

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA DE EDUCACIÓN



TESIS

**Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción oral del
inglés en las estudiantes de 4° de la I.E. pública Sara Antonieta Bullón -
Lambayeque**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Idiomas Extranjeros.

Investigadoras: Delgado Llaguenta, Yesica Yulisa.
Seclen Cordova, Sabrina Nicolle.

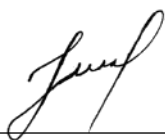
Asesora: Dra. María del Pilar Fernández Celis.

Lambayeque - Perú

18 de setiembre 2025

Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción oral del inglés en las estudiantes de 4° de la I.E. pública Sara Antonieta Bullón - Lambayeque

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.



Delgado Llaguenta Yesica Yulisa
Investigadora



Seclen Cordova Sabrina Nicolle
Investigadora



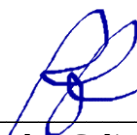
Dra. Díaz Vallejos Doris Nancy.
Presidente



Dra. Fencó Periche Beldad.
Secretario



M. Sc. Cabezas Martínez Milagros del Pilar.
Vocal



Dra. Fernández Celis María del Pilar.
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 682-2025

Siendo las 10:00 horas, del día Jueves 18 de setiembre 2025 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de Sustentación, por mandato de la Resolución N° 3385-2025-D-FACHSE de fecha 15 de Septiembre del 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0609-2025-D-FACHSE de fecha 12 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra Doris Nancy Díaz Vallejos
Secretario(a)	: Dra. Beldad Fenco Periche
Vocal	: M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesor(es)	: Dra. María del Pilar Fernández Célis



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): PROPUESTA DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN ORAL DEL INGLÉS EN LAS ESTUDIANTES DE 4° DE LA I.E. PÚBLICA SARA ANTONIETA BULLÓN - LAMBAYEQUE Presentada por SECLÉN CORDOVA SABRINA NICOLLE y DELGADO LLAGUENTA YESICA YULISA 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 11:00 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 Díaz Vallejos
 PRESIDENTE(A)

Dra. Beldad Fenco Periche
 SECRETARIO(A)

M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
 VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Dra. María del Pilar Fernández Celis usuario revisor de Tesis



Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulado: Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción oral del inglés en las estudiantes de 4° de la I.E. pública Sara Antonieta Bullón - Lambayeque
.....

Cuyo autor (es) son: Delgado Llaguenta Yesica Yulisa; con DNI N° 75604011
y Seclen Cordova Sabrina Nicolle; con DNI N° 72356110; declaro que la
evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud
.....06%, 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; 23 de julio del 2025..



.....
Dra. María del Pilar Fernández Celis

.....
17525733

.....
Asesora

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

RESUMEN DEL REPORTE AUTOMATIZADO DE SIMILITUDES

Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción oral del inglés en las estudiantes de 4° de la I.E. pública Sara Antonieta Bullón - Lambayeque

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unapiquitos.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

5

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

6

ojs.docentes20.com

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.monterrico.edu.pe

Fuente de Internet

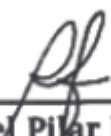
<1%

8

ojs.unlpam.edu.ar

Fuente de Internet

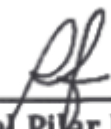
<1%


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

9	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	huelladigital.cbachilleres.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
15	app.clicken1.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uarm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.age-geografia.es Fuente de Internet	<1 %
18	lupas56.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
19	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
20	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1 %


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

21	colegioacuarela.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	dicacticampbm.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	cerac.unlpam.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
30	www.trilcelm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	tallerjuegoinfantil.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
32	1library.co Fuente de Internet	<1 %


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

33	biblioteca.cientialatina.org Fuente de Internet	<1 %
34	bibliotecavirtual.unl.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	tr.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.danzar.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

RECIBO DIGITAL



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: Delgado Llaguenta, Yesica Yulisa Seclen Cordova, Sabrina Nico...
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción ...
Nombre del archivo: INFORME_DE_TESIS_23-07.docx
Tamaño del archivo: 32.06M
Total páginas: 165
Total de palabras: 28,827
Total de caracteres: 161,715
Fecha de entrega: 23-jul-2025 12:42a.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2719358673

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



TESIS

Propuesta de juegos interactivos para mejorar la producción oral del
inglés en las estudiantes de 4° de la I.E. pública Sara Antonieta Bullón -
Lambayeque

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Idiomas Extranjeros.

Investigadoras: Delgado Llaguenta, Yesica Yulisa.
Seclen Cordova, Sabrina Nicolle.
Asesora: Dra. María del Pilar Fernández Celis.

Lambayeque - Perú
18 de setiembre 2025

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedicamos a Dios, por ser la fuente de sabiduría, a quien consideramos nuestro padre y creador que cada día protege a nuestra familia y nos brinda su amor fortaleciéndonos a diario.

La indagación a continuación es ofrecida con afecto y amor a nuestros procreadores Janny y Raúl, Amerita y Cergio por motivarnos a ser mejores estudiantes e incentivarnos a ser resilientes, por todo su sacrificio y apoyo a lo largo de estos cinco años de nuestra carrera. A nuestros abuelos, Sergio y Adelina, Segundo y Delicia por ser nuestra mayor fuente de inspiración; por inculcarnos buenos principios y valores para no desistir en la lucha de nuestros sueños y contribuir en nuestros esfuerzos para lograr todas nuestras expectativas planteadas.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirnos haber culminado de manera satisfactoria este gran reto, por darnos el valor y la suficiente sabiduría en esta travesía. Asimismo, agradecemos infinitamente el apoyo brindado por nuestros padres, sus constantes motivaciones y consejos que han sido necesarios para no rendirnos. A nuestra asesora de tesis, por guiarnos y orientarnos durante el proceso de redacción, por compartir sus conocimientos de manera asertiva, y por tener mucha paciencia con nosotras en todas las asesorías brindadas.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO.....	15
1.1. Antecedentes de la investigación.....	15
1.1.1. A nivel internacional	15
1.1.2. A nivel nacional.....	17
1.1.3. A nivel regional.....	19
1.2. Bases Teóricas	20
1.2.1. Teoría cognitivista del juego según Piaget.....	20
1.2.2. Teoría Constructivista de Lev Semiónovich Vygotski	25
1.2.3. Teoría de la Producción de Merrill Swain.....	28
1.3. Bases Conceptuales	31
1.3.1. Juegos Interactivos	31
1.3.2. Producción oral del idioma inglés	41
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	49
2.1. Diseño de investigación.....	49
2.2. Población y muestra.....	50

2.2.1. Población	50
2.2.2. Muestra	51
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos	51
CAPÍTULO III: RESULTADOS	54
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	59
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	63
CONCLUSIONES	162
REFERENCIAS	164

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Estudiantes de Cuarto Grado de Secundaria</i>	50
Tabla 2 <i>Estudiantes de Cuarto Grado de la Sección "E"</i>	51
Tabla 3 <i>Escala de Calificación</i>	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)</i>	26
Figura 2 <i>Esquema de Nivel Descriptivo - Propositivo</i>	50
Figura 3 <i>Resultados de la producción oral en el idioma inglés</i>	54
Figura 4 <i>Nivel de pronunciación en el idioma inglés</i>	55
Figura 5 <i>Nivel de vocabulario en el idioma inglés</i>	56
Figura 6 <i>Nivel de gramática en el idioma inglés</i>	57
Figura 7 <i>Nivel de fluidez y cohesión en el idioma inglés</i>	58

RESUMEN

El siguiente estudio de investigación dispuso como objetivo principal proponer juegos interactivos a través de sesiones de aprendizaje para contribuir a la mejora de la producción oral en el idioma inglés en las estudiantes del 4° E de secundaria de la I.E Sara Antonieta Bullón. La importancia de la presente investigación reside en la urgente necesidad de enfrentar las contrariedades que afrontan los aprendices al momento de comunicarse en el idioma inglés. La presente tesis es de tipo descriptiva-propositiva enfocada en examinar y plantear una alternativa eficiente en base a la problemática observada. Asimismo, el enfoque metodológico fue cuantitativo y se empleó el diseño no experimental para su posterior recojo y análisis de datos. En cuanto a la población, la cantidad que la conformó fue de 257 estudiantes, y la muestra seleccionada estaba constituida por 33 participantes, a quienes se les aplicó un cuestionario y un examen tomando como referencia el Marco de Evaluación de Lengua Extranjera 2025 para la evaluación de la producción oral. En ese sentido, se evidenció que existe una carencia de habilidades comunicativas para expresarse en el idioma inglés, debido a la ausencia de juegos interactivos en el proceso de enseñanza de dicha lengua extranjera. En síntesis, se propone una serie de juegos interactivos, que contribuyan al logro de un mejor rendimiento en la producción oral del curso mencionado.

Palabras clave: actividades lúdicas, producción oral, aprendizaje del inglés, propuesta, autonomía.

ABSTRACT

The major objective of this research study was to propose interactive games through learning sessions to contribute to the improvement of oral production in English in 4° E high school students at I.E Sara Antonieta Bullon. The importance of this investigation reclines in the urgent need to address the difficulties faced by students when communicating in English language. This descriptive-propositional research focused on examining and proposing an efficient alternative based on the observed problem. Furthermore, the methodological approach was quantitative, and a non-experimental design was used for data collection and analysis. Regarding the population, it was composed of 257 students, and the selected sample was composed of 33 participants, who were given a questionnaire and an exam based on the 2025 Foreign Language Assessment Framework for evaluating oral production. In this regard, it was evidenced that there is a lack of communication skills to express oneself in English due to the absence of interactive games during the teaching process of this foreign language. In summary, a series of interactive games is proposed to improve to better performance in oral production in the mentioned course.

Key words: playful activities, oral production, English learning, proposal, autonomy.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, vivimos en un mundo cada vez más exigente y uno de los principales requisitos para ser apto en un puesto de trabajo es el dominio de una segunda lengua. Como ya es de conocimiento, el idioma universal es el inglés, razón por la cual nos lo enseñan desde el colegio, con el único fin de adquirir una base sólida para evitar problemas a futuro en el ámbito laboral; sin embargo, en cuantiosos entornos educativos se observa una deficiencia en la competencia de producción oral, siendo una de las primordiales contrariedades que afronta el educando en la adquisición de una segunda lengua, esto principalmente se ve afectado por diversas razones, pero se estima que una de las más influyentes es la ausencia de una interacción de juegos o actividades lúdicas que permitan fomentar el aprendizaje del idioma inglés.

Muchas veces en el proceso de la típica enseñanza no se priorizan los intereses y necesidades del alumno, ocasionando así en los estudiantes la escasez de confianza en su potencial comunicativo y participativo en cualquier situación cotidiana que se les presente.

Por ende, esta inquietante situación ha fundamentado el presente trabajo académico, el cual propone el uso de juegos interactivos como estrategia lúdica para mejorar la producción oral. Asimismo, esta propuesta se alinea con la necesidad de impulsar un enfoque más participativo y centrado en los aprendices, donde ellos son los protagonistas y potencian sus habilidades para comunicarse eficazmente.

Por consiguiente, se anhela que esta intervención no solo contribuya al desarrollo del vocabulario y la fluidez en inglés, sino que asimismo fomente una comunicación más efectiva y significativa empleando el idioma inglés, y a su vez pueda servir como una referencia para otras entidades educativas que enfrentan desafíos similares en la dinámica formativa en la adquisición de una lengua extranjera.

En tal sentido, se aborda como **problema de investigación** lo siguiente: ¿De qué manera los juegos interactivos optimizan la producción oral en el idioma inglés en las estudiantes de 4° grado de educación secundaria de la I.E. Sara Bullón - Lambayeque?

Aunado a lo anterior, se plantea como **objetivo general** proponer juegos interactivos a través de sesiones de aprendizaje para contribuir a la mejora de la producción oral en el idioma inglés en las estudiantes de 4° grado de educación de la I.E Sara Antonieta Bullón. Por lo tanto, se propone como **objetivos específicos**: identificar el nivel de desarrollo de la producción oral de cuarto grado del colegio Sara Antonieta Bullón Lamadrid, fundamentar teóricamente los juegos interactivos y la producción oral, y diseñar una propuesta de juegos interactivos para el mejoramiento de la producción oral del idioma inglés. De esta manera, se observó que existe un insuficiente dominio en la producción oral de las estudiantes, asimismo, una mínima aplicación de actividades lúdicas durante las clases; dichas identificaciones fueron posibles gracias a los instrumentos empleados: una evaluación para examinar la producción oral y un cuestionario referente a los juegos interactivos en el aula.

Frente a lo expuesto, la proposición de la **hipótesis** es: la implementación de juegos interactivos en las sesiones de aprendizaje contribuiría significativamente a mejorar la producción oral en el idioma inglés de las estudiantes de 4° grado de educación secundaria de la I.E. Sara Antonieta Bullón - Lambayeque.

Por consiguiente, la investigación se estructura en cinco apartados. En el **capítulo inicial**, se aborda los antecedentes de estudio y las bases teóricas respectivamente. En el **posterior capítulo** se presenta el diseño metodológico. Asimismo, el **tercer capítulo** se ocupa de los resultados y los datos obtenidos. Agregado a lo anterior, en el **cuarto capítulo** se plasma la discusión de resultados. Finalmente, en el **quinto capítulo** se menciona la propuesta de intervención. En suma, se agrega las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación.

1.1.1. A nivel internacional

Dentro de las diversas investigaciones, se encontró a Quinde (2020), quien en su indagación denominada “Efecto del Programa ‘Speak Through Games’ en la producción oral del inglés en estudiantes de octavo en UEDLA, Guayaquil, 2020”, expuso como finalidad comprobar el efecto de la aplicación del programa mencionado en el desarrollo de la destreza lingüística en inglés, empleando así un método cuantitativo y con una muestra constituida por veintiséis alumnos del octavo año a quienes se les atribuyó una ficha de observación validada, y posteriormente fueron sometidos a una prueba piloto para el recojo de información. En relación con las implicancias, dicho precedente está asociado con la investigación que se viene ejecutando, ya que propone un programa interactivo que contribuye al fortalecimiento de la producción oral del inglés, y apunta a lo que se pretende lograr.

Respecto a la problemática de la investigación se ha considerado la tesis de Belmonte et al., (2022), el cual es titulado “Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera”, cuya problemática es la falta de vocabulario para potenciar la producción oral en inglés; este trabajo inquirió en desarrollar una propuesta justificada para potenciar las destrezas orales y la participación general del aprendiz de educación secundaria en el aula de inglés. Tenemos así que, la investigación fue desarrollada con un enfoque cualitativo, de tipo experimental, para esto, luego de una ardua revisión de la literatura respecto a la enseñanza de inglés como lengua extranjera y el uso de la gamificación como metodología en el aula, se procedió a diseñar un programa para aplicar dicha metodología, que consta de dos sesiones y una serie de actividades lúdicas

que apuntan a maximizar las habilidades orales del educando. Se logró descifrar la conclusión que la aplicación de este tipo de juegos potencia las habilidades de los estudiantes que cursan el nivel secundario.

Una siguiente investigación es de Rincón-Rincón (2024), quien en “Uso de Role Play en el Enfoque Comunicativo para mejorar la Producción Oral en inglés” a través de juegos de roles evaluó la repercusión de esta estrategia metodológica en el alumnado de octavo grado en el colegio Agustina Ferro, ubicado en Colombia. En el desarrollo del proceso, se empleó un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción descriptivo, de este modo se pudo observar que los “role play” juegan un rol imprescindible en situaciones de la vida cotidiana, puesto que fortalecen en gran medida la competencia comunicativa. Asimismo, se tomó como muestra a 39 educandos, de los cuales 14 fueron niños y 25 niñas, y fueron sometidos a una secuencia de 5 sesiones incluyendo role play en diversos contextos de la vida real, logrando así promover el pensamiento crítico, la creatividad y la adquisición de habilidades lingüísticas.

En la investigación de Garzón y Serpa (2022) titulada “Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas-Meta” propusieron optimizar la producción oral en inglés mediante juegos en línea centrándose en la coherencia y cohesión verbal. La indagación empleó un enfoque cualitativo y se desarrolló en cuatro fases, posterior a ello, se concluyó que los educandos manifestaron una percepción positiva hacia los juegos digitales y se observó un mayor dominio del idioma al final del proceso, de esa manera se concluyó que incluir juegos digitales en las sesiones de aprendizaje favorece el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua inglesa. De esto se desprende que, dicho precedente es útil en la contribución de la pesquisa, pues si bien

es cierto presenta un similar enfoque basado en mejorar las habilidades comunicativas en inglés.

1.1.2. A nivel nacional

Huayta (2022), en su trabajo de investigación titulado “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019”, busca determinar cómo influyen estos juegos en el aprendizaje del inglés y se basa principalmente en la premisa que la efectividad del proceso de enseñanza es gracias a los juegos. Se aplicó un pre y post test a la muestra conformada por 41 alumnos. Los hallazgos evidenciaron que los educandos obtuvieron un aprendizaje mediante el uso de juegos lingüísticos, populares y de rompecabezas. La siguiente pesquisa atestigua cuán importante es la integración de juegos en la enseñanza del inglés (está directamente relacionada a la investigación en curso), para así concretar avances significativos en la producción oral de dicha lengua. Ambos estudios sugieren que los juegos no solo hacen el aprendizaje más divertido, sino que también promueven una mayor participación y mejor adquisición de conocimientos.

Un siguiente estudio encontrado es de Cárdenas (2021), quien en su investigación titulada “Programa educativo de juegos interactivos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019”, planteó evaluar el efecto de una propuesta pedagógica basada en la interacción de juegos dinámicos, y para su realización adoptó un diseño evaluativo de campo empleando como instrumentos un pre test, post test y un grupo control. Para ello, se consideró a 64 integrantes, los cuales estaban divididos en dos grupos (grupo experimental y grupo control). Los resultados finales evidenciaron que el grupo experimental superó al segundo grupo en todos los indicadores de comunicación oral en inglés confirmando de esta manera el impacto positivo que tuvo el programa en la producción oral en inglés. Esta

investigación guarda una estrecha relación con el trabajo de investigación en curso puesto que ambos se fundamentan en la premisa de que los juegos interactivos son un recurso efectivo para el desarrollo de competencias lingüísticas en educandos de nivel secundaria.

Asimismo, Sandoval (2021) en su estudio titulado “Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021” expuso como finalidad establecer el impacto de la aplicación de juegos didácticos en las destrezas lingüísticas de los educandos. Y en efecto, se demostró que dichas actividades lúdicas repercuten significativamente en la eficacia de la expresión oral en inglés. Para su desarrollo, se empleó un diseño cuasi-experimental con una muestra respectiva de 63 alumnos, divididos en dos grupos: control y experimental. Los primeros resultados con el pretest del grupo experimental evidenciaron que el 90.91% se ubicó en un nivel de inicio, el 9.09% se encontró en el nivel “en proceso”, y ninguno obtuvo los niveles esperado y destacado. Por el contrario, los resultados del post-test indicaron un progreso significativo en el grupo experimental como consecuencia de la implementación de los juegos, lo cual se relaciona directamente con el objetivo que plantea el presente estudio.

Valencia (2024) “Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias”, tuvo como propósito abordar las carencias presentadas al aprender el idioma inglés en la actualidad, por ende propuso una serie de actividades lúdicas que desarrollen la motivación extrínseca del educando y así fortalecer las 3 competencias del idioma (se comunica, lee y escribe) que plantea el MINEDU. En la pesquisa se empleó fichas de investigación, y esto permitió brindar una guía útil a los educadores que permita dinamizar sus clases y hacerlas más entretenidas fomentando así un ambiente de aprendizaje más participativo, haciendo uso de ideas innovadoras que son diseñadas y adaptadas acorde a las necesidades del educando.

1.1.3 A nivel regional

En la investigación de Briceño (2018) “Influencia del taller “We play” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero de secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.” se centró en analizar la influencia de un taller llamado “We play”, el cual utiliza actividades lúdicas para la mejora de la producción oral de los educandos, para esto empleó una metodología pre experimental, y se evaluaron cuatro criterios básicos del idioma: la fluidez, la comprensión, el uso del idioma y la pronunciación. De ese modo, los resultados demostraron que los juegos son efectivos para la mejora de la producción, recomendando su inclusión en las sesiones de aprendizaje.

Pampa (2024), “Juego de roles y la expresión oral en inglés de estudiantes de una IE, Chiclayo-2024”, se enfocó en la influencia de los juegos de roles en la expresión oral del inglés en educandos de secundaria, es así que mediante un diseño no experimental y un enfoque correlacional, incluyó a 65 estudiantes seleccionados para la aplicación de un cuestionario y así obtener la información para la recopilación de datos. Por lo tanto, el autor incita al educador a una integración continua de actividades lúdicas, como por ejemplo los juegos de roles en las sesiones de clase, con el propósito de promover e integrar totalmente las competencias lingüísticas del educando en su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Bazán y Elías (2020), en su indagación titulada “Paquete de juegos para el desarrollo del speaking en estudiantes de Cuarto grado de la Institución Educativa Santa Ana School, Chiclayo” como objetivo tuvieron la intención de obtener un aprendizaje significativo por parte de los educandos, y para su realización, como primer paso se identificó la deficiencia que poseen, en el cual se reflejan los promedios de los alumnos, donde las notas van desde 8 hasta 18, siendo que, las notas más repetidas oscilan entre 10 a 12, que es el 19.23% de ellos. Y, solo el 7.7%, que son 2 alumnos, obtuvieron la nota 18. En ello se muestra que el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran en un nivel inferior regular donde destaca

un vocabulario pobre, construcciones gramaticales con errores, y dificultad en la producción oral. Toda la información se tomó como base para proponer un paquete de 20 juegos enfocados en las teorías de Piaget y Vigotsky, las cuales resaltan el aprendizaje de los humanos de manera constructiva y en el interactuar con otras personas; lo mismo que hacen los juegos del paquete en mención; para fortalecer la habilidad comunicativa en inglés. Con dicha propuesta se evidenció la necesidad de incluir el juego en cada clase de inglés a fin de lograr una adquisición más eficiente del idioma. A su vez, los autores recomendaron al plantel directivo que se realice una evaluación del programa basado en actividades lúdicas para que pueda llevarse a cabo en los diferentes niveles de la Institución.

Salazar (2021) “La dramatización para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Enrique López Albújar - Cuculí - Chongoyape - Chiclayo, 2020, exploró mediante un diseño experimental cómo repercute positivamente la dramatización en las sesiones de inglés. Para ello, se trabajó con 15 alumnos, a los cuales se les aplicó un cuestionario y en los resultados se pudo observar un progreso notable en la destreza para hablar inglés, evidenciando así que la dramatización puede ser una herramienta eficaz en la enseñanza de una lengua extranjera, y esto se confirmó mediante pruebas estadísticas que demostraron cambios notables antes y después de la intervención.

1.2. Bases Teóricas

Juegos interactivos.

1.2.1. Teoría cognitivista del juego según Piaget

En el siglo veinte en la búsqueda de nuevas teorías que llevaron a contribuir nuevos aportes a la educación Jean William Piaget filósofo suizo, mediante su teoría constructivista en el desarrollo cognitivo e intelectual del niño fue considerado como uno de los mejores en

la psicología evolutiva, la epistemología genética así como también vinculó el desarrollo cognitivo e intelectual al aspecto biológico, todo ello relacionado al desarrollo pensamiento humano (Socas, 2000, como se citó en Alonso, 2021).

Piaget enmarca dos mecanismos por el cual creía que se produce el desarrollo cognitivo: la asimilación y la acomodación. Según Castilla (2014), la asimilación es cuando el ser humano realiza el proceso de acoplamiento de nuevos testimonios o nuevas experiencias en los esquemas mentales existentes; mientras que la adaptación por acomodación viene a ser un proceso donde el niño por medio de su entorno altera sus esquemas mentales existentes al introducir nueva información pasando de un equilibrio a un desequilibrio el cual crea confusión; esto a organizar y adaptar los pensamientos previos con los nuevos, va a desarrollar nuevos aprendizajes los cuales a través de las fases que Piaget describe en su teoría el ser humano va desarrollando un crecimiento intelectual.

Para Piaget, la infancia del individuo es una de las etapas más importantes en el desarrollo intelectual, pues creía que durante este tiempo el niño adquiere aprendizaje mediante procesos que él organizó a través de jerarquías según el crecimiento gradual del ser humano. En Sanghvi, P. (2020) Piaget propuso cuatro fases para el desarrollo cognitivo de tal forma que las operaciones mentales son diferentes en cada estadio que se desarrolló del siguiente modo:

- Etapa sensoriomotora: este periodo comienza desde los 0 a 24 meses, el bebé con un conocimiento limitado empieza a investigar el mundo, poco a poco va descubriendo y formando sus primeros hábitos mediante reflejos innatos, ejercicios activos que le permiten formar una representación de las cosas que le rodean (Castilla, 2014 p.17).

Esta etapa es dividida en seis sub períodos, en cada uno de ellos describe como el bebé mantiene hasta 1 mes de edad una actividad refleja, como la rotación, la succión y la

prensión de objetos; luego se da las reacciones circulares primarias que abarca desde 1 mes hasta los cuatro meses el bebé empieza a tener interés por la aparición y desaparición de un objeto; el tercer subperiodo : reacciones cíclicas secundarias, el bebé se interesa más por lo que le rodea que por sí mismo, esto inicia desde los 4 a 8 meses. Sub periodo 4 es llamado coordinación de esquemas secundarios, comprende desde los 8 meses hasta los 12 meses, los bebés combinan esquemas para realizar una acción, usa objetos para alcanzar y tomar otro objeto (causa y efecto). Subperiodo 5: reacciones circulares terciarias; los niños comienzan a buscar solución a ciertos problemas por medio del método de ensayo y error. Subperiodo 6 llamada inicios del pensamiento; se inicia desde 18 meses hasta los 2 años, se pone en protagonismo la creatividad y la introspección del niño, aquí es la etapa donde crea amigos imaginarios (Sanghvi, 2020, p.3).

En resumen, en esta etapa implica por ejemplo la imitación (por medio de gestos, las imágenes mentales, los dibujos y también el lenguaje), adaptación (el bebé va tomando nueva información y va adecuando la nueva información y acomodándose a ella como algo existente) y la manipulación del entorno en el cual se encuentra rodeado (el conocimiento y la comprensión es resultado de experiencias por medio de la vista y el oído, a esto se adhiere la interacción física con los objetos, es decir que aquí se involucra el tacto, el pisar, el chupar, y agarrar (Bálsamo, 2022).

- Etapa preoperacional: Se inicia a partir de los 2 hasta los 7 años, el niño o la niña toma modelos de la realidad y los forma en momentos divertidos donde él/ella se convierte en el protagonista (egocentrismo), por ejemplo, toma el modelo del salón de la clase a la que asiste e imita a su docente; en su juego creativo el/ella arma un escenario y se convierte en la profesora de un salón de clase. En esta etapa el individuo crea, transforma, modela, imagina y lo revive por medio de un mundo

creado por él o ella y la comunicación pasa a ser menos gestual y más oral (Arija, N. 2021).

- Etapa de preparación de las operaciones concretas: este periodo comienza a partir de los 7 años hasta los 12 años. Aquí la persona resuelve problemas con un pensamiento lógico, los esquemas mentales son más complejos, contiene un pensamiento irreversible y coopera con las personas de su alrededor creando debates sobre temas específicos (Gutiérrez, A. 2021).
- Etapa de las operaciones formales: es el último estadio de las operaciones formales que trasciende desde la adolescencia de 12 años hacia adelante (la vida adulta). En este punto el individuo tiene la capacidad de razonar de manera hipotética y deductiva, su forma de conocer al mundo y lo que implica las relaciones sociales es más abstracta, el ser humano es consciente de sus acciones y mantiene un lenguaje académico (Barreto, et al. 2024).

El juego cumple un rol fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños; es la manifestación de asimilación a través del elemento de la imaginación creadora, la acomodación y la adaptación. Para Piaget, citado en Marquehosse (2022) el juego es innato y forma parte en el aprendizaje del ser humano desde las capacidades sensorio motrices, la forma simbólica y el razonamiento de la persona que va a desarrollarse según cada fase evolutiva, y de manera simultánea la evolución del juego. Mientras que, en Alonso (2021) para Piaget el juego está totalmente engranado al desarrollo mental de la persona, la inteligencia mediante el cual amplifica el lenguaje y desarrolla el pensamiento. Esto va a integrar la socialización con otros individuos que conlleva a crear ambientes de confianza, sentimiento de seguridad, libertad de pensamiento y expresión de sus emociones, disminuyendo o hasta anulando el miedo y las preocupaciones e inseguridades.

Tomando como referencia a Tripero (2017) Jean Piaget clasifica al juego con las fases evolutivas del pensamiento del niño dentro de su teoría cognitivista de la siguiente manera: el juego como asimilación primitiva o el juego de ejercicio (repiten movimientos y gestos por placer, empujan y golpean objetos), el juego simbólico es fantasioso (la imaginación creadora), el juego de las reglas se realiza de manera conjunta es decir colectivo, es el resultado de un acuerdo de grupo, es más complejo, juegos de construcción (tipos de juegos en todas las edades con dificultades diferentes de acuerdo a la edad de la persona), aquí encontramos por ejemplo los Legos, Puzzles, el juego de roles, etc.).

De acuerdo a lo descrito anteriormente el juego promueve tanto el desarrollo social como el moral, cognoscitivo y emocional del ser humano.

Aprendizaje Cooperativo de Johnson

Este tipo de aprendizaje surge para extirpar la tradicional educación que se estructura en aturdir al educando con grandes cantidades de conocimientos y persuadirlo en la absurda idea de competir por una nota. Ante ello, a lo largo de este tiempo, algunos autores como David y Roger Johnson han explorado esta teoría.

En consideración a lo expuesto con anterioridad, ¿qué es el aprendizaje cooperativo? Como primer aspecto, se debe tener en cuenta que la cooperación alude al trabajo en conjunto para lograr un objetivo común, partiendo de esto, Johnson et. al (1994), fundamentan que esta formación es todo lo contrario al aprendizaje competitivo, puesto que el aprendizaje cooperativo rechaza completamente la idea de enfrentar a los educandos entre sí para obtener la más alta calificación, es decir que se le puede considerar como utilización pedagógica de equipos pequeños en el cual los alumnos laboran colectivamente para optimizar su propio conocimiento y el de sus pares.

En tal sentido, si se analiza a detalle, en este proceso de cooperación, el educador se convierte automáticamente en un organizador y facilitador del trabajo en equipo, que no solo se encarga simplemente de transmitir conocimientos, sino que además, promueve la participación activa y el intercambio de ideas en los aprendices. Por ende, es vital que el educador modifique su práctica docente y a su vez, es esencial incorporar el aprendizaje cooperativo en el desarrollo de su tarea docente, de tal modo que diseñe dinámicas sistematizadas para este tipo de aprendizaje (Sharan., 2010, como se cita en Vilcañaupa, 2022).

Considerando lo mencionado anteriormente, esta metodología está netamente orientada en la interacción y colaboración entre los educandos, promoviendo un ambiente enriquecido de apoyo mutuo y compromiso compartido, en el cual se adquiere los conocimientos de una manera conjunta, ya que el estudiante aprende mejor cuando trabaja en equipo y tiene la oportunidad de discutir y proponer soluciones junto a su equipo para la resolución de problemas. Según Cantoral (2023), “el aprendizaje cooperativo no solo mejora el rendimiento académico en áreas específicas, sino que también refuerza la cohesión grupal y el sentido de comunidad dentro del aula” (como se cita en Cáceres, 2018, p. 9).

1.2.2. Teoría Constructivista de Lev Semiónovich Vygotski

La teoría constructivista social es una contribución del psicólogo y educador Lev Vygotsky a los campos de la educación, psicología; él afirma que las personas a través de su desarrollo aprenden mediante interacciones sociales, simbolismo y su cultura. Para llegar a un pensamiento lógico es importante el diálogo como herramienta psicológica por medio del cual el pensamiento y el razonamiento del niño va creciendo junto a él desde un lenguaje básico hasta llegar a lo más complejo.

Según García (2025) el lenguaje es el instrumento en el desarrollo de los individuos, pues mediante este se van a realizar procesos de intercambio y transmisión de conocimientos dentro de una cultura a través de un espacio comunicativo y social el cual va a influir en el proceso de desarrollo y este a la vez en la construcción cognitiva del individuo.

El constructivismo cognitivo enmarca sus raíces hacia la psicología, la epistemología genética de Jean Piaget y la educación que busca una interpretación de la “realidad” dentro de una cultura mediante experiencias, acciones, construcciones sociales; es decir el individuo toma un escenario en el cual pasa de ser un receptor pasivo de conocimientos a un ser activo de aprendizajes del mismo mediante la interacción con otro individuo o un grupo de ellos que toma como medio la lengua como herramienta primordial. Según (Hernández, 2008 citado en Guerra, 2020), la construcción activa del conocimiento no solo se da de manera individual sino también por actividades guiadas por medio de algún tipo de tecnología, ya sea de manera presencial o a distancia como lo es en la actualidad.

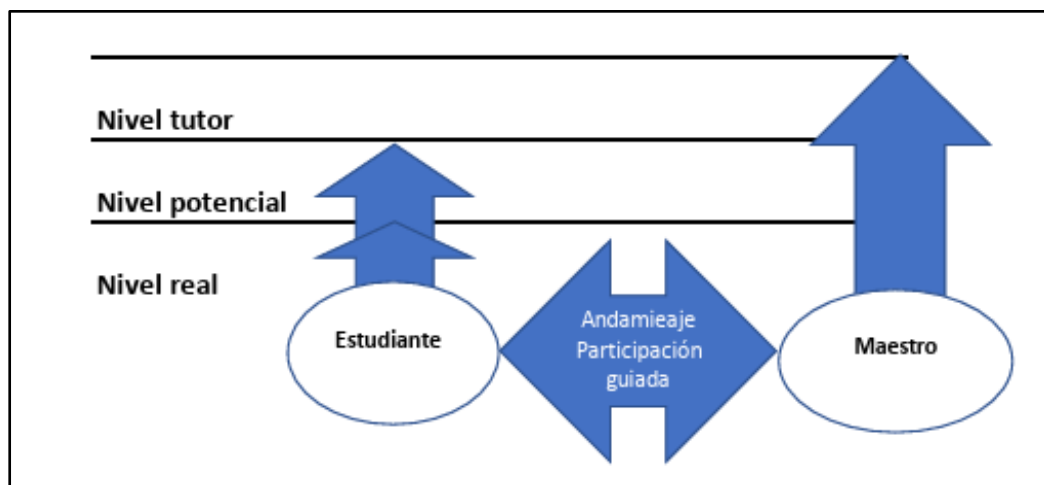
Para Covarrubias (2020), la construcción del conocimiento se desarrolla a través de:

Nivel real de desarrollo: está determinado por la capacidad que tiene una persona para resolver de manera individualmente un problema, es decir que el individuo ha alcanzado un conocimiento por sí solo, en conjunto incluye, habilidades, conocimientos y capacidades que puede realizar sin haber intervención de alguien más sino de manera autónoma.

Zona de desarrollo Próximo o llamado (ZDP): se constituye por la distancia que existe entre el nivel real de desarrollo y nivel de desarrollo potencial. Es decir la capacidad que llega a tener un individuo para resolver un problema bajo la guía de un individuo o colaboración de otros compañeros con mayor capacidad.

Nivel de desarrollo potencial: está determinado por el máximo desarrollo posible que puede llegar a alcanzar un individuo en el futuro si se le brinda el apoyo necesario o las

herramientas pedagógicas necesarias de intervención en desarrollo de enseñanza y aprendizaje.



Nota. Adaptado de *Fundamentos del enfoque constructivista para la Atención Educativa de los niños y niñas de tres años* (p. 22), por Claudia Veliz, 2022, Pontificia Universidad Católica del Perú.

Según (Velasco et al., 2024), la Teoría del Aprendizaje Constructivista es una perspectiva pedagógica que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el que los estudiantes interactúan con la información y su entorno para construir su propio conocimiento. Los principios fundamentales de la Teoría del Aprendizaje Constructivista se aplican a la educación de un segundo idioma a través de los juegos mediante:

Aprendizaje activo: el constructivismo sostiene que los estudiantes pueden aprender más efectivamente si participan activamente en el proceso del aprendizaje. Los juegos permiten que los estudiantes participen activamente al tomar decisiones, resolver problemas y explorar situaciones mientras juegan (McLeod, 2025).

Construcción del conocimiento: los estudiantes aprenden a través de la experiencia y la reflexión. Los juegos pueden permitir que las estudiantes construyan activamente su

comprensión del idioma mediante la práctica de conceptos lingüísticos en escenarios y desafíos (Brau, 2025).

La teoría del aprendizaje constructivista enfatiza la necesidad de contextualizar el aprendizaje en contextos significativos y auténticos. Los juegos pueden ofrecer contextos realistas que reflejen el uso cotidiano del idioma, permitiendo a los estudiantes practicar y aplicar lo que han aprendido de manera relevante.

Cooperación y conversación: el constructivismo reconoce que la conversación y la interacción social son esenciales para la construcción del conocimiento. Los juegos que involucran a los estudiantes a trabajar juntos o competir buscan lograr un aprendizaje conjunto, así como también a desarrollar habilidades de liderazgo (McLeod, 2025).

Evaluación formativa: el constructivismo aboga por la evaluación continua y formativa en lugar de la evaluación sumativa al final de un período. Los juegos brindan retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los estudiantes a mejorar su comprensión del idioma a medida que juegan. Se busca crear experiencias de aprendizaje significativas al diseñar juegos para aprender un segundo idioma utilizando estos principios constructivistas. (Sánchez, 2024).

Producción Oral.

1.2.3. Teoría de la Producción de Merrill Swain

La teoría de la Producción también es conocida como Output Hypothesis; surgió a partir de la respuesta a la Hipótesis del Input. Merrill Swain observó que la comprensión del mensaje no era suficiente para la adquisición de una segunda lengua (L2), los estudiantes necesitaban producir el idioma es decir hablarlo para avanzar a una competencia comunicativa más completa. Para Swain cuando los alumnos intentan expresar ideas en la

lengua meta, se ven obligados a notar lo que aún no saben, buscar maneras más precisas o adecuadas de producir la idea, recibir y procesar retroalimentación, reelaborar su contenido y reconstruir su interlengua.

En el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, el término *output* se refiere al proceso mediante el cual los aprendices producen el idioma de manera oral o escrita para comunicar significados reales. La autora en la teoría definió tres funciones fundamentales del Output en la adquisición de una segunda lengua: Función de noticing; el alumno al intentar comunicarse percibe deficiencia entre lo que quiere comunicar y lo que puede decir. Función de hipótesis; el estudiante prueba una hipótesis sobre el uso del idioma al producir una estructura mal formada (Did she went?), luego recibe la corrección (Did she go?) y adapta su sistema interno. Función metalingüística; se realiza mediante la interacción en trabajos grupales o cooperativos en el cual los estudiantes hablan sobre el lenguaje, es decir discuten la gramática, vocabulario o el significado de las palabras.

Este proceso no solo demuestra el conocimiento adquirido, sino que, según Swain (1985), constituye un mecanismo activo que impulsa la internalización y la reorganización del sistema lingüístico, además, sostuvo que la producción del lenguaje no solo refleja lo aprendido, sino que empuja al aprendiz a procesar el lenguaje de una manera más profunda.

De igual forma, Swain y Lapkin (1995) demostraron que las oportunidades para producir lenguaje permiten negociar significado, probar hipótesis y reflexionar sobre la forma, lo que impulsa la reestructuración de la interlengua. En este sentido, el *output colaborativo* se convierte en un espacio de construcción conjunta de conocimiento lingüístico (Swain, 2000; Nassaji & Swain, 2000). En el aula, promover la producción del idioma mediante actividades comunicativas como debates, dramatizaciones, tareas colaborativas o redacciones reflexivas que favorece la toma de conciencia sobre la forma

lingüística, la precisión y la fluidez. Además, la producción guiada o *pushed output* permite a los estudiantes identificar las brechas entre lo que desean expresar y lo que realmente pueden decir. De acuerdo con Ellis (2003), la producción brinda oportunidades para automatizar estructuras y desarrollar fluidez, mientras que Lightbown y Spada (2013) afirman que la práctica comunicativa significativa transforma el conocimiento pasivo en activo.

En conjunto, estas aportaciones evidencian que la producción del lenguaje constituye un elemento esencial en el aprendizaje comunicativo, al facilitar la conciencia lingüística, la autorregulación y la consolidación del conocimiento en la lengua meta.

Enfoque comunicativo

La enseñanza del lenguaje comunicativo no implica una metodología sencilla, sino que está basado en un conjunto de principios estrechamente relacionados los cuales han sido aceptados ampliamente por los docentes de lenguas extranjeras en la actualidad.

Aunado a lo anterior, Palma (2024) declara que este enfoque prioriza el propósito de desarrollar la capacidad del educando comunicarse eficazmente en contextos cotidianos de la vida. De este modo, se enfoca en el uso del idioma, sometiendo al estudiante a la inmersión de la lengua meta en situaciones reales y frecuentes en las cuales se evita solo adquirir gramática, y se antepone un aprendizaje activo en donde el educando construye de forma autónoma sus propios conocimientos.

Considerando lo mencionado con anterioridad, Díaz (2024) menciona que este encuadre es empleado para sobreponerse a la gran problemática que hoy en día afrontan los educandos, puesto que según resultados recolectados en exámenes estandarizados se evidencia las carencias en la fluidez de la lengua inglesa, por ende se plantea esta perspectiva

como una alternativa que direcciona interacciones reales en situaciones reiteradas y cotidianas.

Tal como llegar a un aeropuerto y preguntar la hora o algunas direcciones, ir a visitar lugares turísticos y famosos, realizar un viaje internacional e interactuar con nativos, ir a realizar compras de ropa o comida, ir a cenar a un restaurante, entre algunas otras situaciones son claros ejemplos en los que permite manejar el idioma de manera fluida.

1.3. Bases Conceptuales

1.3.1. Juegos Interactivos

El concepto de juegos interactivos ha sido abordado por diversos autores, entre ellos se encuentra Astudillo (2024), quien afirma que este tipo de juegos no solo permite aprender algún tema específico, sino que también fortalece las habilidades mentales del educando. Por ejemplo, en el área de los idiomas, existe un sinnúmero de posibilidades de juegos que pueden ser adaptados para enseñar vocabulario mejorando la capacidad de memoria, la resolución de problemas y la rapidez para tomar decisiones. Es decir que poseen un gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se convierte en significativo y beneficioso en ciertas áreas cognitivas.

Gracias a los juegos interactivos, el educador puede captar y despertar la motivación extrínseca del educando, logrando de esta manera que este pierda el miedo a comunicarse en un segundo idioma, y se siente más seguro de sus conocimientos porque este tipo de juegos fomenta un ambiente cómodo y ameno en el cual experimenta, se equivoca, aprende, se vuelve autónomo, infiere y aprende identificando sus errores sin temor a ser juzgado ni sin sentir emociones negativas como la ansiedad, ya que, muchas veces con la enseñanza tradicional (empleada por la mayoría de docentes), el aula y las clases se convierten en

factores intimidantes limitando al estudiante ocasionando que no exprese sus ideas en la lengua meta.

Quijije et al. (2024) atestiguan que existen diversos tipos de juegos, sin embargo, los juegos interactivos son los más apropiados, puesto que son conocidos por su interacción social con su alrededor (educador y compañeros de clase), y fomentan que el educando desarrolle todas sus destrezas para solucionar diversos problemas empleando su creatividad al máximo, en pocas palabras gracias a este tipo de juegos los educandos aprenden con material y experiencias reales fortaleciendo sus conocimientos.

Para ilustrar lo mencionado, y desde una perspectiva académica (como estudiantes y no como docentes); muchas veces se ha podido evidenciar el gran trauma que aqueja a los estudiantes cuando reciben clases de inglés con un enfoque tradicional, lamentablemente con este método el educando opta por tener un rol pasivo, mirar, escuchar, repetir, memorizar y ser evaluado; por el contrario con un enfoque comunicativo en donde se aplique juegos interactivos el estudiante tiene la oportunidad de forjar su propia autonomía y resiliencia en el proceso de adquisición de una segunda lengua, no solo analiza e infiere, sino que se divierte y confía en sus capacidades para lograr el objetivo planteado.

De acuerdo con Moneo y Ruiz (2023, como se cita en Astudillo, 2024) los propósitos de los juegos interactivos se resumen en tres principales; el primero de ellos consiste en incrementar la motivación y el compromiso del educando; el segundo busca favorecer el aprendizaje de forma activa y experiencial; y el último se centra en el desarrollo de desafíos cognitivos y socioemocionales.

En definitiva, Moreno y Orcera (2024) mencionan que las dinámicas y juegos son herramientas indispensables en los procesos educativos de todo estudiante. Estos componentes se fusionan para poder elaborar un proceso interactivo que despierte el entusiasmo y la motivación al máximo, impulsando la superación personal, y de este modo

logran incentivar a sí mismos, consiguiendo superar los retos presentados durante el complejo y arduo trabajo de adquirir la lengua inglesa.

Este tipo de juegos no solo se puede aplicar en el nivel primaria y secundaria, también funcionan en un nivel de enseñanza para adultos, pues lamentablemente los enfoques tradicionales no son significativos, y muchas veces cuando se menciona que se debe aprender un segundo idioma, surge un miedo o temor a aprender la lengua, ya sea porque les resulta aburrido o sumamente complicado, sin embargo, poder encontrar competitividad y diversión mientras aprenden un nuevo idioma, expresan sus ideas o intentan comunicarse en la lengua meta es una real aventura que disfrutan los estudiantes de cualquier nivel o grado.

Gamificación para el aprendizaje del inglés

Según García (2020), la gamificación consiste en emplear estrategias con juegos educativos, cuya finalidad es que los aprendices logren potenciar el interés en el desarrollo de una actividad y puedan adoptar actitudes positivas y una gran motivación que permita maximizar su capacidad de resolución de problemas o temas específicos mediante actividades divertidas. Esta metodología enriquece el proceso de educación formativa, fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Cabe mencionar también que la ludificación permite potenciar al máximo la creatividad y el pensamiento crítico.

Existe una explicación sencilla para esto, cuando un estudiante se divierte, se siente motivado para prestar atención durante la clase, de este modo, los sentimientos de la felicidad y atención se activan, para potenciar el desempeño del alumno y así el aprendizaje será significativo sin sentirse forzado a memorizar reglas gramaticales o temas que compliquen su proceso de formación (Llorens-Largo et al., 2016; como se citó en García, 2022).

Ahora bien, la gran interrogante que deben plantearse todos los educadores es la siguiente: ¿Cómo elegir los juegos apropiados para aplicarlos en clase? Tal y como expresan

Lencastre y Illin, (2023) afirman que la elección de las actividades recreativas y la invención de una vivencia lúdica relevante es trascendental. Dicho esto, surge el afán y ahínco notable para adaptar las dinámicas de juegos acorde a los temas a trabajar con el grupo, si bien es cierto, no todos los maestros le dedican tiempo para indagar y explorar los recursos apropiados para la aplicación de gamificación en sus sesiones, sin embargo; la inmersión total, indagar, buscar, leer, y aprender a profundidad los privilegios del juego son recomendaciones que los educadores deben considerar poner en marcha para llegar a la meta.

En base a lo que se ha afirmado anteriormente, (2022), menciona que la idea de la presencia de juegos de colaboración inmersos en el proceso de gamificación logra la constancia de los educandos. Asimismo, se afirma que esta estrategia denominada gamificación es una actividad que netamente está basada en ideas de juego o en elementos. De la misma forma, es de conocimiento evidente que el estudiante debe desarrollar sentimientos de calma y alegría cuando aprende una segunda lengua extranjera, por tanto, el principal propósito de este proceso de la gamificación respalda la conducta de los educandos indistintamente de otras finalidades implícitas, como por ejemplo el que ellos puedan disfrutar del proceso de aprendizaje de cualquier tema que resulte complicado y exhausto. Cabe decir que, la ludificación, asimismo, posibilita el establecimiento de nuevas pruebas, las cuales brindan a los alumnos una evocación de vigilancia y libertad para que modifiquen sus actitudes.

Desde la perspectiva mencionada, podemos entender la ludificación como la aplicación de juegos para acrecentar el compromiso, autenticidad y aliciente del aprendiz. Es decir, el educando adora la diversión, recreación y todo lo relacionado a entretenimiento, entonces no existe mejor aprendizaje que va acompañado de desafíos, pruebas, descanso, pasatiempos y lo más maravilloso es ser premiado con incentivos que solo pondrán en exigencia tus destrezas, aptitudes y habilidades hasta más no poder. Por ende, es conveniente

anotar que esta técnica contiene el reconocimiento de logros ya sea mediante la asignación de roles por su destacado desempeño y buen comportamiento, copas elaboradas en papel, medallas, stickers, puntos en class dojo o en recursos en línea para llevar un orden y control de sus participaciones, y otros más.

Otro punto importante a considerar, según Suárez y Erazo (2023), la aplicación de ludificación predomina resultados favorables en el desarrollo de la habilidad comunicativa del educando, ya que, si se emplea en todas las sesiones de clase, este va a intervenir y participar constantemente logrando fortalecer la expresión oral mediante el uso de juegos de actividades en la lengua meta con la intención de acrecentar los saberes del aprendiz y así obtener mejores resultados en el ámbito académico.

1.2.1.5 Aplicación de los juegos en la enseñanza del idioma inglés

Existen algunas actividades en las cuales este enfoque puede ser aplicado al momento de enseñar el idioma inglés, por ejemplo, dentro de estas, tenemos: grupos de estudio, jigsaw, role playing.

a. Jigsaw

Blasco-Managrer et al. (2022), mencionan que el rompecabezas o llamado también jigsaw, permite a los educandos estar en una situación de suma interdependencia positiva, esto significa que cada estudiante se convierte en un experto en una parte específica del material de estudio, lo cual le permite preparar su sección y luego explicarla detalladamente a sus compañeros, permitiendo así la mejora de habilidades de presentación y claridad en la comunicación en inglés. En ese sentido, se puede formar dos equipos, a los cuales se les entrega dos imágenes (o según su elección) que deberán armar y formar oraciones en base al tema visto en la sesión. Se puede designar dos equipos, y el equipo que logre crear más

oraciones con las imágenes es aquel que obtendrá 2 puntos extras o algún otro incentivo que lo motive a participar y maximizar sus habilidades comunicativas.

b. Role playing

Según Polo et. al (2018, como se cita en Crespo, 2022), esta estrategia lúdica motiva al educando y facilita la aplicación de contenidos, puesto que consiste en interpretar libremente realidades o situaciones reales (no se sigue un guión) y mejora las habilidades de comunicación y la fluidez en inglés, ya que proporciona práctica en contextos cotidianos que le permite a los alumnos desarrollar al máximo su creatividad, esto quiere decir que los equipos asumen diferentes roles y representan las situaciones frente a la clase, utilizando la lengua inglesa en situaciones prácticas de la vida real tales como: pedir comida en un restaurante, preguntar la hora, dar consejos para cuidar el medio ambiente, ir al museo y preguntar por la historia, reservar en un hotel, comprar boletos en una estación de tren, entre otras realidades cotidianas.

c. Typhoon game

En español, se traduce como “Tifón”, el cual Henry (2021), manifiesta que este juego es entendido como un recurso educativo en la enseñanza del idioma inglés o incluso en cualquier área, ya que es posible su adaptación acorde a los temas enseñados. Se diseña una columna desde la letra A hasta la letra E, y una fila del número 1 al 5, si el aula tiene proyector se puede mostrar ya hecho directamente desde la diapositiva, o en caso contrario, se dibuja en la pizarra o se realiza en cartulina. Se elabora un segundo cuadro que solo le corresponderá al docente. Este cuadro perteneciente al educador puede ser modificado en cuanto a la cantidad de puntajes que pueden obtener o se les puede quitar, esto ya dependerá de los temas aplicados en las sesiones y de la creatividad del docente para poder aplicarlo en las clases.

Básicamente en este juego, los educandos deben responder diversas interrogantes, por lo tanto se puede mostrar solo imágenes de verbos, adjetivos, sustantivos (según el tema visto en clase), y en base a ellos se crean oraciones en la lengua meta, y si logran contestar adecuadamente, se les brinda la oportunidad de elegir un número y una letra, logrando de esta manera obtener puntos. Por otro lado, si la cuadrícula contiene la letra “T” los educandos pierden puntos. Básicamente este juego permite poner en práctica la agilidad y fortalecer la fluidez y cohesión al momento de crear oraciones en inglés fortaleciendo así la competencia comunicativa en el idioma meta.

d. Tutti frutti

Olmo (2021), asevera que este juego consiste en reconocer y expresar las diferentes palabras aprendidas en clase. Esto quiere decir que sirve para poder recordar vocabulario, y en base a ello se crea oraciones según el tema a aprender en la sesión. Cada estudiante recibe una hoja, en la cual se plasma una tabla con diferentes columnas, y los ítems a considerar pueden ser: colour, country, animal, object, y estos varían según los temas que se han aplicado en clase, es decir que este juego interactivo se adapta según los objetivos que decida plantear el educando. Básicamente, luego de recordar el vocabulario, para poder trabajar la habilidad comunicativa, se les pide a los educandos que creen una oración con algunas de las palabras que escribieron en la tabla del tutti frutti.

Este juego interactivo no solo refuerza el aprendizaje del vocabulario, sino que también maximiza la expresión oral y la creatividad del estudiante, puesto que al convertir palabras en oraciones, están aplicando (además de memorizar) sus conocimientos de una manera más dinámica. De este modo, se considera a este juego como una herramienta flexible que se adapta a distintos objetivos de enseñanza, fomentando un ambiente participativo con un aprendizaje lúdico y significativo.

e. Cadena de palabras

En este juego cada integrante menciona una palabra al azar, y el objetivo es que juntos creen una oración en inglés la cual sea coherente, y es aquí donde se potencia y se pone en práctica también la dimensión de la fluidez, logrando así mejorar la competencia comunicativa en el idioma inglés, ya que los estudiantes deben pensar rápido y recordar todo el vocabulario aprendido con el fin de poder crear una frase lógica y fomentar la participación activa de todo el salón de clases.

Coronel et al. (2024), manifiestan que la adquisición de vocabulario no solo consiste en conocer cuál es la definición de cada palabra, sino que implica conocer y saber su uso correcto en diversas situaciones, asimismo el hecho de poseer un vasto vocabulario fortalece una adecuada expresión oral y escrita. En tal sentido, en este juego interactivo se necesita mucha concentración y buena capacidad de análisis y memoria para lograr cumplir con la finalidad de una eficaz comunicación en la lengua inglesa. Asimismo, en relación a la formación de equipos, se pueden crear los grupos en base a la cantidad de alumnos que hay en el aula, es decir que pueden formarse grupos de 4 o 5 estudiantes o según crea conveniente el educador.

f. Cubos de cuentos

Promueve el aprendizaje mediante la creación de historias a partir de cubos o dados. Para Sisternes (2020), los cubos de cuentos permiten expresar conocimientos e ideas a través de imágenes, impulsando el aprender haciendo; “Metodología Activa”. Además potencia su capacidad de síntesis y de relacionar conceptos mediante entornos visuales diseñados.

En este juego se usan 6 cubos o dados para grupos de 5 estudiantes y un adicional para las emociones, cada cubo llevará diferentes imágenes, de esta manera

cada grupo forma una bella y alocada historia dependiendo de la emoción que le haya tocado, cada historia será contada a sus demás compañeros. Esto fomenta, la creatividad, la producción oral, y desarrolla la habilidad de escucha (mientras uno habla los demás escuchan atentamente). Se pueden cambiar las imágenes de los cubos dependiendo del tema que se desee enseñar.

g. Charades

Septiana (2018), las charadas son una magnífica forma de facilitar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Puede ser utilizado como prevención para el bienestar emocional en aquellos alumnos con dificultades emocionales o también usado como parte de terapia en aquellos alumnos con necesidades especiales (con retraso en el desarrollo emocional).

Es un juego de adivinanzas donde los participantes usarán el movimiento de su cuerpo, es decir gestos o mímicas para presentar palabra o frases y los demás estudiantes tendrán que adivinarlo. Se requiere de la formación de grupos para competir entre ellos en tiempo y cantidad. Las Charadas son ideales para fomentar la producción oral, la creatividad, la expresión corporal y el trabajo en equipo.

h. Pictionary

León (2023), el juego Pictionary es una herramienta valiosa y divertida que puede emplearse en una clase de inglés para fomentar la comunicación oral, mejorar el vocabulario y promover el trabajo en equipo. Esta actividad ayuda a los estudiantes a practicar el uso del lenguaje en situaciones de la vida real y les permite explorar nuevas palabras y expresiones de forma interactiva.

En realidad, pictionary es un juego de mesa el cual se realiza en dos grupos y estos a su vez se subdividen en 4 con 3 estudiantes, sin embargo este juego se puede

adaptar a la enseñanza del idioma inglés, convirtiéndolo en un instrumento mucho más sencillo y fácil de desarrollar. Como primer aspecto, se divide al aula en dos o tres equipos, y a su vez, se elige a dos representantes respectivamente (los representantes pueden ser distintos en cada ronda que se realice). A cada representante se le designa un verbo o un sustantivo (depende del tema realizado en clase) y los integrantes de los equipos tienen solamente 1 minuto para poder adivinar la palabra. En este caso, el equipo ganador será aquel que logre adivinar más palabras. Aunado a esto, una vez que adivinan deben crear una oración con dicha palabra. En este juego los alumnos aprenden vocabulario, desarrollan su producción oral y creatividad.

“Masabanda (2022), (...) considera que el Pictionary es una herramienta didáctica apropiada para profesores y estudiantes de una segunda lengua, permitiéndoles desarrollar habilidades comunicativas y creativas”p.18. Además, agrega que el juego Pictionary es útil para adquirir mayor léxico porque implementa el interés de los estudiantes al momento de adquirir vocabulario el cual les permite recordar con mayor facilidad las palabras a través de sus propios dibujos.

i. Ruletas

Es un juego al azar, interactivo, intrigante, y divertido que se usa para practicar vocabulario, conceptos fomentando la producción oral del inglés. Se puede utilizar para diferentes temas, también para recordar vocabulario de una clase pasada o para retroalimentación al final de la clase. En un ambiente dinámico los estudiantes pueden responder preguntas, crear conversaciones cortas, frases o realizar acciones por medio de gestos. El juego de la Ruleta se puede realizar de manera presencial o virtual haciendo uso de alguna tecnología.

j. Batalla descriptiva

En esta actividad lúdica, todos los educandos tienen la opción de poder hablar e interactuar en el idioma, maximizando todo el vocabulario que recuerden de forma natural y espontánea. El desarrollo de esta dinámica es sencilla y fácil de entender, el docente selecciona a dos estudiantes y les entrega la misma imagen para que ellos puedan describirla, a medida que realizan la descripción los demás estudiantes dibujarán en su cuaderno o en una hoja bond, y deben lograr dibujar semejante a la imagen, obviamente los educandos pueden realizar preguntas más específicas, de esta manera todos participan y se potencia la capacidad comunicativa. El que gana es aquel que haya logrado entender las descripciones y dibujado lo más parecido posible a la imagen dada. Se puede realizar 2 o 3 rondas, dependiendo del tiempo y de la organización de la clase, incluso en 1 ronda, todos pueden hablar porque formulan preguntas, los que describen responden, y así de esta manera, se logra hablar de manera fluida el idioma meta.

1.3.2. Producción oral del idioma inglés

La producción oral

Una pequeña aproximación es el hecho conocido que el sujeto es sociable por naturaleza, razón por la cual este tiene el anhelo de poder comunicar sus ideas e interactuar con los demás, obtener y transmitir saberes que se van incluyendo en sus experiencias diarias, por ende; es de carácter esencial que el individuo sepa cómo transmitir sus ideales, pensamientos y opiniones; sin embargo, en su gran mayoría desconoce cómo entablar una conversación o qué decir al interactuar con su alrededor. Esta variable ha sido discutida por diferentes autores que poseen un criterio propio y fundamentado

Para Figueroa e Intriago (2022), la producción oral es una de las habilidades complicadas que consiste en la destreza del lenguaje que permite entre humanos una comunicación eficaz, clara, un mensaje preciso coherente y eficaz; sin embargo para crear el mensaje la persona cuenta con un corto tiempo para pensar en lo que va a decir, cómo lo va decir y en qué manera lo va hacer para no cometer errores en la gramática como en la pronunciación, en la cohesión, transmitiendo así un mensaje claro y preciso.

Esta habilidad valiosa no solo se desarrolla en el contexto cotidiano del día a día, sino también es de gran importancia en el aprendizaje de una lengua extranjera. Es por ello que Caballero y Espejo (2022), consideran la producción oral en el aula muy valiosa, considerando tres motivos:

- a) Las actividades orales que incluyen dinamismo, juegos que le permiten al estudiante ensayar dentro del aula apoyado de sus compañeros creando ambientes o contextos reales.
- b) Ayuda al docente a recopilar información de manera observable sobre las dificultades de la producción oral del alumno e integrar retroalimentación.
- c) Poder activar los distintos elementos del lenguaje que han logrado los estudiantes para desarrollar la automaticidad del idioma.

Como mencionan Garzón y Serpa (2022), es ineludible referir el valor y la significancia de la producción oral en la lengua inglesa, la cual se estima como una de las más engorrosas y desafiantes, debido a que se debe tomar en consideración elementos como la entonación, fluidez, gestos e inclusive un intercambio interpretativo.

Por esta razón para lograr un desarrollo eficaz en la aprehensión de un segundo idioma es necesario crear contextos situacionales en que los alumnos sean capaces de relacionar el mensaje con objetos y acciones visibles, de esta manera facilitar el lenguaje de manera más natural para adecuarse a la comprensión del estudiante (Ellis & Shintani, 2014, citado en Caballero y Espejo, 2022)

Desde muy pequeños desarrollamos habilidades y destrezas a diario, una de ellas es la habilidad del habla, mediante la cual aprendemos a comunicarnos para formar lazos con los que nos rodean. En tal sentido, se debe asumir que la conjunción de las destrezas de la expresión oral, brinda una comunicación espontánea y fluida que nos permite transmitir conocimientos e ideas, plasmadas en un discurso, una conferencia, un diálogo, entre otras situaciones cotidianas.

Realizando un contraste, expresarse oralmente es una necesidad innegable en el acto comunicativo, ya que en nuestra vida diaria arriban situaciones en las cuales se debe socializar cada vez más con seres de distintos lugares, culturas y puntos de vista. Por consiguiente, se desprende que, la comunicación oral sirve de cimiento para entender los fundamentos primordiales de la comunicación humana.

Según Flores (2019, como se cita en Ortiz y Mamani, 2024), involucra poseer una buena pronunciación, saber expresarse fluidamente y de forma concisa en la interacción de situaciones cotidianas con diferentes personas, evidenciando así coherencia en la expresión de opiniones e ideas.

Relacionado a lo expuesto anteriormente, la expresión oral es una de las cuatro capacidades comunicativas más engorrosas ya que, en el momento de comunicarse con su interlocutor, solo dispone de un corto periodo de tiempo para poder pensar y organizar todas sus ideas que expresará, comenzando por la forma cohesionada y estructurada en cómo va a mencionarlas, manteniendo una buena pronunciación y evitando cometer errores de gramática.

En el acto de hablar involucramos a un conjunto de diferentes aspectos, los cuales mantienen la comunicación fluida y entendible, compartiendo sentimientos y emociones en

el aspecto lingüístico comunicativo, estos son: la voz, la pronunciación, el vocabulario, la fluidez y la cohesión.

1.2.2.1 Dimensiones que comprende la producción oral

La voz en el idioma inglés

La voz es un elemento fundamental para lograr una buena pronunciación, y una mejor transmisión de mensajes para que sea entendido por la audiencia o interlocutores que reciben dicho mensaje. Asimismo, no solo se trata de entonar o emitir sonido, también es importante evocar emociones y sentimientos, si bien es cierto los gestos y el lenguaje corporal acompañan al proceso de comunicar para lograr persuadir o captar la atención de quienes nos escuchan.

En ese sentido, los seres humanos poseen la habilidad de controlar su aparato vocal, lo cual les permite emitir sonidos para formar la voz y expresar ideas. Gracias a este desarrollo, las personas han logrado perfeccionar el lenguaje hablado, a diferencia de los animales (seres irracionales) solo generan sonidos simples sin llegar a producir palabras ni un lenguaje estructurado (Victorio, 1999, como se citó en Mejía Aguilar de Berrios, 2021).

La pronunciación en el idioma inglés

Para la adquisición de una segunda lengua, es necesario darle gran importancia a la pronunciación, puesto que, si el educando logra desarrollar esta habilidad, le facilitará en el proceso de comunicarse y logrará entenderse con mayor facilidad con personas nativas, ya que ese es uno de los principales propósitos de aprender un nuevo idioma. Sin embargo, las estrategias didácticas por los educadores se centran en estrategias tradicionales o de antaño, uno de esos aspectos es por ejemplo el hecho de emplear mayor tiempo en enseñar la gramática y abundante vocabulario (en una sola sesión) como mejor opción para el alumno que inicia una ruta de aprendizaje en la adquisición de la lengua inglesa. Dada la coyuntura,

Espejo (2021), manifiesta que los supuestos “educadores”, aún consideran que todas sus sesiones deben estar enfocadas y centradas en las absurdas y aburridas reglas gramaticales, en impartir abundante léxico en una sola clase, de tal modo que se olvidan de lo realmente fundamental: saber comunicarse y expresarse; resulta claro pues que desfasan el desenvolvimiento de las destrezas comunicativas las cuales deberían ser priorizadas y tornarse en su primera meta, no obstante; no es el caso y no les interesa cumplirlo, y solo se enfocan en abrumar al educando con un sinnúmero de contenidos gramaticales.

La pronunciación juega un papel crucial en la adquisición de una lengua extranjera, y su estudio aborda aspectos más profundos que simplemente hablar. Implica comprender y dominar elementos tales como la fonética, puesto que permite reconocer y producir sonidos específicos; la entonación, la cual influye en el significado y la expresividad; y procesos como la asimilación, que pueden alterar sonidos en contexto. Al momento de emitir un mensaje, suele ocurrir una pronunciación incorrecta, y en esta situación hay dos posibilidades, la primera es que no cambia el significado de la palabra, por el contrario, si existen palabras similares que se confunden con la palabra original, por supuesto que en consecuencia se generará malentendidos. En tal sentido, la ausencia de una pronunciación adecuada puede obstaculizar seriamente la comunicación de los educandos, limitando su capacidad de transmitir ideas o mensajes con claridad y confianza (Espejo, 2021).

Fluidez en la producción oral del idioma inglés

Como primer aspecto, la fluidez, además de ser una habilidad, se ha convertido en un problema que retrasa la finalidad que el educador ansía en el estudiante, su principal propósito es que el alumno hable con fluidez en cualquier situación cotidiana con diversos interlocutores, ya sea a través de la aplicación de diversos métodos, actividades y técnicas que fomenten en el educando el logro de una sobresaliente fluidez al momento de emplear la lengua meta (Avila, 2021).

En tal sentido, Ortiz y Mamani (2024), aseveran que esta dimensión denominada fluidez, es la habilidad que posee todo humano para comunicarse y expresarse de forma continua, sin pausas largas (más de dos minutos) y de manera natural, lo cual manifiesta conocimiento y dominio del tema en la comunicación oral contribuyendo a un proceso de expresión efectiva y eficaz.

Asimismo, se le considera como una aptitud la cual posibilita una adecuada y espontánea ejecución de la transmisión del mensaje o discurso, concediendo de este modo la habilidad comunicativa en la lengua meta. Indudablemente, la fluidez es una de las dimensiones que va en relación con tres aspectos fundamentales: habilidad para la creación de opiniones, capacidad para expresarlas y asociar palabras, y finalmente está el conocimiento respecto al significado y uso de palabras (Thornbury, 2006, como se citó en Salazar, 2021).

En relación a lo anterior, es de carácter urgente la formulación y aplicación de actividades que estén netamente relacionadas a temas que a los estudiantes les agrade y sean de su preferencia, ya que, esto conlleva a despertar la motivación extrínseca del educando. Sin embargo, también es esencial fomentar un ambiente de calma y tranquilidad, una relación armoniosa entre el educador y el educando, de tal modo que todos los estudiantes puedan comunicar sus ideas y pensamientos de manera fluida, sin temor a nada ni nadie.

Vocabulario en el idioma inglés

Una aproximación a esta dimensión según Espinoza (2022), es que define al vocabulario como aquel aprendizaje en el cual se adquiere palabras y frases, que poseen significados con un propósito comunicativo y que básicamente forman parte de nuestro léxico, para posteriormente ser empleadas durante diversas situaciones comunicativas las cuales requieran las habilidades de speaking, reading, writing y listening, y así, poder

interactuar de manera competente. El autor afirma también que, mencionar la obtención de léxico, implica enfatizar la inmersión en la lengua, puesto que, en base a experiencias científicas y empíricas, el habla del ser humano se va adquiriendo a temprana edad a medida que se escucha y captan las palabras.

Acorde a lo manifestado anteriormente, el nivel de vocabulario es imprescindible para lograr una mejor comprensión y explicación de nuestras ideas, puesto que permite que el estudiante se exprese de manera fluida. Su importancia radica en que aborda aspectos tanto fonológicos como morfológicos y sintácticos de un elemento léxico. Tal y como Paul (2000) afirma, “la adquisición de vocabulario es relevante porque permite tener un conocimiento mínimo de una lengua” (Citado en Espinoza, 2022).

Por lo tanto, el tener un repertorio amplio de palabras es fundamental para la producción del lenguaje hablado, el cual todo educando debe aprender a manejar; ya que, para participar en una conversación casual o inesperada, los estudiantes por lo menos necesitan conocer el vocabulario básico (Antúnez, 2012, como se citó en Pincay, 2022). En ese sentido, no basta con solo conocer o poseer palabras básicas y repetitivas, se debe enfocar en tratar de adquirir todas las palabras que sea posible, poder añadirlas a nuestro vocabulario y conocer en qué contextos se pueden emplear, de modo que cuando se adquiere vocabulario en demasía facilita la conexión e ilación de ideas para poder expresarse en la lengua meta con mayor cohesión y fluidez.

Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Juegos interactivos	“Los juegos interactivos son una herramienta importante como vía para la resolución de problemas de aprendizaje, el mejoramiento de habilidades motoras y cognitivas, el fomento de la creatividad entre otras”. (Vélez, 2022, p. 1).	Tipos de juegos	Juegos de roles -Juegos de mesa -Juegos audiovisuales -Juegos de memoria. -Juegos de dibujo.	Escala de Lickert
		Participación activa	Número de intervenciones	
		Creatividad verbal	Respuestas espontáneas y divertidas	
		Aplicación contextual	Uso de vocabulario en situaciones reales	
		Frecuencia	Duración de las sesiones de juegos	
Producción oral de inglés	“La habilidad lingüística que permite al hablante expresarse o establecer interacción con sus congéneres, facilitando el proceso de comunicación en un contexto determinado” (Prado, 2019, p. 102)	Pronunciación	Claridad fonética y acento comprensible.	Evaluación diagnóstica Rúbrica
		Vocabulario	Cantidad de léxico y términos contextualizados.	
		Gramática	Concordancia y estructura verbal.	
		Fluidez	Diálogo sin pausas mayores a dos segundos.	
		Cohesión	Estructura lógica del discurso.	

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo de tipo descriptivo-propositivo, ya que busca caracterizar el uso de juegos interactivos en el aula de inglés y, a partir de esa descripción, proponer una estrategia didáctica. Este tipo de estudio se orienta al diseño no experimental, en la que el investigador no controla ni manipula las variables, tampoco se cimenta alguna situación, su única función es observar cautelosamente en el contexto natural del aula, y posteriormente descifrar la problemática para emitir una conclusión, y esto nos permite plantear acciones sistemáticas que posibiliten algunas soluciones al acaecimiento encontrado (Agudelo et al., 2008).

Bajo este enfoque, se emplea el método inductivo, dado que se parte de la observación directa de las prácticas docentes y del análisis teórico para elaborar una propuesta pedagógica contextualizada.

El tipo empleado en la investigación fue descriptivo-propositivo con la finalidad de permitir una intervención más efectiva y precisa frente a la problemática identificada.

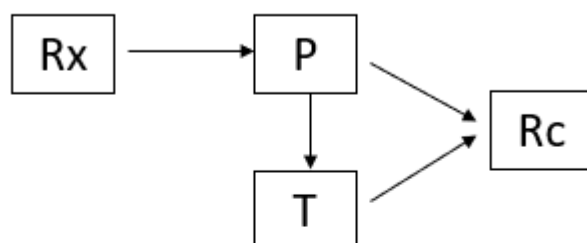
Según Medina, (2022), las investigaciones de nivel descriptivo-propositivo permiten no solo identificar y describir una problemática, sino también elaborar propuestas pedagógicas contextualizadas que respondan a las necesidades del aula moderna. Esto se alinea con lo planteado por (Arias y Covinos, 2021, como se cita en Cayo, 2025) quienes afirman que este diseño es pertinente cuando no se pretende comprobar hipótesis causales, sino proponer alternativas educativas basadas en evidencia contextual.

Es considerada como un estudio que se ocupa de recoger información de un suceso y en base a ello, se procede a efectuar un diagnóstico y una evaluación. Asimismo, se requiere de un

análisis y una fundamentación de teorías para que como último paso se plantee una propuesta de solución (Tantaleán 2015, como se cita en Estela, 2020).

Figura 2

Esquema de Nivel Descriptivo - Propositivo



Leyenda

Rx: Diagnostico de la realidad

P: Propuesta

T: Bases Teóricas

Rc: Realidad Cambiada

2.2. Población y muestra.

2.2.1. Población

La población está conformada por 257 estudiantes de cuarto grado, de las secciones A, B, C, D, E y F del nivel secundaria de la I.E. Sara Antonieta Bullón Lamadrid, y de ellas se tomará como muestra a las alumnas del cuarto grado “E”, el cual equivale a 33 estudiantes del sexo femenino, cuyas edades son alrededor de 15 y 16 años.

Tabla 1

Estudiantes de Cuarto Grado de Secundaria

Grado y sección	Mujeres	TOTAL
4° “A”	34	34
4° “B”	32	32
4° “C”	33	33

4° "D"	30	30
4° "E"	33	33
4° "F"	34	34
4° "G"	33	33
4° "H"	28	28
Total	257	257

Nota: Elaboración a partir de la base de datos de la I.E Sara A. Bullón Lamadrid

2.2.2. Muestra

Tabla 2

Estudiantes de Cuarto Grado de la Sección "E"

Grado y sección	Mujeres
4° "E"	33
Total	33

Nota: Elaboración a partir de la base de datos de la I.E Sara A. Bullón Lamadrid

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos

2.3.1 Técnicas

Arispe, et al (2020) las define como un grupo de acciones que ejecuta el indagador para atesorar la información, y de este modo se pueda verificar la hipótesis que plantea la pesquisa. Para la recolección de datos en la siguiente investigación se empleó la técnica de observación para analizar el problema y como consiguiente paso, poder describirlo de manera detallada.

La técnica de observación permite obtener información sobre un fenómeno o un acontecimiento tal y como se produce, llevándose a cabo en un escenario natural, durante todo el tiempo que dure el fenómeno, utilizando instrumentos como la guía de observación (Arispe, et al., 2020).

2.3.2 Instrumentos

Se optó a utilizar la escala de Likert, la cual está constituida de seis interrogantes con una proposición de tres alternativas para marcar. Esta escala es un implemento que mide de forma objetiva ciertos aspectos de las reacciones de las personas frente a específicas situaciones (Bertram, 2008, como se citó en Matas, 2018). Por tal razón, se consideró imprescindible aplicarla en la indagación para descubrir si están de acuerdo o en desacuerdo frente a una de las variables: los juegos interactivos.

En adición, se empleó una evaluación diagnóstica para examinar el nivel de producción oral, cuya división consta de 4 partes, la primera aborda pronunciation, la segunda abarca vocabulary, la tercera se centra en grammar y la última evalúa fluency and cohesion. Asimismo, está asociada directamente con la rúbrica, cuya estructura contiene las 5 dimensiones mencionadas anteriormente en la evaluación.

Las rúbricas son consideradas como aquellas herramientas efectivas en el ámbito educativo las cuales son empleadas en diversas evaluaciones, de modo que permite obtener una apreciación y valoración más objetiva, principalmente se usa más evaluar writing y speaking, como es el caso, la competencia “se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” es la que demanda mayor uso de este instrumento denominado rúbrica (Sánchez et al., 2018, como se citó en Menzala, 2024).

Adicional a ello, se diseñó una escala valorativa y de esta manera, acorde a los resultados se pudo cotejar cada dimensión planteada en las divisiones de la evaluación de la producción oral en la lengua meta.

Tabla 3*Escala de Calificación*

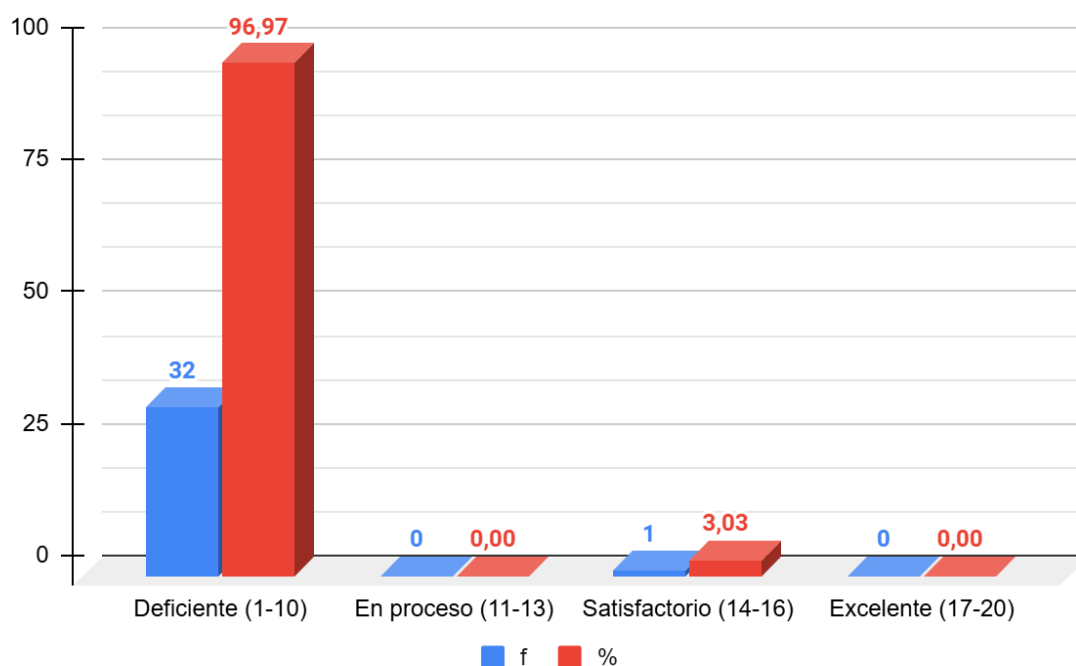
ESCALA VALORATIVA	NIVEL DE PRODUCCIÓN ORAL
0-10	DEFICIENTE
11-13	EN PROCESO
14-16	SATISFACTORIO
17-20	EXCELENTE

Nota: Escala elaborada por las autoras.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

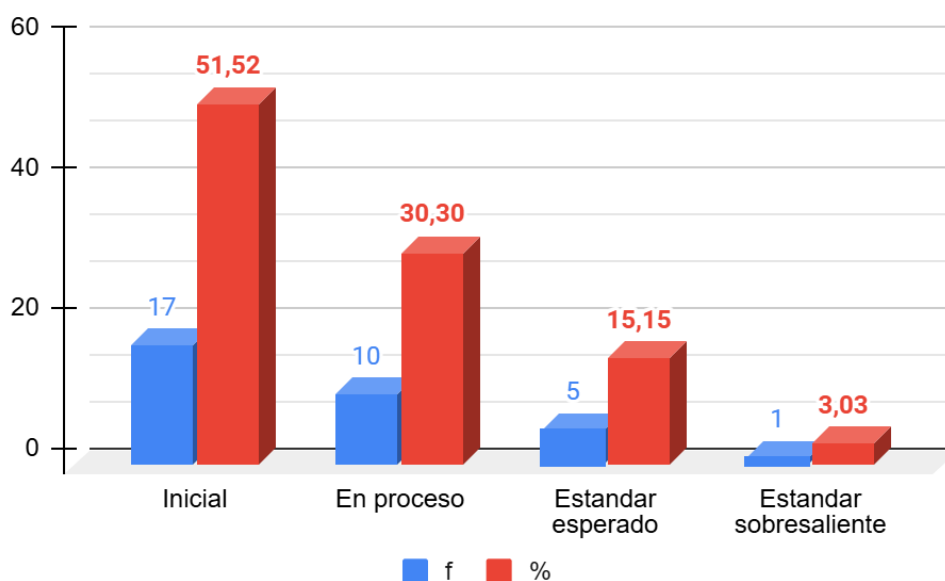
Figura 3

Resultados de la producción oral en el idioma inglés



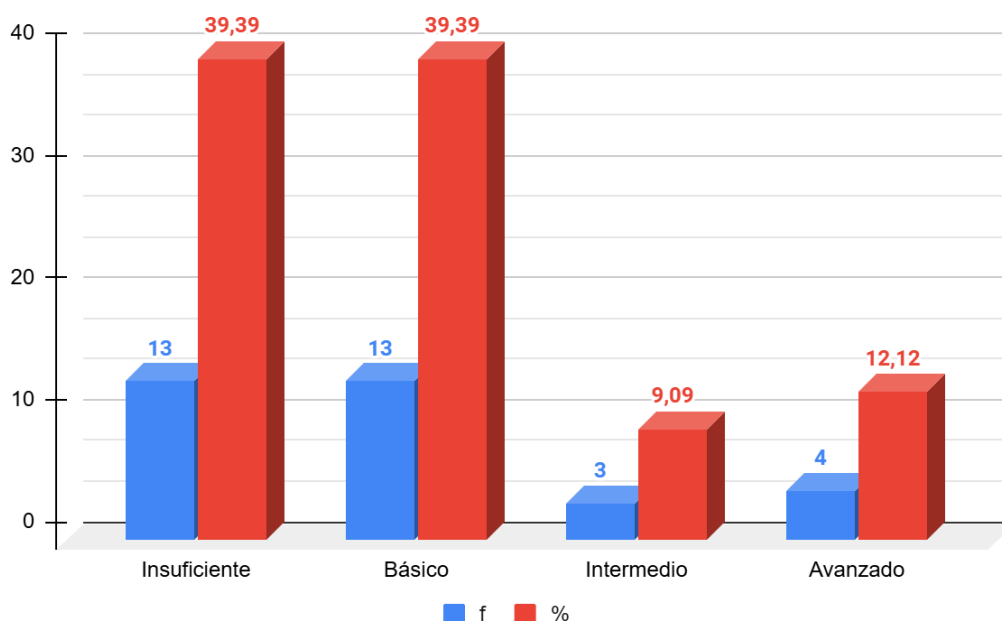
Nota: Evaluación de la producción oral aplicada a las estudiantes de 4° grado “E” de la I.E. Sara Antonieta Bullón - 2024.

En la Figura 1 se observa que el 96, 97% representa a 32 estudiantes las cuales se ubican en un nivel deficiente, evidenciando las dificultades y carencias al momento de comunicarse en inglés. Por el contrario, sólo el 3,03%, correspondiente a una alumna, se encuentra en un nivel satisfactorio, lo cual manifiesta que logró responder las preguntas, expresar sus ideas y comunicarse en la lengua inglesa de manera fluida y coherente. Sin embargo, estos resultados reflejan la urgente necesidad de enfocarse más en trabajar la competencia comunicativa, y a su vez aplicar un sinnúmero de actividades lúdicas adaptadas a los afanes de los estudiantes que les permita comprender y adquirir las destrezas adecuadas para desenvolverse fluidamente en la lengua inglesa.

Figura 4*Nivel de pronunciación en el idioma inglés*

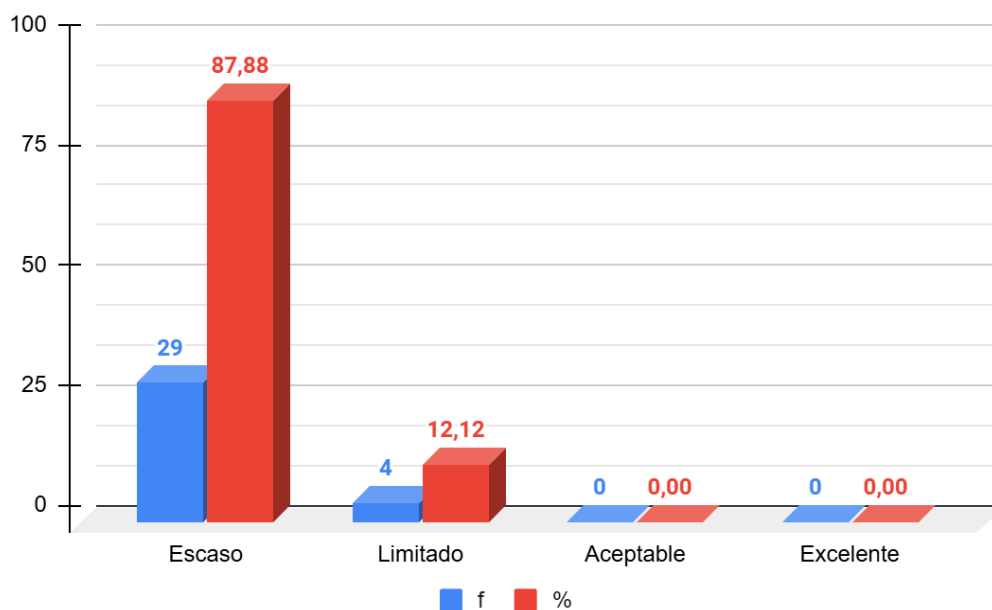
Nota: Nivel de pronunciación - parte I de la evaluación de la producción oral aplicada a las estudiantes de 4° grado “E” de la I.E. Sara Antonieta Bullón - 2024.

La figura 2 presenta los resultados concernientes a la primera parte de la evaluación que estima el nivel de pronunciación en inglés. Se puede observar que el 51,52% correspondiente a 17 estudiantes obtuvo un nivel inicial, lo que refleja que aún posee dificultades al momento de leer oraciones o pronunciar algunas palabras. Por otro lado, se obtuvo que el 30,30%, el cual representa a 10 estudiantes, se encuentra en un nivel en proceso, esto alude a la carencia de práctica del idioma y se evidencia también las deficiencias y complejidades en las alumnas al momento de leer y articular adecuadamente las frases u oraciones en inglés. No obstante, el 15,15% (5 alumnas) alcanzó el nivel esperado, y solo el 3.03% (1 alumna) logró el nivel estándar sobresaliente, esto quiere decir que solo 6 estudiantes fueron capaces de emplear una adecuada fonética y vocalización.

Figura 5*Nivel de vocabulario en el idioma inglés*

Nota: Nivel de vocabulario - parte II de la evaluación de la producción oral aplicada a las estudiantes de 4° grado “E” de la I.E. Sara Antonieta Bullón - 2024.

En relación a la figura III, muestra un 39,39 % equivalente a 13 estudiantes que se encuentran con un nivel insuficiente de vocabulario al igual que en el nivel básico, esto indica que las alumnas presentan dificultades para retener las palabras a un largo plazo, el cual no les permite expandir su léxico y formar una base para las demás competencias del idioma inglés. Por otro lado 3 estudiantes que equivalen a un 9,09 % se encuentran en nivel intermedio y con un 12,12% es decir 4 alumnas, se sitúan en el nivel avanzado; aunque es una cantidad reducida ha logrado desarrollar su nivel de vocabulario esperado. Estos resultados evidenciados destacan la necesidad de reforzar la enseñanza con nuevas estrategias didácticas como los juegos que motiven el aprendizaje y ayuden a la retención en mayor tiempo posible de las palabras enseñadas en clase.

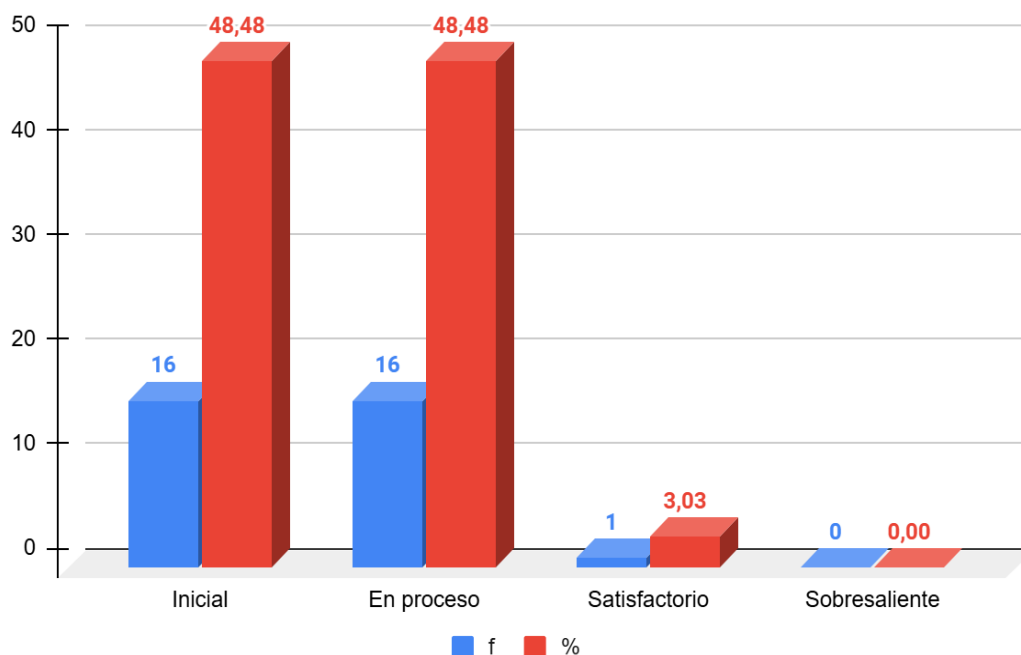
Figura 6*Nivel de gramática en el idioma inglés*

Nota: Nivel gramatical - parte III de la evaluación de la producción oral aplicada a las estudiantes de 4° grado “E” de la I.E. Sara Antonieta Bullón - 2024.

Respecto a la gramática, se identificó que el 87, 88% de las alumnas posee un nivel escaso, lo que indica que 29 estudiantes no discernen los tiempos básicos en inglés como el ‘present simple’ and ‘present continuous’, y lamentablemente desconocen su uso. A su vez, el 12,12% se ubicó en el nivel limitado, y esto corresponde a solo 4 estudiantes, lo que sugiere que ninguna logró alcanzar los niveles aceptable y excelente. Estas evidencias son alarmantes y resaltan la urgencia de fortalecer actividades y enfoques comunicativos que resulten significativos en el proceso de aprender la gramática de la lengua meta.

Figura 7

Nivel de fluidez y cohesión en el idioma inglés



Nota: Nivel de fluidez y cohesión - parte IV de la evaluación de la producción oral aplicada a las estudiantes de 4° grado “E” de la I.E. Sara Antonieta Bullón - 2024.

Los resultados obtenidos en la figura V muestra un 48,48 % que representa a 16 estudiantes con un nivel inicial, asimismo con el mismo porcentaje y cantidad de educandos se encuentran “en proceso”. Estos hallazgos indican que las alumnas carecen de fluidez al momento de expresarse uniéndose a esta una inadecuada relación semántica. Esto refleja déficit en la producción oral porque se evidencia escasez de vocabulario, poco conocimiento de la gramática y necesidad de una pronunciación adecuada. Finalmente un 3,03% que equivale a una estudiante se ubicó en el nivel satisfactorio; lo que indica que ha logrado expresarse con fluidez y cohesión.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la siguiente investigación el objetivo general se enfocó netamente en diseñar una propuesta con juegos interactivos que fortalezcan la producción oral en el idioma inglés en las aprendices de la I.E Sara Antonieta Bullón. La propuesta diseñada se organizó en 10 sesiones de aprendizaje enfocadas en la aplicación de juegos interactivos adaptados a los temas e intereses de las alumnas, en ese sentido se diseñó las actividades lúdicas priorizando un enfoque comunicativo que aborda el contexto sociocultural y los desafíos en situaciones reales a las que se enfrentan las aprendices. Esta estructura lúdica se forma de recursos visuales, kinestésicos y concretos tales como Jigsaw, Role playing, Typhoon Game, Tutti Frutti, Cadena de Palabras, Pictionary, Ruletas, Batalla Descriptiva, Cubos de Cuentos y Charades para desarrollarse en un entorno grupal donde los estudiantes pueden explorar, experimentar, generando motivación, interés y participación activa lo que contribuye a un proceso de aprendizaje más efectivo y significativo. Cada juego se basó en actividades kinestésicas, visuales, divertidas e interactivas debido a que contribuyen en el proceso de aprender un segundo idioma, asimismo logran que la información sea significativa y memorable, facilitando la adquisición de conceptos complejos como la gramática inglesa, y la fluidez en conversaciones en la lengua meta. La implementación de estos juegos está fundamentada en teoría pedagógicas que sugieren que el aprendizaje se va desarrollando a través de etapas del desarrollo de la persona desde un conocimiento innato hasta conocimientos más complejos aprendidos en un contexto sociocultural ya sea dentro o fuera del aula.

En ese sentido, el **primer objetivo específico** fue identificar el nivel de producción oral en la lengua inglesa en las estudiantes de cuarto grado del nivel secundario del colegio nacional Sara Antonieta Bullón Lamadrid. Con la finalidad de poder concretarlo, se diseñó una evaluación considerando las dimensiones de la competencia comunicativa de la lengua inglesa. En efecto, los hallazgos evidenciaron que el 96,97 % de las estudiantes obtuvo un

nivel deficiente, lo cual indica las carencias en la habilidad para comunicarse en la lengua meta (idioma inglés), y esto refleja que no consiguieron mantener una conversación fluida ni respondieron preguntas básicas, asimismo fue muy notorio la frustración de las alumnas debido a la falta de vocabulario y el desconocimiento de los verbos más usados en el idioma. En contraste, solo el 3,03% logró obtener un nivel satisfactorio, equivalente a una estudiante. Estas cifras evidencian los grandes desafíos y desperfectos en las dimensiones esenciales como: la pronunciación, el vocabulario, la gramática, la fluidez y cohesión. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Sandoval (2021), quien aplicó un pretest a un grupo experimental y los resultados evidenciaron que el 90.91% se ubicó en un nivel de inicio, el 9.09% se encontró en el nivel “en proceso”, y ninguno obtuvo los niveles esperado y destacado. Por el contrario, los resultados del post-test indicaron un progreso significativo en el grupo experimental como consecuencia de la implementación de los juegos. Esto demuestra que las dificultades en la producción oral no solo responden a una falta de vocabulario y gramática, sino también a la necesidad de metodologías activas que fomenten la participación y confianza de los estudiantes.

Asimismo Bazán y Elías (2020) quienes realizaron una propuesta de un conjunto de 20 juegos, realizaron un test para verificar el nivel de producción oral que tenían los estudiantes, en el cual los promedios de los alumnos, donde las notas van desde 8 hasta 18, las notas más repetidas oscilan entre 10 a 12, esto representa el 19.23% de los estudiantes, y solo el 7.7%, equivalente 2 alumnos, obtuvieron la nota 18. En ello se muestra que el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran en un nivel inferior regular donde destaca un vocabulario pobre, construcciones gramaticales con errores, y dificultad en la producción oral.

En relación con el primer objetivo y los autores mencionados, detectaron evidencias similares en los estudiantes con respecto al nivel de aprendizaje del idioma inglés en sus

respectivas instituciones, esto muestra que existe un problema general con respecto a las metodologías que se usan en el aula para la enseñanza y aprendizaje de dicho idioma.

Por otra parte, se consideró como **segundo objetivo específico** fundamentar teóricamente los juegos interactivos y la producción oral, logrando así discernir las teorías que plantean algunos autores como Piaget y los hermanos Johnson para la efectividad del aprendizaje de un segundo idioma, lo cual permite que los educadores puedan diseñar estrategias en sus sesiones de modo que estén enfocadas en cumplir el propósito que plantean las competencias de la lengua meta.

Piaget sostiene que el aprendizaje se desarrolla en etapas donde el juego favorece la construcción del conocimiento de un modo individual, esto implica que el juego es usado para el aprendizaje desde el nacimiento a través de interacción y experimentación con lo que nos rodea , asociando la formación del individuo hacia las demás personas que le rodean como los miembros de la familia, padre, madre, hermanos; así como también fuera de ella, en una institución, en las calles, etc. Tanto Vigotsky como los hermanos Johnson enfatizan la importancia del aprendizaje cooperativo, en el cual las actividades lúdicas fortalecen la interacción y comunicación entre los aprendices. Este contraste en enfoques destaca que aunque los juegos son herramientas eficaces en la enseñanza de un segundo idioma su impacto va a depender de su estructura, adaptación y el entorno en el cual se implemente.

En ese sentido, el estudio de Bazán y Elías (2020) remarca la importancia de implementar actividades lúdicas en la enseñanza de la lengua inglesa, y lo plasma mediante un paquete de 20 juegos diseñados para mejorar la producción oral en los educandos, de este modo su investigación parte de la identificación de las carencias en el desarrollo de la competencia comunicativa. Asimismo, plantea que el uso estructurado de juegos en las sesiones de clase posibilita el aprendizaje significativo. Si bien esta investigación reconoce el impacto de los juegos en la adquisición de un segundo idioma, su enfoque prioriza la

necesidad de una planificación pedagógica precisa para obtener resultados óptimos, alineándose con la teoría de Vigotsky y los hermanos Johnson, quienes sustentan que el aprendizaje cooperativo fortalece la comunicación e interacción entre los educandos. Por otro lado, aunque la pesquisa menciona a Piaget, su aplicación no se detiene en la construcción de un conocimiento individual mediante el juego, sino que se orienta hacia el diseño estructurado de actividades lúdicas con objetivos comunicativos específicos.

De esta manera, este contraste muestra que, si bien el juego es una herramienta esencial en la enseñanza de una segunda lengua, su eficacia depende netamente de la forma en cómo se implementa dentro del salón de clases. A partir de las evidencias obtenidas y el análisis teórico, se fortaleció la necesidad de añadir e implementar estrategias lúdicas que contribuyan a un aprendizaje relevante y memorable del idioma meta. Por ende, la identificación de deficiencias comunicativas en las aprendices permitió diseñar una propuesta metodológica basada en juegos cuya estructura didáctica está alineada con la cooperación y exploración individual que contribuyen a un procedimiento de aprendizaje enriquecedor.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Datos Informativos

5.1.1. Institución Educativa:

I.E. Sara Antonieta Bullón Lamadrid - Lambayeque.

5.1.2. Usuarios:

33 estudiantes de 4° grado de nivel secundario.

5.1.3. Lugar:

Lambayeque.

5.1.4. Duración:

2 meses y 2 semanas

5.2. *Objetivos de la propuesta*

5.2.1 Objetivo general.

Fortalecer la producción oral en inglés de las estudiantes a través de la implementación de juegos interactivos que promuevan una comunicación contextualizada.

5.2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar la fluidez oral de las estudiantes mediante actividades de expresión espontánea, simulaciones y dinámicas comunicativas contextualizadas.
- Ampliar y consolidar el vocabulario en inglés a través de recursos visuales, fichas temáticas y situaciones comunicativas reales.
- Mejorar la pronunciación y entonación mediante ejercicios auditivos, y repeticiones guiadas.
- Desarrollar el uso correcto de estructuras gramaticales en la producción oral mediante prácticas inductivas, juegos lingüísticos y correcciones en contexto.
- Promover la cohesión discursiva en las intervenciones orales mediante el uso de conectores y planificación de ideas.

5.3. Modelado y validez de la propuesta.

La propuesta en desarrollo se apoya en un aprendizaje experiencial y enfoque comunicativo, aplicando juegos interactivos como mecanismo primordial para el despliegue de aptitudes lingüísticas en inglés. Se ha ideado un programa constituido por 10 sesiones, cada una estructurada en el marco de un juego específico que optimiza la interacción y el pensamiento crítico.

5.4. Propósito de la propuesta.

La propuesta tiene como propósito transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje con una perspectiva más efectiva, activa y atractiva, centrado en el desarrollo de la producción oral. Al ser puesta en ejecución pretende no solo mejorar la habilidad oral de las estudiantes sino también incrementar la confianza al hablar en público e interactuar con sus compañeras, practicar la pronunciación, vocabulario en un entorno divertido y sin presiones. Además, busca nivelar el aprendizaje del idioma en el aula a partir del trabajo en equipo que les permita comunicarse en diferentes contextos reales dentro o fuera del aula.

5.5. Descripción del Diseño de la propuesta.

La propuesta se basa en la elaboración de 10 juegos interactivos que dinamicen y contribuyan a la adquisición de habilidades comunicativas en situaciones cotidianas. Conjuntamente se anhela diseñar actividades lúdicas que sean memorables y permitan al educando ser autónomo, resiliente, reflexivo y analítico respecto a su proceso de aprendizaje. Sumado a ello, un aspecto esencial a considerar es el ambiente en el cual se desempeña el estudiante, motivo por el cual el planteamiento procura fomentar un entorno que genere paz, confianza y sobre todo despierte la motivación extrínseca del educando.

La metodología de las sesiones se basa en juegos y actividades que promuevan la participación activa, algunos de estos juegos son: el Pictionary, Typhoon Game, Tutti Frutti, Cadena de Palabras, Charadas y Role playing, que permiten a los alumnos a practicar el vocabulario y la pronunciación, también se integran actividades lúdicas para la gramática y

cohesión que incluyen diálogos y/o narraciones grupales como son Cubos de Cuentos, Ruletas, Batalla Descriptiva, Jigsaw, donde los alumnos hacen uso de vocabulario y de las estructuras gramaticales desarrolladas en el aula.

La propuesta está estructurada por una duración de dos meses y dos semanas, comprendiendo 10 semanas de aplicación, desde el mes de agosto hasta octubre. Durante este periodo se aborda contenidos gramaticales fundamentales del idioma inglés, tales como el presente simple, presente continuo, past simple, presente perfecto, futuro, modal should, modal can, physical appearance, cero condicional (zero conditional); los cuales se integran de manera progresiva dentro de las actividades lúdicas para fortalecer la producción oral y el uso funcional del idioma.

El docente usará tecnología educativa como proyector, además materiales visuales, ya sea hecho por el mismo o adquirido mediante una compra. Haciendo uso de estas herramientas lúdicas se determina en las estudiantes un vocabulario amplio, una pronunciación más clara y un aumento de confianza en sí mismas mejorando la capacidad para comunicarse en el idioma inglés de manera efectiva. A continuación, se presenta la descripción general de cada juego donde se detalla su propósito, enfoque pedagógico, actividades principales y logros esperados dentro de las diez semanas de aplicación.

Semana 1: Juego Interactivo “Describe and win”

Objetivo:

Desarrollar la competencia de comunicación oral en inglés mediante dibujos que requieren indicaciones específicas e interacción grupal.

Duración:

35 minutos.

Materiales: hojas bond u hojas de reciclaje, plumones delgados o gruesos, colores, imágenes (la cantidad se adecua de acuerdo al número de estudiantes de cada grupo) de algunos personajes, famosos o simplemente imágenes.

Desarrollo de la Actividad

1. Inicio (2 minutos)

- Se introduce el tema del juego y su propósito.
- Se divide la clase en integrantes de 3.
- Cada integrante recibe dos hojas (pueden ser variadas, 1 hoja bond y 1 hoja reciclable).

2. Desarrollo (30 minutos)

- Cada grupo estará conformado por 3 integrantes y reciben una imagen.
- El objetivo de cada grupo conformado por 3 estudiantes es describir la imagen que recibe (cada grupo tendrá una imagen diferente), es decir que primero comienza un integrante describiendo el color de ojos, si tiene algún accesorio, el color de ropa, básicamente todos los temas que recuerde como el present continuous, puede mencionar “she is smiling”, “she is walking”. Aquí se maximiza las habilidades para recordar vocabulario y describir físicamente a una persona.
- Los estudiantes escuchan las descripciones que realiza cada grupo y van dibujando en simultáneo. Asimismo, es posible que ellos realicen preguntas como: What is the color of his/her eyes? Is she/he tall?.
- En esta dinámica absolutamente todos interactúan y logran plantear preguntas y responder, fortaleciendo su capacidad oral.
- Ganan las dos personas que logren dibujar similar a la imagen que se les presenta a cada equipo y que hayan obtenido más puntaje.

3. Cierre y reflexión (2 minutos)

- Se discute sobre los desafíos enfrentados al comunicarse en inglés, en este caso la situación comunicativa es poder describir a una persona en tiempo real y saber qué preguntar y cómo responder ante esta situación.
- Se refuerza la importancia de la colaboración y el uso correcto del idioma.

Semana 2: Juego Interactivo “Word race”

Objetivo:

Fortalecer las habilidades comunicativas para expresarse en la lengua meta mediante situaciones de contexto real.

Duración:

65 minutos.

Materiales: hojas bond u hoja de colores, lapiceros o plumones delgados.

Desarrollo de la Actividad

1. Inicio (2 minutos)

- Se introduce el tema del juego, el nombre y su propósito comunicativo.
- En un inicio no se trabaja en grupos, cada uno se enfrenta a todos sus compañeros
- Cada integrante recibe una hoja, puede ser hoja bond u hoja de color.

2. Desarrollo (40 minutos)

- La docente entrega los materiales a cada estudiante. Sumado a ellos, les complementa la explicación dibujando un tablero en la pizarra con los aspectos a considerar en el tutti frutti.
- Se consideran los siguientes aspectos en el desarrollo de la actividad: clothes, weather, action, accessory, place. No tienen que escribir las palabras con la misma

letra, el objetivo es que puedan ser coherentes y recuerden todo el vocabulario aprendido en otras clases y en la clase trabajada (clothes and weather).

- Escriben las palabras y el primero que termina levanta la mano. En esta primera parte solo los 5 que terminen rápido en las 2 rondas tendrán el privilegio de ser los líderes. Posterior a ello, se les agrupa de 5 o 6 integrantes incluyendo a los líderes. Una vez agrupados, deben crear un diálogo improvisado empleando las palabras que han creado en sus hojas de tutti frutti.
- El objetivo es que cada uno logre afrontar una situación real mencionando el outfit que están usando de acuerdo al clima y el lugar en el que se encuentran: Por ejemplo: Hi bestie, today I'm wearing a pink dress, I am at the museum, and it's sunny.
- Se debe observar una conversación fluida, la otra persona le puede mencionar también los atuendos y accesorios que está usando y puede realizar algunas sugerencias o recomendaciones como se vieron en los ejemplos explicados en clase: "You need to bring an umbrella". Al final todos interactúan y logran cumplir con la competencia planteada del idioma.

3. Cierre y reflexión (3 minutos)

- Emiten sus apreciaciones críticas respecto a los outfits mencionados.
- Se discute sobre los desafíos enfrentados al comunicarse en inglés, en este caso la situación comunicativa es poder dar sugerencias a una persona respecto a la ropa apropiada que debería usar según el clima y saber cómo describir su outfit.
- Se refuerza la importancia de la colaboración y el uso correcto del idioma.

Semana 3: Juego Interactivo “Draw and talk”

Objetivo:

Desarrollar la competencia de comunicación oral en inglés mediante la interacción oral en situaciones reales simuladas (rol de turista/local), utilizando expresiones para dar direcciones.

Duración:

40 minutos

Materiales: Un mapa, plumones, Word cards

Inicio (5 minutos)

- **Presentación de la Actividad:**

- Comienza explicando a los estudiantes el objetivo del juego: "Hoy vamos a jugar a Pictionary para practicar cómo dar direcciones en inglés. El objetivo es que interactúen oralmente en situaciones reales simuladas, asumiendo el rol de turistas y locales."

- **Explicación de Roles:**

- Divide a la clase en grupos de 4 estudiantes. Cada grupo tendrá una turista y tres locales que darán direcciones.
- La turista empezará como primer lugar desde el "parque infantil".

- **Materiales:**

- Pega el croquis del mapa de la ciudad de Lambayeque en la pizarra
- Proporciona marcadores para dibujar en la pizarra.

- Prepara una "caja sorpresa" o una cajita donde pongas Word cards que contengan diferentes lugares o puntos de interés que el turista deberá dibujar ("municipalidad", "museo", "iglesia", etc.).

Desarrollo (30 minutos)

1. Preparación:

- Cada grupo elige a un turista y tres locales. Las turistas sacan tres Word cards de la caja sorpresa que indica el lugar que deben dibujar en la pizarra.
- Las turistas tienen 2 minutos para pensar en cómo dibujar el lugar sin usar palabras ni números.
- Los locales tienen que adivinar cada dibujo en 10 segundos cada imagen

2. Juego:

- Los locales al adivinar los tres lugares, tienen 5 minutos para repartirse los lugares.
- El turista hará una pregunta a su grupo usando los lugares que dibujó:
 - Excuse me, where is the...?
 - Excuse me, how do I get to...?
 - Excuse me, is there a ... near here?
 - Excuse me, Where is ... located?
- Los locales responderán dando direcciones al turista sobre cómo llegar al lugar determinado.
- El turista escucha las direcciones y sigue las indicaciones, marcando en el mapa hasta llegar al lugar pedido.

Cierre (5 minutos)

- **Reflexión:**

- Al finalizar la actividad, reúne a todos los grupos y realiza una breve reflexión. Pregunta a los estudiantes:
 - "¿Qué expresiones o frases fueron útiles al dar direcciones?"
 - "¿Cómo se sintieron al interactuar en sus roles?"

- **Revisión de Aprendizajes:**

- Repasa algunas de las frases clave que se utilizaron durante el juego y anima a los estudiantes a compartir sus experiencias.

Semana 4: Juego Interactivo “Act and guess”

Objetivo

Las estudiantes practicarán la producción oral en inglés mediante oraciones afirmativas, negativas e interrogativas usando **can** y **can't**, utilizando el juego de charadas como estrategia lúdica para afianzar el aprendizaje.

Duración

52 minutos

Materiales

- Flashcards con acciones o habilidades (por ejemplo, "swim", "dance", "play the guitar", "cook", "speak Spanish", etc.)
- Pizarrón y marcadores
- Cronómetro

1. Inicio (2 minutos)

Presentación del Juego:

- Explica a las estudiantes que jugarán a charadas para practicar el uso de **can** y **can't** en inglés.

2. Desarrollo (25 minutos)

Parte I: Charadas (20 minutos)

- Divide a la clase en grupos de 4 o 5 estudiantes.
- Cada grupo elige a un presentador. Este rol se rotará después de cada ronda.
- La docente entrega fichas a cada presentador.
- El presentador elige una flashcard y actúa la acción o habilidad sin hablar, utilizando gestos y movimientos.
- Las demás compañeras del grupo deben adivinar la acción o habilidad representada (you can swim! , you can cook, she can dance, etc)
- Si no se adivina en 1-2 minutos, se pasa a la siguiente flashcard.

Parte II: Adivina Quién (25 minutos)

Selección de Voluntarios:

- Elige a 5 voluntarias de la clase.
- Coloca dos flashcards en la espalda de cada voluntaria sin que ella las vea.
- La voluntaria comenzará a hacer preguntas al resto de la clase usando **can** en forma interrogativa. Ejemplos:
 - "Can I dance?"
 - "Can I cook?"
- El resto de la clase responderá de manera positiva o negativa:
 - "Yes, it can!"
 - "No, he can't!"

- Con las respuestas, las voluntarias intentarán adivinar de quién o qué es la imagen del flashcard en su espalda.

3. Cierre (10 minutos)

Reflexión

- Reúne a todas las estudiantes y pregunta sobre sus experiencias en el juego.
- Pregunta: "¿Qué habilidades o acciones aprendieron a usar con **can** y **can't**?"

Semana 5: Juego Interactivo "Think fast"

Objetivo

Identificar y practicar el presente simple en zero condicional a través de una actividad lúdica y cooperativa.

Duración

30 minutos

Materiales

- Lista de palabras (recycle, environment, vegetables, exercise, fruit, planet, tres, etc relevantes para el zero condicional)

Desarrollo de la Actividad

1. Inicio (3 minutos)

- **Introducción al Zero Condicional:**
 - Comienza la clase explicando brevemente qué es el zero condicional y en qué situaciones se utiliza. Proporciona ejemplos claros, como:
 - "If you heat ice, it melts."
 - "If it rains, the ground gets wet."

- Asegúrate que los estudiantes comprendan la estructura: **If + presente simple, presente simple.**

2. Desarrollo (20 minutos)

- **Explicación del Juego "Cadena de Palabras":**

- Divide a la clase en grupos pequeños de 4 a 5 estudiantes.

De acuerdo a la cantidad de integrantes de cada grupo se realizará la cantidad de oraciones en Zero Conditional con el vocabulario que han aprendido en clase.

- **Instrucciones del Juego:**

- Un estudiante comenzará diciendo una oración en zero conditional usando una de las palabras de la lista. Por ejemplo: "If you freeze water, it becomes ice."
- El siguiente estudiante debe repetir la oración anterior y agregar una nueva oración usando otra palabra de la lista. Por ejemplo: "If you freeze water, it becomes ice. If we recycle, we reduce contamination."
- Este proceso continúa hasta que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de participar.
- En el proceso ayuda a los estudiantes con la correcta pronunciación de las palabras.

- **Dificultad:**

- Establece un límite de tiempo de 10 minutos para que las estudiantes formulen sus oraciones.

3. Cierre (7 minutos)

- **Reflexión y Retroalimentación:**

- Al finalizar la actividad, discute cómo se sintieron al usar el zero condicional en el juego y si encontraron algún desafío.
 - Reúne a la clase y se pide a los grupos que compartan dos de sus cadenas de oraciones pegándolos en un papel sábana grande, que será verificado con todos los estudiantes la gramática y luego pegado en una de las paredes del aula.
 - Refuerza la importancia de entender el uso del zero condicional en situaciones cotidianas y científicas.
-

Adicional Evaluación

- Observa la participación activa de los estudiantes durante el juego.
- Evalúa si los estudiantes pueden formar oraciones correctas en zero condicional y si han comprendido la estructura.

Semana 6: Juego Interactivo “Magic story dice”

Objetivo

- Fomentar que las estudiantes hablen en pasado mediante la creación de historias cortas.
- Aprender vocabulario nuevo.
- Practicar la pronunciación, fluidez y cohesión al hablar y escribir.

Tiempo

- **Duración:** 60 minutos

Grupos

- **Tamaño del grupo:** 4 o 5 estudiantes

Materiales

- Cubos con imágenes
- Hojas de papel
- Bolígrafos
- Cronómetro

Descripción del Juego

1. Introducción (10 minutos)

- Explicar a los estudiantes el objetivo del juego y cómo se desarrollará la actividad.
- Cada estudiante del grupo tendrá la oportunidad de lanzar el cubo.
- Las imágenes que aparezcan en el cubo servirán como inspiración para que cada estudiante escriba una historia corta usando verbos en pasado.

2. Rondas de Juego (10 minutos)

- Los estudiantes tendrán **10 minutos** para redactar sus historias.
- Cada grupo elegirá un narrador que será el encargado de contar la historia escrita por el grupo.

3. Dramatización (35 minutos)

- Los demás miembros del grupo dramatizarán la historia narrada.
- Se les puede animar a utilizar gestos y expresiones para hacer la narración más dinámica.

4. Cierre y Reflexión (5 minutos)

- Reflexionar sobre la experiencia de contar historias en pasado.

- Discutir sobre el vocabulario aprendido y la importancia de la fluidez y cohesión en la narración.

Evaluación

- Se puede evaluar la participación de cada estudiante, la creatividad de las historias y la claridad en la narración.
- También se puede realizar una pequeña retroalimentación sobre la pronunciación y el uso de verbos en pasado.



Los cubos pueden tener verbos y objetos para hacer más creativa la historia.

Semana 7: Juego Interactivo “Living english moments”

Objetivo

Realizar, mediante roleplaying, una simulación de una situación comunicativa real en un restaurante extranjero. Los estudiantes crearán una situación comunicativa en un restaurante del país que elijan, utilizando frases y ejemplos de diálogos previamente vistos en clase.

Materiales

Ejemplos de diálogos y frases útiles para pedir en un restaurante (anexo 4).

Opcional: Menús impresos de diferentes tipos de cocina que los estudiantes pueden usar como referencia.

Descripción de la Actividad

- **Grupo:** 4 o 5 estudiantes por grupo.
 - **Duración Total:** 40 minutos
 - **Preparación:** 15 minutos
 - **Presentación:** 25 minutos
-

1. Inicio

Instrucciones

- Divide a la clase en grupos de 4 o 5 estudiantes.
- Cada grupo seleccionará un país y el tipo de restaurante que desean representar (por ejemplo, California, Suiza, Francia, etc.).
- Los estudiantes decidirán los roles de los personajes en la situación:
- **Customer**
- **Waiter**

2. Desarrollo

Preparación del Diálogo

Los grupos tendrán 15 minutos para preparar su diálogo utilizando las frases del video visto (anexo 3) y los ejemplos de diálogos proporcionados (anexo 4). Deben incluir:

- Cómo pedir bebidas.
- Cómo ordenar comida.
- Cómo pedir postre.
- Cómo solicitar la cuenta.

Presentación

- Cada grupo presentará su situación comunicativa ante la clase durante 5 minutos cada uno.
- Los estudiantes deben actuar su diálogo de manera natural, utilizando las frases y vocabulario aprendidos.

3.Cierre y reflexión

Retroalimentación

- Después de cada presentación, se abrirá un espacio para que las alumnas y el docente den retroalimentación positiva y sugerencias sobre el uso del lenguaje y la actuación.

Semana 8: Juego Interactivo “Typhoon game”

Objetivo

Desarrollar la habilidad de dar consejos en inglés utilizando la estructura "should not" mediante un juego competitivo y estratégico.

Duración: 30-40 minutos

Materiales: pizarra, plumones, tablero con una cuadrícula (letras A-E en la parte superior y números 1-5 en el lateral), lista de verbos previamente trabajados y fichas de puntuación ocultas.

Desarrollo de la Actividad

1. Inicio (5 minutos)

- Se introduce la temática del juego, explicando su propósito y cómo se evaluará.
- Se recuerda el uso de *should not* con ejemplos aplicados a hábitos saludables.
- Se divide la clase en equipos de cinco estudiantes.

2. Desarrollo (25 minutos)

Instrucciones del Juego:

- Se agrupan en 5 estudiantes
- En la pizarra se presenta la cuadrícula con coordenadas (A1, B2, C3, etc.), se puede dibujar en la pizarra en el caso no se haya diseñado en cartulina o papelote.
- Cada equipo selecciona una coordenada. Al hacerlo, deben formar una oración utilizando el verbo asociado a esa casilla en relación con el tema de hábitos saludables.

Ejemplo:

"You should not **eat** too much junk food."

- Si la oración es correcta, el equipo acumula puntos según la casilla elegida.

- Algunas casillas contienen un "Typhoon", lo que significa que el equipo pierde todos sus puntos y debe recomenzar.

3. Cierre (10 minutos)

- Se discute sobre los desafíos enfrentados al formar oraciones en negativo.
- Se resalta la importancia de los consejos en la vida cotidiana y el impacto del lenguaje en la comunicación efectiva.
- Se reconoce al equipo con mayor puntaje.

Información adicional:

Se pega en la pizarra una columna desde la letra A hasta la letra E, y una fila del número 1 al 5. Las alumnas deben elegir un número y una letra. El segundo cuadro es el que debe tener la docente para saber qué verbos le corresponderá a cada alumna y cuántos puntos perderá u obtendrá.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

	1	2	3	4	5
A	5	20	5	30	T
B	T	5	20	5	10
C	30	15	5	T	10
D	20	10	15	30	T
E	10	20	T	20	5

$$T = -10$$

Segundo cuadro (le corresponde solo a la docente).

Abajo se detalla a qué verbo equivale cada letra y número.

Pierden 10 puntos si eligen la opción de typhoon (T).

A1: five points



A2: twenty points

PREPARE

A3: five points



B2: thirty points

SMOKE

B4: five points

COOK

B5: ten points

WASTE

C1: five points



C2: five points



C3: five points



C5: ten points

LIE

D1: twenty points

DRINK

D3: fifteen points

CRY

D4: thirty points



E2: twenty points

SPEND

E4: twenty points

CONSUME

Semana 9: Juego Interactivo “La ruleta”

Objetivo:

Fortalecer la producción oral en inglés mediante el uso espontáneo de vocabulario y estructuras gramaticales en contextos comunicativos, promoviendo la fluidez, pronunciación y participación activa.

Duración: 35 minutos

Organización: Grupos de 4 a 5 estudiantes

Materiales: ruleta (puede ser física o digital) con categorías como vocabulary, grammar, questions, descriptions y situations. Tarjetas con preguntas o retos en inglés. Pizarra, marcador, hojas de control de puntaje.

Desarrollo de la sesión**Inicio (10 minutos):**

El docente explica las reglas del juego y presenta las categorías de la ruleta.

Realiza una demostración breve girando la ruleta y respondiendo un ejemplo.

Se forman los grupos y se entrega el material necesario.

Desarrollo (20 minutos):

Un representante de cada grupo gira la ruleta.

Según la categoría seleccionada, el estudiante o grupo debe responder:

Vocabulary: decir y usar palabras relacionadas con un tema.

Grammar: formar una oración con un tiempo verbal indicado (presente simple, presente continuo, primer condicional, etc.).

Questions: responder preguntas comunicativas.

Descriptions: describir personas, lugares o acciones.

Situations: actuar o improvisar una breve interacción.

Cada participación es evaluada considerando fluidez, pronunciación y coherencia. Se otorgan puntos por desempeño.

Cierre (5 minutos):

Se anuncia el grupo ganador. El docente felicita la participación y resalta el progreso en la expresión oral.

Semana 10: Juego Interactivo “Jigsaw time”

Objetivo:

Desarrollar la competencia de comunicación oral en inglés mediante la resolución de un rompecabezas que requiere colaboración y expresión verbal.

Duración:

30-40 minutos

Materiales: un sobre para colocar las piezas del rompecabezas, las piezas del rompecabezas pueden ser hechas de cartulina u hoja de color o bond, cuadro para crear las oraciones.

Desarrollo de la Actividad

1. Inicio (5 minutos)

- Se introduce el tema del juego y su propósito.
- Se divide la clase en 5 **grupos de 5 o 6 estudiantes**.
- Cada grupo recibe piezas de un rompecabezas con un lugar misterioso diferente.

2. Desarrollo (30 minutos)

- Cada grupo debe **completar el rompecabezas**, pero solo pueden hacerlo comunicándose en inglés.
- Para obtener cada pieza, deben observar el cuadro con las palabras y deben crear oraciones empleando correctamente el tiempo presente perfecto.
- Se fomenta el uso adecuado del sujeto, de verbos, y de estructuras gramaticales como el *Present Perfect*.
- La idea es que todos los equipos e integrantes creen oraciones teniendo las mismas palabras y verbos, pero evidentemente serán distintas oraciones que crearán, de esta manera todos participan y se comunican en inglés.

- Trabajan en equipo por una misma meta, de modo que todos se apoyan para crear correctamente las oraciones.
- El equipo que lograr terminar primero el rompecabezas es el ganador. A medida que terminan deben explicar el lugar, por ejemplo: ‘This is a beach’ I have never been to the beach.

3. Cierre y reflexión (5 minutos)

- Se discute sobre los desafíos enfrentados al comunicarse en inglés.
- Se refuerza la importancia de la colaboración y el uso correcto del idioma.
- Se premia al equipo con mejor desempeño en comunicación.

5.6. Fundamentación teórica.

La propuesta cimentada en juegos interactivos para mejorar la producción oral se basa en tres teorías educativas: La teoría Sociocultural de Vygotsky, y el Aprendizaje Cooperativo de Johnson; a continuación, se presenta una síntesis de cada una de las teorías y su relación con el uso de los juegos en el aula.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky se centra en un aprendizaje por mediación y colaboración con otros estudiantes. Este fenómeno de aprendizaje es llamado Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) esta zona representa un espacio entre lo que puede hacer un estudiante por sí solo y lo que puede llegar a lograr con la ayuda de alguien más capacitado; que pueden ser otros estudiantes o un docente; además Vygotsky sustenta que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social. Al usar juegos interactivos dentro del aula que requieran comunicación oral facilita a los estudiantes no solo desarrollar su producción oral sino que a través del trabajo colaborativo mediante grupos donde se requiere apoyo mutuo va a permitir que trabajen en su ZDP.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje cooperativo de los hermanos Johnson se cimenta en el trabajo en equipo y en una relación interdependiente, es decir que el resultado de cada uno

depende del trabajo de todos, por lo tanto, esta técnica psicosocial permite potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo del educando, no solo mejora la autoestima sino que además fortalece las estrategias de procesamiento de la información.

Sin embargo a pesar de los beneficios demostrados por esta teoría, para nadie es un secreto que hoy en día uno de los principales problemas educativos estriba en que la educación es abordada como un fenómeno individual cuando en realidad es esencialmente social, en ese sentido, el aprendizaje de un segundo idioma resulta más tedioso si no se emplea el aprendizaje cooperativo, puesto que por medio de esta teoría se puede crear necesidades comunicativas, se fortalece la autoestima, se aprende vocabulario y los elementos esenciales para comunicarse en la lengua meta.

De esta manera los juegos interactivos mediante el trabajo cooperativo buscan propiciar un aprendizaje significativo con el objetivo de llegar a concretar un propósito común que conlleva en el proceso aportes individuales para beneficiar a todos del grupo.

5.7. Esquema de la Propuesta.

[illegible]

5.8. Sesiones de aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

Guess who I am



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	1	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
-Usa estrategias para interactuar en inglés con diferentes interlocutores. -Expresa ideas de manera clara y coherente en inglés.	-Interactúa con otras personas en inglés, describiendo y respondiendo preguntas en relación a descripciones físicas. -Crea oraciones usando el vocabulario para describir apariencias físicas.	Describe personas famosas.
Criterios de evaluación		Instrumento
-Emplea correctamente estructuras simples para describir a una persona. -Expresa fluidamente sus descripciones precisas en relación a una persona.		Lista de cotejo.

III. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 15')	Recursos
Se saluda a las estudiantes y se les pregunta: How do you feel today? Se les muestra una imagen (anexo 1) y se les pregunta: Look, who's she? Responden a la pregunta planteada: It's Taylor Swift. La docente menciona algunas características como: She has long blonde hair, she has brown eyes. Las alumnas repiten las descripciones. Se divide la clase en 2 equipos. Luego, se dibuja una cara simple (anexo 2) en la pizarra con boca y sin detalles como el cabello y ojos. Salen algunas voluntarias a participar, escuchan las indicaciones y e intentan dibujar en el rostro que aparece en la pizarra según las indicaciones que escuchan en inglés. El equipo que dibuje acorde a las indicaciones es el ganador. Se escribe en la pizarra el título de la siguiente sesión a desarrollar “Guess who I am...” y se menciona el propósito de la clase: “to describe physical appearance” respectivamente.	Plumones de pizarra Imagen
Desarrollo (T - 65')	Recursos
Se escribe en la pizarra ejemplos visuales como: She has long hair / He has a beard, he has blue eyes, etc. Se les muestra vocabulario y se les explica con más ejemplos cómo pueden describir a una persona. Repiten y pronuncian los ejemplos. Intentan describir a algunos de sus compañeros. Escriben los ejemplos en su cuaderno. La docente se desplaza en el aula con la imagen (anexo 3) de un personaje y los estudiantes deben ir mencionando algunas características del personaje. Responden a las preguntas de la docente: Does he has blue eyes? Se agrupan en 5 grupos para participar de una actividad lúdica. Posterior a ello, participan de la dinámica “Describe and win”. Practican cómo describir a una persona físicamente, y a su vez, recuerdan el vocabulario aprendido en clases anteriores. Plantean preguntas y responden de manera fluida y coherente.	Hojas bond. Plumones de pizarra. Plumones finos. Hojas de reciclaje.

Participan todos de la dinámica y fortalecen sus habilidades comunicativas.	
Cierre (T - 10')	Recursos
Se brinda la retroalimentación a la clase. Se les plantea la siguiente pregunta: What did we learn today?	Plumones

IV. Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
Nombre del estudiante	Realiza una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Describe la apariencia física correcta de las personas.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.
	SI	NO	SI	NO	SI NO

V. Referencias Bibliográficas.

Ministerio de Educación Perú. (2016). *Curriculo Nacional*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Student's Book.
https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Activity Book.
https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Galimberti, A. (2024). Physical appearance

<https://freeeltresources.blogspot.com/2014/08/vocabulario-physical-appearance.html>

Sesión 01: Guess who I am

Anexo 1

Al inicio de la clase se les presenta la imagen de una cantante famosa, cuyo nombre es Taylor Swift. Se les pregunta: Who's she? Y responden a la pregunta planteada.



Anexo 2

En la pizarra se dibuja solamente un rostro con una boca, sin detalles tales como ojos o cabello. La idea es que las estudiantes intenten entender las descripciones de la docente y dibujen acorde a lo que escuchan.



Anexo 3

Esta imagen es la que tendrá la docente y mientras se desplaza con la imagen, las estudiantes deben intentar describir (si pueden hacerlo en inglés o de lo contrario en español), asimismo responden preguntas que sirven de ayuda para describir a personaje, por ejemplo, la docente plantea preguntas como: Does she have blue eyes? Does she have black hair?





SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

Outfit of the day



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	2	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
-Usa estrategias para interactuar en inglés con diferentes interlocutores. -Expresa ideas de manera clara y coherente en inglés.	-Intercambia información sobre el clima y la vestimenta de manera clara y adecuada al contexto planteado. -Sostiene una conversación breve sobre ropa y clima usando vocabulario pertinente y expresiones cotidianas.	Participa de una conversación cotidiana.
Criterios de evaluación		Instrumento
-Emplea correctamente el vocabulario de acuerdo a la situación planteada. -Interactúa en una situación real usando vocabulario de ropa y clima.		Lista de cotejo.

III. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 15')	Recursos
Se saluda a las estudiantes y se les pregunta: How do you feel today? Primero se les presenta en el proyector una actividad para asociar weather and clothes https://www.tinytap.com/activities/g3qne/play/weather-clothes (anexo 1). Las estudiantes escuchan, asocian la ropa adecuada que pueden usar según el clima e infieren el tema a tratar. Se escribe en la pizarra el título de la siguiente sesión a desarrollar “Outfit of the day” y se menciona el propósito de la clase: “to talk about clothes we can wear relate to the weather” respectivamente.	Plumones de pizarra Proyector
Desarrollo (T - 65')	Recursos
Primero, se pega en la pizarra flashcards de clothes (anexo 2), y en la parte de la columna de atrás del salón de clases se pegan los carteles (anexo 3) con los nombres correspondientes. Las estudiantes voluntarias salen a la pizarra e intentan relacionar correctamente. Se realizan las correcciones y practican la pronunciación. Se les brinda algunos ejemplos de cómo sugerir la vestimenta apropiada que se debe usar de acuerdo al clima. Anotan el vocabulario en sus cuadernos. Se les muestra algunas imágenes (anexo 4) del clima en las diapositivas. Luego de eso, la docente les explica que deben realizar una actividad lúdica llamada “Words race”. Los estudiantes observan la pizarra y la docente les explica los puntos que deben considerar en la división del tablero para la dinámica. Finalizan la actividad lúdica y con ayuda de sus respuestas en la hoja podrán desarrollar una situación real. Para esto, se agrupan en 5 o 6 estudiantes, deben dialogar y con las palabras que escribieron en la hoja crean un diálogo	Flashcards Carteles pequeños Proyector Hojas bond u hoja de colores Lapiceros o plumones delgados

mencionando el clima y sugiriendo el 'outfit of the day' más apropiado según las condiciones del clima. Todos interactúan y opinan respecto al mejor outfit.	
Cierre (T - 10')	Recursos
Se brinda la retroalimentación a la clase. Se les plantea la siguiente pregunta: What did we learn today? Se responde y aclara dudas.	Plumones

IV. Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO						
Nombre del estudiante	Realiza una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Expresa sus opiniones de manera coherente usando vocabulario del clima y la ropa.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

V. Referencias Bibliográficas.

Ministerio de Educación Perú. (2016). *Curriculo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Student's Book.

https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Activity Book.

https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Ozle Isiman (s.f). The weather and clothes. [Slideshare],

https://fr.slideshare.net/slideshow/the-weather-and-clothes-12152170/12152170?_gl=1*1o6r3my*_gcl_au*NTg5MzAyODE1LjE3NTA1NjY5MTA.#14

British Council. (2020). LearnEnglish Teens - Weather.

<https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/weather>

Wordwall English. (2023). The weather. <https://www.vocabulary.cl/english/weather.htm>

Sesión 02: Outfit of the day

Anexo 1

Para dar introducción al tema se les presenta una actividad interactiva en la cual deben asociar la ropa apropiada según el clima.

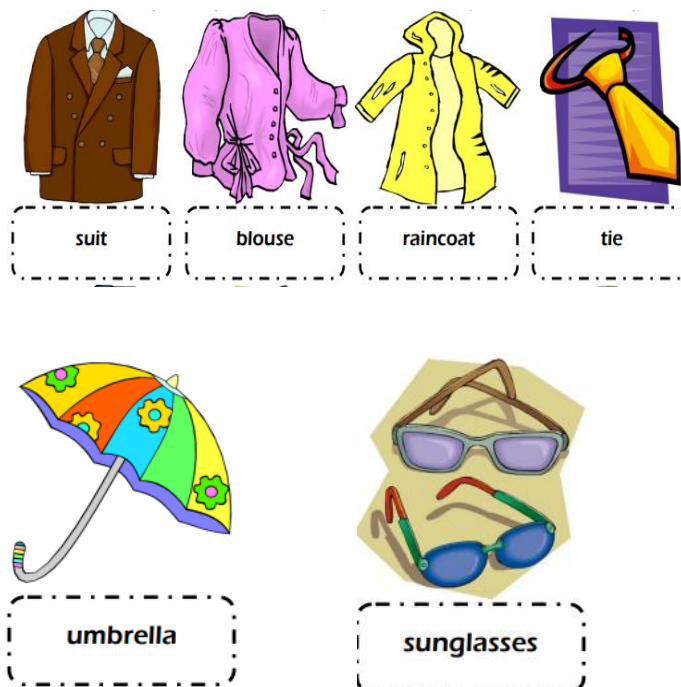
<https://www.tinytap.com/activities/g3qne/play/weather-clothes>



Anexos 2 y 3

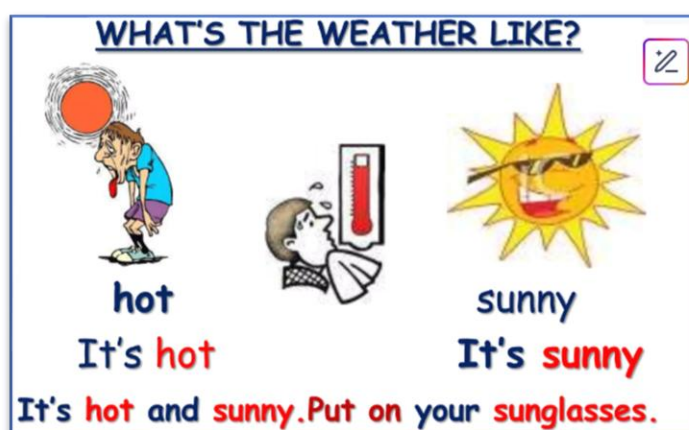
Se les presenta flashcards en grande relacionado al tema de ropa y accesorios. Los flashcards se pegan en la pizarra, y los pequeños carteles se colocan en la parte de atrás del aula. Aquí las estudiantes intentarán asociar cada imagen con el cartel pegado en el aula, de esta manera poco a poco van conociendo el tema a desarrollar.





Anexo 4

Se les muestra en el proyector imágenes relacionadas al clima, de esta manera se les puede explicar cómo dar sugerencias para que alguien use ropa apropiada según la condición climática.





windy




It's windy and rainy.

You don't need an **umbrella** you need your **raincoat**.





rainy

It's rainy

You need to bring an **umbrella**.





cold

It's cold.

You need to **put on** your **coat**.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

Let's guide the tourists!



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	3	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
- Obtiene información del texto oral en inglés. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	- Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario cotidiano reconociendo el propósito comunicativo participando como oyente activo y apoyándose en el contexto. - Expresa oralmente sus ideas en una conversación sobre un lugar más visitado de la ciudad de Lambayeque adecuando hacia los interlocutores y contexto utilizando recursos verbales y paraverbales para enfatizar la información y mantener el interés.	El estudiante interactúa oralmente en situaciones reales simuladas (rol de turista/local), utilizando expresiones para dar direcciones.
Criterios de evaluación		Instrumento

- Usa expresiones adecuadas para dar direcciones (go straight, turn left, next to, etc.). - Organiza sus ideas de manera clara y coherente para que el mensaje sea comprensible. - Pronuncia adecuadamente el vocabulario relacionado a lugares y direcciones. - Utiliza el vocabulario contextualizado en el entorno de Lambayeque (nombres de lugares locales, plazas, museos, etc.) - Mantiene una interacción oral activa con su compañero/a durante el juego y la dramatización.	Lista de cotejo
---	-----------------

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 20')	Recursos
La docente saluda dando la bienvenida a los estudiantes de forma entusiasta: "Good morning, explorers! Today we are going to travel around Lambayeque... but in English!" but first, we sing a song. (anexo 1) Se presenta una actividad motivadora con “Simon Says” (anexo 2) “I will say some directions in English. You have to act them with your body! La docente realiza el ejemplo para que las alumnas entiendan como hacerlo he imitar las indicaciones usando su cuerpo. Luego se presenta el tema: “Let’s Guide the Tourists!” Se conecta con el propósito: "Imagine a tourist gets lost in Lambayeque and asks you for help... Can you give clear directions in English?"	Plumones de pizarra Papelote
Desarrollo (T - 60')	Recursos
Usando proyector se realiza un repaso de vocabulario de la ciudad como: bank, hospital, museum, church, park, corner, block, traffic light, next to, across from, between, etc. (anexo 3) Seguidamente de entregan una ficha a las estudiantes sobre vocabulario de indicaciones “Go straight”, “Turn left/right”, “It’s on your left”, “It’s next to the...” (anexo 4)	Plumones de pizarra. Imágenes Proyector Mapa

La docente presenta en la pizarra un croquis del distrito de Lambayeque mostrando los lugares más visitados. (anexo 5) Se realiza un ejemplo la docente de cómo llegar a un lugar determinado usando el vocabulario de direcciones. Luego las estudiantes ponen en práctica mediante el juego “Draw and talk”. La maestra se mantiene de monitor y deja que las estudiantes realicen su demostración de guía a un turista, les ayuda en la pronunciación mientras va evaluando de manera observable cada paso que realizan las alumnas. Al final son premiadas todas las alumnas con un incentivo para agradecer su participación y esfuerzo.	
Cierre (T - 10')	Recursos
Se realiza metacognición y retroalimentación en relación al tema y se despeja algunas dudas. "How did you feel giving directions?" "What new words did you learn today?" "Would you be able to help a tourist in real life now?" Luego se realiza la despedida de manera cordial.	Plumones .

V. Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO										
Nombre del estudiante	Usa expresiones adecuadas para dar direcciones (go straight, turn left, next to, etc.)..		Organiza sus ideas de manera clara y coherente para que el mensaje sea comprensible.		Pronuncia adecuadamente el vocabulario relacionado a lugares y direcciones.		Utiliza el vocabulario contextualizado en el entorno de Lambayeque (nombres de lugares locales, plazas, museos, etc.).		Mantiene una interacción oral activa con su compañera durante el juego y la dramatización.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

VI. Referencias Bibliográficas.

Lagos (2018) *Conocemos como es nuestra localidad y todo lo que hay en ella*. Segundo grado unidad 5 sesión 4. Docplayer.

<https://docplayer.es/68979836-Conocemos-como-es-nuestra-localidad-y-todo-lo-que-hay-en-ella.html>

Englishan.com (2023) *Town and city vocabulary*.pinterest.

<https://www.pinterest.es/pin/632403972706597051/>

Lingokids (2025) *Como pedir indicaciones de lugares en inglés?*

<https://lingokids.com/es/ingles-paraninos/direcciones#Vocabulario de direcciones en ingles>

Sesión 03: “Let’s guide the tourists!”

Anexo 1

Se realiza una canción para inicio de la clase, esta canción permitirá a los estudiantes aprender vocabulario y hacer un ambiente positivo para aprender inglés.



"Are You Ready?"

Teacher:
 Good morning, class, are you ready today?

Students:
 Yes, we are! We're ready to say!

Teacher:
 Ready to learn and ready to speak?

Students:
 Yes, we are! English all week!

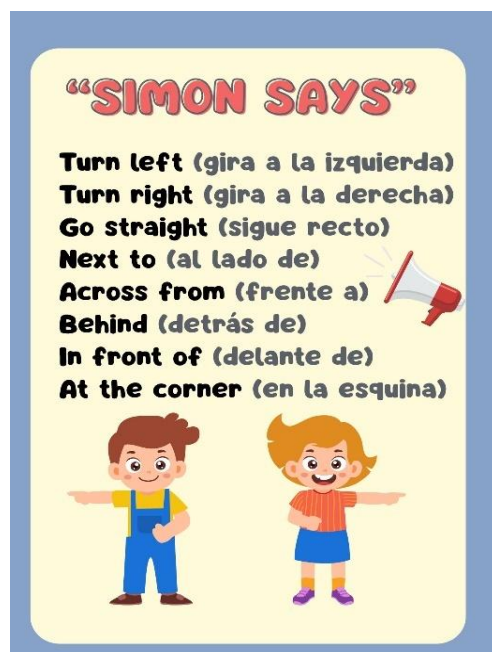
Teacher:
 If you make mistakes, is that okay?

Students:
 Yes, it is! We learn that way!

All together
 I am brave! (💪)
 I am smart! (🧠)
 I love myself with all my heart! (❤️)
 We can do it, yes we can –
 Let's speak English hand in hand! (👏)

Anexo 2

Se realiza un juego llamado “Simon Says” para introducir vocabulario del tema que se va a desarrollar de manera interactiva y kinestésica. La docente realiza los movimientos mientras dice las frases y las estudiantes imitan a la maestra, memorizando cada frase.



Anexo 3

Para hacer un repaso de vocabulario se presentan mediante un proyector imágenes de los lugares más visitados de la ciudad de Lambayeque.





Anexo 4

Se entrega a las estudiantes una ficha de vocabulario para que le usen durante el desarrollo del juego Pictionary.

English Phrase	Spanish
Turn left.	Gira a la izquierda.
Turn right.	Gira a la derecha.
Go straight.	Sigue recto.
Go back.	Regresa.
Go forward.	Avanza.
It's on the corner.	Está en la esquina.
Stop at the traffic light.	Para en el semáforo.
Cross the street.	Cruza la calle.
It's two blocks away.	Está a dos cuadras.
The bank is near the post office.	El banco está cerca de la oficina de correos.
The store is next to the park.	La tienda está al lado del parque.
The school is across from the library.	La escuela está frente a la biblioteca.
The restaurant is behind the gas station.	El restaurante está detrás de la gasolinera.
It's in front of the supermarket.	Está delante del supermercado.

Disculpe, ¿dónde está...? – *Excuse me, where is the...?*

Disculpe, ¿cómo llego a...? – *Excuse me, how do I get to...?*

Disculpe, ¿hay algún/a ...cerca? – *Excuse me, is there a ... near here?*

¿Cómo llego hasta...? – *How do I get to...?*

¿Cuál es el camino hasta...? – *What's the way to...?*

¿Dónde se encuentra...? – *Where is ... located?*

Anexo 5

Se usa un croquis del mapa de Lambayeque, el cual será pegado en la pizarra en formato grande, forrado con cinta adhesiva o forro Vinifan. La estudiante que tienen el papel de turista va seguir las indicaciones de sus compañeras que tienen el papel de locales subrayando las trayectorias de acuerdo los locales le indiquen.





SESIÓN DE APRENDIZAJE 04
Express yourself: What Can You Do?



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° “E”	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	4	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
- Obtiene información del texto oral en inglés. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	- Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario cotidiano reconociendo el propósito comunicativo participando como oyente activo y apoyándose en el contexto. - Expresa oralmente sus ideas en una conversación sobre un lugar mas visitado de la ciudad de Lambayeque adecuando hacia los interlocutores y contexto utilizando recursos verbales y paraverbales para enfatizar la información y mantener el interés.	- Producir oraciones oralmente en inglés mediante oraciones afirmativas, negativas e interrogativas con can y can't, utilizando el juego Charadas
Criterios de evaluación		Instrumento
- Usa correctamente el modal “can” y “can’t”		Lista de cotejo

- La pronunciación es clara y no distorsiona el mensaje. - El tono de voz es fuerte que se escucha claro el mensaje. - Participa activamente en el juego - Formula preguntas con “Can...?”	
---	--

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 20')	Recursos
Se da inicio a la clase saludando a las estudiantes de manera anímica: “Good morning, brave learners! How are you today? Let’s say together: ‘I am brave, I am smart, I love myself!”, las estudiantes repiten con ánimo. Se pide voluntarias para escribir la fecha en la pizarra. Se escribe en la pizarra el tema de la clase: "Exploring Abilities with Charades!" y se menciona el propósito: “Today, you will speak about what people can and can’t do. You will use drawings and guess using English. Se continua con una motivación, para ello se usan flashcards de personas famosas y animales, se identifican que acciones pueden realizar (run, walk, jump, buy, eat, play, take photos, dance, sing) (anexo 1) Las alumnas participan activamente contestando She can..., He can’t..., o respondiendo “yes, she can” o “no, he can’t”. Se escribe en la pizarra de acuerdo a la participación de las alumnas • It can dance. / She can cook. • She can’t swim. / He can’t sing. • Can he draw? Yes, he can. / No, he can’t. A partir de ello la docente explica la función de Can y Can’t	Palabra hablada Pizarra Plumones Flashcards
Desarrollo (T - 60')	Recursos
Se escribe en el pizarrón ejemplos adicionales de frases usando CAN y CAN'T basados en las acciones que las alumnas pueden hacer. Se realiza un juego interactivo llamado “Charadas” (anexo 2) Las reglas del juego son explicadas por el monitor de clase	Plumones de pizarra, Flashcards.

Los estudiantes en grupos realizan dinámicas kinestésicas poniendo en práctica el modal can y can't La docente es monitor durante el juego y ayuda con la pronunciación de las estudiantes.	
Cierre (T - 10')	Recursos
- Se absuelve las preguntas de las estudiantes sobre el desarrollo de la actividad u otras dudas que tengan. Para finalizar, la docente realiza la retroalimentación y realiza las siguientes preguntas: • “What new words did you learn today?” • “What can you say now using ‘can’ and ‘can’t’?” • “Did you enjoy acting and guessing?” Mediante chupetines se hace una autoevaluación con colores (semáforo): Se pega en la pizarra el siguiente semáforo y cada estudiante tomará el color de chupetín de acuerdo a lo que se autoevalúe (Anexo 3) •  “I can say what I can and can’t do in English.” •  “I’m still learning.” •  “I need help.” Se deja una tarea para casa: Escribir 5 oraciones con can y 3 con can't sobre sí mismos, ilustradas o decoradas. Luego se despide de manera cordial.	Plumones de pizarra Papel de colores Chupetines

V. Instrumento de Evaluación.

LISTA DE COTEJO										
Nombre del estudiante	Usa correctamente el modal “can” y “can’t”		La pronunciación es clara y no distorsiona el mensaje..		El tono de voz es fuerte que se escucha claro el mensaje		Participa activamente en el juego		Formula preguntas con “Can...?”	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

VI. Referencias Bibliográficas.

American & British academy (2025) *Verbo can: Usos y gramática*
<https://www.abaenglish.com/es/verbos-modales-ingles/can/>

Englishan.com (2023) *Famosos, animalses y vocabulary*.pinterest.
<https://www.pinterest.es/pin/632403972706597051/>

British Council (2021) *Cómo y cuándo usar el verbo “can”*.Colombia.
<https://www.britishcouncil.es/blog/verbo-can>

Sesión 04: *Express yourself: What can you do?*

Anexo 1

Con la ayuda de las imágenes de personas famosas, y animales las alumnas descubrirán que acciones pueden o no pueden hacer (run, walk, jump, buy, eat, play, take photos, dance, sing). Se iniciará a practicar el modal Can en afirmativo, negativo e interrogativo.



Anexo 2.

Se realiza la explicación que se brinda en clase sobre el modal Can en positivo, negativo e interrogativo a partir de los flashcards y las participaciones de las estudiantes.

We are going to use 'Can' to talk about what someone is capable of doing,
either physically or mentally

Let's see the structure:



SUBJECT

I
YOU
HE
SHE
IT
WE

POSITIVE

SUBJECT + CAN + VERB

She can dance

NEGATIVE

SUBJECT + CAN + NOT +
VERB

INTERROGATIVE

CAN + SUBJECT + VERB + ?

Can she dance ?

ANSWERS

Yes, she can

No, she can not /

For example:

- Shakira can cook unhealthy food.
- Butterfly cannot run.
- Can you jump every day?

Anexo 3

Se realizará una autoevaluación usando la estrategia del semáforo. El semáforo se pega en la pizarra y cada estudiante elegirá un chupetín de acuerdo al color que se autoevalúe en el semáforo.

● “I can say what I can and can’t do in English.”

● “I’m still learning.”

● “I need help.”





SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

Healthy habits

I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCION(S):	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS	5	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
- Obtiene información del texto oral en inglés. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	- Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario cotidiano reconociendo el propósito comunicativo participando como oyente activo y apoyándose en el contexto. - Expresa oralmente sus ideas en una conversación sobre un lugar más visitado de la ciudad de Lambayeque adecuando hacia los interlocutores y contexto utilizando recursos verbales y paraverbales para enfatizar la información y mantener el interés.	Presentan oraciones con Zero Condicional y Leen las oraciones con una pronunciación clara.
Criterios de evaluación		Instrumento

- Hace una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés. - Expresa sus opiniones de manera coherente usando el presente simple. - Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.	Lista de cotejo
---	-----------------

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 20')	Recursos
Se saluda a las estudiantes y se les pregunta: In this day, how do you feel? fomentando empatía y un ambiente agradable. Se inicia la clase motivando a las alumnas mostrando unas tarjetas interactivas sobre comida saludable y el medio ambiente con su causa y efecto. (anexo 1) La docente formula algunas preguntas a las alumnas para examinar sus saberes previos: ▪ What do you observe in the pictures? ▪ Does the images have a positive or a negative effect?" ▪ What is the topic today? Las estudiantes participan activamente describiendo las imágenes. Se pide una participación voluntaria para escribir la fecha en la pizarra. La docente escribe el título en la pizarra: Healthy habits, seguidamente el propósito de la sesión: Aprender vocabulario y su adecuada pronunciación referente a la alimentación saludable, el cuidado del planeta y practicarlo oralmente mediante las oraciones del Zero Condicional.	Plumones de pizarra Tarjetas interactivas
Desarrollo (T - 60')	Recursos
Posteriormente con la participación de los estudiantes se escribe en la pizarra la descripción de cada imagen A partir de ello se pregunta: What other healthy habits do you do in your life? or habits to take care of the environment?	Plumones de pizarra. Imágenes

Se escuchan las opiniones de las estudiantes. Y se realizan oraciones a partir de sus participaciones A partir de eso se procede a explicar en qué consiste el Zero condicional (anexo 2) Se pide que copien en sus cuadernos los ejemplos de la pizarra. Posteriormente, se realiza el juego interactivo llamado “Think fast”. Al finalizar la actividad, discute cómo se sintieron al usar el Zero Condicional en el juego y si encontraron algún desafío. Reúne a la clase y se pide a los grupos que compartan dos de sus cadenas de oraciones pegándolos en un papel sábana grande, que será verificado con todos los estudiantes la gramática y luego pegado en una de las paredes del aula. Refuerza la importancia de entender el uso del Zero Condicional en situaciones cotidianas y científicas.	Papel sábana
Cierre (T - 10')	Recursos
Realiza reflexión metacognitiva: What did you learn today, how do you feel after the class is over? Finalmente la docente se despide: See you the next class students, take care!	Plumones .

V. Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO						
Nombre del estudiante	Hace una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Expresa sus opiniones de manera coherente usando el presente simple.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

VI. Referencias Bibliográficas.

Marisol (2021) *Zero and First conditional (global warming)*. Genially
<https://view.genial.ly/5ff27431e200500d936e2da7/presentation-zero-and-first-conditional-global-warming>

Profesores de Inglés (2021) *Usa los conditionals más allá del equivalente al hubiera*. British Council en México.
<https://www.britishcouncil.org.mx/blog/conditionals>

EF Education First (2023) *Condicional tipo cero*. Chile
<https://www.ef.com/cl/recursos-aprender-ingles/gramatica-inglesa/condicional-tipo-cero/>

Prato (2020) *Zero conditional*. Chile
<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/343015>

Institutoclaret (2019) *Grammar Challenge: Zero conditional Practice activities*
<https://institutoclaret.cl/wp-content/uploads/2019/11/INGL%C3%89S-guia-7%C2%B0-Nov-2019.pdf>

Arzola (2023) *Zero conditional*. UTP Colegio Manuel Rodríguez.

Sesión 05: Healthy habits

Anexo 1

Se inicia la clase motivando a las alumnas mostrando unas tarjetas interactivas sobre comida saludable y el medio ambiente con su causa y efecto



Anexo 2

▪ Hoja científica

Explain about Zero conditional

We use zero conditional when we talk about things that are always true such as a real situation or a general truth.

If you do exercise, you stay healthy.

Condition result

You stay healthy if you do exercise.

result Condition

IF= Si

Here examples

- If you freeze water, it turns into ice.
- If it is rains, the pavement gets wet.

Condition

Result

Present simple

+

Present simple

1. If people use plastic bags

,

they contaminate the environment.

2. If people recycle

,

they help the environment.

3. If you eat fruits and vegetables

,

You stay strong and healthy.

Result

Condition

Present simple

+

Present simple

1. They contaminate the environment

if people use plastic bags.

2. They help the environment

if people recycle.

3. You stay strong and healthy

if you eat fruits and vegetables.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

Creating and telling



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	6	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
Adecúa el texto en inglés a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada.	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés. Se expresa adecuando el texto a situaciones comunicativas cotidianas usando pronunciación y entonación adecuada.	Crean una historia corta, lo narran y escenifican en clase
Criterios de evaluación		Instrumento
- Hace una buena entonación de las palabras. - Expresa sus opiniones haciendo uso de sus saberes previos. - Participa oralmente en la creación y narración de la historia - Cohesiona sus ideas de forma correcta - Trabaja cooperativamente en grupo		Lista de cotejo

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 15')	Recursos
Se presenta diciendo “Good morning, amazing storytellers! Let's say together: ‘I am creative, I am brave, I can speak English!’” Pide a las alumnas repetir con entusiasmo y con 3 palmadas. Se pide voluntarios para que escriban la fecha en la pizarra Se inicia haciendo contando una anécdota como motivación y se hace preguntas: "Yesterday, I decided to create my first TikTok video, but I don't know what I did and some insects appeared on my face, and I froze because I thought they were real." Has something funny happened to you, too? What did you do yesterday? Se escribe en la pizarra el tema de la sesión a realizar: " Creating and Telling" y se menciona el propósito: Usar el pasado simple en forma positiva de manera escrita y oral mediante la creación de historias cortas a partir del “Cubo de cuentos”	Voz hablada de la docente y estudiantes Marcadores acrílicos
Desarrollo (T - 65')	Recursos
Después de anotar el tema de la clase se procede a entregar una ficha de verbos en pasado simple (anexo 01) Posteriormente con los ejemplos mencionados anteriormente por las estudiantes se procede a explicar la estructura del presente simple. (anexo 2) Se practica la pronunciación de las oraciones de la pizarra. Luego se realiza un juego interactivo llamado “Magic story dice”. Los alumnos crean su historia y luego lo narran oralmente mientras lo escenifican (se promueve dramatización y creatividad) El docente monitorea, corrige pronunciación y estructura, y anima la participación.	Voz hablada de la docente. Marcadores acrílicos Ficha de verbos 6 cubos Diccionario
Cierre (T - 10')	Recursos
Resume los puntos clave sobre la estructura del pasado simple Se realiza reflexión sobre la clase.	Voz hablada de la

• What did you learn today? • What verbs in past do you remember? • How did you feel working in a team? Como tarea se pide a las estudiantes que escriban un breve párrafo sobre un evento pasado significativo en sus vidas, utilizando el pasado simple. Se agradece a las estudiantes por la atención a la hora de brindar la clase y procede a despedirse.	docente y estudiantes
--	-----------------------

V. Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO										
Nombre del estudiante	Hace una buena entonación de las palabras.		Expresa sus opiniones haciendo uso de sus saberes previos.		Participa oralmente en la creación y narración de la historia.		Cohesiona sus ideas de forma correcta.		Trabaja cooperativamente en grupo.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

VI. Referencias bibliográficas

Smith(2018) *El pasado del verbo To be en inglés*. BritishCounsil.España
<https://www.britishcouncil.es/blog/pasado-verbo-to-be>

Profesores de Inglés (2021) *Aprende a usar correctamente el past simple aquí*. BritishCounsil.Mexico
<https://www.britishcouncil.org.mx/blog/past-simple>

Bartlett (2023) *El pasado simple de 'be'*. Inglés 23
<https://www.ingles23.com/curso/principiante/pasado-ingles/pasado-simple-be.php>

What's Up! blog (2023) *Verbo to be en pasado: explicación y ejercicios*.
<https://whatsup.es/blog/verbo-be-en-pasado-explicacion-y-ejercicios>

Sesión 06: *Creating and Telling*

Anexo 01

Se entrega a las alumnas verbos en pasado simple. La ficha les ayudará para crear sus historias cortas y que introduzcan nuevo vocabulario a su aprendizaje.

 IRREGULAR VERBS 					
<u>BASE FORM</u>	<u>PAST SIMPLE</u>	<u>PAST PARTICIPLE</u>	<u>BASE FORM</u>	<u>PAST SIMPLE</u>	<u>PAST PARTICIPLE</u>
swim	swam	swum	run	ran	run
teach	taught	taught	put	put	put
buy	bought	bought	go	went	gone
speak	spoke	spoken	cut	cut	cut
do	did	done	fall	fell	fallen
sell	sold	sold	drink	drank	drunk
wear	wore	worn	fly	flew	flown
read	read	read	choose	chose	chosen
hear	heard	heard	dream	dreamt	dreamt
eat	ate	eaten	freeze	froze	frozen
be	was/ were	been	break	broke	broken
come	came	come	build	built	built

become	became	become	catch	caught	caught
find	found	found	get	got	gotten
begin	began	begun	have	had	had
forget	forgot	forgotten	keep	kept	kept
lend	lent	lent	give	gave	given
make	made	made	hide	hid	hidden
meet	met	met	hold	held	held
say	said	said	know	knew	known
send	sent	sent	leave	left	left
lose	lost	lost	take	took	taken
pay	paid	paid	withdraw	withdrew	withdrawn
see	saw	seen	show	showed	shown
set	set	set	tell	told	told
input	input	input	awake	awoke	awoken
shut	shut	shut	sing	sang	sung
think	thought	thought	understand	understood	understood

Anexo 02

Se realiza la explicación gramatical del pasado simple a partir de ejemplos brindados por los estudiantes.

PAST SIMPLE

The simple past tense is used to describe actions that happened and were completed at a specific time in the past. It is used to narrate

Structure:

Subject + verb + complement

Examples:

1. **I visited** my grandparents.
2. **She played** soccer with her friends.
3. **They watched** a movie last night.
4. **We traveled** to the beach during the summer.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07
Dinner Talk: Ordering Like a Pro



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCION(S):	4° "E"	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS	7	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
. Obtiene información del texto oral en inglés. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	- Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario cotidiano reconociendo el propósito comunicativo participando como oyente activo y apoyándose en el contexto. Expresa oralmente sus ideas en una conversación sobre un lugar mas visitado de la ciudad de Lambayeque adecuando hacia los interlocutores y contexto utilizando recursos verbales y paraverbales para enfatizar la información y mantener el interés.	Crean y expresan un diálogo en un restaurante de manera grupal
Criterios de evaluación		Instrumento
- Usa frases aprendidas en clase para expresar sus ideas. - Integra nuevo vocabulario en sus ideas a expresar.		Lista de cotejo

- La pronunciación es clara y no distorsiona el mensaje. - El tono de voz es fuerte que se escucha el mensaje claro.	

III. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio (T - 20')	Recursos
Se da inicio a la clase saludando a las estudiantes de manera cordial. El docente pega un papelote en clase con la letra de una canción y enseña la canción a las estudiantes en forma de motivación para iniciar la clase. (anexo 1) Se pide voluntario que escriba la fecha en la pizarra. Luego se pregunta a las estudiantes que países les gustaría viajar y comer en un restaurante. Muestra imágenes de algunos países. (anexo 2) Se realizan opiniones de las estudiantes. Mientras se escribe en la pizarra se pregunta si alguien sabe de qué trataría el tema: Dinner Talk: Ordering Like a Pro y el propósito de la sesión: Realizar mediante roleplaying una simulación de una situación comunicativa real en un restaurante extranjero.	Palabra hablada Pizarra Plumones Papelote Imágenes
Desarrollo (T - 60')	Recursos
Se muestra un video 2 veces de una conversación en un restaurante (anexo 3). Y se pide que las estudiantes apunten las frases o palabras que usan los personajes para realizar un pedido. Luego, junto con los estudiantes se escribe en la pizarra las frases usadas en el video. Se les entrega la conversación en una hoja para que lo tengan como guía o modelo. (anexo 4) Se inicia el juego interactivo “Living english moments”. Se pide a las estudiantes que realicen una simulación de una situación comunicativa real en un restaurante de un país que ellas desean conocer en grupos de 5. Tomando como guía el video visto y la conversación que tienen por escrito.	Proyector Plumones de pizarra, Ficha de conversación

En el proceso la docente ayuda con la correcta pronunciación de las palabras. Por último la docente incentiva con un presente a cada una de sus estudiantes por el trabajo que hicieron durante la clase.	
Cierre (T - 10')	Recursos
- Se absuelve las preguntas de las estudiantes sobre el desarrollo de la actividad u otras dudas que tengan. Para finalizar, la docente realiza la retroalimentación y realiza las siguientes preguntas: ○ What did you learn today? ○ So, how was it? Did you have fun? How did you feel? ○ How comfortable did you feel speaking English today? Luego se despide de manera cordial.	Plumones de pizarra

V. Instrumento de Evaluación.

LISTA DE COTEJO								
Nombre del estudiante	Usa frases aprendidas en clase para expresar sus ideas.		Integra nuevo vocabulario en sus ideas a expresar.		La pronunciación es clara y no distorsiona el mensaje.		El tono de voz es fuerte que se escucha el mensaje claro.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

VI. Referencias Bibliográficas.

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Student's Book.

https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). Cheer up Beginners 1 Activity Book.

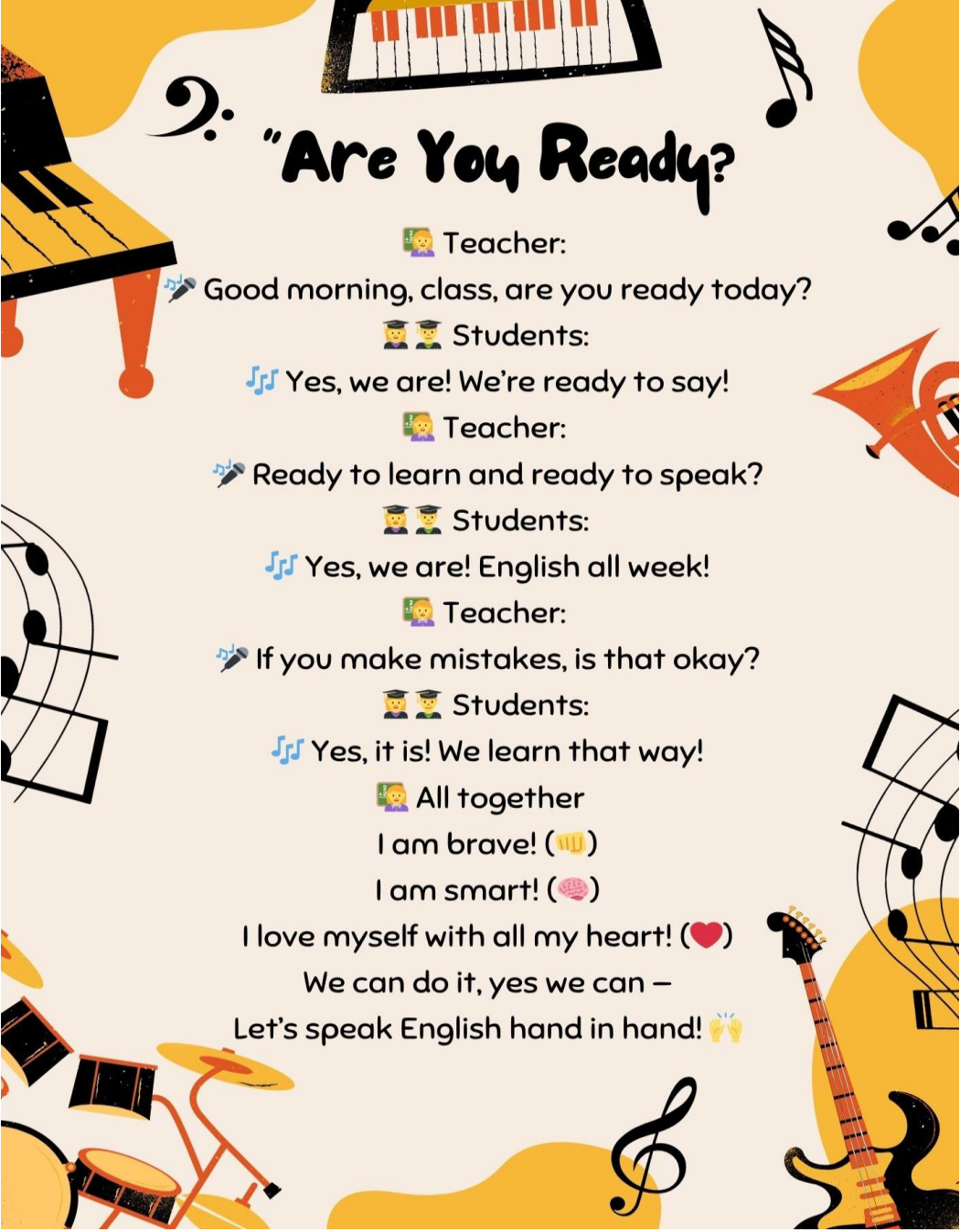
https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Material made for the teacher (Ficha de diálogos).

Sesión 07: Dinner Talk: Ordering Like a Pro

Anexo 1

Se muestra un papelote en clase con la letra de una canción. Esta canción será aprendida para ser cantada en algunas clases y brindar motivación a las estudiantes.



"Are You Ready?"

Teacher:
 Good morning, class, are you ready today?

Students:
 Yes, we are! We're ready to say!

Teacher:
 Ready to learn and ready to speak?

Students:
 Yes, we are! English all week!

Teacher:
 If you make mistakes, is that okay?

Students:
 Yes, it is! We learn that way!

All together
 I am brave! (👊)
 I am smart! (🧠)
 I love myself with all my heart! (❤️)
 We can do it, yes we can –
 Let's speak English hand in hand! (👏)

Anexo 2.

Se muestran imágenes sobre algunos países. Las estudiantes opinarán sobre sus países favoritos y opinarán sobre ellos.



Anexo 3

Se muestra un video sobre una conversación real en un restaurante. Las frases serán usadas para el propósito de la sesión.

<https://www.youtube.com/watch?v=LFameYrB3UA>



English Conversations at the Restaurant - English Speaking for Real Life

ORDER A DRINK

- "Excuse me, may I please have a drink menu?"
- "I would like to order orange juice, please."
- "Could I get a glass of water, please?"
- "May I have orange juice, please?"

ORDER FOOD

- "I would like to order mixed salad, please."
- "Could you recommend a dish from the menu?"
- "May I please have a mushroom soup?"
- "I would like to try a mushroom soup, please."

ORDER DESSERT

- "Could I see the dessert menu, please?"
- "I would like to order a strawberry cake, please."
- "May I have a chocolate ice cream for dessert?"
- "I would like to try a mango ice cream, please."

PAY THE BILL

- "Could I please have the bill?"
- "May I settle the bill, please?"
- "Can I get the check, please?"
- "I would like to pay, please."

Anexo 4

Se brinda a las estudiantes un modelo de conversación que les permitirá crear una simulación de conversación real en un restaurante extranjero.

Conversation 1

Customer 1

Excuse me, may I please have a drink menu?

Waiter:

Of course! Here is the drink menu.

Customer 2

I would like to order a glass of water, please.

Customer 3

May I have a soda, please?

Customer 4

I would like to order the grilled chicken,



Conversation 2

Customer 1

Could I see the dessert menu, please?

Waiter:

Absolutely! Here's the dessert menu.

Customer 2

I would like to order the chocolate cake, please.

Customer 3

May I have the ice cream for dessert?

Customer 4

I would like to try the fruit tart, please.





SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

“Accept my advice, please”



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCION(S):	4° “E”	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	8	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
-Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	Interactúa con otras personas en inglés, haciendo comentarios, explicando y complementando ideas, para dar su punto de vista con respecto a un tema, utilizando estructuras gramaticales y vocabulario variado.	Expresa consejos usando “should not”.
Criterios de evaluación		Instrumento
-Comprende el uso de “should not” para aplicarlo en situaciones cotidianas. -Emplea el “should not” para dar consejos de hábitos saludables a sus compañeras.		Lista de cotejo

III. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 25')	Recursos
Se saluda a las estudiantes y se les pregunta: How do you feel today? Antes de dar inicio al tema de la sesión, se pide que expongan el diálogo de la clase anterior. Para dar inicio a la sesión, se realiza una dinámica llamada “Charade”. Se selecciona o se pide dos voluntarias de cada columna Se les entrega carteles en los cuales se han escrito verbos (anexo 1). Las dos alumnas seleccionadas, realizan mímicas y las demás estudiantes de cada columna adivinan los verbos. Escriben los verbos en la pizarra. Enseguida, se escribe el título en la pizarra: “Accept my advice, please” a su vez, se menciona el propósito a lograr: to give some advice in negative form.	Diálogos Plumones de pizarra Carteles pequeños.
Desarrollo (T - 65')	Recursos
Posterior a ello, se les presenta a una artista famosa (anexo 2) (la docente se viste de una cantante famosa) y se les explica que la famosa tiene malos hábitos. La cantante famosa tiene malos hábitos respecto a su alimentación, por tanto, se les presenta la imagen de una hamburguesa (anexo 3). La docente comienza dando consejos a la artista famosa (usando “should not”) para que tenga hábitos saludables. Las estudiantes crean oraciones con los verbos empleados en la dinámica de inicio. Se les presenta dos situaciones con imágenes, la primera es una persona enferma y en la segunda situación se aprecia un niño botando basura (anexo 4) Se agrupan de cinco integrantes. Luego, se realiza un juego llamado “Typhoon”. Se pega en la pizarra una columna desde la letra A hasta la letra E, y una fila del número 1 al 5, y se dibuja las demás líneas que completen el cuadro.	Plumones de pizarra Imágenes. Juego interactivo. Lentes de sol. Bufanda.

Las alumnas escogen un número y una letra (por ejemplo: A4). De acuerdo al número y letra que escojan tendrán que crear oraciones usando el verbo correspondiente en relación al tema (should not). Si la oración es correcta, van acumulando puntos de acuerdo a su elección (en el cuadro aparece los puntos). Cabe resaltar que la docente solo puede tener conocimientos de los puntajes y verbos que esconde el cuadro. El equipo ganador es aquel que acumule mayor puntaje. Se procede a explicar el uso de should en la forma negativa (anexo 5). Se les entrega una ficha de reforzamiento del tema (anexo 6).	
Cierre (T - 05')	Recursos
Se brinda la retroalimentación en relación al tema y se despeja algunas dudas.	Plumones

IV. Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO					
Nombre del estudiante	Realiza una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Expresa adecuados consejos según las situaciones dadas.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.
	SI	NO	SI	NO	SI NO

V. Referencias Bibliográficas.

Ministerio de Educación Perú. (2016) *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Student's Book*.

https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Activity Book*.

https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

LSI EDUCATION (2023). *Modal should*. [https://www.lsi.edu/en/should-and-should-not#:~:text=Should%20is%20a%20modal%20verb,\(should%20do%2C%20should%20be\)](https://www.lsi.edu/en/should-and-should-not#:~:text=Should%20is%20a%20modal%20verb,(should%20do%2C%20should%20be))

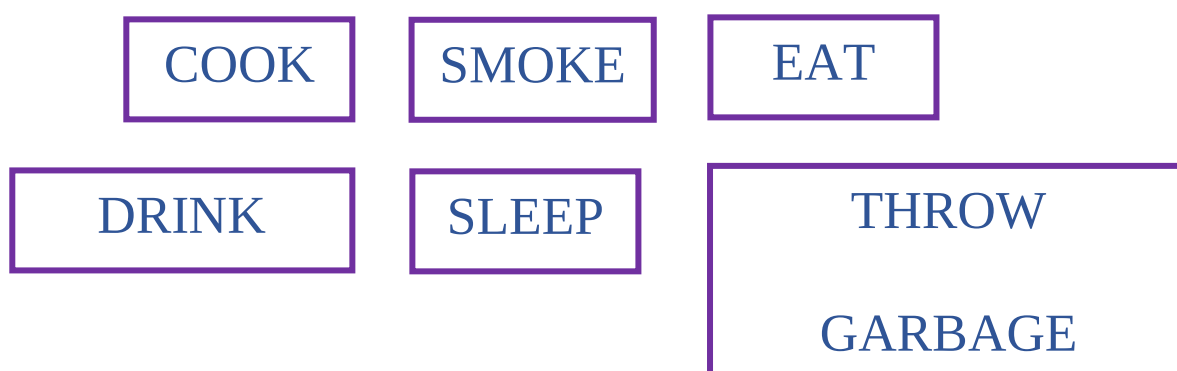
English club. (2023). *Should affirmative*. <https://www.englishclub.com/grammar/verbs-modal-should.php>

LSI EDUCATION (2023). *Should and shouldn't- the modal verbs*. <https://www.lsi.edu/en/should-and-should-not#:~:text=The%20negative%20of%20should%20is,t%20eat%20too%20much%20sugar>

Sesión 08: Accept my advice, please

Anexo 1

Se realiza una dinámica llamada “Charade”, para esto, se necesita a dos voluntarias para que realicen gestos y mímicas que aparecen en los carteles que ellas seleccionen.



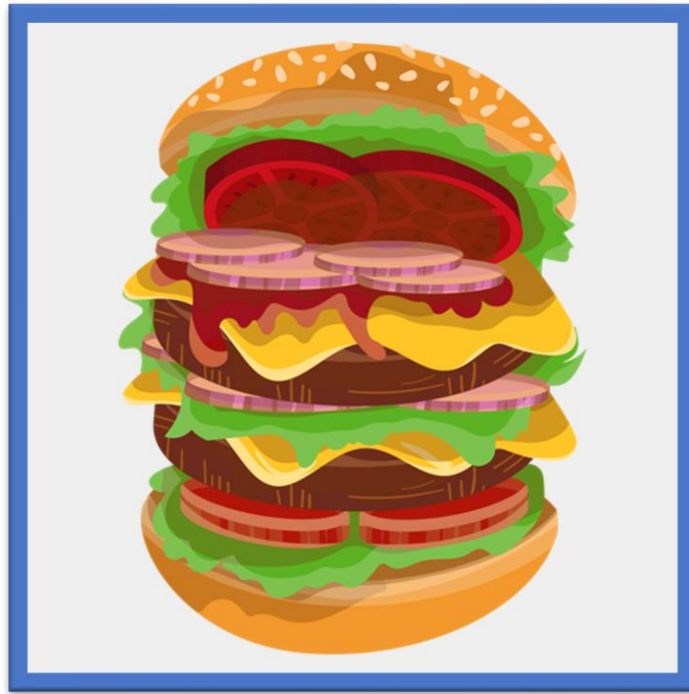
Anexo 2

La docente emplea lentes de Sol y una bufanda para poder representar a una famosa cantante. Se les explica a las estudiantes que la cantante tiene malos hábitos y ellas deben darle sugerencias o consejos usando el modal should (in negative form).



Anexo 3

La artista famosa escenifica una acción de los malos hábitos que posee, por ejemplo, se escenifica que está comiendo una hamburguesa.



Anexo 4

Se les presenta dos situaciones para que las estudiantes den consejos usando “should not”. En la primera se observa a una persona enferma y en la segunda, se aprecia un niño arrojando basura.

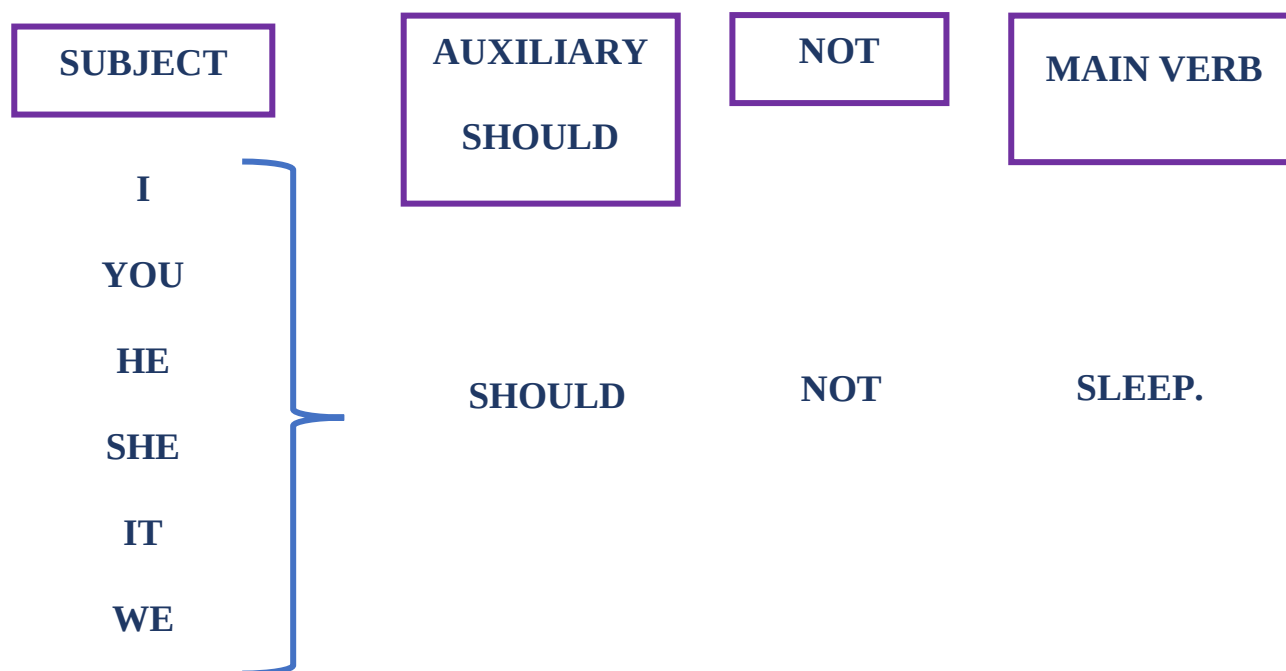


Anexo 5

A continuación, la explicación que se brinda en la clase. El tema a tratar es “should not”.

You know we use should to talk about advices or suggestion. Now, we are going to analyze your examples.

Let's see the structure:



For example:

- Shakira should not cook unhealthy food.
- She should not drink alcohol.
- He should not smoke every day.

Anexo 6

Ficha de trabajo que resume el tema y refuerza el tema visto. También hay ejercicios para practicar en casa.

GIVING ADVICE

Using Should



QUESTION: **Should** I + verb ... ? = I want advice about something.

ADVICE: I think you **should** + verb ... ✓
 I don't think you **should** + verb ... ✓
 I think you ~~**shouldn't**~~ + verb... ✗
 We do not use *shouldn't* with I think.



REMEMBER

SHOULD NOT

POSITIVE	NEGATIVE
I	I
You	You
He	He
She	She
It	It
We	We
They	They
should go.	should not go. shouldn't go.

Should / Shouldn't



We use the word **should** to show that an action is correct or that we have a duty to do it.

I should do my homework tonight.

Fill in the blanks using **should** or **shouldn't**

1. I _____ do my homework before I go to bed.
2. They _____ run in the corridor in school.
3. He _____ push his friends in the playground.
4. We _____ make a birthday cake for our Dad's birthday party.
5. I _____ wait patiently at the bus stop for the bus to arrive.
6. You _____ hand in your homework late.
7. He _____ write neatly in his copybook.
8. We _____ be late for school.
9. I _____ be noisy in the library.
10. She _____ tidy her bedroom and keep it clean.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

What is she doing now?



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° “E”	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	9	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
-Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	-Expresa sus ideas y emociones en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel con vocabulario apropiado.	Crea oraciones en base a imágenes de una ruleta.
Criterios de evaluación		Instrumento
-Crea y expresa oraciones de acuerdo a la estructura del present continuous. -Describe imágenes empleando el tiempo presente continuo.		Guía de evaluación

III. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 20')	Recursos
Se saluda y se brinda la bienvenida a las estudiantes. Se les plantea la siguiente pregunta: What did you do on your vacation? Se les pega en la pizarra algunas imágenes de acciones vistas en clases anteriores. (anexo 1) Por otro lado, se presenta en las diapositivas los verbos correspondientes a las acciones del anexo 1 (anexo 2). Observan las imágenes, analizan y recuerdan los verbos vistos con anterioridad. Se les pide asociar cada imagen con el verbo correspondiente. Se muestra el título de la sesión planificada “What is she doing now?” y el propósito: “to describe actions that are happening at the moment of speaking” respectivamente. (anexo 3)	Imágenes Plumones de pizarra Diapositiva s
Desarrollo (T - 60')	Recursos
Posteriormente, se les explica el tema “present continuous” solo en la manera afirmativa. Se les brinda ejemplos relacionados al tema. Se les entrega la ficha de trabajo para reforzar la sesión presentada. (anexo 4) Se pega algunas imágenes referentes a las costumbres y tradiciones de la región Lambayeque (anexo 5) y crean oraciones empleando el tiempo presente continuo. de la actividad. Se les muestra en la diapositiva un juego de una ruleta interactiva (anexo 6). Participan de la ruleta y expresan oralmente acorde a lo que se requiere en la ruleta interactiva. Los integrantes de cada equipo describen la actividad empleando el tiempo present continuous. Gana el equipo que describa las acciones correctamente y obtenga mayor puntaje.	Ficha de trabajo Plumones de pizarra Diapositivas Proyector

Identifican y refuerzan las oraciones mencionando actividades que están realizando en clase (algunas voluntarias participan).	
Cierre (T - 10')	Recursos
Se brinda la retroalimentación y se les brinda una ficha de refuerzo para que practiquen en casa.	Plumones

IV. Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO						
Nombre del estudiante	Realiza una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Menciona las rutinas de acuerdo a las imágenes que observa.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

V. Referencias Bibliográficas.

Didáctica

Ministerio de Educación Perú. (2016) *Currículo Nacional*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Científica

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Student's Book*.
https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Activity Book*.
https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Molinsky, Steven J. and Bliss, Bill. (1994). *Word by Word Picture Dictionary*. Longman.

Present continuous (2023). *Anglomaniacy*. <https://www.anglomaniacy.pl/grammar-adjectives-printables-posters.htm>

Para el estudiante

Freepik Company S.L. Ilustración de una familia realizando quehaceres del hogar.
 [Figura]. Recuperado de https://www.freepik.es/vector-premium/limpieza-familiar-casa-padre-madre-e-hijos-limpiando-sala-juntos-ilustracion-dibujos-animados-tareas-domesticas_7020483.htm

Sesión 09: What is she doing now?

Anexo 1

Imágenes para repasar las acciones vistas en clases anteriores.



Anexo 2

Nombres de los verbos a asociar con las imágenes del anexo 1.

SWEEPING
THE FLOOR

TAKING A
SHOWER

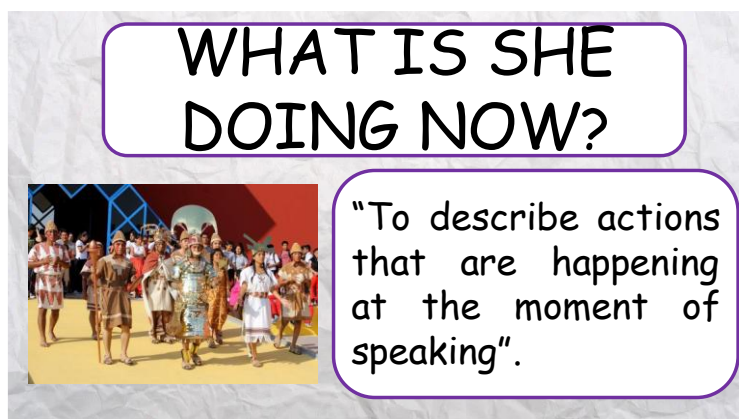
SWIMMING

MAKING
THE BED

WASHING THE
DISHES

Anexo 3

Título y propósito de la sesión a desarrollar.



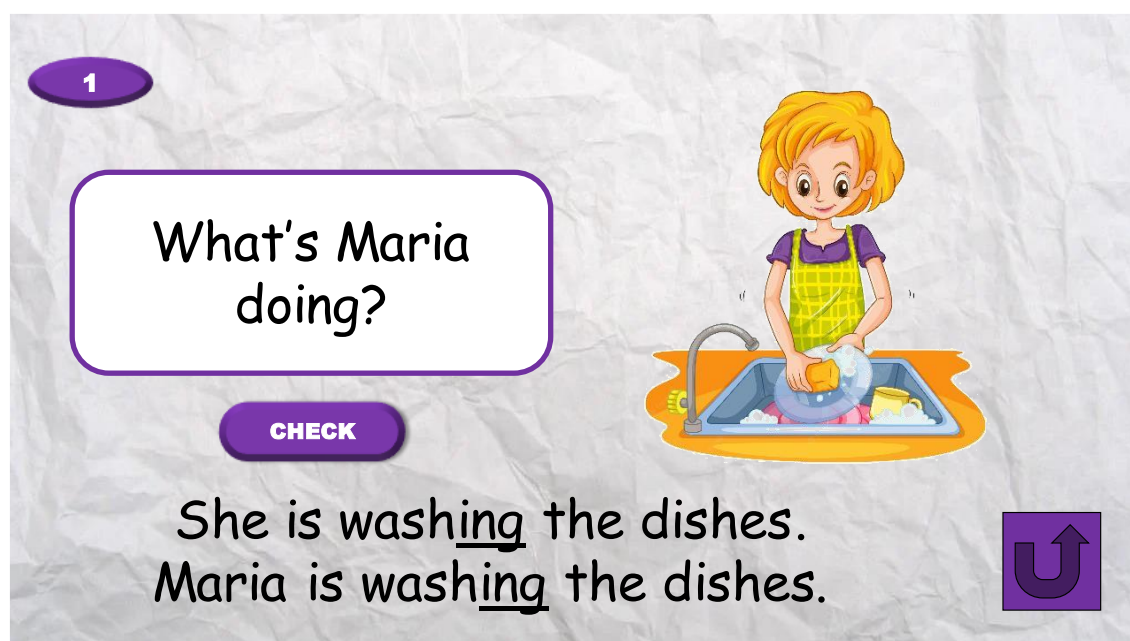
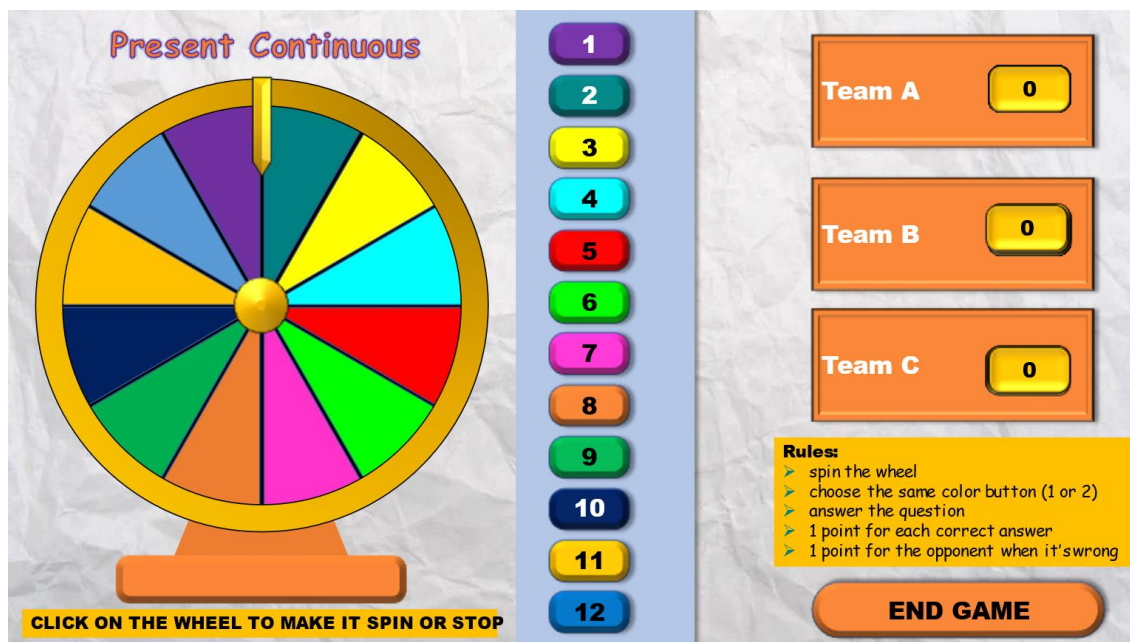
Anexo 4

Imágenes en relación a las costumbres y tradiciones de Lambayeque. Las estudiantes crean oraciones empleando el tiempo presente continuo de acuerdo a las imágenes presentadas.



Anexo 5

Juego de la ruleta en relación al tema. Las alumnas crean oraciones de acuerdo a las imágenes.



Anexo 6

Ficha de refuerzo y trabajo referente al tema desarrollado.

PRESENT CONTINUOUS

I +

VERB
TO

 +

VER

 +

IN

 YOU

HE

SHE

WE

YOU

THEY

EXAMPLE




SUBJECT	to BE	VERB•ing
I	am	eating
You	are	sleeping
He	is	reading
She	is	keeping
It	is	hiding
We	are	driving
You	are	swimming
They	are	winning

Ficha de refuerzo y trabajo referente al tema desarrollado.**PRESENT CONTINUOUS****Name and last name:****Grade and section:**

1) Complete the verbs using present continuous.

- 1) Swim: _____
- 2) Cook: _____
- 3) Dance: _____
- 4) Run: _____
- 5) Study: _____
- 6) Write: _____
- 7) Mop: _____
- 8) Eat: _____
- 9) Water: _____
- 10) Brush: _____



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

“Unforgettable moments and memories”

15



I. Información general.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Sara Antonieta Bullón La Madrid		
ÁREA CURRICULAR	Inglés	CICLO	VII
GRADO Y SECCIÓN:	4° “E”	MODALIDAD	PRESENCIAL
N° DE SEMANAS:	10	DURACIÓN	90 minutos

II. Propósitos de aprendizaje.

Competencia		
Se comunica oralmente en inglés.		
Capacidades	Desempeños	Evidencia
-Usa estrategias para interactuar en inglés con diferentes interlocutores. -Expresa ideas de manera clara y coherente en inglés.	-Interactúa con otras personas en inglés, explicando y complementando ideas para expresar experiencias. -Crea oraciones usando el tiempo perfecto en forma afirmativa.	Menciona experiencias vividas usando el present perfect.
Criterios de evaluación		Instrumento
-Emplea correctamente la estructura gramatical del present perfect tense. -Expresa fluidamente sus experiencias usando el presente perfecto.		Lista de cotejo.

III. Momentos de la sesión de aprendizaje.

Inicio (T - 15')	Recursos
Se saluda a las estudiantes y se les pregunta: How do you feel today? Responden a la pregunta. Luego se les pregunta: What do you remember about last class? Responden a la pregunta planteada. Se les presenta una imagen (anexo 1) y se pregunta: What is this? Analizan la imagen, responden y luego se les presenta pequeños carteles (anexo 2) en desorden. Salen voluntarias a ordenar la oración. Se escribe en la pizarra el título de la siguiente sesión a desarrollar “Unforgettable moments and memories”, y se menciona el propósito de la clase: “to talk about actions they have experienced” respectivamente.	Plumones de pizarra Imagen Carteles
Desarrollo (T - 65')	Recursos
Infieren la estructura gramatical del present perfect tense. Se les brinda ejemplos para que identifiquen bien la estructura gramatical. Se les explica las palabras claves que se emplean en este tiempo. Se les brinda una ficha resumen del tema (anexo 3) con algunos verbos comunes en el past participle. Posteriormente, se realiza una actividad lúdica llamada “Jigsaw time”. En esta actividad, cada equipo debe completar un rompecabezas y descubrir el lugar misterioso. Se les brinda las indicaciones respectivas. Se les muestra una tabla (anexo 4) que contiene los sujetos, los auxiliares del present perfect, algunos verbos y nouns. Deben crear una oración (usando el present perfect tense) con las palabras que aparecen en la tabla. Crean las oraciones correctamente y tienen la oportunidad de obtener una pieza del rompecabezas. Gana el equipo que logra armar primero el puzzle y descubre el lugar secreto.	Hoja bond. Plumones de pizarra Sobre con piezas de rompecabezas Ficha. Tabla.

Cierre (T - 10')	Recursos
Infieren el uso del tiempo presente perfecto y su importancia en la vida cotidiana. Se brinda la retroalimentación. Se entrega una ficha de refuerzo para la casa.	Plumones Ficha de refuerzo.

IV. Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO						
Nombre del estudiante	Realiza una buena entonación de las palabras del vocabulario dado en inglés.		Emplea la estructura adecuada del tiempo presente perfecto.		Responde las preguntas de forma oral de acorde al tema visto en clase.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

V. Referencias Bibliográficas.

Ministerio de Educación Perú. (2016). *Currículo Nacional*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Student's Book*. https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Escuela activa S.A. (2020). *Cheer up Beginners 1 Activity Book*. https://drive.google.com/drive/folders/1Mue_dCq2MtVDQL64J7n2fFKbvqBtVVfk?fbclid=IwAR2MdH9r4JUqiCnesrvEq9tdGg5ob7rtZ6-DWjTcvuWJQDIFYavPGl5LmIM

Evans, V y Dooley, J. (2010). *Prime time 1 Student Book Workbook*.

Bores, M y Camacho, L. (s.f). *CRITERIOS PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA EN LA CLASE DE E/LE MONSERRAT BORES Y LORENA CAMACHO* Princeton https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_51/congreso_51_13.pdf

Perfect English Grammar. (2023). *Present perfect simple tense exercise 2*. <https://www.perfect-english-grammar.com/present-perfect-exercise-2.html>

Woodward English. (2023). *Present Perfect Tense – Negative Sentences – Learn English Grammar*. <https://www.woodwardenglish.com/lesson/present-perfect-tense/present-perfect-tense-negative-sentences/>

Sesión 10: Unforgettable moments and memories

Anexo 1

Al inicio de la clase se pega una imagen de la playa en la pizarra y se les pregunta lo siguiente: **What is this?** Después se les pregunta: **Have you ever been to the beach?**



Anexo 2

En base a la pregunta anterior, se les presenta carteles en desorden y se pega en la pizarra.

Deben intentar responder a la pregunta anterior colocando en orden los carteles.

been I to

have beach the

Anexo 3

Después de inferir la estructura gramatical, se les brinda una ficha resumen de la estructura gramatical para formar el tiempo presente perfecto con los verbos más comunes en past participle.

PRESENT PERFECT TENSE

Positive

He
She
It

I
You
We
You
They

+

has

+

have

+

+

watched

watched

« 3rd form of verb 'V3' »

« 3rd form of verb 'V3' »

Example: You **have** **watched** this movie.

**MOST
COMMON**

PRESENT	PAST PARTICIPLE
eat	eaten
travel	traveled
buy	bought
write	written
drive	driven
speak	spoken
draw	drawn
finish	finished
try	tried
visit	visited

ENGLISH GRAMMAR

FOR - SINCE



I have been living in Japan **since** 2012.

since 2012

SINCE + starting point
(and continues until now)

FOR + duration of time

for 4 years

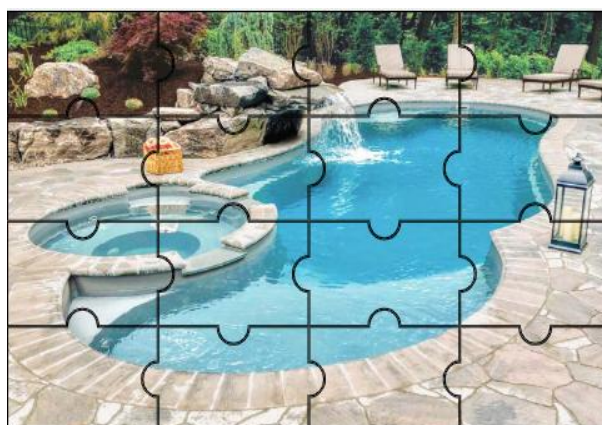
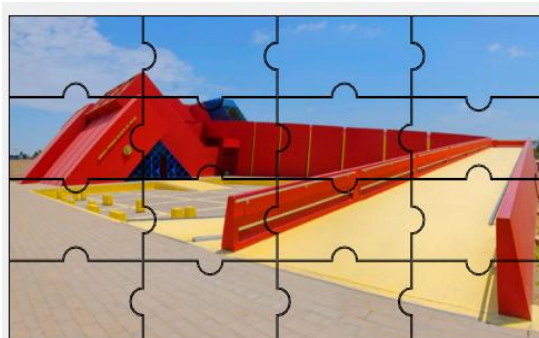
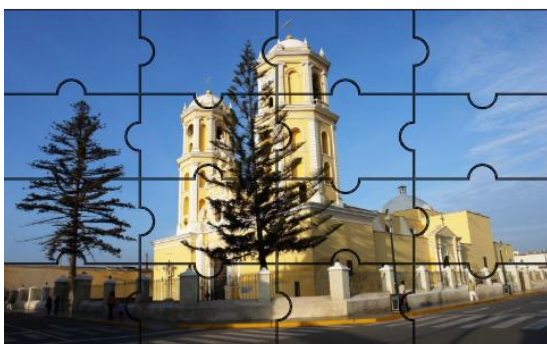
NOW

I have been living in Japan **for** 4 years.



Anexo 4

Sobre con las piezas de los rompecabezas y los rompecabezas que contendrá cada sobre.



Anexo 5

Cuadro de palabras para que puedan crear las oraciones. Pueden crear diversas oraciones con las palabras que aparecen a continuación, de este modo trabajan al máximo la capacidad de producir oralmente frases de la vida real usando el tiempo presente perfecto.

Subject	HAS			HAVE		
I	traveled	lived	school	sushi	years	Peru
YOU	the	to	a	park	salsa	this
HE	been	watched	play	times	cooked	studied
SHE	soccer	driven	English	seen	beach	swimming pool
WE	museum	eaten	for	concert	lasagna	2000
THEY	three	danced	in	at	since	month

CONCLUSIONES

Se propuso diez juegos interactivos los cuales fueron seleccionados y adaptados dentro de las sesiones de aprendizaje como alternativa metodológica para potenciar la producción oral en inglés de las estudiantes de cuarto grado del nivel secundario.

De acuerdo al primer objetivo específico se pudo evidenciar que el 96. 97% se encuentra situado en un nivel deficiente, evidenciando de esta manera las dificultades y carencias al momento de comunicarse, esto no solo se debe a la falta de implementación de estrategias innovadoras y creativas que despierten la motivación extrínseca en las alumnas sino también a la ausencia de juegos interactivos que permitan crear seguridad, trabajo cooperativo y a su vez, fortalecer las habilidades comunicativas de las estudiantes.

Los juegos interactivos y la producción oral se basan en las fundamentaciones teóricas cognitivista de Jean Piaget, y constructivista socialista de Vygotsky; la cual sostiene que el juego y el desarrollo mental del niño se encuentran estrechamente relacionados, ya que ambos progresan de manera paralela y se influyen mutuamente conforme avanza el crecimiento cognitivo del individuo, además enfatiza la necesidad de contextualizar el aprendizaje en situaciones reales que reflejen el uso cotidiano del idioma, permitiendo a los estudiantes practicar y aplicar lo que han aprendido de manera relevante.

Se diseñó una propuesta de juegos interactivos para el fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés. En ese sentido, las actividades propuestas están alineadas con las necesidades identificadas en las estudiantes y ofrecen un enfoque innovador que combina el aprendizaje con la diversión, lo que potencialmente llevaría a una mejora en el rendimiento académico y en la confianza de las estudiantes al comunicarse en la lengua inglesa.

RECOMENDACIONES

Se sugiere adaptar juegos en línea o en plataformas digitales que respondan a los ejes educativos y a las necesidades del estudiante para aplicarlas en clase y lograr la base de la educación: la comunicación. Asimismo, se recomienda a los docentes de la institución educativa evaluar el progreso de las alumnas mediante seguimientos individuales para asegurarse de los avances obtenidos así como también adaptar la propuesta de los juegos según nivel y grado de dominio del idioma que se desee enseñar.

Impulsar un clima enriquecedor en el aula, inspirando, motivando y construyendo conocimientos sólidos, y a su vez, un salón armonioso, en el cual el educando no se sienta oprimido o aturdido con un sinfín de información, por el contrario la idea es que disfrute y logre sentirse respetado, de tal modo que sus emociones sean positivas para que influyan en su proceso de autonomía y buen desempeño en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, pues si bien es cierto, no hay aprendizaje sin emoción.

Aplicar la propuesta planteada para aprovechar al máximo las actividades lúdicas que fomentan el trabajo colaborativo, y priorizar un aprendizaje más eficiente el cual apunta a lograr comunicarse en el idioma extranjero, fortaleciendo las habilidades comunicativas del educando. Además, se puede incluir algunas modificaciones si es necesario, pero siempre se debe considerar una dosificación de información que se brinda a los alumnos y no atiborrarlos con cantidades amplias y complejas de conocimientos.

REFERENCIAS

- Agudelo, L., y Eignerren, J. (2008). *Diseños de investigación experimental y no-experimental*. La Sociología en sus Escenarios, (18), 1–46.
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2622>
- Alonso, A., Martinez, A, y Román, D. (2021). Desarrollo de la fluidez oral a través de las clases de inglés en los estudiantes de 9no grado. Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica, ISSN: 2660-5554, 2(8), 215-222.
<https://ideas.repec.org/a/erv/ocsioc/y2021i0817.html>
- Alonso, N. (2021). El juego de recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. Palencia <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Argote, K. (2024). Incidencia del enfoque comunicativo para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 10: 02 en la Institución Educativa Roque De Alba. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 7608-7621.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12932
- Arija, N. (2021). El juego de recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., y Arellano, C. (2020). La investigación científica. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>
- Astudillo, G. (2024). Propuesta de estrategias metodológicas basadas en juegos interactivos en los niños de quinto año de EGB con discapacidad auditiva para mejorar su aprendizaje en la escuela Claudio Neira Garzón, Cuenca, 2024. [Tesis de maestría, Escuela de Posgrado Newman]. <https://hdl.handle.net/20.500.12892/1380>

- Bazán, R. y Elías, T. (2020). “Paquete de juegos para el desarrollo del speaking en estudiantes de Cuarto grado de la Institución Educativa Santa Ana School, Chiclayo” [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66582>
- Bálsamo, M. (2022). Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. SERIE Cuadernos de PSICOLOGÍA Y PSICOPEDAGOGÍA N°7. Edición por Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social, Facultad Teresa de Ávila, UCA Paraná. Buenos Aires 239.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teoría-psicogenética-jean-piaget.pdf>
- Brau, B. (2020). Constructivism. The Students' Guide to Learning Design and Research.
<https://edtechbooks.org/studentguide/constructivism>
- Barreto, W., Arévalo, J., y Ulloa, J. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. Ecuador. Vol 5(5), 4-5 <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Belmonte, M., Hernández, M., y García, I. (2022). Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción. Educación, Lenguaje y Sociedad, 20, 1-24. <https://doi.org/10.19137/els-2022-202006>
- Blasco, J., Català, A. y Marín, P. (2022). El aprendizaje cooperativo y la técnica del puzle de Aronson en el aula de música en secundaria. Praxis, 18(2), 50-67. DOI:
<http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3909>.
- Briceño, P. (2018). “Influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/31052>

- Caballero, R. y Espejo, C. (2022). Estrategias de enseñanza para la producción oral en inglés en estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa privada de Lima bajo la modalidad a distancia. Pontificia Universidad Católica del Perú. Pp (25). <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0f262fba-aeac-4755-a2ea-247668b46886/content>
- Cantoral, I. (2024). Aprendizaje cooperativo y logros de aprendizaje en estudiantes del quinto ciclo de primaria en la I.E. N° 61008 de Iquitos en el año 2023. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. <https://hdl.handle.net/20.500.12737/9893>
- Cárdenas, M. (2021). Programa educativo de juegos interactivos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. <https://hdl.handle.net/20.500.12737/8124>
- Castilla, F. (2014). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. Universidad de Valladolid, (15-16). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf>
- Coronel, E., Teneda, W., Daza, O., y Ramírez, I. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. Revista Social Fronteriza, 4(3), e43280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- Covarrubias, M. y Gómez, J. (2020). Zona de desarrollo próximo: características del guía, del aprendiz y de los procesos psicológicos superiores potencializados. Vol 15, N2. Pp (468). <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/474>
- Crespo, T. (2022). El role play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de estudios sociales en los niños y niñas de la unidad educativa Salinas Innova del tercer año de

educación básica general, 2021-2022. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6558>

Díaz, K. (2024). Incidencia del enfoque comunicativo para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 10: 02 en la Institución Educativa Roque De Alba. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 7608-7621.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12932

Espejo, S. (2018). Problemas de pronunciación en los estudiantes de inglés cuya lengua materna es el español. Revista Estudios Generales, 2(noviembre, 2018), 38-49.

<http://repositorio.unapec.edu.do/handle/123456789/733>

Espinoza, E. (2022). Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89272/Espinoza_BDDPEJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Estela, R. (2020). Módulo 1-Investigación propositiva.

<https://www.calameo.com/books/006239239f8a941bec906?form=MG0AV3>

Ellis, R. (2003). Task-based language learning and teaching. Oxford University Press.

https://alad.enallt.unam.mx/modulo7/unidad1/documentos/CLT_EllisTBLT.pdf

Figuerola, R. y Intriago, J. (2022). Strategies for the Oral Production of the English Language in Student Communication. Ecuador. Pol. Con. (Edición núm. 68) Vol. 7, No 3, pp. 265-292, ISSN: 2550 - 682X

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3730>

García, F., y Cara, J. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista digital de investigación de ciencias de la actividad física y del deporte, 1(1), 16-24.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

- Garzón, M. y Serpa, J. (2022). Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas - Meta. [Tesis de grado II, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/15231>
- Gutierrez, A. (2021). La edad de las operaciones formales de Jean Piaget y el rendimiento académico en matemáticas. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar. [Universidad Nacional San Luis Gonzaga Facultad de Ciencias Ica - Perú]. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/728/1011>
- Henry, B. (2021). Typhoon. Altopedia. <https://www.altopedia.net/activities/905-typhoon>
- Huayta, F. (2022). “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019”. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1630>
- Johnson, D., Johnson, R., y Holubec, E. (1994). El aprendizaje cooperativo en el aula. Association For Supervision and Curriculum Development. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Lencastre, J., y Ilin, G. (2023). Tendencias actuales sobre gamificación. In Experiencias y prácticas innovadoras en la formación de profesionales de la educación (pp. 355-369). Editorial Dykinson, S.L. <https://hdl.handle.net/1822/87391>
- León, E. (2023). The Influence of the Pictionary Game on Oral Participation in an EFL Classroom for 1st- year high school students in Cuenca, Ecuador. Facultad De Ciencias Humanas Y De La Educacion. Azogues.Ecuador. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/44f80fce-c64d-4948-855c-86f457ef9935/content>

- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). How languages are learned (4th ed.). Oxford University Press. <https://s1.papyruspub.com/files/demos/products/ebooks/academicbooks/applied-linguistics/Preview-How-Languages-are-Learned-by-Lightbown-and-Patsy-M.pdf>
- López, A., Abad, A., Hernández, L., y Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados: The positive impact of gamification on student integration and inclusion, proposal and results. LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales y Humanidades, 5(4), 340-358. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 20(1), 38-47. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Marquehosse, B. (2022). Definición DE Juego Según Piaget. Instituto Superior Formación Docente y Técnica. Argentina. <https://www.studocu.com/es-ar/document/instituto-superior-formacion-docente-y-tecnica-no15-prof-berta-luisa-marquehosse/psicologia-educacional/definicion-de-juego-segun-piaget/36426631>
- Masabanda, M. (2022). Pictionary Game and Vocabulary Acquisition. Facultad De Ciencias Humanas Y De La Educacion. Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/44d871e4-928b-4c1b-9e3a-ef514328223b/content>
- Menzala, R., Ortega, E. y Zanabria, E. (2024). Uso de la rúbrica en la educación: Una revisión sistemática. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 8(34), 1727–1743. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.829>
- Mejía Aguilar de Berrios., J. (2021). Estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del Ciclo I de un instituto superior de Lima. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Oyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/11396>

- Moreno, E., y Orcera, E. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés: una propuesta didáctica para Educación Primaria. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/17745>
- McLeod, S. (2025). Constructivism Learning Theory & Philosophy of Education. Simply Psychology. https://www.simplypsychology.org/constructivism.html?utm_source=chatgpt.com
- Nassaji, H., & Swain, M. (2000). A Vygotskian Perspective on Corrective Feedback in L2: The Effect of Random Versus Negotiated Help on the Learning of English Articles. *Language Awareness*, 9(1), 34–51. <https://doi.org/10.1080/09658410008667135>
- Olmo, S. (2021). La gramática en 4º curso de educación primaria. [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51859>
- Ortiz, K. y Mamani, M. (2024). Canciones infantiles como estrategia didáctica y expresión oral en estudiantes de la I.E, I.E.I N° 040, 2023. [Tesis de Maestría, Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/2376>
- Palma, R. (2024). Fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera a través de los principios del enfoque comunicativo de David Nunan. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(5), 110. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5
- Pampa, S. (2024). “Juego de roles y la expresión oral en inglés de estudiantes de una IE, Chiclayo-2024”. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/157817>
- Pincay, J. (2022). Las expresiones idiomáticas en el desarrollo de la producción oral del inglés. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28352>

- Quinde, B. (2020). “Efecto del Programa "Speak Through Games” en la producción oral del inglés en estudiantes de octavo en UEDLA, Guayaquil, 2020”. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48228>
- Quijije, M., Castro, J., y Naranjo, G. (2024). Juego didáctico interactivo para el aprendizaje del cálculo de suma y resta en EGB. *Sociedad & Tecnología*, 7(S1), 46–59.
<https://doi.org/10.51247/st.v7iS1.491>
- Rincón-Rincón, C. (2024). Uso de Roles Plays en el Enfoque Comunicativo para mejorar la Producción Oral en Inglés. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0.*, 17(1), 225-234.
<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.461>
- Rivadeneira, J., Lozano, R., Orellana, C., y Medrano, E. (2024). Innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas y evaluación por competencias a nivel curricular. *Polo del Conocimiento*, 9(1), 717-736. DOI: 10.23857/pc.v9i1.6403
- Salazar, P. (2021). “La dramatización para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Enrique López Albújar - Cuculí - Chongoyape - Chiclayo, 2020. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/8753>
- Sandoval, S. (2021). “Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021”. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/73152>
- Sanghvi, P. (2020). Piaget’s theory of cognitive development: a review. *Indian Journal of Mental Health*. Vol 7(2), 90. https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-Article_Piagets-theory.pdf
- Septiana, M. (2018). The influence of using charades game towards students’ vocabulary mastery at the first semester of the eighth grade of smp n 1 pesawaran in the academic year of

- 2017/2018. Facultad de la universidad estatal Islámica Raden Intan Lampung. Indonesia.
P(34). <https://core.ac.uk/download/pdf/295423873.pdf>
- Sisternes, J. (2023). Los Story Cubes en el aula de FOL. Didáctica y Multimedia, núm. 41 p(4).
Valencia. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/417312/511792>
- Suárez, C., y Erazo, H. (2023). Rubric Based on Learning Outcomes for a CS1 Course to CSCL
Programming Activities. Ingeniería y Tecnología, 46(1), 42-
43. <https://doi.org/10.14483/23448350.20095>
- Swain, M., & Lapkin, S. (1995). Problems in output and the cognitive processes they generate: A
step towards second language learning. Applied Linguistics, 16(3), 371–391
<https://doi.org/10.1093/applin/16.3.371>
- Swain, M. (2000). The Output Hypothesis and beyond: Mediating Acquisition through
Collaborative Dialogue. In J. P. Lantolf (Ed.), Sociocultural Theory and Second Language
Learning (pp. 97-114). Oxford: Oxford University Press.
- Tripero, A. (2017). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. E-Innova BUCM.
Madrid Vol(6). <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Valencia, K. (2024). “Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres
competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias”. [Tesis de Segunda
Especialidad, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/154313>
- Vilcañaupa, G. (2022). Aprendizaje cooperativo y expresión oral en inglés en una institución
educativa, Satipo, 2021. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/86492>
- Velasco, G. (2020) Zona de desarrollo próximo: características del guía, del aprendiz y de los
procesos psicológicos superiores potencializados. Vol. 15, N2. Pp (468)
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)

Veliz, C. (2022). Fundamentos del enfoque constructivista para la Atención Educativa de los niños y niñas de tres años. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima

<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/807a2bcc-c854-4c26-8bb9-304c873bb23f/content>

ANEXOS

Anexo 1: Evaluación de Producción Oral

EVALUACIÓN DE PRODUCCIÓN ORAL

PRONUNCIATION (4 POINTS)

- 1** A continuación, observarás 4 oraciones, tienes 10 segundos para leer cada una de ellas.

- a. I play basketball everyday. c. My mother prepared dinner.
b. Flavia is cooking lasagna. d. Simon went to the park.

VOCABULARY (4 POINTS)

- 2** Debes elegir una letra del alfabeto. Luego de ello, tendrás 1 minuto para recordar y decir todas las palabras con la letra que escogiste. Puede ser una acción, un objeto, un animal, una fruta o verdura.



car coconut cow
 carrot cry
chair cat
 cake computer

EVALUACIÓN DE LA PRODUCCIÓN ORAL

GRAMMAR (4 POINTS)

3

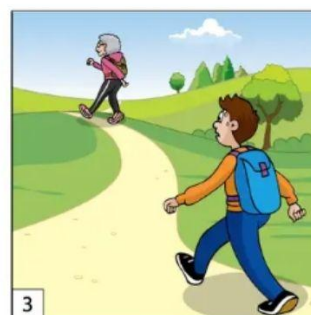
Verás 5 imágenes, las cuales cuentan una historia. Debes decir lo que puedes ver y lo que crees que está sucediendo en la historia, tienes 60 segundos para hablar. Emplea el tiempo presente y el presente continuo para contar la historia.



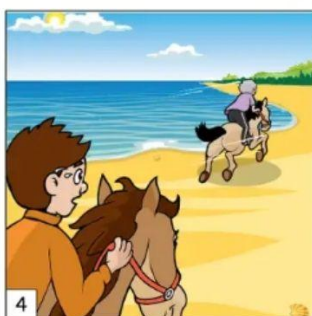
Paul Grandma



2



3



4



5

FLUENCY AND COHESION (8 POINTS)

- 4** Primero, tendrás 10 minutos para observar la imagen, luego, se te realizará dos preguntas, y dispones de 30 segundos para responder cada una de ellas.

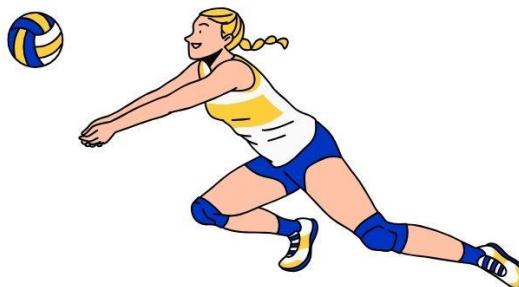
Question 1: What is happening in the picture ?

Question 2: Why do you think the people are smiling ?



5

Se te otorgará 20 segundos para observar las 4 imágenes, 1 de ellas no pertenece a la categoría, encuéntrala y explica el porqué es la imagen intrusa.



Anexo 2: Rúbrica para evaluar la producción oral.

DIMENSIONES	4	3	2	1
Vocabulario	Utiliza un amplio rango de vocabulario y selecciona las palabras adecuadas para expresar sus ideas.	Posee un vocabulario limitado y utiliza palabras sencillas en su escritura.	Posee un vocabulario muy limitado y repite las mismas palabras con frecuencia.	Tiene un vocabulario muy limitado y sus escritos carecen de diversidad léxica.
Pronunciación	La pronunciación es muy clara y fácil de entender.	La pronunciación es buena y no interfiere con el mensaje.	La pronunciación es poco clara pero usualmente no interfiere con el mensaje.	La pronunciación es difícil de entender.
Gramática	Domina perfectamente la gramática y evita errores notables.	Demuestra un buen dominio de la gramática, aunque puede cometer algunos errores menores.	Muestra comprensión básica de la gramática, pero comete errores frecuentes.	Tiene dificultades para aplicar la gramática y comete numerosos errores graves.
Fluidez	Mantiene una relación lógica todo el tiempo y emplea siempre oraciones completas al expresarse.	Mantiene una relación lógica del tema la mayor parte del tiempo y emplea con frecuencia oraciones completas al expresarse.	Continúa una relación lógica del tema algunas veces y raramente se expresa usando oraciones completas.	Se le dificulta continuar una relación lógica del tema y no emplea oraciones completas al expresarse.
Cohesión	Comunica de manera completa en secuencia lógica el mensaje que quiere transmitir.	Mantiene una secuencia lógica de un (75-85%) al transmitir un mensaje.	La secuencia lógica es de (60-50%) al dirigir el mensaje a la hora de realizar un discurso o dar una opinión.	Es difícil mantener una secuencia lógica al expresar comentario o ideas.

ESCALA VALORATIVA	NIVEL DE PRODUCCIÓN ORAL
0-10	DEFICIENTE
11-15	EN PROCESO
16-19	SATISFACTORIO
20	EXCELENTE

Anexo 3: Escala de Likert para verificar el uso de juegos interactivos en el aula.

Institución: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Facultad: Ciencias Histórico Sociales y Educación

Carrera Profesional: Idiomas Extranjeros

Encuesta para estudiantes

INSTRUCCIONES: Estimados estudiantes, con la finalidad de completar un informe de investigación les agradecemos respondan la siguiente encuesta relacionada al factor de juegos interactivos empleados en las clases de inglés.

Tiempo: **10 minutos.**

Alternativas de respuesta: marca con una X la alternativa según su criterio.

N	Nunca	RV	Raras veces	S	Siempre
---	-------	----	-------------	---	---------

#	Enunciado	Alternativas (Siglas)		
1	¿Con qué frecuencia se realizan juegos de roles interactivos durante las clases de inglés?	N	RV	S
2	¿A menudo se utilizan juegos de mesa (por ejemplo: jenga) interactivos en sus actividades de aprendizaje de inglés?	N	RV	S
3	¿Crees que los juegos audiovisuales como pictionary o Simón dice ("Simon says") mejora tu participación activa en el aula?	N	RV	S
4	Cuando se realizan juegos en el aula, ¿interactúas y participas más con tus compañeros?	N	RV	S
5	¿Se emplean recursos tecnológicos para dinamizar las clases de inglés?	N	RV	S
6	¿Se dedica menos de 20 minutos a las sesiones de juegos y dinámicas interactivas en las clases de inglés?	N	RV	S

Fin de la encuesta. Muchas gracias por tu colaboración. Bendecido día.