que sí, dichos resultados sugieren deficiencias significativas, ya que más de la mitad de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo.

**Tabla 6**

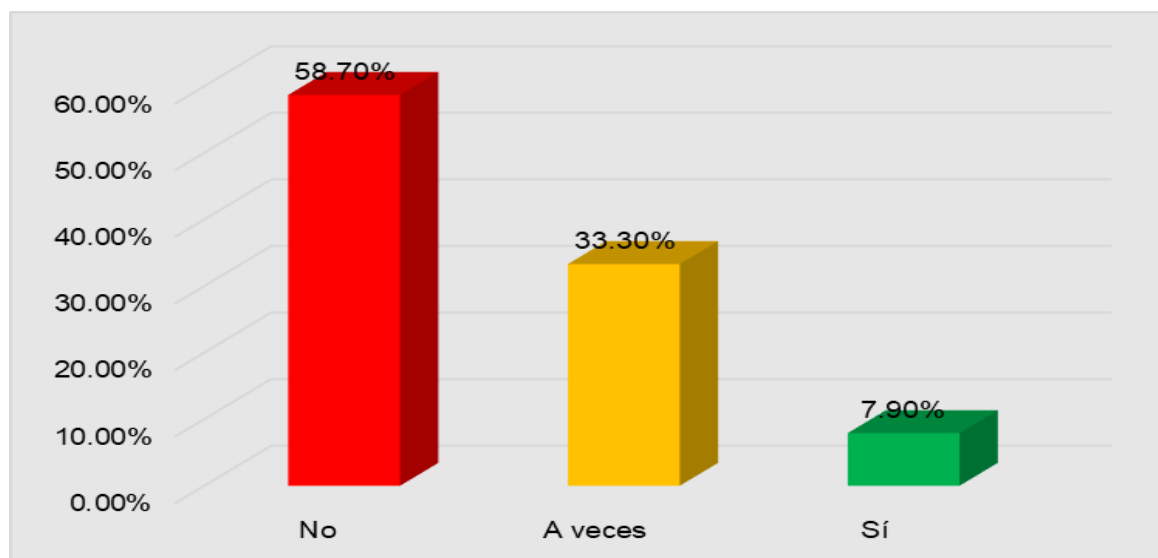
*Entonación y ritmo pre-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	37	58.7	58.7
	A veces	21	33.3	92.0
	Sí	5	7.9	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de entonación y ritmo en la pronunciación del idioma inglés.

**Figura 7**

*Entonación y ritmo pre-test*



La Tabla 6 y la figura 7, refieren los resultados para la dimensión entonación y ritmo, los cuales refieren a las interrogantes: Logras percibir modulaciones y acentuaciones en la pronunciación de inglés de tu docente, tu producción oral y expresión en inglés fluyen con naturalidad durante el desarrollo de las actividades, comprendes con claridad el mensaje y explicación de tu docente de inglés, te resulta sencillo seguir el ritmo y pausas en tu pronunciación de inglés, crees que tu entonación y ritmo en inglés son correctos, consideras que la entonación y ritmo del inglés te ayudan a entender mejor los temas; obteniendo que el 58.70 % no, un 33.30% a veces y un 7.90% sí, en tal sentido la mayor parte de los estudiantes tienen problemas en cuanto a la entonación y ritmo al pronunciar en inglés.

**Tabla 7**

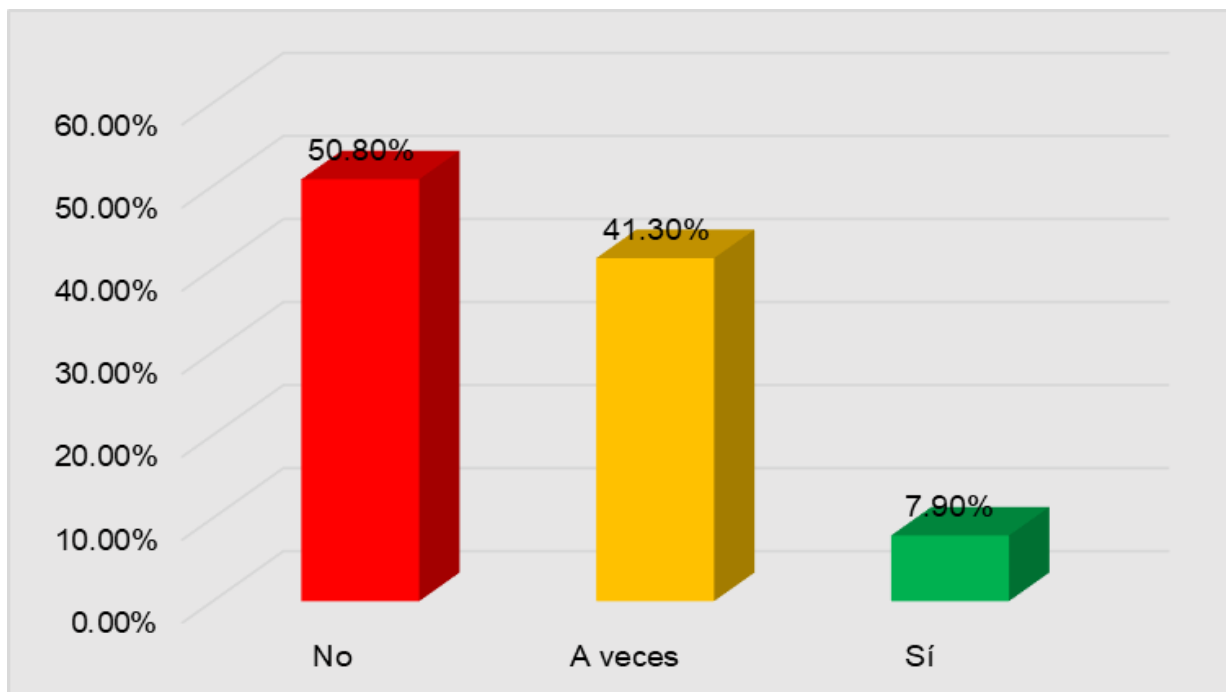
*Fluidez fonológica pre-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	32	50.8	50.8
	A veces	41.3	41.3	92.1
	Sí	7.9	7.9	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de fluidez fonológica en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes.

**Figura 8**

*Fluidez fonológica pre-test*



La tabla 7 y la figura 8, representan a los resultados de la dimensión fluidez fonológica la cual responde a los ítems: Puedes seguir el ritmo y las pausas en la pronunciación de inglés sin tener dificultades, sientes que tu pronunciación del inglés puede mejorar con más práctica y creatividad, entiendes el mensaje en inglés que transmite tu docente o tus compañeros con facilidad, te esfuerzas por mejorar tu fluidez y pronunciación del inglés, notas que tu pronunciación de oraciones en inglés es más clara y fluida, crees que la práctica constante puede impactar de manera positiva en tu fluidez al momento de pronunciar oraciones en inglés, obteniendo un no de 50.80%, a veces 41.30% y un 7.90% que sí, claramente se demuestra un déficit en la fluidez fonológica de los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024.

**Tabla 8**

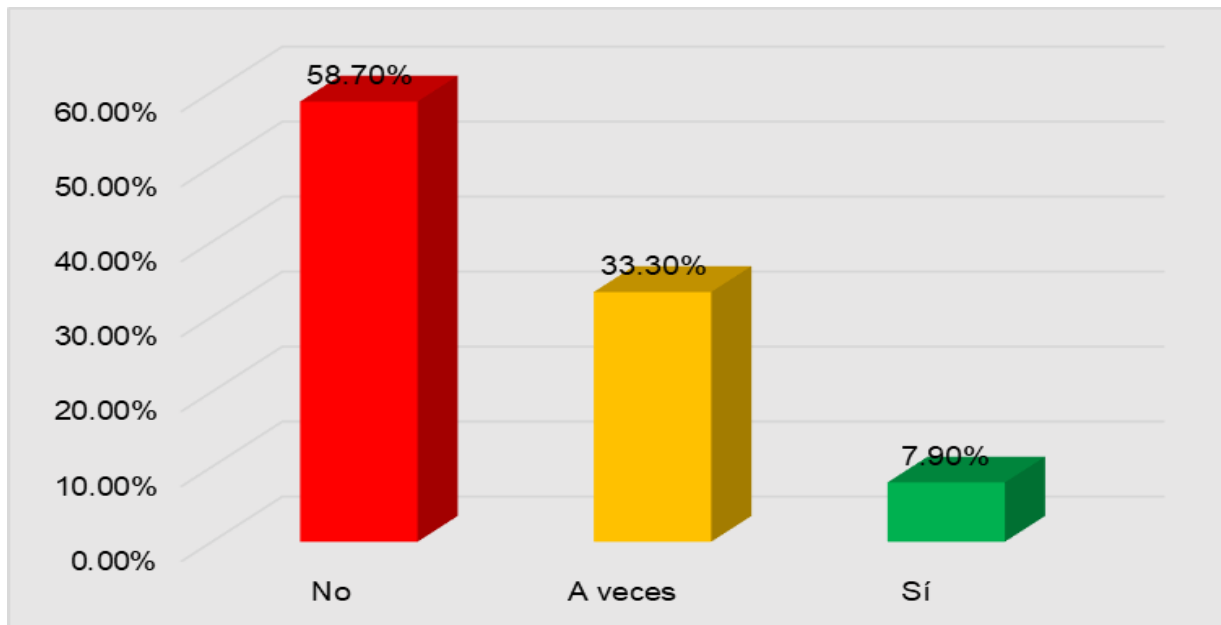
*Inteligibilidad pre-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	7	58.7	58.7
	A veces	21	33.3	92.0
	Sí	5	7.9	100.0
<b>Total</b>		<b>63</b>	<b>100.0</b>	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de inteligibilidad en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes.

**Figura 9**

*Inteligibilidad pre-test*



La tabla 8 y la figura 9 representan los resultados para la inteligibilidad que responde a los ítems: crees que tu capacidad de comunicación efectiva en inglés puede aumentar con un mayor énfasis por parte de tu docente en emplear actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, puedes entender con claridad los conceptos y las explicaciones en inglés sobre los temas, consideras que puedes mejorar tu nivel de pronunciación de inglés y comprender lo que dices sin dificultades, te resulta fácil entender inglés hablado durante las actividades en clase, rees que tu entendimiento del inglés verbal ha progresado significativamente, consideras que tu comprensión del inglés oral te permite comunicarte de manera efectiva con tus compañeros, obteniendo que 58.7% no, el 33.30 % a veces y el 7.90% sí, demostrando deficiencias en cuanto la inteligibilidad en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024.

**Tabla 9**

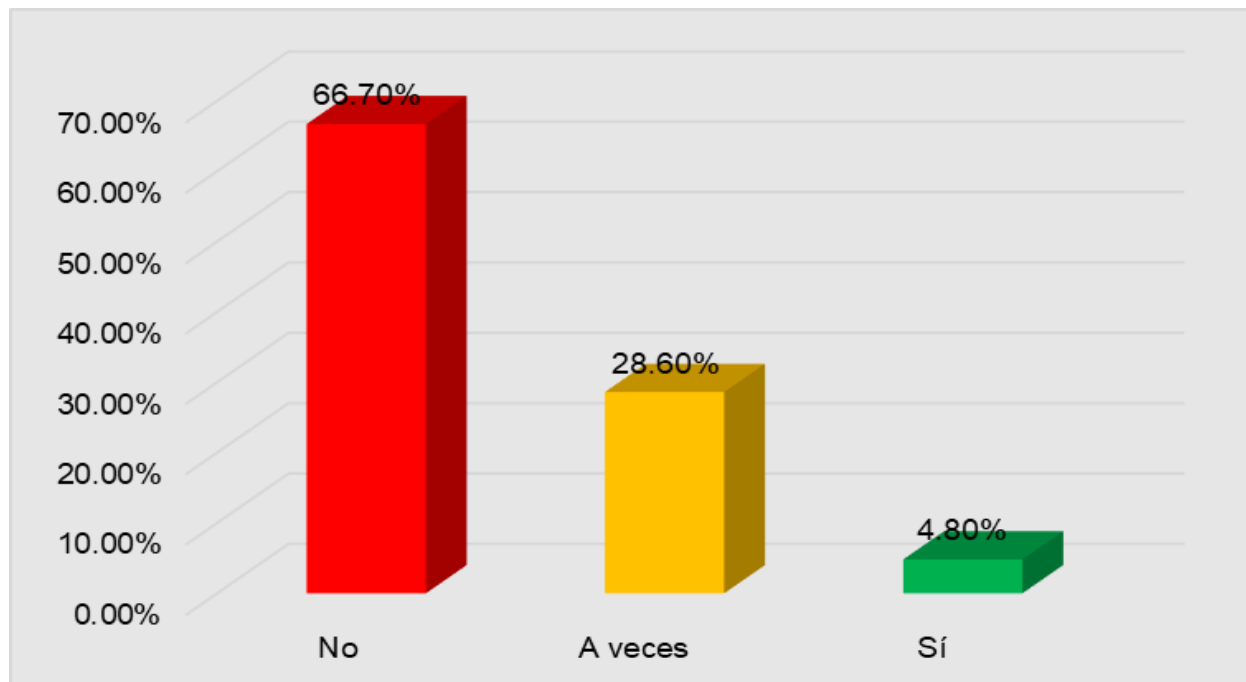
*Pronunciación de inglés pre-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	42	66.7	66.7
	A veces	18	28.6	95.3
	Sí	3	4.8	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes del 2do grado de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024.

**Figura 10**

*Pronunciación de inglés pre-test*



La tabla 8 y la figura 10 refieren al resultado para la pronunciación de inglés de los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, que comprende la entonación y el ritmo, la fluidez fonológica y la inteligibilidad, obteniendo un 66.7% que no, un 28.60% a veces y un 4.80% sí, dichos resultados sugieren fortalecer la pronunciación de inglés en los estudiantes.

### 3.1.1.1 Relación de los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés

A continuación, se presenta la relación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés a partir de los resultados en el pre-test aplicado en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, se obtuvo los siguientes resultados mediante el software estadístico IBM SPSS.

**Tabla 10**

*Prueba de correlación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés pre-test*

			<b>Recursos lúdicos</b>	<b>Pronunciación de inglés</b>
Rho de Spearman	Pensamiento crítico	Coeficiente de correlación	1.000	.996**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	63	63
	Trabajo colaborativo	Coeficiente de correlación	.996**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	7	7

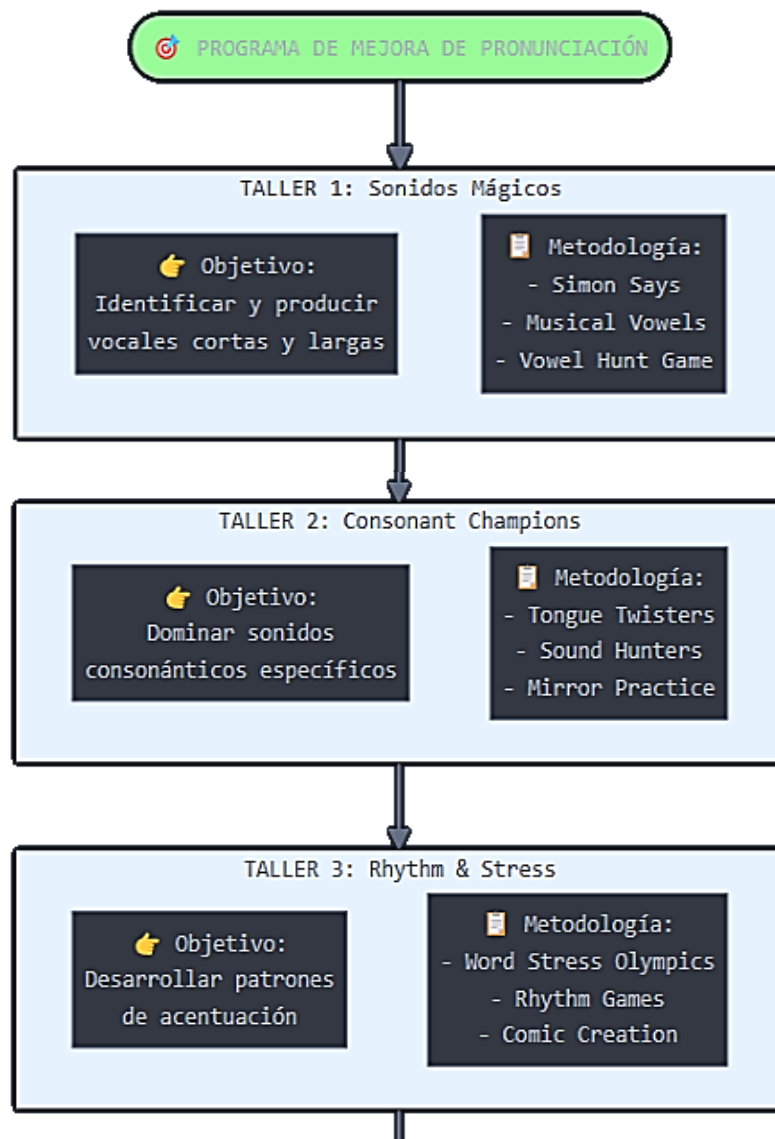
\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

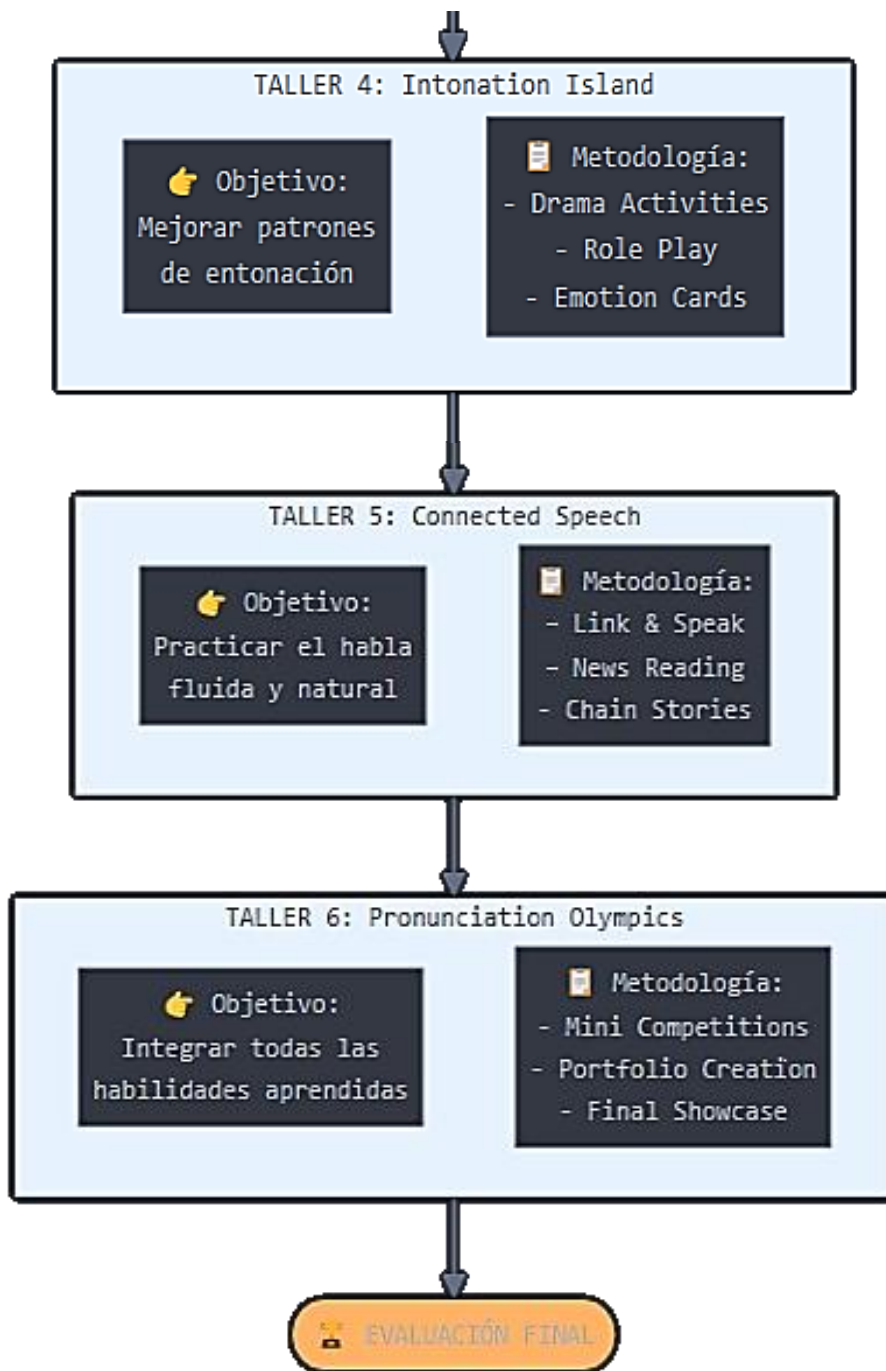
La tabla 10 refiere a los resultados de la relación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, donde los resultados muestran un coeficiente rho de Spearman de 0.996 con una significancia bilateral menor de 0.001 ( $p < 0.001$ ) y un N igual a 63, dicho valor fue el tamaño de la muestra, en tal sentido, existe una relación muy alta, cuasi perfecta, entre las variables estudiadas, por lo cual, se procedió a desarrollar talleres utilizando recursos lúdicos para evaluar su implementación para mejorar la pronunciación de inglés.

### 3.1.2 Desarrollo de recursos lúdicos

**Figura 11**

*Esquema de los talleres desarrollados*





La figura 11, muestra los talleres desarrollados (ver anexos); el taller 1 se denomina “sonidos mágicos”, dicho taller es de carácter inicial donde se propuso identificar las vocales cortas y largas en inglés y practicar la pronunciación mediante sonidos, al finalizar la sesión los estudiantes se reunieron en grupos para crear un álbum con los sonidos que recuerden y se trataron en la clase. El taller 2 se le denominó “Campeones consonantes”, el taller se basó en los sonidos consonánticos como por ejemplo th/ sh/ ch/ para ello se realizó un juego que entretuvo entusiasmados a los

alumnos y finalmente los estudiantes tuvieron que crear un trabajo e ilustrarlo con los sonidos que se practicaron. El taller 3 se denominó “Safari de ritmo y estrés” dicho taller trato del ritmo y acentuación al momento de hablar en inglés, la clase se desarrolló por medio de prácticas y juegos grupales y finalmente los estudiantes desarrollaron una tira cómica. El taller 4 se denominó “La isla de la entonación” el cual se centró en reconocer los patrones de entonación en diferente tipo de oraciones, mediante un teatro de entonación, finalmente los estudiantes escribieron un pequeño drama y realizaron una representación dramática. El taller 5 se denominó “Conexión de habla conectada”, el taller abordo la forma correcta de vincular y asimilar el habla a la entonación en inglés, mediante un juego de link y speak, los estudiantes tuvieron que preparar una noticia y comunicarla en inglés. El taller 6 se denominó “Olimpiadas de pronunciación”, dicho taller integro todos los temas tratados mediante una competencia de modo amistoso entre los estudiantes tanto individual como grupal, además los estudiantes tuvieron que comentar en inglés el aprendizaje obtenido durante los talleres, finalmente tuvieron que responder el test para poder determinar si influyen los recursos lúdicos aplicados en la pronunciación de inglés de los estudiantes.

### 3.1.3 Análisis descriptivo post-test

**Tabla 11**

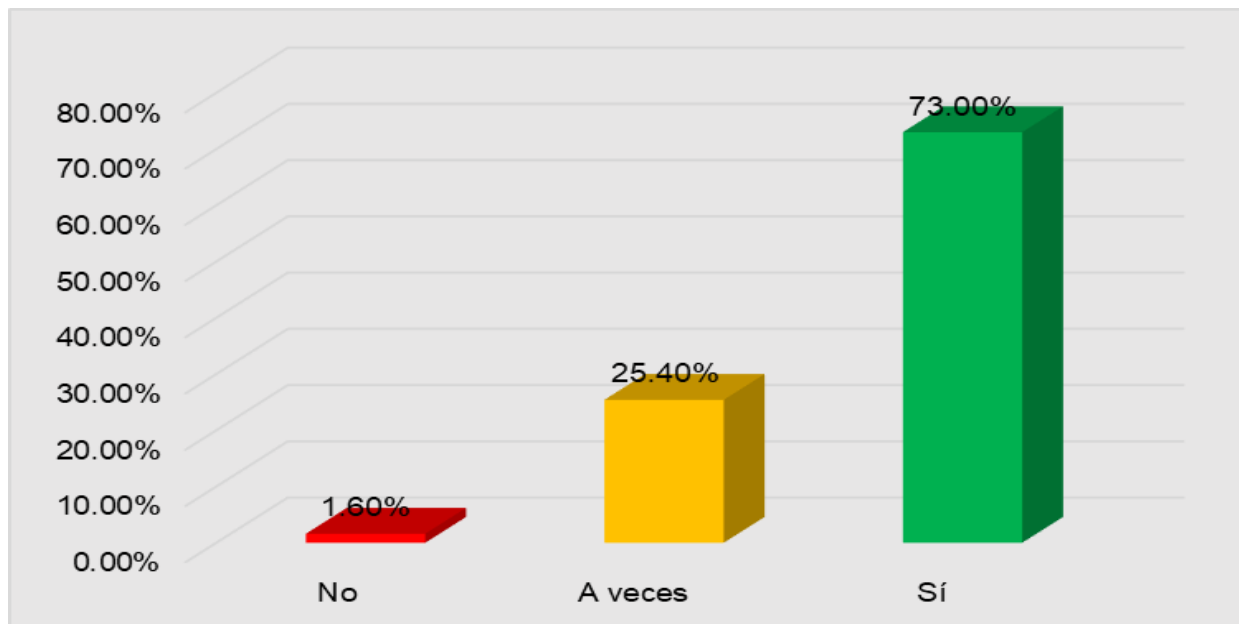
*Interactividad post-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	1	1.6	1.6
	A veces	16	25.4	27.0
	Sí	46	73.0	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de interactividad en la pronunciación del idioma inglés post-test.

**Figura 12**

*Interactividad post-test*



La tabla 11 y la figura 12 hacen referencia a los resultados de la dimensión interactividad después de la implementación de los talleres, que responde a los indicadores del instrumento, donde se obtuvo que 1.6% que no, a veces 25.40% y sí un 73.00%, en comparación con el resultado del pre-test, los estudiantes lograron interactuar más hasta un 73% evidenciado un buen resultado de los talleres, respecto a interactividad.

**Tabla 12**

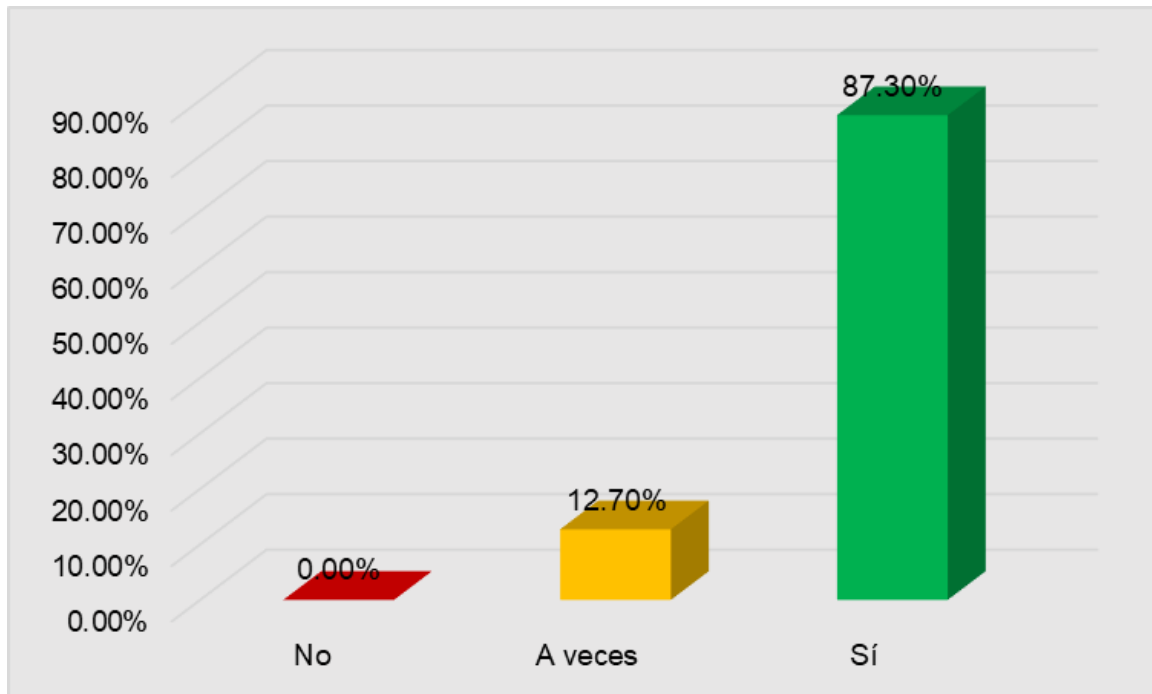
*Creatividad post-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	0	0	0
	A veces	8	12.7	12.7
	Sí	55	87.3	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de creatividad en la pronunciación del idioma inglés post-test.

**Figura 13**

*Creatividad post-test*



La tabla 12 y la figura 13, presentan los resultados para la dimensión creatividad después de desarrollar los talleres de acuerdo con el instrumento, obteniendo un no de 0%, un 12.7% a veces y un 87.30% que sí, por lo tanto, estos resultados evidencian una gran mejora hasta en un 87.3%.

**Tabla 13**

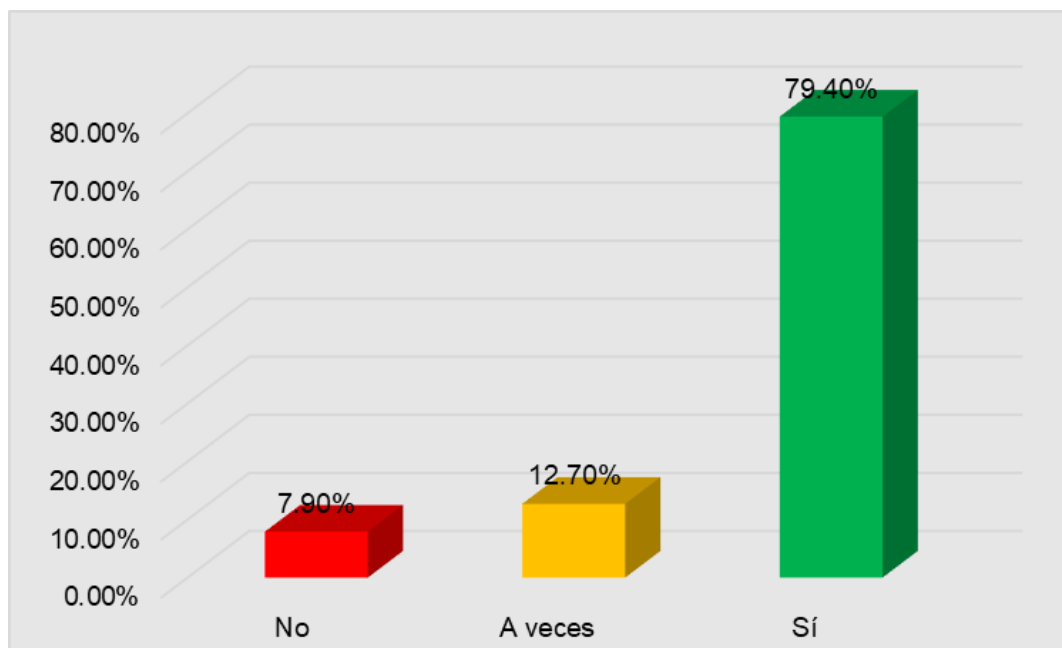
*Elementos didácticos post-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	5	7.9	7.9
	A veces	8	12.7	20.6
	Sí	50	79.4	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el conocimiento y aceptación de los elementos didácticos en la enseñanza idioma inglés en los estudiantes post-test.

**Figura 14**

*Elementos didácticos post-test*



La tabla 13 y la figura 14, presentan los resultados para la dimensión elementos didácticos, donde se evaluó si los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, un 7.90% que “no”, un 12.70% “a veces” y un 60.30% que “si”, por lo tanto, se puede inferir que los recursos lúdicos aplicados en los talleres fueron eficientes.

**Tabla 14**

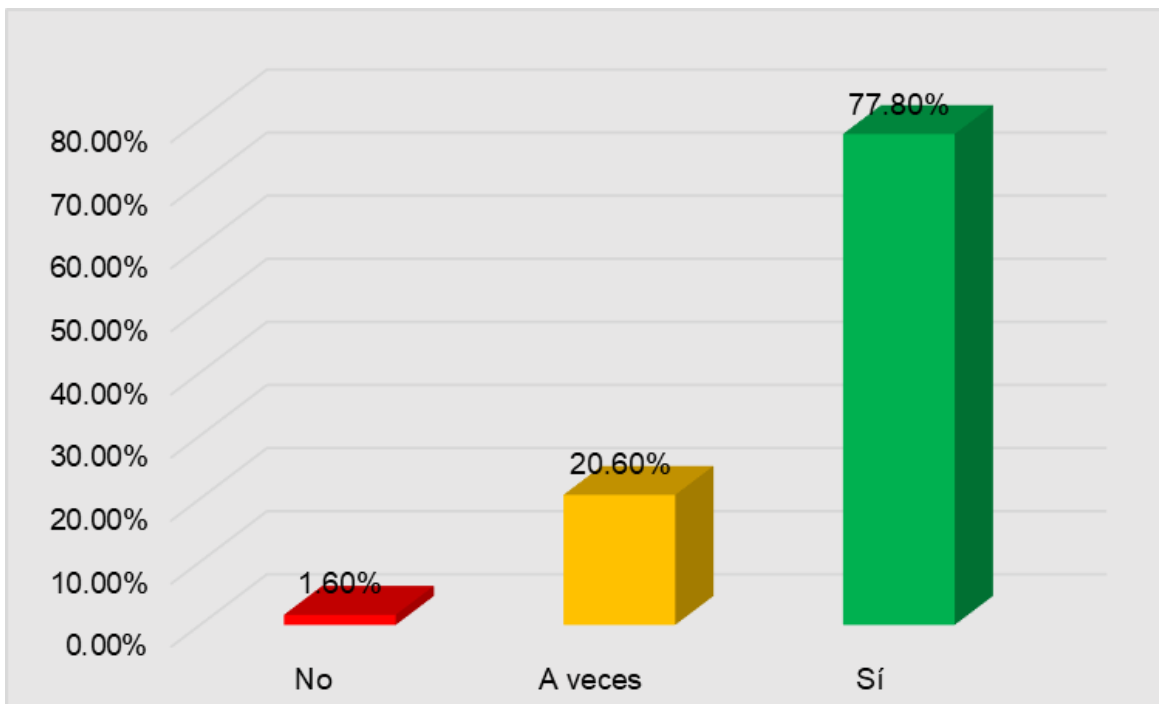
*Recursos lúdicos post-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	1	1.6	1.6
	A veces	13	20.6	22.2
	Sí	49	77.8	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra la aprobación de los recursos lúdicos en la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes post-test.

**Figura 15**

*Recursos lúdicos post-test*



La tabla 14 y la figura 15, muestran los resultados de los recursos lúdicos, como resultados de la interactividad, creatividad y los elementos didácticos, trabajados según los indicadores establecidos en el instrumento, después de haber desarrollado los talleres, obteniendo un 1.6% que “no”, un 20.60% que “a veces” y un 77.80% que “sí”, evidenciando una clara mejoría.

**Tabla 15**

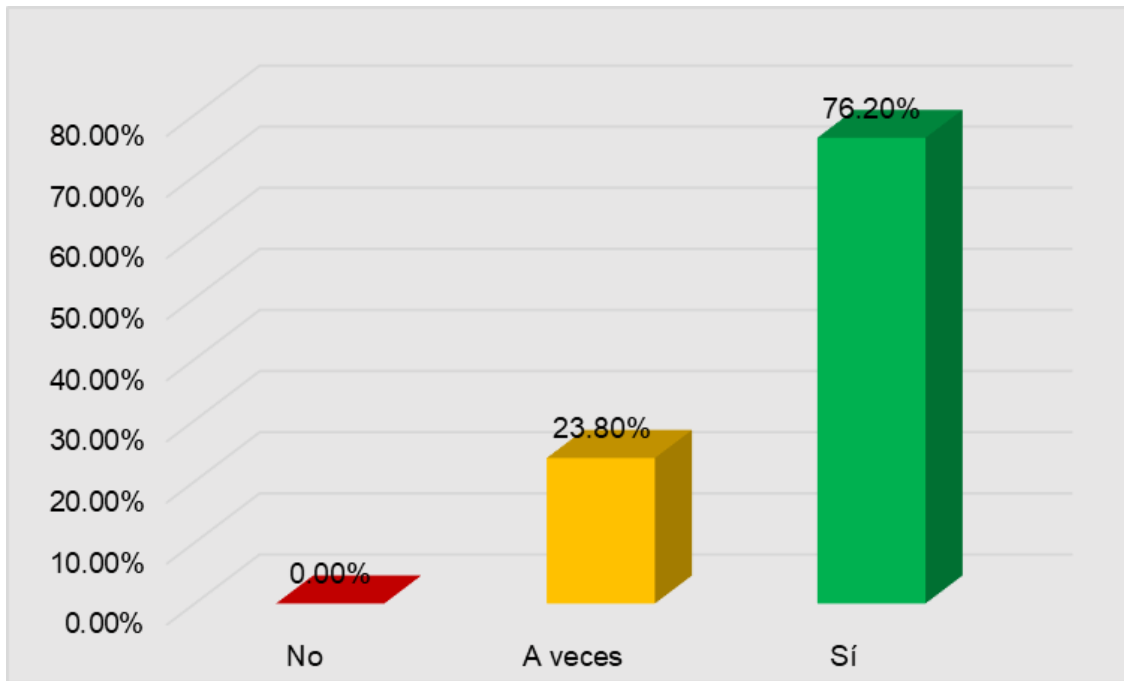
*Entonación y ritmo post-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	0	0	0
	A veces	15	23.8	23.80
	Sí	48	76.2	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de entonación y ritmo en la pronunciación del idioma inglés post-test.

**Figura 16**

*Entonación y ritmo post-test*



La Tabla 15 y la figura 16, refieren los resultados para la dimensión entonación y ritmo, los cuales refieren a las interrogantes, obteniendo que el 0 % “no”, un 23.80% “a veces” y un 76.20% “sí”, esto evidencia que los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024 lograron mejorar su entonación y ritmo al hablar inglés después de los talleres con los recursos lúdicos.

**Tabla 16**

*Fluidez fonológica post-test*

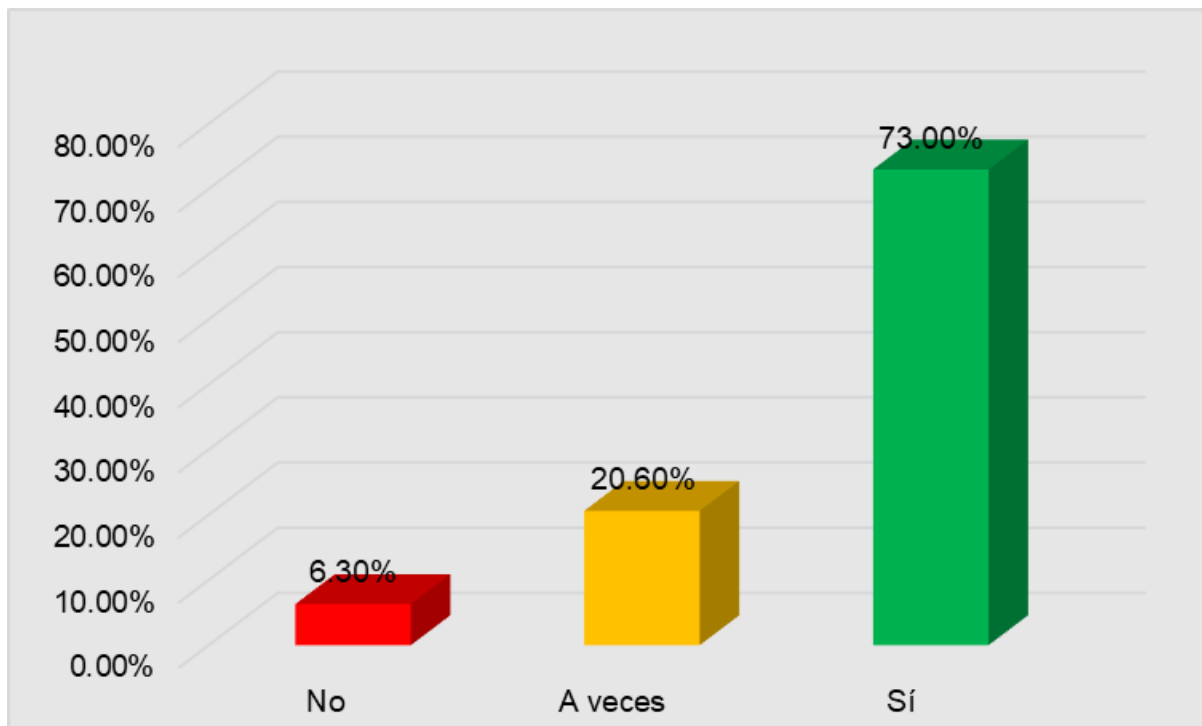
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	4	6.3	6.3
	A veces	13	20.6	27.0
	Sí	46	73.0	100.0

Total	63	100.0
-------	----	-------

*Nota.* La tabla muestra el nivel de fluidez fonológica en la pronunciación del idioma inglés post-test.

**Figura 17**

*Fluidez fonológica post-test*



La tabla 16 y la figura 17, representan a los resultados de la dimensión fluidez fonológica después de realizar los talleres con los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, obteniendo un “no” de 6.30%, a veces 20.60% y un 73.00% que sí, esto evidencia claramente que los estudiantes mejoraron en la fluidez fonológica al momento de hablar inglés gracias a la aplicación de los talleres en la I.E.

**Tabla 17**

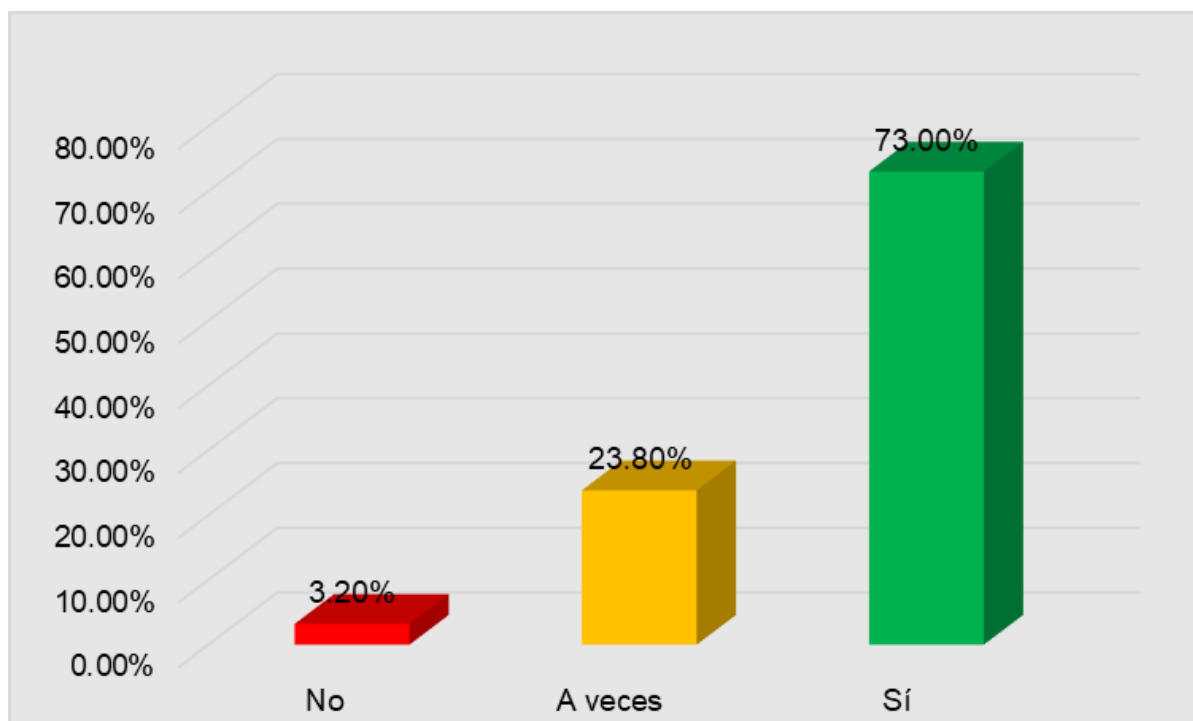
*Inteligibilidad post-test*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	2	3.2	3.2
	A veces	15	23.8	27.0
	Sí	46	73.0	100.0
	Total	63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de inteligibilidad en la pronunciación del idioma inglés post-test.

**Figura 18**

*Inteligibilidad post-test*



La tabla 16 y la figura 18, representan a los resultados de la dimensión inteligibilidad después de realizar los talleres con los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, obteniendo un “no” de 3.20%, a veces 23.80% y un 73.00% que sí, esto evidencia claramente que los estudiantes mejoraron en la inteligibilidad al momento de hablar inglés gracias a la aplicación de los talleres en la I.E.

**Tabla 18**

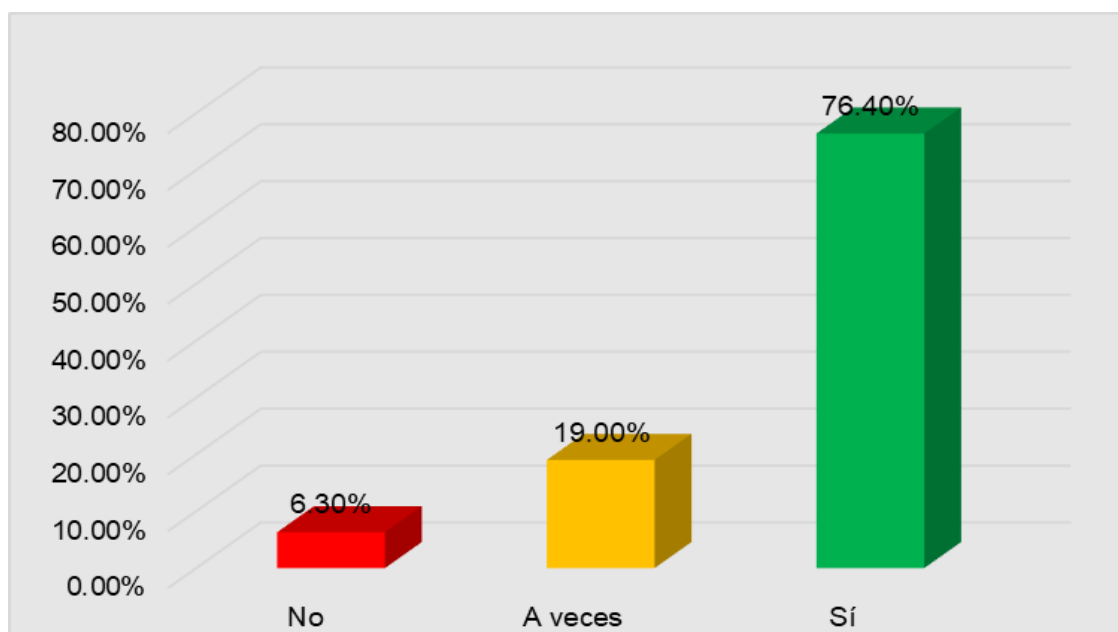
*Pronunciación de inglés post-test*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	No	4	6.3	6.3
	A veces	12	19.0	25.4
	Sí	47	76.4	100.0
Total		63	100.0	

*Nota.* La tabla muestra el nivel de la pronunciación del idioma inglés de los estudiantes post-test.

**Figura 19**

*Pronunciación de inglés post-test*



La tabla 18 y la figura 19 refieren al resultado para la pronunciación de inglés de los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, que comprende la entonación y el ritmo, la fluidez fonológica y la inteligibilidad, obteniendo un 6.30% que no, un 19.0% a veces y un 76.4% sí, dichos resultados sugieren una mejora en la pronunciación de inglés en los estudiantes.

### 3.1.4 Relación de los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés

A continuación, se presenta la relación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés a partir de los resultados en el post-test aplicado en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, se obtuvo los siguientes resultados mediante el software estadístico IBM SPSS.

**Tabla 19**

*Prueba de correlación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés post-test*

			<b>Recursos lúdicos</b>	<b>Pronunciación de inglés</b>
Rho de Spearman	Pensamiento crítico	Coefficiente de correlación	1.000	.921**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	63	63
Trabajo colaborativo	Trabajo colaborativo	Coefficiente de correlación	.921*	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	63	63

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 19 refiere a los resultados de la relación entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, donde los resultados muestran un coeficiente rho de Spearman de 0.921 con una significancia bilateral menor de 0.001 ( $p < 0.001$ ) y un N igual a 63, en el análisis del pre-test se encontró un coeficiente de correlación de 0.996, en comparación con el obtenido en el análisis del pre-test el cual fue de 0.921, se puede apreciar que son parecidos, de modo que se puede reafirmar la relación fuerte positiva que tienen los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la IE “Luis Alberto Sánchez”.

#### **CAPITULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.**

En concordancia con el objetivo general el cual refiere a la influencia de los recursos lúdicos para la mejora de la pronunciación del inglés, en la correlación de Spearman analizado en el pre-test el coeficiente es de 0.996, lo que implica que los recursos lúdicos influyen significativamente en la pronunciación de inglés, mientras que, en el análisis del post-test es decir después de haber aplicado los talleres utilizando recursos lúdicos se obtuvo un coeficiente de correlación de Spearman de 0.921, en tal sentido, la consistencia entre los coeficientes de correlación del pre-test (0.996) y el análisis posterior (0.921) refuerza la relación positiva significativa entre los recursos lúdicos y la pronunciación de inglés, por tanto, es aceptada la hipótesis de que la aplicación de los recursos lúdicos influye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la IE “Luis Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, de modo que incrementa su capacidad de comprensión de sonidos del idioma inglés. Así se tienen que los recursos lúdicos son actividades creativas para llamar la atención en el aprendizaje del idioma inglés. A su vez Chacua (2024) en la investigación sobre el análisis de los impactos de estrategias

de enseñanza basadas en juegos en una clase de inglés obtuvo como resultados que los participantes de esta clase incrementen su vocabulario y además señala que lograron perfeccionar su gramática, pronunciación y fluidez al comunicarse en el idioma inglés. Según Amaya (2020) menciona que el aprendizaje de inglés no siempre es ameno por lo que los estudiantes llegan a perder la motivación y para ellos se puede utilizar recursos como la gamificación.

De acuerdo con Cevallos & Palma (2022) los recursos recreativos son tácticas pedagógicas esenciales que revolucionan el aprendizaje del inglés, facilitando que los alumnos adquieran habilidades lingüísticas de forma más orgánica y estimulante. Sus estudios evidencian que la aplicación de juegos educativos potencia notablemente la implicación de los estudiantes y disminuye la ansiedad vinculada al aprendizaje de lenguas extranjeras, asimismo Klett-Estela (2021) detalla la relevancia de los recursos recreativos, indicando que estas tácticas no solo simplifican la asimilación de contenidos lingüísticos, sino que también potencian capacidades sociales y cognitivas. Su investigación demuestra que los alumnos que se involucran en actividades recreativas muestran una mayor inclinación hacia el aprendizaje del inglés e incrementan significativamente su seguridad en la comunicación.

Según Martínez et al (2014) los recursos recreativos son instrumentos metodológicos que facilitan la contextualización del aprendizaje del inglés, vinculando los temas académicos con vivencias relevantes para los alumnos. Su estudio resalta que estas tácticas promueven particularmente el progreso de la pronunciación, al generar ambientes de práctica más cautivadores e interactivos. Por tanto, los recursos lúdicos no solo contextualizan el conocimiento, sino que también potencian la pronunciación al generar un entorno interactivo, donde los estudiantes practican de manera entretenida el idioma inglés, pues la implementación de los recursos lúdicos busca superar los

métodos tradicionales, para crear un ambiente que facilita la inmersión lingüística por medio de experiencias entre los estudiantes.

Con relación al primer objetivo específico, el cual refiere a diagnosticar el nivel de pronunciación en inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E. “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo. Para la variable recursos lúdicos en el pre-test se encontró un nivel bajo de 66.7%, un nivel medio de 27.0% y un nivel alto 6.3%, lo que indicó la necesidad de implementar recursos pedagógicos que ayuden a mejorar de manera sustancial las competencias comunicativas orales del idioma inglés, esta variable estuvo compuesta por tres dimensiones interactividad, creatividad y elementos lúdicos, en la interactividad predominó el nivel bajo con un 69.8%, lo mismo sucedió en la creatividad con nivel bajo de 68.2%, de manera similar en los elementos didácticos con nivel bajo de 60.30%. Por otro lado en la variable pronunciación del idioma inglés se obtuvo un nivel bajo de 66.7%, un nivel medio de 28.6% y un nivel alto de 4.8%, de igual manera con las dimensiones, para entonación y ritmo predominó un nivel bajo de 58.7%, para fluidez fonológica de igual manera un nivel bajo de 50.8% y para inteligibilidad un nivel bajo de 58.7%, en tal sentido los resultados del pre-test sugirieron implementación de talleres donde se utilice recursos lúdicos, respaldan la investigación estudios anteriores de Navarro-Brito et al. (2022) acerca de las restricciones en habilidades comunicativas. Concretamente, los niveles bajos de interactividad (69,8%), creatividad (68,9%) y aspectos recreativos (60,30%) indican la necesidad de intervenciones pedagógicas innovadoras.

El estudio de Parra et al. (2020) confirma estos descubrimientos, subrayando que los materiales recreativos pueden modificar de manera significativa el aprendizaje del inglés, las dimensiones analizadas demuestran una laguna metodológica que necesita estrategias enfocadas en el desarrollo

de la interactividad por medio de dinámicas comunicativas colaborativas, estimular la creatividad por medio de juegos y roles, y la incorporación de elementos lúdicos.

Asimismo, referente a los recursos lúdicos para mejorar la pronunciación del idioma inglés se tiene la teoría de Vygotsky propone que el aprendizaje de lenguas es primordialmente social, en el que los recursos de ocio funcionan como intermediarios en la formación del saber lingüístico. Los niveles de pronunciación reducidos señalan la demanda de intervenciones que fomenten interacciones relevantes, mientras que la teoría de Dörnyei sostiene que los componentes lúdicos potencian la motivación inherente, disminuyendo la ansiedad vinculada al aprendizaje de un segundo idioma. Los hallazgos del pre-test señalan que la actual metodología no está produciendo el compromiso requerido para el desarrollo de competencias comunicativas.

Frente a esto, el estudio de Krashen (1982) acerca del modelo Monitor (Modelo de Monitor) proporciona una visión adicional para entender los resultados alcanzados. El deficiente desempeño en pronunciación indica una disparidad entre la información lingüística obtenida y la habilidad de los estudiantes para producir oralmente. Este modelo teórico apoya la importancia de establecer entornos educativos que promuevan la asimilación natural del idioma, en los que los recursos de ocio funcionen como intermediarios para disminuir la ansiedad y fomentar la comunicación natural, desde un punto de vista educativo, los descubrimientos sugieren un cambio metodológico que sobrepasa los métodos convencionales, incorporando tácticas que fomentan la implicación activa y relevante de los alumnos en su proceso de aprendizaje del inglés.

Respecto al segundo objetivo específico el cual refiere diseñar e implementar talleres con recursos lúdicos orientados a la mejora de la pronunciación en inglés, considerando las dimensiones de entonación y ritmo, fluidez fonológica e inteligibilidad en estudiantes de 2do grado de la I.E “Luis

Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo. Para ello se desarrolló 6 talleres previos a realizar el post-test, el primer taller “Sonidos mágicos” fue la iniciación para los estudiantes puedan distinguir las vocales cortas y largas, el segundo taller fue “Campeones consonantes” enfocado en los sonidos consonánticos, el tercer taller fue “Safari de ritmo y estrés” basado en abordar el ritmo y acentuación, el cuarto taller fue “La isla de la entonación” centrado en los patrones de entonación, el quinto taller fue “Conexión de habla conectada” enfocado en conectar vinculación, elisión y asimilación, mientras que el sexto taller fue “Olimpiadas de pronunciación” donde se integró todo lo aprendido en los talleres anteriores, de acuerdo con Celce-Murcia et al. (2010) la instrucción en pronunciación del inglés demanda un método sistemático y multidimensional que incluya elementos fonéticos, fonológicos y comunicativos, los escritores sostienen que la pronunciación no es simplemente un grupo de sonidos independientes, sino un sistema complejo de componentes interrelacionados como las vocales, los consonantes, el ritmo, la entonación y los procesos de vinculación lingüística. Su enfoque subraya la relevancia de elaborar intervenciones educativas que traten estos elementos de forma holística, fomentando una habilidad comunicativa que supere la simple reproducción mecánica de sonidos, y se dirija hacia una comunicación fluida y entendible en inglés.

Luego del desarrollo de los talleres, los resultados del post-test para la variable recursos lúdicos se obtuvo nivel bajo de 1.60%, nivel medio de 20.6% y nivel alto de 77.8%, en la dimensión de interactividad predominó el nivel alto con un 73%, en la dimensión creatividad predominó un nivel alto de 87.30% y del mismo modo en la dimensión elementos didácticos con un 79.4% predominó el nivel alto, en la variable pronunciación de inglés, sobresalió el nivel alto con 76.40%, nivel medio 19% y seguido del nivel bajo 6.30%, del mismo modo en las dimensiones, para entonación y ritmo el 76.2% indicó un nivel alto, en la fluidez fonológica el 73% manifestó un nivel alto, y en

la inteligibilidad el 73% manifestó un nivel alto, en tal sentido, se puede decir que la aplicación de los talleres mediante el uso de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación de inglés influyeron significativamente.

Respecto al tercer objetivo específico el cual refiere analizar la relación entre la aplicación de recursos lúdicos y la mejora de la pronunciación de inglés, identificando el grado de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, los hallazgos del post-test muestran un cambio notable en las habilidades de pronunciación inglesa, confirmando lo propuesto por Lightbown y Spada (2013) acerca de la eficacia de intervenciones pedagógicas innovadoras. El aumento significativo en los niveles altos (77.8% en recursos recreativos y 76.40% en pronunciación) señala que los talleres establecidos lograron vencer los obstáculos convencionales de aprendizaje, produciendo un efecto positivo en aspectos como la interactividad (73% nivel alto), la creatividad (87.30 % nivel alto) y los componentes educativos (79,4% nivel alto). Este avance se manifiesta particularmente en la entonación, el ritmo (76.2%), la fluidez fonológica (73%) y la inteligibilidad (73%), demostrando que las tácticas recreativas pueden funcionar como un acelerador eficaz para potenciar las habilidades comunicativas en inglés.

De acuerdo con Nation y Newton (2009) en su obra " Teaching ESL/EFL Listening and Speaking", los hallazgos confirman la teoría de que los medios lúdicos potencian de manera significativa la habilidad comunicativa, subrayando que las estrategias pedagógicas enfocadas en la interacción y la creatividad pueden modificar de manera significativa el aprendizaje del inglés, los escritores sostienen que tácticas pedagógicas que disminuyen la ansiedad y fomentan la participación activa crean un entorno favorable para el progreso de competencias lingüísticas, lo que se refleja en el significativo aumento de altos niveles en pronunciación, entonación, ritmo y fluidez fonológica.

## CONCLUSIONES

El análisis inicial mostró un nivel bajo en la pronunciación del idioma inglés, manifestando la necesidad de intervenciones pedagógicas innovadoras que traten las restricciones en las dimensiones específicas, además con el análisis en el pre-test se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.996 lo que indicó una relación positiva entre las variables estudiadas en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024.

La implementación de seis talleres centrados en recursos recreativos en los estudiantes evidenció un efecto relevante en la mejora de la pronunciación del inglés, modificando los resultados del post-test. En este, se registró un aumento considerable en recursos recreativos y en pronunciación, con avances en entonación y ritmo, fluidez fonológica e inteligibilidad y a su vez en la correlación de Spearman fue de 0.921, de modo que se reafirmó la relación entre las variables estudiadas.

Los resultados corroboran la influencia positiva de los recursos lúdicos como táctica metodológica para el fortalecimiento de habilidades comunicativas del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo, 2024, corroborando un método educativo que incorpora componentes interactivos, creativos y pedagógicos para vencer los obstáculos convencionales de aprendizaje de un segundo idioma.

## RECOMENDACIONES

- Tomar la iniciativa de manera constante de parte de los profesores de inglés en tácticas divertidas e innovadoras para la instrucción de pronunciación, incorporando herramientas tecnológicas y técnicas interactivas.
- Incluir de manera sistemática elementos lúdicos en la programación del currículo de inglés, creando experiencias educativas que fomenten la comunicación verbal de gran relevancia.
- Elaborar herramientas de evaluación que evalúen de manera periódica las habilidades de pronunciación, haciendo uso de instrumentos que incluyen dimensiones interactivas y creativas.
- Es necesario ajustar los recursos de ocio al entorno sociocultural de los alumnos, teniendo en cuenta sus intereses, motivaciones y requerimientos comunicativos particulares.
- Promover programas de estudio que profundicen en el efecto de los recursos lúdicos en la instrucción de lenguas, creando saber pedagógico que pueda ser transferido a otros entornos educativos.

## REFERENCIAS

- Amaya-Díaz, I. Y., & Bajaña-Zajia, J. X. (2020). The use of gamification to enhance the english as a foreign language. *Polo del Conocimiento*, 5(3), 865–881.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v5i3.1388>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.  
<https://books.google.com.co/books?id=VuFcU8hc5sYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Ayala, D., Cabezas, T., Cabezas, A., Madril, L., & Madril, M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso de enseñanza aprendizaje. Edición Especial: III Congreso Internacional Ciencia y Educación. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769763>
- Bacalja, A., & Nash, B. L. (2023). Playful literacies and pedagogical priorities: digital games in the English classroom. *English Teaching Practice & Critique*, 22(4), 447–461.  
<https://doi.org/10.1108/etpc-01-2023-0002>
- Baños, R. (2007). *Los recursos didácticos*. Universidad Pedagógica.
- Barriga, D. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw Hill.
- BID. (2021). Informe anual del Banco Interamericano de Desarrollo 2021 . Banco Interamericano de Desarrollo. <https://publications.iadb.org/es/informe-anual-del-banco-interamericano-de-desarrollo-2021-resena-del-ano>

Bravo-Yépez, M. P., Porrás-Pumalema, S. P., & Carrillo-Pataron, M. E. (2020). Description of action based learning method for teaching English language. *Polo del Conocimiento*, 5(7), 223–248. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1505>

Camilloni, A. (2018). *El saber didáctico*. Paidós.

Carley et al. (2018). *English Phonetics and Pronunciation Practice*. Oxon: Routledge. [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781351672665\\_A30856243/preview-9781351672665\\_A30856243.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781351672665_A30856243/preview-9781351672665_A30856243.pdf)

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2021). *Enseñar lengua* (15ª ed.). Graó.

Celce-Murcia, M., Brinton, DM, & Goodwin, JM (2010). *Teaching synonyms: A course book and reference guide*. Cambridge University Press. <https://www.amazon.com/Teaching-Pronunciation-Paperback-Audio-CDs/dp/0521729769>

Cevallos Triguero, LJ, & Palma Villavicencio, MM (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6 (4), 68–90. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.4.2022.68-90>

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 1-8 <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/78345>

- Chacua Arcos, N. G., Torres Zhigüe, C. Y., & Riera Hermida, F. P. (2024). Estrategia de Aprendizaje Basada en Juego para Mejorar la Habilidad de Habla en Estudiantes de Tercero Bachillerato: Game-Based Learning Strategy to Enhance Speaking Skills in Students of Third Baccalaureate. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(2), ág. 215-244. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4i2.152>
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262530071/aspects-of-the-theory-of-syntax/>
- Crystal, D. (2003). *English as a global language*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511485459>
- Crystal, D. (2019). *English as a Global Language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Díaz, J. (2009). Aplicación de nuevas técnicas y estrategias del aprendizaje cooperativo y significativo en la enseñanza de la matemática: dos alternativas que sustentan la capacitación y/o preparación del joven del siglo XXI en el continuo devenir humano. *El Cid Edito* [https://libcat.lafayette.edu/Record/eres\\_EBC3182475](https://libcat.lafayette.edu/Record/eres_EBC3182475)
- Douglas Brown, H., & Lee, H. (2015). *Enseñanza por principios: un enfoque interactivo para la pedagogía del lenguaje*. Pearson Education ESL. <https://thuvienso.hoasen.edu.vn/handle/123456789/11518>

EF Education First. (2023). EF English Proficiency Index. Zurich: EF Education First Ltd.

Www.ef.com. Recuperado el 1 de diciembre de 2024, de <https://www.ef.com/wwen/epi/>

Ellis, R. (1990). *Instructed second language acquisition: Learning in the classroom*. Blackwell.

Etikan, I., Musa, SA y Alkassim, RS (2016). Comparación entre muestreo por conveniencia y muestreo intencional. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4.

<https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>

Flores, P., Lupiáñez, J. L., Berenguer, L., Marín, A. y Molina, M. (2011). Materiales y recursos en el aula de matemáticas. Departamento de Didáctica de la Matemática de la Universidad de Granada.

Garzón, C., Quintero, H. B., Osorio, E. A. C., & de Generación Eléctrica Dc, J. A. E. E. N. E. L.

A. ¿un V. A. P. E. L. A. D. E. L. C. B. (2009). *Scientia Et Technica*. Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/pdf/849/84917310053.pdf>

Gómez, F. (2016). Pirámide invertida de escritura: una estrategia para mejorar la fluidez en la expresión oral en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera». *Cuaderno de Pedagogía Universitaria* Vol. 13 / no.25 / enero-junio 2016 / República Dominicana / PUCMM / ISSN 1814-4152 (en línea) / ISSN 1814-4144 (impresa) / p. 21-30

Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. London Pearson. - referencias -

*publicaciones de investigación científica* . (s/f). Scirp.org. Recuperado el 27 de enero de

2025, de <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1834960>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, CP (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed.). McGraw-Hill.

Huizinga, J. (2007). Homo ludens (7a ed.). Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1938).  
[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

Jawad, A. S. H. (2023). The effect of using Cooperative Learning Method in enhancing EFL students' performance in speaking skill in Libyan Universities: A case study of Benghazi University. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 6(6), 64–74.  
<https://doi.org/10.32996/ijllt.2023.6.6.7>

Klett-Estela. (2021). *yoEmas de hoy en didáctica de las lenguas extranjeras*. Researchgate.net.  
Recuperado el 26 de enero de 2025, de  
[https://www.researchgate.net/publication/354052461\\_Libro\\_didactica\\_LE\\_2021\\_definitivo](https://www.researchgate.net/publication/354052461_Libro_didactica_LE_2021_definitivo)

Krashen, SD (1982). *Principios y práctica en la adquisición de una segunda lengua*. Oxford Pergamon Press. - Referencias - Scientific Research Publishing . (s/f). Scirp.org.  
Recuperado el 26 de enero de 2025, de  
[https://www.scirp.org/\(S\(ny23rubfvg45z345vbrepurl\)\)/reference/referencespapers?referenceid=534415](https://www.scirp.org/(S(ny23rubfvg45z345vbrepurl))/reference/referencespapers?referenceid=534415)

La pirámide del aprendizaje. (2013, diciembre 2). *Eingleses*. <https://eingleses.com/la-piramide-del-aprendizaje/>

- Lightbown, PM, y Spada, N. (2006). *Cómo se aprenden los idiomas* (3.<sup>a</sup> ed.). Oxford: Universidad de Oxford. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1189790>
- Lopez, L. C. (2024). Podcast como herramienta didáctica y la comprensión auditiva del inglés en estudiantes de secundaria, 2024. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/153480>
- Mantilla Falcón, LM, Valencia Núñez, ER y Mantilla Falcón, MS (2022). *Competencia lingüística y habilidades sociales. Una exploratoria miradatoria en la educación universitaria*. Prensa Religación. <https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.20>
- Martinez, P., Gonzalés, B., & Rodriguez, R. (2014). Utilización del cuadrado en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita, propuesta de metodología didáctica. Unirioja.es. Recuperado el 26 de enero de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/684052.pdf>
- Medina, A., & Salvador, F. (2019). *Didáctica General* (3<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación.
- Ministerio de Educación. (2018). *Informe nacional de educación*. Lima: MINEDU. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/>
- Ministerio de Educación. (2021). *Plan Nacional de Inglés*. Lima: MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5105>
- Miranda, G. (2024). El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en Inglés, de los alumnos de la 5<sup>o</sup> sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora De La Merced” Cajamarca- Perú, año 2023 [Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/6752>

- Muñoz, C. (2017). Aprendizaje de segundas lenguas en Latinoamérica. *Estudios Pedagógicos*, 43(2), 441-456. <https://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/download/10379/9917>
- Muñoz, María, A. (2023). Flashcards y competencias del idioma inglés en estudiantes del séptimo ciclo de una institución educativa de la Provincia de Lambayeque . Universidad César Vallejo.
- Nation, ISP y Newton, J. (2009). Enseñanza de la comprensión auditiva y la expresión oral en inglés como segundo idioma. *Dokumen.Pub*. Recuperado el 26 de enero de 2025, de <https://dokumen.pub/teaching-esl-eft-listening-and-speaking-2nbsped-0367195518-9780367195519.html>
- Navarro-Brito., O'Farrill-Enríquez., Pérez-Novo. (2022). Didáctica de las lenguas extranjeras innovadora para introducir el inglés en 1ro y 2do grado. *Redalyc.org*. Recuperado el 26 de enero de 2025, de <https://www.redalyc.org/journal/3606/360657468020/html/>
- Parra, J., Gómez, R. y Rodríguez, S. (2020). Recursos lúdicos en la enseñanza del inglés. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82 (3), 45-62. <https://doi.org/xxxx-xxxx>
- Piaget, J. (1964). Desarrollo cognitivo en el desarrollo y aprendizaje de los niños. *Revista de investigación en enseñanza de las ciencias*, 2, 176-186. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1386216>
- Piaget, J. (1985). Seis estudios de Psicología. Labor. <https://www.iberlibro.com/9788433535023/Seis-Estudios-Psicologia-PIAGET-JEAN-8433535021/plp>

Pizarro, H. (2019). Programa de estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la Universidad “Señor de Sipán” - Región Lambayeque. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Ponto, J. (2015). Comprensión y evaluación de la investigación mediante encuestas. *Journal of the Advanced Practitioner in Oncology*, 6(2), 168-171.  
<https://doi.org/10.6004/jadpro.2015.6.2.9>

Prieto Ricalde, J. (2024). Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa, Piura-2024.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/154102>

Ramos, T., & Angela, J. (2024). El juego como metodología lúdica para la enseñanza de vocabulario del inglés en estudiantes de 1ro de primaria en la Unidad Educativa Americano Obrajes.

Richards, JC, y Rodgers, TS (2014). Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas . Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009024532>

Roach, P. (2009). *English phonetics and phonology: A practical course*. Cambridge University Press.  
[https://assets.cambridge.org/97805217/17403/frontmatter/9780521717403\\_frontmatter.pdf](https://assets.cambridge.org/97805217/17403/frontmatter/9780521717403_frontmatter.pdf)  
f

- Romero, E. (2024). Las competencias lingüísticas en inglés, las teorías del aprendizaje y la innovación educativa en el aprendizaje de una lengua extranjera en la educación superior. [Tesis de posgrado]. Universidad Peruana Cayetano Heredia. [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/15356/Competencias\\_RomeroAlvaro\\_Ericka.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/15356/Competencias_RomeroAlvaro_Ericka.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: A vocabulary research manual*. Palgrave Macmillan. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=158121>
- TM Derwing & M. J. Munro. (2017). Fundamentos de pronunciación: perspectivas basadas en evidencia para la enseñanza e investigación de L2. *Lingüística aplicada*, amw041. <https://doi.org/10.1093/applin/amw041>
- Tomlinson, B. (Ed.). (2011). *Materials development in Language Teaching*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781139042789>
- Vygotski, L. (1978). *Mind in Society: & development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Wang, Y.-C. (2023). Gamification in a News English course. *Education Sciences*, 13(1), 90. <https://doi.org/10.3390/educsci13010090>
- Yang, Y.-F., Goh, A. P. I., Hu, C.-C., Chen, N.-S., & Lai, S.-C. (2024). Digital game-playing to enhance English vocabulary and content learning among anxious foreign language students. *Computer Assisted Language Learning*, 1–28. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2371383>

# ANEXOS

## Anexo 1. Guía de observación.

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Título del Proyecto: Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación del inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E. “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo – 2024.**

La presente guía de observación ha sido elaborada como parte del proceso de recolección de datos del proyecto de tesis titulado “Influencia de recursos lúdicos para mejorar la pronunciación del inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E. “Luis Alberto Sánchez”, La Zaranda, Pítipo – 2024.”. Su propósito es registrar, de manera sistemática y objetiva, el uso de recursos lúdicos en el aula y cómo estos influyen en el desarrollo de la pronunciación del idioma inglés en los estudiantes observados.

Se evaluarán aspectos clave como la interactividad, creatividad y uso de elementos didácticos, así como dimensiones específicas relacionadas con la pronunciación, como la entonación, fluidez fonológica e inteligibilidad. Esta guía permitirá recoger evidencias relevantes que sustenten el análisis e interpretación de los resultados.

#### I. DATOS GENERALES

- Fecha de observación : \_\_\_\_\_.
- Hora de inicio : \_\_\_\_\_.
- Docente a cargo : \_\_\_\_\_.
- Grado y sección : \_\_\_\_\_.
- Tema trabajado : \_\_\_\_\_.
- Actividad lúdica aplicada : \_\_\_\_\_.

#### II. MATRIZ DE OBSERVACIÓN

##### 2.1. Variable Independiente: Recursos Lúdicos

DIMENSIÓN	INDICADORES	RESPUESTAS			OBSERVACIONES
		SI	A VECES	NO	
D1. Interactividad	Participación activa del estudiante				
	Nivel de intercambio comunicativo (entre pares o con docente)				
	Evidencia de interacción grupal significativa				
D2. Creatividad	Uso de la imaginación				
	Soluciones o respuestas innovadoras				
	Generación de ideas durante la actividad				

D3. Elementos didácticos	Uso de materiales didácticos (carteles, tarjetas, apps, objetos)				
	Diseño y adecuación de la actividad lúdica				
	Nivel de complejidad y progresión del juego o dinámica				

## 2.2. Variable Dependiente: Pronunciación del Inglés

DIMENSIÓN	INDICADORES	RESPUESTAS			OBSERVACIONES
		SI	A VECES	NO	
D1. Entonación y ritmo	Modulación adecuada de la voz				
	Acentuación correcta de palabras				
	Producción oral con ritmo comprensible				
D2. Fluidez fonológica	Expresión oral sin esfuerzo visible				
	Reducción de pausas e interrupciones				
	Pronunciación natural al hablar				
D3. Inteligibilidad	Claridad del mensaje				
	Efectividad en la comunicación oral				
	Capacidad de ser entendido por otros (docente o compañeros)				

Agradecemos su colaboración durante el proceso de observación. La información recolectada será utilizada exclusivamente con fines académicos y contribuirá al desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas para la enseñanza del idioma inglés. Su participación es fundamental para la validez de esta investigación

Anexo 2. Instrumento de análisis



**INSTRUMENTO: ENCUESTA**



Estimado estudiante:

Esta encuesta, está dirigida a determinar la influencia de los recursos lúdicos en la pronunciación de inglés.

En aras de realizar un estudio profundo que sirva de base para adoptar medidas y soluciones sobre estos aspectos, es que solicitamos su colaboración; la información que nos proporcione es anónima y la mejor manera de colaborar con nosotros es siendo analítico y verás en sus respuestas, para que estas reflejen los problemas reales que se afrontan al respecto.

De antemano se agradece la colaboración, sinceridad y tiempo para sus respuestas.

N°	Dimensiones e Ítems	Escala		
		Sí	A veces	No
<b>VARIABLE: Recursos lúdicos</b>				
<b>DIMENSIÓN 1. Interactividad</b>				
1	Participas de forma activa en las actividades grupales durante la clase de inglés			
2	Eres capaz de comunicarte e intercambiar ideas en inglés con tus compañeros sin tener problemas			
3	Puedes crear y desarrollar nuevas ideas en inglés con tu grupo de aprendizaje			
4	Te puedes involucrar en las dinámicas y juegos durante las actividades propuestas			
5	Te gusta compartir tus ideas y soluciones con tus compañeros, durante la clase de inglés			
6	Te sientes libre de preguntar cuando no entendiste alguna lección de inglés durante la clase			
<b>DIMENSIÓN 2. Creatividad</b>				

1	Utilizas tu imaginación para encontrar soluciones novedosas a los problemas			
2	Puedes desarrollar nuevas ideas durante la clase de inglés			
3	Los materiales y recursos que se utilizan, te motivan a ser más creativo			
4	Te sientes bien cuando propones ideas diferentes o novedosas a tu grupo			
5	Disfrutas de buscar ideas creativas para aprender un tema que no entiendes, por ejemplo, sabes alguna canción en inglés			
6	Consideras que tu creatividad puede mejorar con recursos lúdicos que pueden implementarse			
<b>DIMENSIÓN 3. Elementos didácticos</b>				
1	El diseño de las actividades te ayuda a comprender y aprender de manera efectiva			
2	Sientes que cada día progresas y mejoras en el dominio de inglés por medio de las clases interactivas			
3	Los elementos audiovisuales te permiten entender mejor los aprendizajes			
4	Consideras que los recursos empleados por tu docente son adecuados para tu nivel de aprendizaje			
5	Los materiales y recursos que se emplean en el desarrollo de tus clases de inglés te motivan a seguir aprendiendo			
6	Crees que los recursos didácticos que se utilizan facilitan tu comprensión de los temas de inglés			
<b>VARIABLE: Pronunciación de inglés</b>				
<b>DIMENSIÓN 1: Entonación y ritmo</b>				
1	Logras percibir modulaciones y acentuaciones en la pronunciación de inglés de tu docente			
2	Tu producción oral y expresión en inglés fluyen con naturalidad durante el desarrollo de las actividades			
3	Comprendes con claridad el mensaje y explicación de tu docente de inglés			

4	Te resulta sencillo seguir el ritmo y pausas en tu pronunciación de inglés			
5	Crees que tu entonación y ritmo en inglés son correctos			
6	Consideras que la entonación y ritmo del inglés te ayudan a entender mejor los temas			
<b>DIMENSIÓN 2: Fluidez fonológica</b>				
1	Puedes seguir el ritmo y las pausas en la pronunciación de inglés sin tener dificultades			
2	Sientes que tu pronunciación del inglés puede mejorar con más práctica y creatividad			
3	Entiendes el mensaje en inglés que transmite tu docente o tus compañeros con facilidad			
4	Te esfuerzas por mejorar tu fluidez y pronunciación del inglés			
5	Notas que tu pronunciación de oraciones en inglés es más clara y fluida			
6	Crees que la practica constante puede impactar de manera positiva en tu fluidez al momento de pronunciar oraciones en inglés			
<b>DIMENSIÓN 3: Inteligibilidad</b>				
1	Crees que tu capacidad de comunicación efectiva en inglés puede aumentar con un mayor énfasis por parte de tu docente en emplear actividades lúdicas en la enseñanza del inglés			
2	Puedes entender con claridad los conceptos y las explicaciones en ingles sobre los temas			
3	Consideras que puedes mejorar tu nivel de pronunciación de inglés y comprender lo que dices sin dificultades			
4	Te resulta fácil entender inglés hablado durante las actividades en clase			
5	Crees que tu entendimiento del inglés verbal ha progresado significativamente			
6	Consideras que tu comprensión del inglés oral te permite comunicarte de manera efectiva con tus compañeros.			

### Anexo 3. Talleres desarrollados

#### **TALLER 1: "Sonidos Mágicos - Vocales Cortas y Largas"**

**Introducción:** Este taller inicial se centra en la distinción y práctica de las vocales cortas y largas del inglés, utilizando juegos y actividades dinámicas para facilitar su aprendizaje.

#### **Objetivos:**

- Identificar la diferencia entre vocales cortas y largas en inglés
- Practicar la pronunciación correcta de palabras con diferentes sonidos vocales
- Desarrollar la confianza en la producción oral

#### **Metodología:**

1. Calentamiento (10 min): "Simón Dice con sonidos"
2. Presentación de sonidos (15 min)
3. Práctica grupal (20 min): "Vocales Musicales"
4. Práctica individual (15 min)
5. Evaluación lúdica (10 min)

**Actividad para el estudiante:** "Vowel Hunt" - Los estudiantes crearán un álbum de sonidos donde deberán:

- Recortar 10 imágenes de revistas
- Clasificarlas según el sonido vocal
- Grabar su pronunciación en audio

#### **Resultados esperados:**

- Mayor precisión en la pronunciación de voces.
- Identificación correcta de sonidos vocales.
- Incremento en la participación oral

**Conclusión:** La práctica lúdica de los sonidos vocales permite una mejor retención y producción de los mismos.

#### **Recomendaciones:**

- Mantener un ambiente relajado y sin presiones.
- Reforzar positivamente los intentos de pronunciación
- Usar recursos visuales y auditivos

#### **Anexos:**

- Fichas de voz
- Lista de palabras para práctica
- Plantilla del álbum de sonidos.

## TALLER 2: “Campeones Consonantes”

**Introducción:** Este taller se enfoca en los sonidos consonánticos más desafiantes para hispanohablantes, como /th/, /sh/, /ch/.

### Objetivos:

- Distinguir sonidos consonánticos específicos del inglés
- Practicar la posición correcta de los órganos articulatorios.
- Desarrollar automaticidad en la pronunciación.

### Metodología:

1. Calentamiento (10 min): "Carrera de trabalenguas"
2. Demostración con espejos (15 min)
3. Juego "Cazadores de sonido" (20 min)
4. Práctica en pares (15 min)
5. Evaluación dinámica (10 min)

### Actividad para el estudiante: "Crea tu trabalenguas":

- Crear un trabajo en lenguas originales usando los sonidos practicados.
- Ilustrarlo
- Presentarlo en la clase

### Resultados esperados:

- Mejora en la producción de sonidos consonánticos.
- Mayor conciencia fonológica
- Desarrollo de creatividad lingüística

**Conclusión:** La práctica sistemática y lúdica de sonidos consonánticos facilita su adquisición.

### Recomendaciones:

- Usar espejos para observar la posición de la lengua
- Practicar en pares para retroalimentación
- Grabar y escuchar la propia pronunciación

### Anexos:

- Diagrama de posición de la lengua.
- Lista de trabalenguas
- Rúbrica de evaluación

### **TALLER 3: “Safari de ritmo y estrés”**

**Introducción:** Este taller aborda el ritmo y la acentuación en palabras y oraciones en inglés.

#### **Objetivos:**

- Identificar el patrón de acentuación en palabras
- Practica el ritmo natural del inglés
- Mejorar la fluidez en el habla

#### **Metodología:**

1. Activación (10 min): "Clap the Beat"
2. Presentación de patrones (15 min)
3. Juego "Olimpiadas de estrés verbal" (20 min)
4. Práctica grupal (15 min)
5. Mini presentaciones (10 min)

**Actividad para el estudiante:** "Tira cómica rítmica":

- Crear una tira cómica de 6 viñetas
- Marcar el ritmo y acentuación en los diálogos
- Presentarla con la entonación correcta

#### **Resultados esperados:**

- Mejor comprensión del ritmo del inglés.
- Acentuación más natural
- Mayor confianza al hablar

**Conclusión:** El ritmo y la acentuación son fundamentales para una pronunciación natural.

#### **Recomendaciones:**

- Practicar con música y poesía
- Usar movimientos corporales para marcar el ritmo
- Grabar y analizar el propio discurso.

#### **Anexos:**

- Patrones de acentuación
- Plantillas de cómics
- Canciones seleccionadas

## **TALLER 4: “La isla de la entonación”**

**Introducción:** Este taller se centra en los patrones de entonación para diferentes tipos de oraciones.

### **Objetivos:**

- Reconocer patrones de entonación básicos
- Practicar entonación en preguntas y afirmaciones
- Expresar emociones a través de la entonación.

### **Metodología:**

1. Motivación (10 min): "Tarjetas de Emoción"
2. Presentación de patrones (15 min)
3. Juego "Teatro de Entonación" (20 min)
4. Práctica situacional (15 min)
5. Presentación de diálogos (10 min)

### **Actividad para el estudiante: "Mini Producción Dramática":**

- Escribir un diálogo corto
- Marcar patrones de entonación
- Grabar una representación dramática

### **Resultados esperados:**

- Mejora en la expresión de emociones.
- Entonación más natural
- Mayor expresividad al hablar

**Conclusión:** La entonación adecuada mejora significativamente la comunicación efectiva.

### **Recomendaciones:**

- Practicar con videos y diálogos reales
- Usar gestos para reforzar la entonación
- Grabar y analizar diferentes tipos de entonación.

### **Anexos:**

- Tarjetas de emociones
- Patrones de entonación
- Guiones de practica

## **TALLER 5: “Conexión de Habla Conectada”**

**Introducción:** Este taller aborda los aspectos del habla conectada: vinculación, elisión y asimilación.

### **Objetivos:**

- Identificar fenómenos del habla conectada
- Practicar la unión natural de palabras.
- Mejorar la fluidez en el discurso

### **Metodología:**

1. Activación (10 min): "Reacción en cadena"
2. Presentación de conceptos (15 min)
3. Juego "Link & Speak" (20 min)
4. Práctica en grupos (15 min)
5. Evaluación dinámica (10 min)

**Actividad para el estudiante:** "Reto del Presentador de Noticias":

- Preparar un breve noticiero
- Marcar enlaces y reducciones
- Presentar las noticias a la clase.

### **Resultados esperados:**

- Mejor comprensión del habla conectada
- Mayor naturalidad al hablar
- Mejora en la velocidad del habla

**Conclusión:** El habla conectada es esencial para una pronunciación natural y fluida.

### **Recomendaciones:**

- Practicar con canciones y poemas
- Usar videos de hablantes nativos
- Grabar y analizar el propio discurso.

### **Anexos:**

- Ejemplos de habla conectada
- Guión de noticiero
- Rúbrica de evaluación

## **TALLER 6: “Olimpiadas de pronunciación”**

**Introducción:** Este taller final integra todos los aspectos trabajados en una competencia amistosa.

### **Objetivos:**

- Integrar todos los aspectos de pronunciación.
- Desarrollar confianza en el habla
- Evaluar el progreso general

### **Metodología:**

1. Calentamiento (10 min): "Calentamiento multihabilidad"
2. Explicación de actividades (10 min)
3. Competencias por equipos (30 min)
4. Presentaciones finales (15 min)
5. Premiación y reflexión (15 min)

**Actividad para el estudiante:** "Carpeta de Progreso Personal":

- Crear un portafolio digital
- Incluir grabaciones de inicio y fin
- Reflexionar sobre el progreso

### **Resultados esperados:**

- Integración de todas las habilidades.
- Mayor confianza al hablar
- Evidencias tangibles de progreso

**Conclusión:** La práctica sistemática y lúdica mejora significativamente la pronunciación.

### **Recomendaciones:**

- Mantener un ambiente de competencia sana
- Celebrar los logros individuales
- Continuar la práctica autónoma

### **Anexos:**

- Rúbricas de evaluación
- Certificados de participación
- Plantilla de portafolio

## Anexo 4. IBM SPSS

ingles - copia.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Numérico	8	0	Participas de fo...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	P2	Numérico	8	0	Eres capaz de ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	P3	Numérico	8	0	Puedes crear y ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	P4	Numérico	8	0	Te puedes invol...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	P5	Numérico	8	0	Te gusta comp...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	P6	Numérico	8	0	Te sientes libre...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	D1	Numérico	8	2	Interactividad	{1,00, No}...	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
8	P7	Numérico	8	0	Utilizas tu imag...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	P8	Numérico	8	0	Puedes desarro...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	P9	Numérico	8	0	Los materiales ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	P10	Numérico	8	0	Te sientes bien...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	P11	Numérico	8	0	Disfrutas de bu...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	P12	Numérico	8	0	Consideras que...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	D2	Numérico	8	2	Creatividad	{1,00, No}...	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
15	P13	Numérico	8	0	El diseño de la...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	P14	Numérico	8	0	Sientes que ca...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	P15	Numérico	7	0	Los elementos ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	P16	Numérico	8	0	Consideras que...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	P17	Numérico	8	0	Los materiales ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	P18	Numérico	8	0	Crees que los r...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	D3	Numérico	8	2	Elementos didá...	{1,00, No}...	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
22	V1	Numérico	8	2	Recursos lúdicos	{1,00, No}...	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
23	Q1	Numérico	8	0	Logras percibir ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	Q2	Numérico	8	0	Tu producción ...	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

<

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo

\*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Registro

- Frecuencias
  - Título
  - Notas
  - Estadísticos
  - Recursos lúdicos
- Registro
  - Frecuencias
  - Título
  - Notas
  - Estadísticos
  - Entonación y ritmo
- Registro
  - Frecuencias
  - Título
  - Notas
  - Estadísticos
  - Fluidez fonológica
- Registro
  - Frecuencias
  - Título
  - Notas
  - Estadísticos
  - Inteligibilidad
- Registro
  - Frecuencias
  - Título
  - Notas
  - Estadísticos
  - Pronunciación
- Registro
  - Correlaciones no paramétricas
    - Título
    - Notas
    - Correlaciones

**Pronunciación de inglés**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	4	6,3	6,3	6,3
	A veces	12	19,0	19,0	25,4
	Sí	47	74,6	74,6	100,0
Total		63	100,0	100,0	

NONPAR CORR  
 /VARIABLES=V1 V2  
 /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL  
 /MISSING=PAIRWISE.

→ **Correlaciones no paramétricas**

**Correlaciones**

			Recursos lúdicos	Pronunciación de inglés
Rho de Spearman	Recursos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,921**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	63	63
	Pronunciación de inglés	Coefficiente de correlación	,921**	1,000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	63	63

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

ingles - copia.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 44 de 44 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D2	P13
1	2	2	1	3	3	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	1
2	2	1	1	3	3	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	1
3	2	1	1	1	3	2	2,00	2	2	1	2	2	2	2,00	1
4	2	1	1	1	1	1	1,00	2	1	1	2	2	2	2,00	1
5	3	3	3	3	2	2	2,00	3	3	3	3	2	3	3,00	3
6	3	3	3	3	2	2	2,00	3	3	3	3	2	3	3,00	3
7	3	3	3	3	2	2	2,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
8	3	3	2	3	2	2	3,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
9	3	3	2	3	2	2	3,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
10	2	3	2	2	2	2	2,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
11	2	3	2	2	2	2	2,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
12	2	3	2	2	2	2	2,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
13	2	3	2	2	2	2	2,00	3	3	3	3	2	2	3,00	3
14	2	2	2	2	2	2	2,00	3	2	3	3	2	2	3,00	2
15	2	2	2	2	2	2	2,00	3	2	3	3	2	2	3,00	2
16	2	2	2	2	2	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	2
17	2	2	2	2	2	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	2
18	2	2	1	2	2	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	1
19	2	2	1	3	2	2	2,00	2	2	2	3	2	2	2,00	1
20	3	3	3	3	3	3	3,00	3	3	3	3	3	3	3,00	3
21	3	3	3	3	3	3	3,00	3	3	3	3	3	3	3,00	3
22	3	3	3	3	3	3	3,00	3	3	3	3	3	3	3,00	3
23	2	2	2	2	2	2	2,00	2	2	2	2	2	2	2,00	2

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO