

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés
en estudiantes de segundo grado de secundaria

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

Investigadoras: Bach. Moza Cotrina, Ruth Juanita

Bach. Ramos Delgado, Cintia Katherine

Asesor: Dra. Fernández Celis, María del Pilar

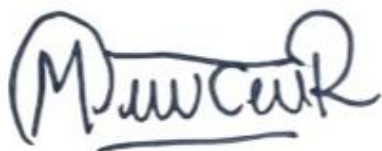
Fecha de sustentación: 26/06/2026

Lambayeque – Perú

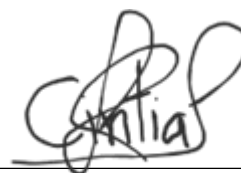
2026

El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria.

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



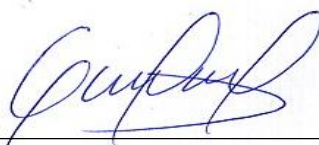
Bach. Ruth Juanita Moza Cotrina
Investigadora



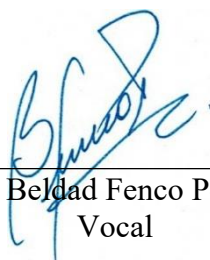
Bach. Cintia Katherine Ramos Delgado
Investigadora



Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Presidente



Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Secretario



Dra. Beldad Fenco Periche
Vocal



Dra. María del Pilar Fernández Celis
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° 509-2026

Siendo las 10:00 horas, del día viernes 26 de junio 2026 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de Sustentación, por mandato de la Resolución N° 2059-2026-D-FACHSE de fecha 22 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0690-2025-D-FACHSE de fecha 18 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

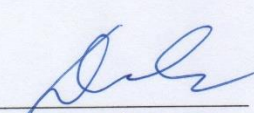
Presidente(a)	: Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
Secretario(a)	: Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
Vocal	: Dra. BELDAD FENCO PERICHE
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARÍA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Asesor(a) Científico	:

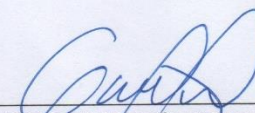


Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA Presentada por RAMOS DELGADO CINTIA KATHERINE y MOZA COTRINA RUTH JUANITA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 Bueno. Siendo las 10:55 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. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
SECRETARIO(A)


Dra. BELDAD FENCO PERICHE
VOCAL

OBSERVACIONES:

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

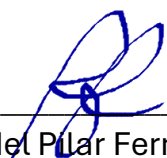
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, María del Pilar Fernández Celis; usuario revisor de la tesis titulada: **El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria**, cuyas autoras son, Ruth Juanita Moza Cotrina, identificada con documento de identidad N° 76175600 y Cintia Katherine Ramos Delgado, identificada con documento de identidad N° 73585356; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 5%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó dicho 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 establecida en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, 11 de enero de 2026.



Dra. María del Pilar Fernández Celis
DNI N° 17525733
ASESORA

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

REPORTE AUTOMATIZADO DE SIMILITUDES

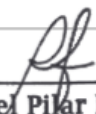
El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria.

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%	5%	%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.uct.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
6	revista.grupocieg.org	<1%
	Fuente de Internet	
7	www.risti.xyz	<1%
	Fuente de Internet	
8	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

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: Ruth Juanita Moza Cotrina Y Cintia Katherine Ramos Delgado
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión o...
Nombre del archivo: INFORME_DE_TESIS_UNPRG_CINTHIA_Y_RUTH_11-01-2026.docx
Tamaño del archivo: 728.56K
Total páginas: 127
Total de palabras: 27,216
Total de caracteres: 154,675
Fecha de entrega: 11-ene-2026 12:04a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2854947117

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



TESIS

El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés
en estudiantes de segundo grado de secundaria

Presentado por: Ruth Juanita Moza Cotrina
Cintia Katherine Ramos Delgado

Investigadoras: Ruth Juanita Moza Cotrina
Cintia Katherine Ramos Delgado

Asesor: Dra. María del Pilar Fernández Celis

Lima, Perú
2025


Dra. María del Pilar Fernández Celis
Asesora
DNI 17525733

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

DEDICATORIA

Dedicamos la presente tesis, en primer lugar, a Dios, por brindarnos la fortaleza, la salud y la constancia necesarias para culminar esta etapa tan importante de nuestra vida profesional.

A nuestros padres, por ser nuestra principal fuente de inspiración y fortaleza; por su sacrificio, comprensión y apoyo incondicional a lo largo de los años. Gracias por creer en nosotras, por sus valiosos consejos y por enseñarnos que el esfuerzo, la disciplina y la perseverancia siempre dan frutos.

A nuestras familias, por acompañarnos en cada paso de este camino, por su paciencia, comprensión y palabras de aliento que nos impulsaron a seguir adelante y no rendirnos ante las dificultades.

Finalmente, a nuestra asesora, quien con sus conocimientos, orientación y compromiso contribuyó significativamente a nuestra formación profesional y al desarrollo de este trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos, en primer lugar, a Dios, por guiarnos y brindarnos la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar satisfactoriamente este trabajo de investigación.

Expresamos nuestro agradecimiento a nuestra asesora de tesis, por su valiosa orientación, acompañamiento constante, disposición y aportes académicos, los cuales fueron fundamentales para el desarrollo y culminación de la presente investigación.

Agradecemos también a los docentes de la carrera, quienes a lo largo de nuestra formación compartieron sus conocimientos y experiencias, contribuyendo significativamente a nuestra formación profesional.

Finalmente, y de manera especial, agradecemos a nuestros padres y familias, por su apoyo incondicional, comprensión, paciencia y motivación constante durante todo este proceso académico.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO	8
ÍNDICE GENERAL	9
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
RESUMEN	13
ABSTRACT.....	14
INTRODUCCIÓN	15
I. DISEÑO TEÓRICO.....	19
1.1. Antecedentes	19
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	19
1.1.2. Antecedentes nacionales	21
1.2. Bases teóricas.....	23
1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget.....	23
1.2.2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	25
1.2.3. Teoría Lingüística de Noam Chomsky	26
1.2.4. Modelo de la Competencia Comunicativa de Dell Hymes.....	27
1.2.5. Estrategia didáctica	29
1.2.6. Juego	30
1.2.7. Expresión oral	33
1.3. Operacionalización de variables	36

II.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	39
2.1.	Tipo de investigación.....	39
2.2.	Diseño de contrastación de hipótesis	39
2.3.	Población y muestra.....	41
2.3.1.	Población.....	41
2.3.2.	Muestra	41
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de información	42
2.5.	Aspectos éticos de la investigación.....	43
III.	RESULTADOS	45
IV.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	51
V.	PROPUESTA.....	55
	CONCLUSIONES	65
	RECOMENDACIONES.....	67
	REFERENCIAS	68
	ANEXOS	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de las variables	37
Tabla 3	Niveles y rangos del instrumento	42
Tabla 4	Nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés	45
Tabla 5	Nivel de la dimensión vocabulario	464
Tabla 6	Nivel de la dimensión gramática	475
Tabla 7	Nivel de la dimensión pronunciación	486
Tabla 8	Nivel de la dimensión fluidez.....	497

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño descriptivo-propositivo.....	40
Figura 2	Nivel de la variable expresión oral en inglés	45
Figura 3	Nivel de la dimensión vocabulario	464
Figura 4	Nivel de la dimensión gramática	475
Figura 5	Nivel de la dimensión pronunciación	486
Figura 6	Nivel de la dimensión fluidez.....	497

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad plantear una propuesta pedagógica sustentada en el uso del juego como estrategia didáctica orientada a potenciar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria. El estudio adoptó un enfoque metodológico cuantitativo, bajo un diseño no experimental y un nivel descriptivo–propositivo. La población de análisis estuvo constituida por 21 estudiantes del segundo grado, a quienes se aplicó una prueba diagnóstica que permitió identificar un rango de desempeño comunicativo en el inglés. Estos hallazgos mostraron que el 57.1% de los involucrados estaban en un rango bajo, del mismo modo el 42.9% en un rango medio, lo cual se infiere que presentan dificultades en la pronunciación, dominio del lenguaje oral y fluidez. Según este diagnóstico, se realizó una propuesta, iniciando con actividades guiadas, orientadas a la comunicación abierta, fomentando un aprendizaje activo, participativo y medible. Se concluye que dicho modelo se fundamenta para el empleo del juego, como un recurso metodológico eficaz para fortalecer la competencia oral en inglés, al fomentar un ambiente educativo dinámico, participativo y motivador donde el estudiante asume un rol protagonista en su proceso de aprendizaje.

Palabras clave: estrategia didáctica, juego, expresión oral, aprendizaje del inglés, secundaria.

ABSTRACT

The purpose of this study was to propose a pedagogical approach based on the use of games as a teaching strategy aimed at enhancing oral expression in English among second-year secondary school students. The study adopted a quantitative methodological approach, using a non-experimental design and a descriptive–propositional framework. The study population consisted of 21 second-year students, who took a diagnostic test to identify their range of communicative proficiency in English. These findings showed that 57.1% of the participants were in the low range, while 42.9% were in the medium range, suggesting that they have difficulties with pronunciation, oral language proficiency, and fluency. Based on this assessment, an intervention was implemented, beginning with guided activities aimed at open communication and promoting active, participatory, and measurable learning. It is concluded that this model is grounded in the use of games as an effective methodological resource for strengthening oral proficiency in English by fostering a dynamic, participatory, and motivating educational environment where students take a leading role in their own learning process.

Keywords: teaching strategy, games, oral expression, English language learning, secondary school.

INTRODUCCIÓN

Considerada como una habilidad fundamental para desarrollarse tanto en el aspecto académico como el profesional, el idioma inglés, es una lengua de alta demanda en la sociedad que le ofrece al estudiante comunicarse en contextos no solo académicos sino también en espacios sociales, culturales, profesionales, etc. (Moreno, 2020). Este lenguaje denota capacidades lingüísticas que se basan en hablar (Speaking), escuchar (Listening), escribir (Writing) y leer (Reading), cuyas destrezas de expresión escrita y oral son de producción y las de comprensión lectora y auditiva son de recepción (Bravo-Cobeña & Viguera-Moreno, 2021).

A nivel internacional, según la revista Babbel publicada por Koyfman (2018, como se citó en Palacios et al, 2025) menos del 10 % de la población en países como China, Suazilandia, Argelia, Rusia y Yemen no habla de una manera fluida el inglés debido al escaso uso práctico que le dedican a este idioma. Por el contrario, las naciones de Países Bajos, Austria, Grecia y Singapur muestran niveles altos de educación del idioma inglés en todas sus capacidades, especialmente en grados primarios y secundarios debido al sistema educativo y a las estrategias lúdicas que estos ofrecen para aprender diversos idiomas (EF English Proficiency Index, 2024).

En España, el estudio de Ruiz (2021), relacionado a la enseñanza de la expresión oral en el idioma inglés en adolescentes de 12 y 17 años en academias bilingües y centros educativos, mostró que los alumnos procedentes de centros de aprendizaje de dos o más lenguas dominaban el vocabulario, la pronunciación y la gramática del idioma inglés (65.75%) a diferencia de los discentes de escuelas públicas quienes no lograban desarrollar su capacidad oral en el idioma por completo (50%). Por otro lado, en Tailandia, la investigación de Tanmongkol et al. (2020) señalaron que un aproximado del 42.3% de los alumnos de nivel secundaria seleccionaban a la habilidad del “speaking” como su mayor debilidad al momento

de practicar el inglés, pues se les dificultaba vocalizar letras u ordenar palabras cuando hablaban en público.

En el contexto Latinoamericano, en Chile se detectaron serios problemas en cuanto a la capacidad de expresión oral en inglés en discentes de tercero de secundaria, evidenciándose una escasa precisión en relación a la construcción de estructuras gramaticales y léxico, logrando solo que el 11% recibiera certificaciones en el Nivel A2 (Garma, 2021). Asimismo, en otros países latinos como Colombia, Paraguay, Brasil y Venezuela según el estudio de Education First (2024), se encontraron niveles bajos de aprendizaje en el idioma inglés en casi todas sus categorías ubicándose por debajo de países como Argentina y Uruguay, los cuales desarrollaron de manera eficaz y práctica la capacidad gramatical y expresión oral en los adolescentes.

A nivel nacional, Mamani (2020) menciona que la expresión oral del inglés no es un área que se desarrolle a mayor nivel en las escuelas secundarias, pues muchos los docentes desconocen la variedad de estrategias de enseñanza en las cuatro áreas del idioma inglés, siendo los métodos más usados en un 50% el Método de Gramática y Traducción, y otro 24.1% el Método Comunicativo, el cual está establecido por el Ministerio de Educación y planificado por el Diseño Curricular Básico. Ello señala un problema en la lingüística de los estudiantes de nivel primaria y secundaria, los cuales necesitan de propuestas didácticas que enseñen a cómo recibir y compartir mensajes oralmente.

Ante ello, a nivel local, en la Institución Educativa “Excelencia School”, ubicada en el distrito de Ferreñafe, se han identificado una situación preocupante en el área de inglés que afecta el desarrollo de las competencias comunicativas, particularmente en lo referido a la expresión oral, pues al contar con recursos básicos y un currículo que contempla el

aprendizaje del idioma como una competencia clave, persisten limitaciones en la aplicación de metodologías activas que promueven la participación oral de los estudiantes.

Estas dificultades se acentúan en el nivel secundario, donde se observa que muchos estudiantes presentan escasa participación en actividades orales, inseguridad al comunicarse en inglés y un bajo dominio del vocabulario necesario para expresar ideas de forma coherente y fluida. Tal situación responde a una metodología poco dinámica, con escasas oportunidades para practicar la producción oral en situaciones significativas. Particularmente, en el segundo grado de secundaria se observa una realidad problemática marcada por dificultades en la pronunciación, vocabulario limitado y escasa fluidez al expresarse verbalmente en inglés. Dichas deficiencias tienen mayor amplitud, el predominio de enfoques tradicionales, principalmente en la gramática y escritura, restringiendo el desarrollo práctico del idioma. En este sentido, la limitada exposición entornos comunicativos reales o simulados reduce la capacidad de los alumnos para destacar oralmente con firmeza. Por consecuencia, se muestra una poca autoestima lingüística, falta de motivación y una actitud pasiva para aprender inglés, comprometiendo el desempeño académico, obstaculizando las mejoras de habilidades esenciales para su formación.

Por esta razón, la propuesta de esta investigación está basada en el uso del juego como estrategia didáctica, específicamente diseñado para potenciar las habilidades orales en los estudiantes de inglés ya que, a través de actividades lúdicas se busca generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, que favorezca la interacción verbal y la adquisición de vocabulario de manera divertida y contextualizada. De esta forma, se pretende mejorar la fluidez y la pronunciación de los estudiantes, al mismo tiempo que se refuerzan sus competencias comunicativas en inglés. Este enfoque innovador busca no solo mejorar el desempeño en el idioma, sino también aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por aprender, favoreciendo un aprendizaje más significativo y efectivo.

En coherencia con dicha perspectiva, se determinó como propósito general del estudio: Proponer el uso del juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

Por otro lado, los objetivos específicos se encaminaron hacia el desarrollo de metas principales que permitieron abordar de manera más precisa y sistemática, y estos son: I) Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria; II) Fundamentar teóricamente la propuesta del juego como estrategia didáctica; III) Diseñar una propuesta basada en el juego para mejorar la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria.

En una fase posterior, la investigación fue estructurada en cinco apartados fundamentales, organizados de manera lógica y coherente según el desarrollo del proceso investigativo. El primer capítulo se orienta a la sustentación teórica de las variables estudiadas, integrando una contextualización amplia que comprende el panorama internacional como situación nacional. Seguidamente, el segundo capítulo expone de manera minuciosa el marco metodológico, detallando el enfoque, tipo y diseño de estudio, así como las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de información. En continuidad, el tercer capítulo profundiza en el análisis, interpretación y presentación de los datos. El cuarto capítulo, a su vez, realiza un examen crítico y reflexivo de los hallazgos más relevantes. En el quinto capítulo se presenta la propuesta elaborada como respuesta a las necesidades identificadas. Finalmente, se formulan las conclusiones derivadas del estudio y las recomendaciones orientadas a la aplicación práctica de los resultados obtenidos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. *Antecedentes internacionales*

Eslit y Valderrama (2023) en Filipinas realizaron un estudio científico que tuvo como objetivo evaluar las habilidades de expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de SHS-HUMMS del DNHS de una escuela secundaria. Metodológicamente el estudio tuvo un enfoque cuantitativo y obtuvo un nivel descriptivo – evaluativo, asimismo la muestra estuvo conformada por estudiantes de DNHS de la escuela secundaria nacional. Los resultados señalaron que el 36.7% de los discentes se encuentra en un nivel sobresaliente con una escala de puntuación entre 13-16, otro 33.3% obtuvo una calificación satisfactoria basados en una escala de 9-12 y un 30% resultó con un puntaje de nivel excepcional cuyos puntajes principales fueron 17-20. Como conclusión se destaca que los jóvenes presentan un nivel intermedio del aprendizaje del idioma inglés en relación competencia oral, dando hincapié a que se necesitan de mejoras y más recursos para prender desarrollar esta habilidad.

Por su parte, Villavicencio et al. (2023) elaboraron un estudio que tuvo como fin ejecutar un grupo de estrategias interactivas para mejorar la evaluación y la práctica de la comunicación oral en inglés en estudiantes de secundaria del colegio “Eugenio Espejo”. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de nivel descriptivo – analítico, además tuvo una población de 45 estudiantes del nivel secundario a quienes se les evaluó a través de una prueba oral. Los resultados mostraron que, el 5% de los discentes presenta una fluidez en el idioma inglés positiva, otro 12% indicaron un nivel de logro en el uso del vocabulario, un 12.5% obtuvo una puntuación regular en relación a la pronunciación, lo que sugiere que el casi el 50% de los estudiantes presentaron un nivel de insuficiencia en la expresión oral de idioma inglés. Debido a ello, se propone un plan de acciones basado en la evaluación formativa de teóricas pedagógicas y participativas para el

buen desempeño de los estudiantes. Se plantean estrategias como el debate, el roleplay, los juegos interactivos y el trabajo grupal para promover el estado del idioma inglés.

El estudio de Parrales (2022) desarrollo una investigación que tuvo como propósito implementar una estrategia didáctica que permita el desarrollo de la comunicación oral en la asignatura del idioma inglés. Se utilizó una metodología mixta con un diseño no experimental y de nivel descriptivo y propositivo. La población estuvo conformada por 50 estudiantes de nivel secundario de la Unidad Educativa Fiscal “Puerto Cayo “a quienes se les aplicó un cuestionario. Los hallazgos evidenciaron que el 60% de los discentes alcanzaron un nivel bajo de producción oral, el otro 24% alcanzaron un nivel medio y el 16% obtuvo un nivel alto. La propuesta tuvo como objetivo desarrollar representaciones lingüísticas a través de diálogos que mejoren la habilidad oral del inglés, se basó en la fundamentación pedagógica de Littlewood y en la fundamentación curricular de MCER-2001. Se utilizó el roleplay como herramienta lingüística y se desarrolló a través de tres sesiones. Como conclusión se señaló que existe un bajo nivel de aprendizaje oral del idioma inglés por parte de los estudiantes de secundaria, debido a ello se emplearon estrategias didácticas para crear un ambiente más participativo.

Del mismo modo, Alcázar et al. (2021) ejecutaron una investigación que tuvo como propósito principal indicar el impacto de la estrategia Speaking Club on-line en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria. El enfoque fue cuantitativo de tipo descriptivo y propositivo con una muestra de 70 estudiantes de cuarto año de secundaria del centro educativo Nicolás Infante Díaz. El instrumento para evaluar a los estudiantes fue la prueba paramétrica U de Mann Whitney. Los hallazgos indicaron que el 82.9% de los estudiantes obtuvieron un nivel de necesita mejora, otro 2.9% presentaron un nivel de logro obtenido y un 14,3% mostraron un logro notable. Ante la necesidad de aprender mejor el idioma inglés, se plantea desarrollar estrategias como el Speaking Club

basado en actividades de expresión oral, vocabulario, fluidez y pronunciación. Ello se desarrolló en diversas sesiones y tuvo como objetivo mejorar los niveles de la competencia oral en los jóvenes estudiantes. Como conclusión se sostiene que la implementación de estrategias de expresión oral como el speaking club pueden mejorar en el desarrollo del habla en otros idiomas como el inglés, especialmente en discentes cuyo nivel de competencia oral es deficiente.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Cortez y Melgar (2024) ejecutaron una investigación que se propuso indicar el nivel de la competencia oral en inglés de los estudiantes de primer grado de secundaria en una un colegio público en Piura. Se desarrolló un estudio de tipo básica descriptiva no experimental. La muestra la conformaron 70 discentes del primer año de secundaria a quienes se les aplicó una lista de cotejo. En relación a los resultados, se constató que el 64.3% del total de estudiantes encuestado llegaron alcanzar el nivel no logrado reflejando deficiencias en la competencia oral. Otro 28.6% obtuvo un nivel en proceso donde se halló errores por corregir y un último 7.1% consiguió un nivel “logrado” con un resultado aceptable de la competencia. Como conclusión se destacó que los estudiantes jóvenes de primero de secundaria de la institución pública de la UGEL tuvieron resultados negativos en la competencia oral del idioma inglés

El estudio de Huamancaja y Pérez (2024) en Lima, tuvieron como propósito determinar el nivel de la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de educación secundaria del colegio Isaías Ardiles de Pachacamac. Se desarrolló bajo una metodología de enfoque cuantitativo de nivel descriptiva-propositiva con un diseño no experimental y de tipo básico. La muestra estuvo conformada por de 96 estudiantes, a quienes se les aplicó como instrumento una prueba oral de inglés. Los resultados señalaron que los discentes presentaban un bajo nivel de la competencia oral del inglés con un

porcentaje del 53,1% ubicándolos en un rango de [00 - 10]. Por otro lado, el 38,5% de los jóvenes obtuvieron un nivel medio ubicados en el rango de [11 - 16], mientras que otro 8,4% destacaron entre todos prevaleciendo un nivel alto representándolos con un rango de [17 - 20]. La conclusión indicó que los jóvenes estudiantes del centro educativo de Pachacamac presentan niveles bajos de expresión oral del idioma inglés.

Por otro lado, la investigación realizada por Arévalo (2023) tuvo como finalidad proponer una estrategia didáctica basada en un modelo conceptual contextualizado para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del segundo y tercer grado de secundaria en una escuela en Chiclayo. La metodología correspondió al enfoque cuantitativo, el tipo no experimental, diseño descriptivo propositivo. La población muestra fueron 69 estudiantes de nivel secundario, cuyo instrumento de aplicación fue el Test de Expresión Oral en sus dimensiones: Gramática, vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Los hallazgos señalaron que el 84% de los estudiantes se encuentra en nivel inicio, mientras que otro 16% se presentó en un nivel logrado, lo que indica una intervención urgente por parte de los docentes o autoridades estatales. El desarrollo de la propuesta tuvo como objetivo mejorar la expresión oral de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Horacio Zevallos Games de José Leonardo Ortiz – Chiclayo, la cual se desarrolló bajo el Modelo Conceptual Contextualizado y la Estrategia Didáctica, esta fue validada por un juicio de expertos obteniendo un promedio de 18.63/20. La conclusión señala que la aplicación de estrategias didácticas es fundamental para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en jóvenes que presentan niveles pobremente bajos en dicha área.

El estudio de Farro (2021) tuvo como objetivo proponer la estrategia del Role Play para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. “San Martín de Tours” en Jaén. Metodológicamente fue una investigación descriptiva – propositiva, de tipo básica y de enfoque cuantitativa con una

población de 49 alumnos a quienes se les aplicó una encuesta cuyas dimensiones fueron: fluidez, coherencia y cohesión; y entonación – pronunciación. Los hallazgos indicaron que 67.3% de los estudiantes presentaron un nivel de inglés regular, seguidos del 24.5% quienes obtuvieron un nivel deficiente y finalizando otro 8.2% de los cuales mostraron tener un nivel de expresión oral bueno. Ello concluyendo que, es imprescindible tomar medidas correctivas de carácter pedagógico para aprender el inglés como segunda lengua. Ante ello, se ha planteado diseñar una propuesta de role play, la cual se sustenta en teorías científicas, como la teoría nativista, instintiva, conductista, cognitivista la interaccionista social y la conexionista, las cuales se desarrollan en un total de cinco sesiones y ha sido validada por un juicio de expertos. Como conclusión se señala que es importante implementar estrategias didácticas como el Role Play para mejorar las habilidades lingüísticas del inglés en los estudiantes.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget

La teoría del juego desarrollada por Piaget se sustenta en una visión estructural del conocimiento, donde el juego no se limita a una mera actividad recreativa, sino que se configura como una forma privilegiada de organización del pensamiento, articulando la acción con los procesos de asimilación y acomodación, lo cual permite mantener el equilibrio entre lo que se conoce y lo que se incorpora como nuevo saber (Peñaloza, 2024).

Asimismo, esta concepción subraya que el juego posibilita el despliegue de esquemas mentales mediante la repetición simbólica de situaciones, lo que facilita la apropiación activa de estructuras cognitivas más complejas y, en consecuencia, el tránsito hacia formas superiores de representación, integrando así los procesos de construcción del conocimiento en un entorno significativo y espontáneo (MacQueeney et al., 2022).

Además, se resalta que el juego opera como medio de equilibrio entre el organismo y su entorno, ya que permite a la persona simular escenarios diversos sin las presiones de la realidad externa, favoreciendo la exploración y la consolidación de estructuras cognitivas, lo cual se traduce en una expansión de las capacidades de simbolización y representación abstracta, posibilitando una mayor autonomía en la interpretación del entorno (Zhong, 2019).

Desde esta perspectiva, se reconoce que esta actividad implica una interacción activa entre el sujeto y el objeto, lo cual promueve el desarrollo de operaciones mentales a través de la manipulación de símbolos, imágenes y relaciones espaciales o lógicas, estableciendo así una dinámica interna que transforma la experiencia lúdica en un proceso constructivo que estimula la inteligencia operativa y el razonamiento lógico (Plass et al., 2015).

Finalmente, esta teoría enfatiza que el juego constituye una vía a través de la cual se afianza la estructura del pensamiento, al funcionar como una herramienta que acompaña los estadios del desarrollo cognitivo, permitiendo a la persona actuar simbólicamente sobre la realidad, reestructurarla, comprenderla y proyectarse en ella desde una lógica interna coherente, integrando así el conocimiento mediante una praxis significativa que conecta emoción, pensamiento y acción (Peñaloza, 2024).

En relación con la presente investigación, la teoría del juego de Piaget sustenta la propuesta pedagógica considerando que las actividades lúdicas mejoran la construcción activa del conocimiento mediante la exploración, la experimentación y la interacción con el entorno, estas sesiones incorporan juegos verbales, vivenciales, permitiendo al alumnado desarrollar progresivamente la expresión oral en inglés, fortaleciendo la adquisición de vocabulario, la estructuración gramatical, la pronunciación y la fluidez en un entorno de aprendizaje.

1.2.2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Desde la perspectiva sociocultural Vygotskiana, el juego se concibe como una instancia donde se integran la imaginación y la normatividad simbólica, al establecer escenarios ficticios que no solo posibilitan la expresión de intenciones sino que también permiten la apropiación progresiva de estructuras culturales, en tanto que las reglas internas que rigen estas actividades simulan relaciones sociales que exigen autorregulación, organización del pensamiento y capacidad de representación abstracta (Bodrova & Leong, 2015).

Asimismo, se sostiene que este tipo de actividad lúdica no se reduce a la recreación sino que articula elementos de la vida cotidiana con estructuras mentales que permiten al sujeto actuar simbólicamente sobre el entorno, dado que el lenguaje, las reglas sociales y los elementos culturales se incorporan de manera espontánea en el juego, lo que convierte a esta experiencia en un espacio donde se transforma la conducta natural en una práctica mediada, facilitando así la formación de habilidades cognitivas como la atención, la memoria voluntaria y la planificación estratégica (Alharbi, 2022).

Desde otro ángulo, se argumenta que el juego posee un carácter anticipatorio que activa la construcción de sentido y el dominio de los signos ya que, al representar situaciones sociales, el sujeto no solo ejecuta acciones ficticias, sino que aprende a gestionar sus impulsos y a comprender las implicancias de los roles asumidos, siendo esta actividad una herramienta que propicia la autoconstrucción a partir del vínculo con el otro (García et al., 2021).

Por último, se resalta que el juego, en tanto escenario simbólico de interacción, permite que el sujeto explore los significados culturales desde una lógica cooperativa, pues al participar de actividades imaginarias reguladas por normas sociales implícitas, se desarrolla

una conciencia intersubjetiva que refleja la estructura de su contexto sociocultural, razón por la cual se le considera una forma privilegiada de acceder al conocimiento socialmente constituido y a las prácticas discursivas que dan forma al pensamiento individual, lo cual posiciona al juego como un andamio didáctico que articula aprendizaje, cultura y desarrollo (Chen, 2025).

El fundamento para la propuesta al reconocer que el aprendizaje fortalece mediante la interacción social y el uso del lenguaje en entornos comunicativos auténticos. Por ello, las actividades lúdicas planteadas promueven el trabajo cooperativo, la comunicación entre pares y la mediación docente, aportando a que los alumnos desarrollen su expresión oral en inglés a través de situaciones de aprendizaje compartidas, potenciando la construcción colectiva del conocimiento.

1.2.3. Teoría Lingüística de Noam Chomsky

La teoría de Chomsky parte del postulado innatista, el cual sostiene que el ser humano posee una facultad del lenguaje de origen biológico que permite adquirir con rapidez una lengua sin requerir una instrucción explícita, este enfoque subraya que la creatividad inherente al lenguaje humano no puede explicarse únicamente por imitación o condicionamiento (Pérez et al., 2015).

Por su parte, Barón y Müller (2014) explican que la gramática generativa desarrollada por Chomsky es una teoría racionalista que concibe el lenguaje como un sistema formal regido por reglas abstractas y universales, esta perspectiva distingue entre competencia y actuación lingüística, considerando la primera como el conocimiento implícito que permite al hablante producir y comprender enunciados, mientras que la segunda se refiere a la manifestación concreta y condicionada de dicho conocimiento.

De acuerdo con Chiluisa et al. (2022), la teoría chomskiana se enmarca en el paradigma generativista y se opone al estructuralismo al otorgar primacía a la sintaxis como base de la generación del lenguaje, en este sentido, se plantea que el hablante posee internamente un conjunto de reglas sintácticas que le permiten construir y comprender oraciones sin haberlas escuchado antes, lo que demuestra que el lenguaje se organiza desde una estructura profunda que da lugar a estructuras superficiales a través de procesos mentales automáticos.

Por otro lado, el Dispositivo de Adquisición del Lenguaje (LAD) constituye el núcleo de esta teoría, entendido como una estructura cognitiva que, al recibir estímulos lingüísticos, organiza internamente el conocimiento gramatical mediante componentes sintácticos, semánticos y fonológicos, dicho dispositivo no requiere una instrucción formal para operar, ya que responde automáticamente al input lingüístico, estructurando el lenguaje en distintos niveles de representación, entre ellos la estructura profunda y la estructura superficial (Barón & Müller, 2014).

El sustento para el desarrollo de actividades orientadas a potenciar la competencia lingüística de los alumnos, promoviendo el uso progresivo de estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones propias del idioma inglés, las estrategias lúdicas diseñadas generan oportunidades para que los estudiantes produzcan enunciados orales de manera espontánea, mejorando el desarrollo de la competencia comunicativa mediante la práctica constante del lenguaje en diversos entornos sociales.

1.2.4. Modelo de la Competencia Comunicativa de Dell Hymes

Según Pompa y Pérez (2015), el Modelo de la Competencia Comunicativa de Hymes constituye un enfoque que integra no solo elementos lingüísticos, sino también sociales, psicológicos y culturales, de modo que la comunicación se interpreta como una manifestación

situada que exige al hablante articular conocimientos, habilidades y actitudes en función del contexto, los participantes y los fines comunicativos, por ello, se supera la visión estructuralista que limitaba la competencia al conocimiento gramatical, ampliándose hacia una perspectiva funcional y relacional donde la interacción es concebida como un proceso intencionado e integral.

Por su parte, Baño y Vera-de la Torre (2020) explican que Hymes introduce una propuesta analítica denominada taxonomía SPEAKING, en la que cada letra representa un componente esencial del acto comunicativo: el “Setting” alude al tiempo y espacio donde ocurre la interacción, los “Participants” incluyen a los emisores, receptores y sus relaciones, los “Ends” se refieren a los propósitos tanto individuales como colectivos, los “Act Sequences” describen la organización discursiva, el “Key” hace referencia al tono y actitud del mensaje, las “Instrumentalities” engloban el canal y el código utilizado, las “Norms” se relacionan con las reglas sociales que rigen la comunicación y los “Genres” identifican el tipo de discurso como narración, diálogo o exposición.

De acuerdo a Bermúdez y González (2011), la competencia comunicativa debe entenderse como una capacidad estratégica y multifactorial que implica una configuración psicológica del sujeto que integra componentes cognitivos, afectivos y socioculturales, en este sentido, se concibe como una estructura dinámica que permite al individuo producir discursos pertinentes y eficaces, ajustados a los códigos y convenciones del grupo al que pertenece.

Por otro lado, se sostiene que dicha competencia se expresa como un saber hacer en situaciones comunicativas reales que implican no solo el dominio del lenguaje sino la capacidad de actuar con pertinencia, sensibilidad interpersonal y comprensión del entorno, este modelo enfatiza que la interacción comunicativa no puede reducirse a esquemas

universales, pues responde a normas culturales específicas que condicionan el uso del lenguaje en función de roles, espacios y situaciones diversas (Pompa & Pérez, 2015)

Desde la perspectiva de Hymes, la expresión oral es una manifestación de la competencia comunicativa, implicando utilizar el lenguaje de manera adecuada según el entorno y la intención comunicativa. Por lo cual, este modelo sustenta la propuesta pedagógica orientando actividades lúdicas que solidifican el vocabulario, la gramática, la pronunciación y la fluidez, mejorando el desarrollo de la expresión oral en inglés.

1.2.5. Estrategia didáctica

Las estrategias didácticas se configuran como herramientas que articulan técnicas, recursos y actividades, las cuales permiten al educador estructurar el proceso de enseñanza desde una lógica pedagógica secuencial, orientada a que el estudiante adquiera y consolide conocimientos de forma significativa y progresiva, lo que contribuye a facilitar la comprensión de conceptos y definiciones fundamentales dentro del proceso formativo (Peña, 2025).

Por otro lado, se conciben también como un conjunto de procedimientos diseñados desde una concepción pedagógica que responde a la manera en que se entiende el conocimiento y el aprendizaje en el aula, ya sea como una transmisión o como una construcción activa, y por ello su aplicación debe propiciar escenarios dinámicos que promuevan la creatividad y la autonomía intelectual del estudiante (Gamboa et al., 2013).

De manera complementaria, se interpretan como un proceso articulado que integra métodos y técnicas aplicadas de manera ordenada, cuya finalidad es favorecer la interiorización de nuevos saberes, así como despertar el interés y la disposición del estudiante hacia los contenidos, permitiendo que las experiencias de aprendizaje sean relevantes y perdurables (Zambrano-Cantos, 2024).

Asimismo, desde otra perspectiva, se entiende que las estrategias didácticas son mecanismos seleccionados de manera intencionada por el docente para atender las necesidades particulares del grupo y del contenido, permitiendo la mediación pedagógica mediante una variedad de recursos que deben ser utilizados de forma flexible y coherente con los objetivos de aprendizaje (Narváez-León & Fárez-Loja, 2022).

Finalmente, estas estrategias se definen como un conjunto de acciones estructuradas que permiten a los estudiantes apropiarse del conocimiento mediante la organización eficaz de contenidos, la interacción con el entorno y el uso de herramientas tecnológicas, contribuyendo así al desarrollo de competencias específicas dentro de un contexto educativo innovador y participativo (Dederlé-Caballero et al., 2015).

1.2.6. Juego

El juego constituye una actividad esencial en la vida humana, caracterizada por su espontaneidad, su capacidad para estimular la imaginación y su función mediadora en el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, siendo una manifestación cultural que permite a quien lo ejecuta explorar, construir y apropiarse de la realidad, estableciendo vínculos con los otros y con su entorno, lo que le otorga un valor formativo que trasciende la simple diversión (Fernández et al., 2015).

Desde una perspectiva didáctica, se concibe como un recurso integrador que, al adoptar una dimensión lúdica, facilita el aprendizaje significativo y completo, ya que incide en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los participantes, además, se configura como un proceso simbólico en el cual los individuos construyen nuevas realidades mediante la simulación, el ensayo de roles y la representación creativa de situaciones que estimulan tanto la participación como la motivación (Higueras-Rodríguez & Molina, 2020).

Además de su dimensión cultural, el juego se manifiesta como una herramienta de proyección individual y social que permite expresar emociones, resolver conflictos, afianzar vínculos interpersonales y construir identidad, siendo una forma de comunicación simbólica que propicia la interiorización de normas, valores y estructuras del entorno, lo cual favorece la adaptación y la socialización en diferentes etapas del desarrollo humano, permitiendo también mantener viva la tradición de las prácticas lúdicas comunitarias (Loor-Caicedo & Quijije-Vélez, 2024).

Desde una visión pedagógica, esta actividad se asume como un lenguaje privilegiado para fomentar aprendizajes creativos, permitiendo al individuo superar sus limitaciones actuales al recrear escenarios imaginarios donde actúa más allá de sus capacidades reales, y en ese proceso desarrolla habilidades superiores como la memoria, la atención o la planificación, convirtiéndose en un espacio idóneo para la transformación de significados y el estímulo de la curiosidad, siendo al mismo tiempo un medio para liberar tensiones y fortalecer la expresión emocional (Pesántez, 2015).

En entornos formativos, el juego se plantea como una herramienta metodológica que dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite organizar experiencias activas y participativas donde el conocimiento se adquiere a través de la interacción, la cooperación y la resolución de desafíos, promoviendo una actitud reflexiva ante el error y una relación positiva con el aprendizaje, lo que incrementa el compromiso del estudiante con su proceso educativo, especialmente en niveles superiores donde la motivación y la autonomía resultan determinantes (Ormazábal et al., 2023).

Dimensiones

Según Alayo (2018), la variable juego se encuentra conformada por tres dimensiones fundamentales que permiten potenciar el desarrollo de la comunicación oral y otros aspectos del lenguaje, estas dimensiones son:

- **Juegos verbales:** Se refiere a aquellas actividades que estimulan el uso del lenguaje mediante la incorporación de adivinanzas, trabalenguas, retahílas, refranes, rimas, poesías y canciones. Además, estos juegos permiten que los participantes entren en contacto directo con estructuras lingüísticas que favorecen la articulación, el ritmo y la sonoridad del habla. En la presente propuesta, esta dimensión se desarrolla mediante trabalenguas (Tongue Twisters), refranes (Proverbs), rimas encadenadas (Rhymes) y adivinanzas (Riddles), utilizando materiales como tarjetas ilustradas, fichas de vocabulario, imágenes, carteles, recursos audiovisuales y material impreso, con la finalidad de fortalecer el vocabulario, la pronunciación como también la fluidez oral.
- **Juegos vivenciales:** Se compone de acciones inspiradas en experiencias cotidianas que los estudiantes reconocen y comparten como parte de su entorno, estos juegos se relacionan con situaciones que forman parte de su vida familiar o comunitaria. Al situar el juego en contextos cercanos y significativos, se promueve la espontaneidad en la expresión y se estimula la construcción de sentidos a partir de la experiencia vivida, lo cual potencia tanto el desarrollo de habilidades comunicativas como la empatía y la cooperación. En este programa, los juegos vivenciales comprenden la representación de diálogos, la recreación de escenarios familiares y escolares, así como interacciones simuladas de la vida cotidiana, utilizando tarjetas de roles, imágenes, fichas de trabajo, objetos del entorno y recursos audiovisuales que favorecen el uso del inglés en entornos comunicativos reales.

- **Juegos dramáticos:** Se refiere a las actividades centradas en la expresión escénica, donde el lenguaje se combina con el gesto, el cuerpo y la emoción para representar situaciones reales o ficticias, este tipo de juegos se desarrollan en un espacio escénico y reúnen manifestaciones de expresión corporal, lingüística, plástica y musical. Para este modelo, se desarrolla a través de la representación de personajes, la improvisación de situaciones comunicativas y el uso de marionetas, empleando tarjetas de personajes, marionetas, elementos escénicos y recursos audiovisuales que promueven la creatividad, la espontaneidad como la fluidez en la expresión oral del idioma inglés.

1.2.7. Expresión oral

La expresión oral se concibe como una competencia comunicativa integral que implica no solo la correcta pronunciación de palabras o frases, sino también el dominio de elementos prosódicos, gestuales y sociales que favorecen una interacción verbal eficaz, puesto que este proceso involucra la planificación, estructuración y transmisión de mensajes significativos mediante el lenguaje hablado, lo cual exige del hablante una capacidad reflexiva y consciente sobre lo que desea comunicar y cómo hacerlo para lograr que su interlocutor comprenda el contenido y la intención del mensaje (Barrios, 2015).

En esa misma línea, se reconoce como una forma de comunicación activa que contribuye directamente a la construcción de vínculos sociales, ya que su práctica favorece la comprensión de significados compartidos a través del uso funcional del lenguaje, donde el énfasis recae en la coherencia, la fluidez, la pertinencia del vocabulario y la adecuación al contexto, además, esta habilidad demanda una integración entre lo lingüístico y lo paraverbal (Cruz, 2020).

Asimismo, la expresión oral se asocia a una dimensión comunicativa que trasciende lo verbal para abarcar componentes kinésicos, proxémicos y paralingüísticos, por lo que esta habilidad se consolida como un medio esencial para representar pensamientos, emociones, ideas y juicios, ya que a través del acto de hablar se evidencia la estructura del pensamiento, el dominio del lenguaje y la capacidad de adaptación al contexto, siendo este proceso un indicador del desarrollo cognitivo y sociocultural del sujeto que interactúa activamente en distintos entornos (Matamoros et al., 2023).

Por otro lado, constituye un mecanismo fundamental en la comunicación interpersonal, dado que permite compartir ideas, generar acuerdos, persuadir, explicar o manifestar emociones, todo esto dentro de marcos discursivos que requieren dominio del lenguaje, intencionalidad comunicativa y una escucha activa, en este sentido, el uso adecuado de esta competencia implica una responsabilidad social que favorece el diálogo, la convivencia y el intercambio de saberes (Velásquez, 2020).

Finalmente, se establece que la expresión oral engloba una serie de micro destrezas asociadas a la emisión y recepción del lenguaje, tales como la modulación de la voz, el control del ritmo, la organización de ideas y el manejo del lenguaje corporal, de modo que esta habilidad se construye y mejora mediante experiencias sociales que estimulan la interacción verbal en situaciones reales o simuladas, lo que a su vez fortalece la autonomía comunicativa, la construcción de identidad y la participación activa en escenarios tanto académicos como comunitarios (Miranda et al., 2023).

Dimensiones

Según Cruz-Huancayo (2021), la expresión oral en el área de inglés se comprende como una habilidad comunicativa compleja que permite al estudiante interactuar de forma

significativa en contextos diversos, por ello, esta competencia se estructura en cuatro dimensiones esenciales:

- **Vocabulario:** Constituye el conjunto de palabras y expresiones básicas del idioma inglés que el estudiante utiliza para comunicar ideas, responder preguntas e interactuar en situaciones comunicativas cotidianas. Esta dimensión comprende la selección y el uso adecuado del vocabulario de acuerdo con el contexto, la intención comunicativa, referente al nivel básico de aprendizaje del idioma inglés, favoreciendo una expresión oral clara, pertinente y comprensible.
- **Gramática:** Hace referencia al uso adecuado de las estructuras gramaticales básicas del idioma inglés, incluyendo tiempos verbales simples, conjugaciones, concordancias, modos y funciones sintácticas acordes con el nivel de aprendizaje del alumno. Esta dimensión permite estructurar ideas de manera lógica y comprensible, garantizando que el mensaje transmitido sea correcto, coherente y acorde con la estructura lingüística del idioma inglés.
- **Pronunciación:** Se vincula con la articulación clara y correcta de palabras y expresiones básicas del idioma inglés, considerando tanto los aspectos segmentales (vocales y consonantes) como los suprasegmentales (entonación, ritmo y acento). Esta dimensión resulta fundamental para que el mensaje sea inteligible y facilite una comunicación oral efectiva.
- **Fluidez:** Comprende la capacidad para hablar de manera continua, sin interrupciones excesivas, pausas prolongadas ni titubeos innecesarios. Asimismo, implica organizar las ideas de forma lógica y coherente durante la interacción comunicativa, manteniendo la secuencia natural del diálogo mediante el uso apropiado de expresiones y estructuras lingüísticas propias del nivel básico del idioma inglés. Esta

dimensión refleja la continuidad, espontaneidad, seguridad y dominio del idioma al momento de comunicarse eficazmente.

1.3.Operacionalización de variables

Variable independiente: Juego

Definición conceptual: Constituye una actividad esencial en la vida humana, caracterizada por su espontaneidad, su capacidad para estimular la imaginación y su función mediadora en el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, siendo una manifestación cultural que permite a quien lo ejecuta explorar, construir y apropiarse de la realidad, estableciendo vínculos con los otros y con su entorno (Fernández et al., 2015)

Definición operativa: Para la variable solución se realizaron sesiones de aprendizaje en base a sus dimensiones: Juegos verbales, juegos vivenciales y juegos dramáticos.

Variable dependiente: Expresión oral

Definición conceptual: Se concibe como una competencia comunicativa integral que implica no solo la correcta pronunciación de palabras o frases, sino también el dominio de elementos prosódicos, gestuales y sociales que favorecen una interacción verbal eficaz, puesto que este proceso involucra la planificación, estructuración y transmisión de mensajes significativos mediante el lenguaje hablado (Barrios, 2015).

Definición operativa: La variable expresión oral en inglés se midió a través de un instrumento en base a sus dimensiones: Vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juego	Constituye una actividad esencial en la vida humana, caracterizada por su espontaneidad, su capacidad para estimular la imaginación y su función mediadora en el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, siendo una manifestación cultural que permite a quien lo ejecuta explorar, construir y apropiarse de la realidad, estableciendo vínculos con los otros y con su entorno (Fernández et al., 2015)	Para la variable solución se realizaron sesiones de aprendizaje en base a sus dimensiones: Juegos verbales, juegos vivenciales y juegos dramáticos.	Juegos verbales	-Decir trabalenguas con ritmo marcado. -Completar refranes en forma oral. -Crear rimas encadenadas en grupo. -Resolver adivinanzas mediante pistas orales.	
			Juegos vivenciales	-Representar diálogos en situaciones cotidianas. -Recrear escenas del entorno familiar o escolar. -Desarrollar interacciones simuladas de la vida diaria.	
			Juegos dramáticos	-Representar personajes en escenas -Improvisar situaciones con ayuda del cuerpo y la voz -Usar marionetas para expresar ideas oralmente.	
Expresión oral en inglés	Se concibe como una competencia comunicativa integral que implica no solo la correcta pronunciación de palabras o frases, sino también el dominio de elementos prosódicos,	La variable expresión oral en inglés se midió a través de un instrumento en base a sus dimensiones:	Vocabulario	- Utiliza correctamente palabras y expresiones básicas del idioma inglés durante la interacción oral. - Selecciona vocabulario pertinente de acuerdo con la situación comunicativa planteada.	Niveles y Rangos Prueba diagnóstica de expresión oral

gestuales y sociales que favorecen una interacción verbal eficaz, puesto que este proceso involucra la planificación, estructuración y transmisión de mensajes significativos mediante el lenguaje hablado (Barrios, 2015).	Vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez.		Needs improvement: 0-7
	Gramática	- Incorpora vocabulario relacionado con la temática propuesta para expresar sus ideas de forma comprensible.	Sufficiently achieved: 8-15
		- Respeta reglas de morfología y sintaxis	Notably achieved 16-23
		- Utiliza la estructura gramatical según su nivel	
	Pronunciación	- Enlaza grupos de palabras usando conectores.	Outstandingly Achieved 24 - 32
	Fluidez	- Conoce la estructura fonológica de las palabras	
		- Identifica sonidos con entonación	
		- Respeta acento.	
		- Expresa sus ideas de manera clara y coherente durante la interacción oral.	
		- Formula preguntas y responde de manera pertinente, manteniendo la continuidad del diálogo.	
		- Emplea estructuras oracionales completas con fluidez, manteniendo un ritmo adecuado según su nivel.	

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

La presente investigación es del tipo básica, puesto que se orientó a extender el conocimiento de principios generales sobre el fenómeno de estudio mediante la observación y la organización sistemática de hechos, sin una finalidad práctica inmediata, tal como se ha definido para la investigación básica en la literatura especializada (Arias, 2020). Asimismo, se asumió que este tipo de estudio buscó nuevos conocimientos y principios o leyes científicas, lo que en la tradición se domina investigación científica básica en coherencia con las descripciones que enfatiza en su carácter no aplicativo inmediato (Sánchez et al., 2018). De igual modo, se entendió que la investigación básica sirvió de fundamento teórico para otros tipos de indagación y pudo alcanzar alcances exploratorios o descriptivos, en línea con desarrollos que precise su función de sustento epistemológico (Arias & Covinos, 2021).

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis

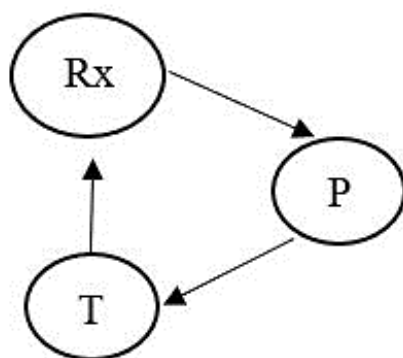
En cuanto al enfoque, se trabajó con un tipo cuantitativo, dado que se operó con fundamento susceptibles de medición numérica y se analizaron los datos mediante técnicas estadísticas con el propósito de describir y explicar el comportamiento observado con rigor métrico e hipotético-deductivo (Sánchez, 2019). En esa misma dirección se recogieron y analizaron datos para responder a las preguntas formuladas y cuando correspondió contrastar hipótesis confiando en la medición y en el conteo para establecer patrones en la población de interés (Carhuancha et al., 2019). Además, se sostuvo la naturaleza objetiva y verificable del enfoque cuantitativo mediante el uso articulado de estadística descriptiva e inferencial, atendiendo la medición de variables e instrumentos, según lo indicado por la doctrina metodológica vigente. (Ñaupas et al., 2018).

Respecto al diseño, se optó por un diseño no experimental en el que las variables estudiaron tal como se presentaron en su contexto natural sin manipulación ni asignación aleatoria de condiciones, priorizando la descripción y el análisis de los hechos observables (Álvarez, 2020). Este estudio supuso la ausencia de estímulos o tratamientos experimentales y la evaluación de los sujetos a su entorno, delimitando el estudio y la observación de la variable sin alterar las situaciones examinadas (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). A la vez, se optó la variable transversal, por cuanto la información se recopiló en un único momento temporal para describir la incidencia y las características de las variables en la muestra definida, lo que es concordante con los lineamientos de los estudios de prevalencia (Ñaupas et al., 2018).

Finalmente, el nivel alcanzado fue descriptivo-propositivo, puesto que se especificaron propiedades características y perfiles de comportamiento del fenómeno, reuniendo y presentando la información observada de manera articulada para caracterizarlo con precisión (Arias, 2020). A partir de ello, se propuso estrategias de mejorar a transformar la realidad diagnosticada (Guevara et al., 2020). Complementariamente, Castro et al. (2020) indican que este nivel no solo diagnostica la situación estudiada, sino que también establece una base teórica y práctica para diseñar propuestas orientadas a su mejora.

Figura 1

Esquema del diseño descriptivo-propositivo



Donde:

R_x = Problema

T = Teoría

P = Propuesta

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

Según Arispe et al. (2020) la población se entiende como un grupo de objetos, personas o fenómenos que, muchas veces, comparten tanto características como espacios similares, lo que hace más fácil su análisis dentro del estudio. En algunos casos, la población considerada no es posible de analizar y por ello se trabaja con muestras representativas.

En concordancia con lo expuesto, la población estuvo conformada por un total de 91 estudiantes matriculados en el segundo grado de educación secundaria de institución educativa “Excelencia School”, quienes cursaban el año escolar correspondiente al periodo de estudio.

2.3.2. Muestra

La muestra se definió como una porción de la población que reunió las características necesarias para el estudio y permitió operar con claridad conceptual y operativa, al ser delimitada respecto al universo de referencia y adecuarse a los objetivos de la investigación; en esa línea, se entendió como un subconjunto seleccionado que, por su composición, posibilitó recoger datos pertinentes y sustentar inferencias sobre el fenómeno observado (Ñaupas et al., 2018).

En correspondencia, se decidió emplear un muestreo no probabilístico de tipo conveniencia, dado que el criterio recto fue la accesibilidad y proximidad de los sujetos a

incluir, con el propósito integrar casos disponibles que cumplieran los criterios de selección definidos para el estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

En coherencia con lo anteriormente señalado, la muestra se integró por 21 estudiantes matriculados en el segundo grado de la sección “A” de educación secundaria de institución educativa “Excelencia School”, quienes desarrollaban sus actividades académicas durante el periodo escolar establecido para la investigación. Este grupo representó una fracción significativa de la población total, seleccionada con el propósito de obtener información precisa, relevante y acorde con los objetivos planteados en el estudio

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Se utilizó la técnica de la evaluación y el instrumento fue la prueba diagnóstica de la expresión oral aplicada a los estudiantes del segundo grado para recoger su nivel de desarrollo. Además, esta rúbrica es definida como una herramienta de calificación y evaluación que permite establecer criterios objetivos que permiten determinar la pertinencia de un tema de carácter educativo a través de valores numéricos (Medina et al., 2023). En la presente investigación se empleó una adaptación de la prueba diagnóstica de expresión oral en inglés elaborada por la Dra. Claudia Noemí Rivera Rojas (2021), basada en el Modelo de Scott Thornbury (2006), conformada por 32 ítems, el instrumento cuenta con 4 dimensiones: Vocabulario, Gramática, Pronunciación y Fluidez Oral. Además, los puntajes se dividen en 1 por acierto y 0 por los desaciertos.

Tabla 2

Niveles y rangos del instrumento

Dimensión	Bajo	Medio	Alto
Dimensión 1	0 – 2 puntos	3 – 5 puntos	6 – 8 puntos
Dimensión 2	0 – 2 puntos	3 – 5 puntos	6 – 8 puntos

Dimensión 3	0 – 2 puntos	3 – 5 puntos	6 – 8 puntos
Dimensión 4	0 – 2 puntos	3 – 5 puntos	6 – 8 puntos
V: Expresión oral en inglés	0 – 10 puntos	11 – 21 puntos	22 – 32 puntos

Respecto a la validación del instrumento, Rivera (2021) llevó a cabo un proceso riguroso de validación de contenido, el cual fue evaluado por un panel conformado por cinco expertos con el grado de Doctor en el área de Educación. Los especialistas otorgaron una valoración favorable, considerándose el instrumento pertinente y coherente con los objetivos de medición propuesto. Por otro lado, la autora determinó la confiabilidad mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, alcanzó un valor de 0,816, lo que evidenció una elevada consistencia interna y una fiabilidad adecuada para su aplicación en la población seleccionada.

2.5. Aspectos éticos de la investigación

Los aspectos éticos constituyeron un eje esencial en el desarrollo de la investigación, pues guiaron todas las fases del proceso, desde la planificación hasta la presentación de los resultados. En ese sentido, se consideraron los principios fundamentales establecidos en el Informe Belmont (1979), los cuales sirvieron como base para la regulación internacional de la investigación como seres humanos. Dichos principios (respeto por las personas, beneficencia y justicia) orientaron la conducta responsable del investigador, garantizando que el estudio se realizara con equidad, prudencia y compromiso moral (Miranda & Villasís, 2019).

De acuerdo con Moscoso y Díaz (2018), estos principios implicaron que el investigador actuara bajo un pensamiento reflexivo y responsable, asegurando la aplicación del respecto a la autonomía individual, la beneficencia, la no maleficencia y la justicia distributiva. La beneficencia y no maleficencia exigieron procurar el bienestar de los participantes, reducir los riesgos y maximizar los beneficios; mientras que la justicia implicó

una distribución equitativa de los beneficios y cargas del estudio, evitando la explotación de grupos vulnerables y garantizando el acceso igualitario a los resultados obtenidos.

Asimismo, Pérez et al. (2019) sostuvieron que una investigación fue ética en la medida en que mantuvo un adecuado balance riesgo-beneficio, una selección justa de los participantes y una revisión independiente del proceso. De igual modo, se promovió la protección de los datos personales y la transparencia frente a los posibles conflictos de interés, sobre todo de índole económica o personal, que pudieran comprometer la objetividad del investigado.

Finalmente, se siguieron las recomendaciones establecidas por APA 7ma edición, que orientaron la redacción, citación y uso ético de la información científica. Este cumplimiento permitió mantener la integridad académica, garantizando que todo material teórico y empírico utilizado fuera debidamente reconocido, preservando así la honestidad y el rigor metodológico de la investigación.

III. RESULTADOS

Tabla 3

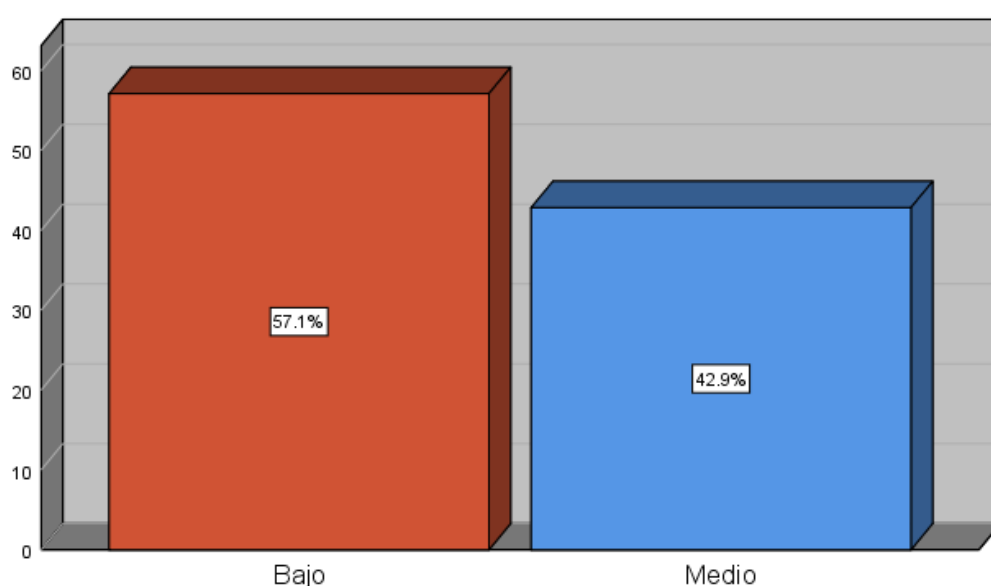
Nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	57.1
Medio	9	42.9
Alto	0	0.0
Total	21	100.0

Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Figura 2

Nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés



Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Los resultados evidencian que una proporción significativa de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo (57.1%), lo que revela dificultades para comunicarse con claridad, estructurar ideas de forma coherente y emplear el idioma con seguridad en situaciones cotidianas o educativas. En este sentido, el 42.9% logró un nivel medio evidenciando un manejo parcial del idioma con capacidad para expresar mensajes básicos, presentando errores gramaticales, restringiendo la fluidez comunicativa. Esta tendencia resalta que gran parte aún se encuentre

en una etapa inicial de desarrollo para competencias orales en inglés, teniendo un uso insuficiente del lenguaje siendo un conector para la interacción efectiva.

Tabla 4

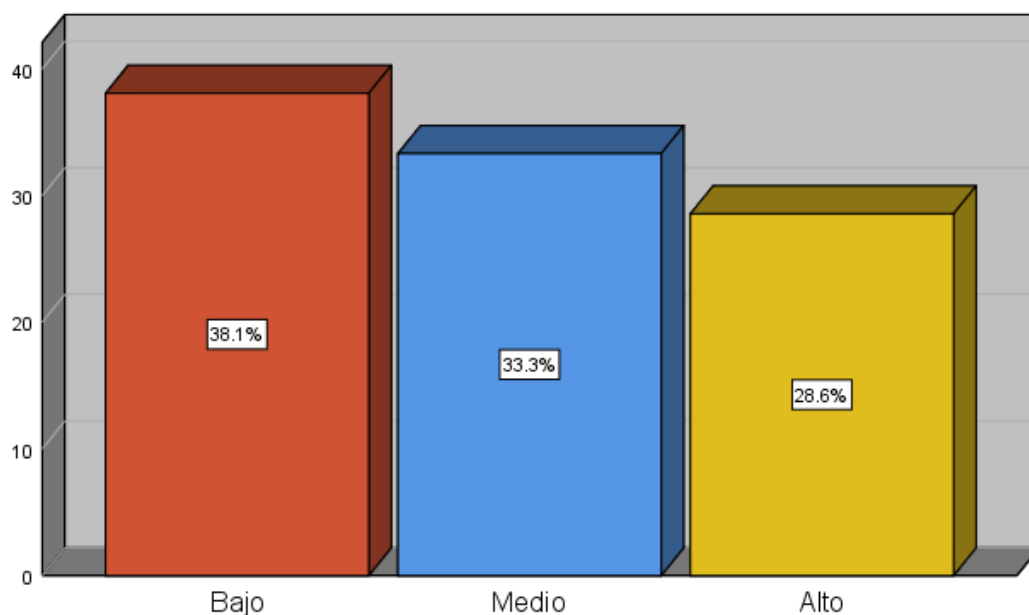
Nivel de la dimensión vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	38.1
Medio	7	33.3
Alto	6	28.6
Total	21	100.0

Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Figura 3

Nivel de la dimensión vocabulario



Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Se determina que el 38.1% de los involucrados obtuvieron un rango bajo en la dimensión vocabulario, lo cual se infiere como un limitado dominio de palabras, al expresarse para que pueda lograr una comunicación entendible. El 33.3% presentó un rango medio, con un moderado en el vocabulario, destacando en entornos de menor dificultad, mostrando el uso de frases diarias. Se finaliza con el 28.6% encontrándose en un rango alto,

mostrando gran amplitud léxica, siendo capaces de utilizar términos adecuados para muchas situaciones en relación a la comunicación. Por lo cual, se refleja una composición diversa en el dominio del vocabulario, teniendo un grupo notable que tiene dificultades en relación al utilizar recursos lingüísticos.

Tabla 5

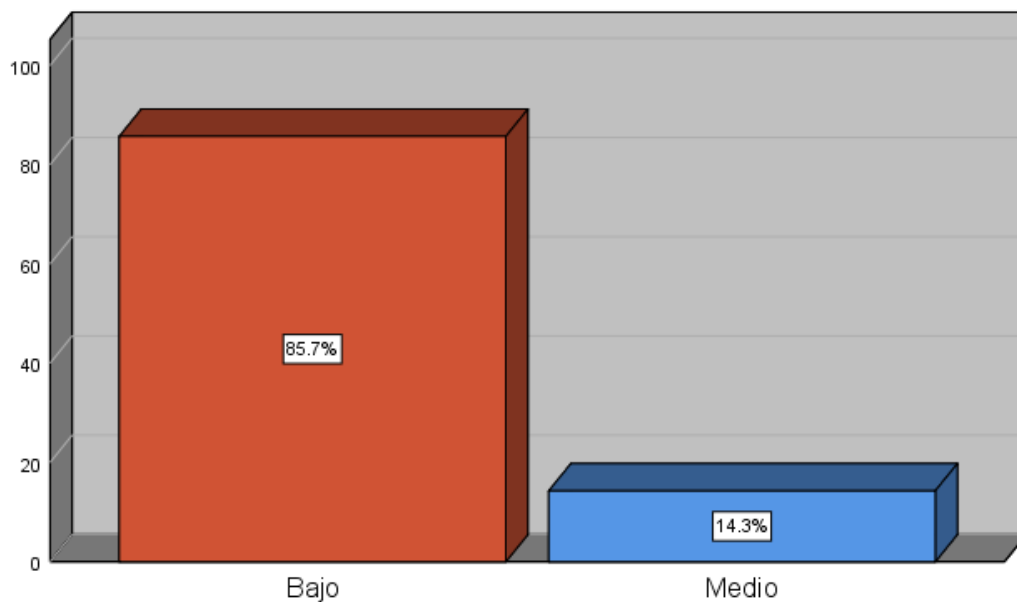
Nivel de la dimensión gramática

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	85.7
Medio	3	14.3
Alto	0	0.0
Total	21	100.0

Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Figura 4

Nivel de la dimensión gramática



Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Los datos en esta dimensión presentan una clara concentración en el rango bajo con un 85.7%, evidenciando que gran parte del alumnado tiene complicaciones para formular oraciones correctas, aplicando tiempos verbales apropiados para mantener coherencia

sintáctica en sus expresiones. Solo un 14.3% alcanzó el nivel medio manifestando un conocimiento parcial de las reglas gramaticales y en la capacidad de emplearlas de forma comprensible, aunque con errores recurrentes. En general, la marcada predominancia de nivel bajo indica que la gramática constituye 1 de los aspectos más débiles dentro del desarrollo de la competencia oral en inglés.

Tabla 6

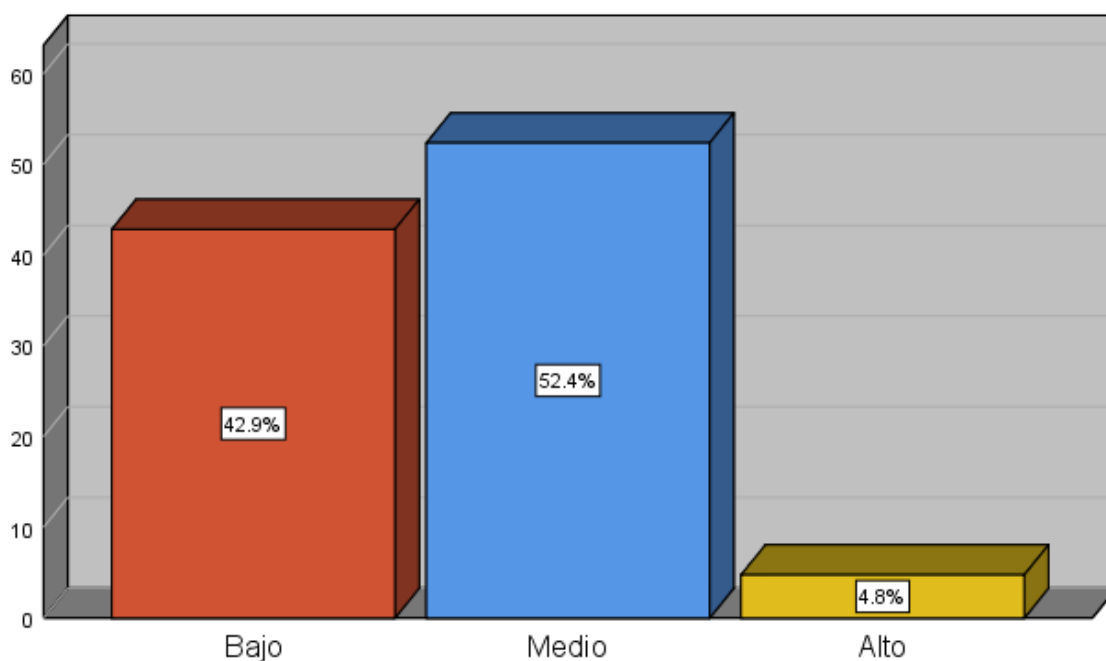
Nivel de la dimensión pronunciación

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	42.9
Medio	11	52.4
Alto	1	4.8
Total	21	100.0

Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Figura 5

Nivel de la dimensión pronunciación



Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Estos hallazgos determinan que 52.4% de los involucrados presentó un rango medio en la dimensión pronunciación. Esto señala que presentan una articulación comprensible, con

dificultades fonéticas, interfiriendo en la claridad del mensaje. El 42.9% se encontró en el nivel bajo, mostrando límites visibles reproduciendo sonidos propios del idioma inglés, limitando la naturaleza naturalidad de su expresión oral. Tan solo el 4.8% mostró un rango elevado, denotando un grupo pequeño que sea capaz de pronunciar con precisión y ritmo adecuados, acercándose a un nivel comunicativo fluido. En conjunto, los resultados indican que la pronunciación constituye un aspecto en desarrollo en el que predominan habilidades intermedias, pero aún con limitaciones perceptibles.

Tabla 7

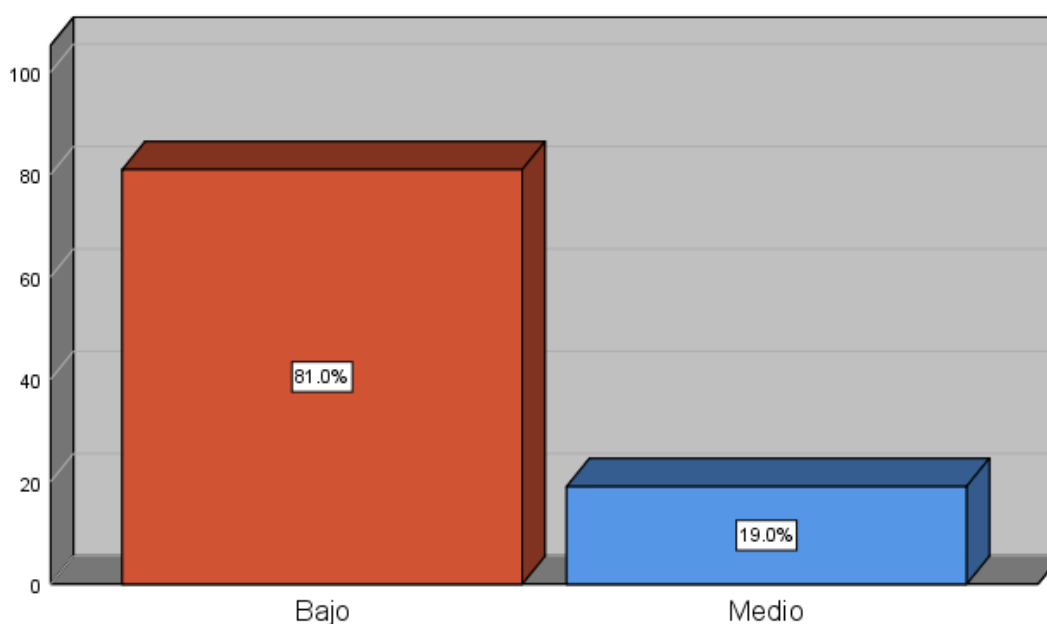
Nivel de la dimensión fluidez

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	17	81.0
Medio	4	19.0
Alto	0	0.0
Total	21	100.0

Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Figura 6

Nivel de la dimensión fluidez



Nota: Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de segundo grado.

Los resultados muestran que el 81% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo, lo que refleja una expresión oral poco continua con pausas frecuentes, repeticiones y vacilaciones que dificultan la comunicación fluida. El 19% restante se ubicó en el nivel medio, mostrando cierta capacidad para mantener la conversación aceptable, aunque con interrupciones que afectan la naturalidad del discurso.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio el objetivo general consistió en proponer el uso del juego como estrategia didáctica para favorecer la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria, de modo que se centra en la pertinencia y coherencia interna de la propuesta más que en métricas, así, al articular actividades lúdicas con situaciones comunicativas auténticas (juegos de rol, dinámicas interactivas y trabajo cooperativo), la propuesta se alinea con experiencias previas que han mostrado que los entornos participativos elevan la disposición a hablar y consolidan repertorios léxicos y pragmáticos, en esa dirección, se advierte convergencia con Parrales (2022), quien implementó diálogos guiados para promover la producción oral en un marco de roleplay, con Villavicencio et al. (2023), que operacionalizaron debates, juegos interactivos y evaluación formativa para dinamizar la práctica, y con Alcázar et al. (2021), cuyo Speaking Club vertebró la exposición, la fluidez y la pronunciación en sesiones sucesivas; asimismo, a nivel nacional, la orientación propositiva converge con Arévalo (2023), quien estructuró una estrategia con validación de expertos para contextos de secundaria en Chiclayo, por tanto, la propuesta discutida se justifica teórica y metodológicamente al priorizar tareas lúdicas que simulan intercambios sociales reales, habilitando progresiones desde producciones simples hacia actos discursivos más complejos, lo que, interpretativamente, refuerza la idea de que el juego es un vehículo idóneo para transitar desde la práctica controlada a la interacción espontánea.

Respecto al primer objetivo específico, identificar el nivel de expresión oral en inglés, se encontró una distribución concentrada en niveles iniciales, puesto que el 57.1% del alumnado se situó en nivel bajo y el 42.9 % en nivel medio, lo que denota limitaciones en claridad, coherencia y seguridad comunicativa; al contrastar, se observa concordancia con Huamancaja y Pérez (2024), quienes reportaron 53.1% en nivel bajo, 38.5% en nivel medio y 8.4% en nivel alto, así como con Farro (2021), que halló 24. % deficiente, 67.3% regular y

8.2% bueno, y con Cortez y Melgar (2024), que registraron 64.3% no logrado, 28.6% en proceso y 7.1% logrado; en contraste parcial, Eslit y Valderrama (2023) describieron perfiles de desempeño superiores (30% excepcional, 36.7% sobresaliente y 33.3% satisfactorio), sugiriendo contextos con trayectorias formativas distintas y mayores oportunidades de práctica, en síntesis, la convergencia mayoritaria de porcentajes en tramos bajos-medios en tres de los cuatro antecedentes refuerza que el punto de partida en el contexto analizado es compatible con realidades afines y legitima la necesidad de una intervención lúdica focalizada para movilizar a los estudiantes desde producciones elementales hacia desempeños comunicativos funcionales.

En cuanto al segundo objetivo específico, se fundamentó teóricamente la propuesta lúdica desde cuatro marcos conceptuales y, en primer término, la teoría del juego en Piaget concibe el juego como organización del pensamiento que articula asimilación y acomodación para equilibrar lo conocido con lo nuevo (Peñaloza, 2024), seguidamente, se precisa que la repetición simbólica despliega esquemas y facilita la apropiación de estructuras cognitivas complejas en tránsito hacia representaciones superiores (MacQueeney et al., 2022), además, se resalta el juego como medio de equilibrio organismo-entorno que amplía la simbolización y la autonomía interpretativa (Zhong, 2019), y, por último, se destaca la manipulación de símbolos e imágenes como motor de operaciones mentales y razonamiento lógico en la experiencia lúdica (Plass et al., 2015); desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el juego integra imaginación y normatividad simbólica, promoviendo autorregulación y representación abstracta en escenarios ficcionales (Bodrova & Leong, 2015), del mismo modo, se subraya la mediación cultural del lenguaje y las reglas como base de atención, memoria voluntaria y planificación (Alharbi, 2022), asimismo, se enfatiza el carácter anticipatorio del juego al gestionar roles y signos en interacción con otros (García et al., 2021), y se culmina señalando su valor como andamiaje que articula aprendizaje, cultura y

desarrollo en clave cooperativa (Chen, 2025); por su parte, la teoría lingüística de Chomsky sostiene un postulado innatista según el cual la facultad del lenguaje es biológica y creativa, no reducible a imitación (Pérez et al., 2015), a lo cual se añade que la gramática generativa distingue competencia y actuación con reglas abstractas universales que gobiernan la producción/compreensión (Barón & Müller, 2014), de igual modo, se propone la primacía sintáctica del paradigma generativista para explicar oraciones no oídas mediante reglas internas (Chiluisa et al., 2022), y se detalla el LAD como dispositivo que organiza input en niveles profundos y superficiales de representación (Barón & Müller, 2014); finalmente, el modelo de competencia comunicativa de Hymes entiende la comunicación como fenómeno situado que integra dimensiones lingüísticas, sociales y culturales para el uso pertinente del lenguaje (Pompa & Pérez, 2015). Además, al vincular estos pilares con los antecedentes, se aprecia que propuestas como las de Villavicencio et al. (2023) y Alcázar et al. (2021) materializan andamiajes socioculturales y prácticas de fluidez-pronunciación coherentes con Vygotsky y Hymes, mientras que las experiencias de roleplay de Parrales (2022) y Farro (2021) explotan la repetición simbólica y la manipulación de estructuras que dialogan con Piaget y la gramática generativa, de este modo, se interpreta que la solidez de la propuesta reside en su convergencia teórica: el juego actúa a la vez como escenario cognitivo, social, lingüístico y comunicativo que integra procesos internos con usos situados del lenguaje.

Para finalizar con el tercer objetivo específico, la estructura se propuso de forma progresiva y situada, relacionando secuencias que transitan desde tareas controladas hacia interacciones abiertas, con actividades que vinculan preparación léxica, práctica estructural y desempeños comunicativos en parejas así como también con grupos, tomando en cuenta criterios de logro observables y rúbricas de desempeño; advirtiendo la sintonía con diseños cortos e intensivos como el de Parrales (2022), incorporando en tres sesiones de diálogos estructurados, con más duración como las sesiones múltiples del Speaking Club de Alcázar et

al. (2021), siguiendo planificaciones validadas por expertos, tales como Arévalo (2023); no obstante, Farro (2021) propuso cinco sesiones de roleplay con base teórica explícita, demostrando que el diseño discutido se orienta con guías esenciales: tareas lúdicas, objetivos comunicativos entendibles, ciclos de modelado-práctica-producción, así como también evaluación formativa; en este sentido, la arquitectura didáctica descrita es consistente con los marcos de Piaget (praxis simbólica), Vygotsky (regulación y mediación social), Chomsky (práctica que potencia la competencia) y Hymes (adecuación contextual), asegurando que la progresión de actividades responda a necesidades de fluidez, pronunciación, léxico y coherencia discursiva observadas en el diagnóstico.

V. PROPUESTA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA”

1. Introducción

La presente propuesta pedagógica, titulada “El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria”, se orienta a plantear una alternativa metodológica innovadora que contribuya al fortalecimiento de las habilidades comunicativas del presente idioma. Según el enfoque lúdico se orienta a mejorar el involucramiento activo, creatividad e integración significativa entre los alumnos, generando que aprender inglés sea una experiencia dinámica y personalizada, trascendiendo la memorización gramatical. Por lo cual, el juego se describe como un medio de enseñanza que puede generar motivación, confianza y autonomía en el proceso de expresión oral.

Estas propuestas se diferencian de otras estrategias lúdicas, organizándolo gradualmente con tres tipos de juegos: verbales, vivenciales y dramáticos, seleccionados en función de las dimensiones de la expresión oral en inglés. Los juegos verbales mejoran el vocabulario, la gramática y la pronunciación a través de actividades como trabalenguas, refranes, rimas y adivinanzas; estos juegos vivenciales recrean situaciones comunicativas de la vida cotidiana, mejorando la interacción oral; mientras que los juegos dramáticos promueven la espontaneidad, la creatividad, así como también la fluidez mediante la representación de personajes, la improvisación y el uso de marionetas. De este modo, cada sesión responde a un propósito pedagógico específico y se articula con las competencias comunicativas que se pretende desarrollar en los alumnos.

En este sentido, la propuesta se plantea según el diagnóstico realizado, identificando que una proporción considerable de los alumnos, equivalente al 57.1% centrándose en un rango bajo de desempeño oral, mostrando dificultades para comunicarse con claridad, organizar ideas y emplear el idioma con seguridad en situaciones cotidianas o educativas. Del mismo modo, un 42.9% obtuvo un rango medio, evidenciando un manejo parcial del idioma, siendo capaces de realizar mensajes sencillos, errores gramaticales y limitaciones, afectando su fluidez comunicativa. Por lo cual, estos hallazgos resaltan que gran parte del alumnado se encuentran en una etapa inicial de desarrollo de la competencia oral, manifestando la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas más dinámicas y contextualizadas que ayuden a mejora su desempeño.

En respuesta a esta realidad, el programa propuesto plantea el uso del juego como una estrategia didáctica que estimula la expresión oral a través de experiencias significativas y colaborativas. Su propósito es favorecer un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sienten motivados y seguros para comunicarse, fortaleciendo aspectos esenciales como la pronunciación, vocabulario, gramática y fluidez.

2. Objetivos

2.1.1. Objetivo general

Potenciar la expresión oral del idioma inglés usando del juego como estrategia didáctica en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

Objetivos específicos

Incentivar el vocabulario en inglés a través de actividades lúdicas que refuercen el uso espontáneo en situaciones comunicativas, mejorando la expresión oral de los estudiantes.

fortalecer la construcción oral de mensajes coherentes y comprensibles a través de dinámicas interactivas, que promuevan el uso adecuado de estructuras lingüísticas al momento de comunicarse.

Estimular la expresión oral con claridad y seguridad mediante juegos que integren el ritmo, entonación y articulación del discurso, favoreciendo una comunicación más natural y comprensible.

Favorecer la participación continua y la integración fluida en actividades lúdicas comunicativas, proporcionando que los estudiantes mantengan el diálogo con confianza, coherencia y espontaneidad en el uso del idioma.

3. Justificación

El aprendizaje de otro idioma se orienta en un rol importante para la formación integral del alumnado, formando una herramienta indispensable para obtener el conocimiento global, participar en contextos interculturales y desenvolverse con mayores oportunidades en la vida académica y profesional. Sin embargo, en el contexto educativo actual, se observa que diversos alumnos tienen dificultades para expresarse oralmente con claridad, seguridad y naturalidad, limitando su capacidad de comunicación efectiva. Para esta situación, surge la relevancia de implementar estrategias metodológicas, despertando el interés, promoviendo un aprendizaje vivencial en un nuevo idioma.

Este programa se orienta en la idea de que el juego no solo es un medio de recreación, sino también un recurso didáctico, optimizando la secuencia de enseñanza-aprendizaje. Por medio de actividades lúdicas, los alumnos encuentran un espacio de confianza y motivación, permitiéndoles experimentar, equivocarse y mejorar en su desempeño oral sin temor ni precisión. Asimismo, el aprendizaje del inglés se convierte en una experiencia agradable y

colaborativa, donde la interacción y la creatividad se convierten en los puntos que mejoran la comunicación.

Para el ámbito educativo, el programa busca lograr cambios en las prácticas pedagógicas tradicionales, tomando metodologías activas que integren la emoción, el juego y el involucramiento como aspectos principales, desarrollando competencias comunicativas. Fomentando la expresión oral a través de estrategias lúdicas, impulsando el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas, mejorando la autonomía, autoconfianza y capacidad de los alumnos para expresarse mejor en distintos entornos comunicativos.

Para el impacto social, esta propuesta se orienta en ir más allá del aula, incentivando a que los alumnos desarrollen actitudes de apertura, respeto y cooperación, interactuando con otros en una lengua distinta a la materna. La mejora para la expresión oral en inglés no solo expande sus horizontes culturales, sino que también mejora su proyección personal y profesional en una sociedad cada vez interconectada. Por lo cual, el programa no se limita a elaborar una competencia lingüística, contribuyendo a la formación de una población capaz de comunicarse mejor, expresando ideas con libertad, involucrándose activamente en un mundo cambiante.

De tal modo, esta propuesta otorga una respuesta pertinente y personalizada a los requerimientos observados en los alumnos, formando el valor pedagógico del juego como medio para el procedimiento de comunicación. Por lo cual, se otorga una educación más personalizada e innovadora, para mejorar la enseñanza del inglés, convirtiéndose en ayuda para nuevas oportunidades.

4. Fundamentación teórica

Esta orientada en diversos enfoques y modelos, permitiendo entender la estructura del juego centrada en estrategias didácticas eficaces, reforzando la expresión oral del idioma

inglés en el alumnado de secundaria. Se presentan a continuación, las principales teorías que guían el diseño del programa:

Teoría / Modelo	Autor(es)	Principales aportes	Aplicación de la propuesta
Teoría Constructivista	Jean Piaget	Concibe el aprendizaje como un proceso activo en el que el estudiante construye significados a partir de la interacción con su entorno, mediante la asimilación y acomodación de nuevas experiencias. Además, el juego se interpreta como un medio esencial para la explotación, descubrimiento y la reorganización de esquemas cognitivos, favoreciendo la internalización del conocimiento.	Orienta el programa hacia la creación de actividades lúdicas donde los estudiantes aprenden inglés a través de la experimentación, manipulación simbólica e interacción social, consolidando estructuras mentales que faciliten la expresión oral de manera espontánea y significativa.
Teoría Sociocultural	Lev Vygotsky	Considera que el aprendizaje se construye socialmente a través de la interacción con otros. El juego, en ese marco, se convierte en una herramienta cultural que permite desarrollar la autorregulación, lenguaje interno y función simbólica.	Sustenta la implementación de juegos comunicativos que promuevan el trabajo cooperativo, resolución de problemas y construcción compartida del significado, permitiendo que la oralidad en inglés se fortalezca mediante la mediación social y la participación activa en contextos reales.
Teoría Lingüística	Noam Chomsky	Plantea que la capacidad del lenguaje es innata y que todo ser humano posee un dispositivo de adquisición lingüística que facilita la internalización del idioma.	Guía la elaboración de dinámicas lúdicas que estimulen la producción espontánea del lenguaje, fomentando la creatividad verbal y la recombinación libre de estructuras gramaticales en contextos comunicativos.
Teoría de la Competencia Comunicativa	Dell Hymes	Propone que la competencia lingüística no basta para comunicarse eficazmente, sino que es necesario dominar componentes sociolingüísticos,	Fundamenta la inclusión de actividades de juego de roles, dramatizaciones y simulaciones donde los estudiantes practican el uso

discursivos, estratégicos y del inglés en situaciones pragmáticas. La comunicación reales, fortaleciendo la implica adecuar el mensaje al adecuación, coherencia y contexto, al interlocutor y al cohesión del discurso oral. propósito comunicativo.

5. Metodología

Se realiza siguiendo un enfoque comunicativo y activo, centrado en el involucramiento activo del alumnado, haciendo uso del juego como medio didáctico para mejorar la expresión oral en inglés. Por lo cual, se divide en 3 partes:

Inicio: La maestra se encarga de la sesión realizando dinámicas breves, actividades rompehielos o retos fáciles, lo cual genera disposición y confianza al momento de comunicarse, dichas actividades tienen el propósito de activar conocimientos previos con el tema a tratar, otorgando un clima de confianza.

Desarrollo: Es el elemento principal del programa, realizando actividades lúdicas para mejorar principalmente las dimensiones de la expresión oral. A través de estos juegos comunicativos, dramatizaciones, retos grupales, simulaciones o dinámicas de roles, los participantes emplean el inglés siguiendo entornos reales o simulaciones, lo cual ayuda a emplear el idioma como recurso de interacción auténtica.

Final: Es un espacio orientado a la reflexión y reforzamiento de los aprendizajes logrados, centrándose en solidificar los aspectos lingüísticos realizados, como el uso del vocabulario aprendido, organización gramatical, así como también la pronunciación, al mismo tiempo, valorar la participación, el esfuerzo individual y colectivo.

La propuesta pedagógica está conformada por diez sesiones de aprendizaje organizadas de manera progresiva, integran objetivos específicos, actividades lúdicas, estrategias didácticas, recursos educativos y criterios de evaluación, las cuales se estructuran

bajo los momentos de inicio, desarrollo y cierre, aportando al aprendizaje activo a través de juegos verbales, vivenciales y dramáticos orientados al fortalecimiento del vocabulario, la gramática, la pronunciación así como también la fluidez en el idioma inglés.

Para realizar esta propuesta se emplearán materiales impresos y recursos didácticos como tarjetas ilustradas, imágenes, fichas de trabajo, marionetas, tarjetas de roles, objetos, pizarra, plumones, computadora, proyector multimedia, parlantes y recursos audiovisuales, favoreciendo la interacción oral y el aprendizaje significativo del idioma inglés.

Durante el desarrollo de cada sesión, la docente observa el desempeño del alumnado mediante criterios relacionados con el vocabulario, la gramática, la pronunciación y la fluidez, brindando retroalimentación permanente favoreciendo progresivamente la expresión oral en inglés.

La maestra cumple la función de moderadora e intermediaria del aprendizaje, siguiendo actividades en relación a dinámicas lúdicas, fomentando la participación de los estudiantes, en donde también se da retroalimentación si es que es necesario, evaluando el desempeño oral de cada sesión realizada.

Los estudiantes participan activamente en cada actividad sugerida, interactúa con sus compañeros utilizando el idioma inglés, expresando ideas de forma oral en distintas situaciones comunicativas, desarrollando gradualmente sus habilidades de vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez a través del trabajo colaborativo, basado el aprendizaje en el juego.

5.1. Componentes pedagógicos

La propuesta pedagógica se basa en el enfoque comunicativo y el aprendizaje activo, promoviendo la participación constante de los alumnos mediante actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la expresión oral en inglés. Su estructura integra objetivos de

aprendizaje, competencias, desempeños, actividades organizadas en momentos de inicio, desarrollo y cierre, recursos didácticos, estrategias metodológicas y criterios de evaluación, garantizando la articulación entre los contenidos, las actividades, junto a los resultados esperados. Asimismo, las diez sesiones se organizan de manera progresiva, incorporando juegos verbales, vivenciales y dramáticos que favorecen la mejora del vocabulario, la gramática, la pronunciación, la fluidez junto a la coherencia.

5.2. Desarrollo de la propuesta

Se desarrollará bajo diez sesiones de aprendizaje con una duración de 50 minutos cada una, organizadas de manera secuencial y progresiva. Las primeras sesiones se orientan al fortalecimiento del vocabulario y la pronunciación mediante juegos verbales, posteriormente se desarrollan actividades vivenciales centradas en situaciones comunicativas cotidianas, finalmente, se incorporan juegos dramáticos que promueven la interacción espontánea, la creatividad y la fluidez oral. Cada sesión contempla un objetivo específico, propósito de aprendizaje, estrategia lúdica, recursos didácticos y criterios de evaluación, favoreciendo un aprendizaje significativo del idioma inglés.

5.3. Evaluación de la propuesta

La evaluación tendrá un carácter formativo y continuo durante el desarrollo de las sesiones, permitiendo valorar el progreso de los alumnos en las dimensiones de vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez. Para ello, se emplearán criterios de evaluación previamente establecidos, listas de cotejo, observación directa y la participación en las actividades lúdicas, brindando retroalimentación permanente que favorezca el fortalecimiento de la expresión oral en inglés. Los criterios de evaluación estarán alineados con los desempeños previstos en cada sesión, permitiendo evidenciar el logro de los objetivos de aprendizaje.

6. Sesiones de aprendizaje

Para las sesiones diseñadas se muestran en los anexos, las cuales están organizadas en estrategias didácticas, criterios de evaluación y actividades lúdicas y según el fortalecimiento de la expresión oral en inglés.

Sesión	Objetivo	Propósito	Estrategia que se valida	Duración
SESIÓN 1: "TWIST YOUR TONGUE: LET'S PLAY WITH ENGLISH SOUNDS!"	Desarrollar la capacidad de pronunciar con claridad y fluidez vocabulario en inglés mediante juegos verbales y trabalenguas rítmicos, fortaleciendo la expresión oral espontánea y la confianza comunicativa de los estudiantes.	Mejorar la pronunciación, el ritmo y la fluidez oral mediante la práctica de trabalenguas y juegos verbales.	• JUEGO VERBAL • Trabalenguas (<i>Tongue Twisters</i>)	50 min
SESIÓN 2: "FINISH THE PHRASE! LET'S PLAY WITH ENGLISH PROVERBS"	Estimular la expresión oral en inglés mediante el uso de juegos verbales centrados en la comprensión y finalización de refranes populares, promoviendo la pronunciación correcta, el uso espontáneo del vocabulario y la fluidez comunicativa en contextos cotidianos.	Favorecer la expresión oral mediante la comprensión y completación de refranes en inglés.	• JUEGO VERBAL • Refranes (<i>Proverbs</i>)	50 min
SESIÓN 3: "RHYMING TIME! LET'S BUILD SENTENCES THAT SHINE"	Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la creación grupal de rimas encadenadas que promuevan el uso adecuado de estructuras gramaticales simples y coherentes, fomentando la fluidez, la creatividad y la confianza al comunicarse oralmente.	Promover la construcción de oraciones con estructuras gramaticales adecuadas mediante la elaboración de rimas.	• JUEGO VERBAL • Rimass encadenadas (<i>Rhymes</i>)	50 min
SESIÓN 4: "GUESS IT IF YOU CAN! LET'S PLAY WITH RIDDLES IN ENGLISH"	Fortalecer la expresión oral de los estudiantes mediante el uso de adivinanzas interactivas en inglés, promoviendo la construcción de mensajes coherentes y el uso adecuado de estructuras gramaticales simples y complejas, que les permitan comprender y producir respuestas orales con fluidez y precisión.	Fortalecer la producción oral mediante la comprensión y resolución de adivinanzas en inglés.	• JUEGO VERBAL • Adivinanzas (<i>Riddles</i>)	50 min

SESIÓN 5: "ACT IT OUT! SPEAKING ENGLISH WITH REAL- LIFE SITUATIONS"	Desarrollar la expresión oral de los estudiantes mediante la representación de diálogos vivenciales en inglés, promoviendo el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales (entonación, ritmo, gestos y expresiones) para comunicar mensajes claros, seguros y comprensibles en contextos cotidianos.	Potenciar la comunicación oral utilizando diálogos de situaciones cotidianas y recursos expresivos.	• JUEGO VIVENCIAL • Representación de diálogos en situaciones cotidianas	50 min
SESIÓN 6: "MY LIFE IN ACTION! LET'S RECREATE REAL SCENES IN ENGLISH"	Fortalecer la expresión oral de los estudiantes a través de la recreación de escenas del entorno familiar y escolar, promoviendo el uso natural de la pronunciación, el ritmo, la entonación y los recursos no verbales para comunicarse con claridad, fluidez y seguridad en situaciones cotidianas.	Favorecer la comunicación oral mediante la recreación de situaciones familiares y escolares.	• JUEGO VIVENCIAL • Recreación de escenas del entorno familiar y escolar	50 min
SESIÓN 7: "LET'S TALK FOR REAL! EVERYDAY SITUATIONS IN ENGLISH"	Promover la expresión oral en inglés a través de interacciones simuladas de la vida diaria, favoreciendo la pronunciación clara, el ritmo, la entonación y el uso estratégico de gestos y expresiones, para lograr una comunicación más natural, segura y comprensible.	Desarrollar la expresión oral mediante conversaciones simuladas de situaciones cotidianas.	• JUEGO VIVENCIAL • Interacciones simuladas de la vida diaria	50 min
SESIÓN 8: "BE THE CHARACTER! ACTING TO SPEAK ENGLISH WITH CONFIDENCE"	Fomentar la expresión oral en inglés mediante la representación de personajes en escenas dramáticas, promoviendo la fluidez, la coherencia y la interacción continua con distintos interlocutores a través del uso espontáneo del idioma en contextos comunicativos.	Favorecer la fluidez y la interacción oral mediante la representación de personajes y escenas dramáticas.	• JUEGO DRAMÁTICO • Representación de personajes en escenas	50 min
SESIÓN 9: "IMPROVISE AND EXPRESS! USING BODY AND VOICE TO COMMUNICATE"	Desarrollar la expresión oral en inglés mediante la improvisación de situaciones comunicativas, promoviendo el uso de la voz, la expresión corporal y los recursos paraverbales para transmitir mensajes con mayor naturalidad y seguridad.	Favorecer la expresión oral espontánea mediante la improvisación de situaciones utilizando el cuerpo y la voz.	• JUEGO DRAMÁTICO • Improvisación de situaciones con ayuda del cuerpo y la voz	50 min

SESIÓN 10: "PUPPETS SPEAK! SHARING IDEAS THROUGH CHARACTERS "	Fortalecer la expresión oral en inglés mediante el uso de marionetas para representar personajes y expresar ideas en diferentes situaciones comunicativas, favoreciendo la creatividad, la fluidez y la interacción oral.	Promover la expresión oral y la creatividad mediante el uso de marionetas para comunicar ideas en inglés.	• JUEGO DRAMÁTICO • Uso de marionetas para expresar ideas oralmente	50 min
--	---	---	--	--------

CONCLUSIONES

La propuesta en función del uso del juego como estrategia didáctica, se orienta en ser una alternativa metodológica eficaz, fortaleciendo la expresión oral del inglés en alumnos de segundo nivel de secundaria, promoviendo un aprendizaje activo, donde la interacción, la cooperación y la creatividad son recursos esenciales, construyendo habilidades comunicativas funcionales en un entorno dinámico, así como también motivador.

Los resultados obtenidos mostraron que el 57.1% de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo y el 42.9 % en un nivel medio de expresión oral, lo que revela que la mayoría posee un desarrollo inicial de sus competencias comunicativas en inglés, caracterizado por producciones orales con limitaciones en vocabulario, pronunciación y fluidez.

La fundamentación teórica sustentó que el juego es un medio eficaz para el aprendizaje del idioma, dado que integra los procesos cognitivos y sociales descritos por Piaget y Vygotsky, junto con la práctica lingüística y comunicativa planteada por Chomsky y Hymes, permitiendo que los estudiantes desarrollen su competencia comunicativa a través de experiencias significativas que vinculan la estructura lingüística con el contexto real de interacción

El diseño de la propuesta basada en el juego se estructuró de manera progresiva y coherente con las necesidades detectadas, articulando actividades controladas y abiertas que promueven la práctica oral desde la planificación hasta la interacción libre, con criterios de

logro observables que aseguran un desarrollo integral de las habilidades de expresión oral, demostrando que el aprendizaje lúdico constituye una vía metodológica efectiva y sostenible en la enseñanza del inglés.

RECOMENDACIONES

Es indispensable que los docentes del área de inglés generen espacios de interacción oral basados en actividades lúdicas como dramatizaciones, simulaciones de situaciones reales y juegos de roles donde los estudiantes puedan expresarse libremente, ya que estas experiencias fortalecen la expresión oral al reducir la ansiedad comunicativa y favorecer la práctica natural del idioma dentro del aula.

Se sugiere que los profesores amplíen el vocabulario del estudiantado a través de dinámicas de aprendizaje activo como la creación de murales de palabras, tarjetas de memoria ilustradas, retos de asociación semántica y concursos de términos temáticos, lo que permitirá que los estudiantes asocien nuevas palabras con contextos significativos y amplíen su repertorio léxico de manera motivadora.

Es pertinente implementar actividades didácticas que integren la gramática en la práctica comunicativa, tales como juegos de construcción de oraciones, retos gramaticales por equipos o dinámicas de corrección cooperativa, donde el uso de las estructuras se aprenda a partir de la experiencia y no de la repetición mecánica, promoviendo así un aprendizaje funcional y duradero.

Conviene reforzar la pronunciación mediante el uso de grabaciones interactivas y aplicaciones digitales que permitan comparar la propia entonación con la de hablantes nativos, complementando estas herramientas con ejercicios de repetición guiada y dramatizaciones que ayuden a mejorar la claridad fonética y la comprensión auditiva.

Resulta fundamental fomentar la fluidez oral mediante proyectos comunicativos colaborativos, como entrevistas entre compañeros, presentaciones cortas o debates guiados, donde el énfasis no recaiga en la corrección inmediata sino en la continuidad del discurso, de manera que los estudiantes ganen ritmo, coherencia y naturalidad al expresarse en inglés.

REFERENCIAS

- Alcazar, M., Triana, M., Carpio, M., & García, V. (2021). Speaking-club on-line para fortalecer la expresión oral del idioma inglés . *South Florida Journal of Development*, 2(5), 8309-8332. <https://doi.org/https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-143>
- Alharbi, M. (2022). Teachers and Children's Play: Exploring Practices Through an Analysis of Vygotsky and Piaget Theories. *The Educational Review*, 6(11), 668-674. <https://hillpublisher.com/UpFile/202211/20221130174431.pdf>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arevalo, N. (2023). Estrategia didáctica del idioma inglés basado en el modelo conceptual contextualizado para mejorar la expresión oral en estudiantes de secundaria. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11658>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & ARELLANO, c. (2020). *La Investigación Científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Nacional del Ecuador.

[https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%
93N%20CIENT%8dFICA.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%c3%93N%20CIENT%c3%8dFICA.pdf)

Baño, C., & Vera-de la Torre, A. (2020). Componentes del habla de Dell Hymes en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Publicando*, 7(23), 90-101.
<https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2053>

Barón, L., & Müller, O. (2014). La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad. *Lenguaje*, 42(2), 417-442.
<http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>

Barrios, J. (2015). La expresión oral herramienta indispensable dentro del proceso comunicativo. *CienciaMatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 1(1), 89-100.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7088711.pdf>

Bermúdez, L., & González, L. (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *QUÓRUM ACADÉMICO*, 8(15), 95-110.
<https://www.redalyc.org/pdf/1990/199018964006.pdf>

Bodrova, E., & Leong, D. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play. *American Journal of Play*, 7(3), 371-388.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070266.pdf>

Bravo-Cobeña, G., & Viguera-Moreno, J. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 6(2), 464-482. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2272>

Carhuancho, I., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación.

Working Paper ESACE, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

Chen, J. (2025). Using Vygotsky's sociocultural theory to explore ethnic cultural

representation in Taiwanese preschool children's play. *Front. Educ.*, 10(2).

<https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2025.1569322/full>

Chiluisa, M., Venegas, G., & Quishpe, V. (2022). Adquisición del lenguaje de acuerdo a

Ferdinand de Saussure y Noam Chomsky. *Societas: Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 24(2), 438-452.

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3413160025/3413160025.pdf>

Cortez, R., & Melgar, R. (2024). Nivel de la competencia oral en inglés de estudiantes del

primer grado de secundaria de una I.E. UGEL Piura, 2024. *[Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]*.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/160435>

Cruz, D. (2020). Expresión oral: una problemática para abordar. *Sciéndo*, 23(4), 293-298.

<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/3202/pdf>

Dederlé-Caballero, R., Pérez-Villareal, E., Lora-Castro, S., Peña-Arrieta, C., & Charris-

Chiquillo, F. (2015). Estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje en el

laboratorio de circuitos eléctricos de la Universidad de la Costa CUC. *Praxis*, 11, 54-

60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5907260>

- EF English Proficiency Index. (2024). *Índice EF de nivel de inglés. Una clasificación de 116 países y regiones en función de su nivel de inglés*. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com.pe/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2024/ef-epi-2024-spanish.pdf>
- Eslit, E., & Valderama, A. (2023). English Language Proficiency Skills Among High School Students: Basis for an Intervention Program. *English Learning Innovation* , 4(1), 46-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24759>
- Farro, J. (2021). Role play para la expresión oral en idioma inglés en la Institución Educativa San Martin de Tours, Pomahuaca - Jaén. *[Tesis de Maestria, Universidad Cesar Vallejo]*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69254>
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 13(1), 38-56.
https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos
- Gamboa, M., García, Y., & Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de Investigaciones UNAD*, 12(1), 98-108. <https://revistas.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones/article/view/4142>
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, S., & Silva, M. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza: experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 25(1), 251-267.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8683>
- Garma, C. (2021). EL JUEGO DE ROLES COMO TÉCNICA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. *REVISTA*

ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS

GERENCIALES(51), 48-59. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/08/Ed.5148-59-Garma-Carmen.pdf>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción).

RECIMUNDO, 4(3), 163–173.

[https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento.

Ciencia, Cultura y Sociedad, 6(1), 62-72.

https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.

<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Higueras-Rodríguez, L., & Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico?

Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24(1), 267-274.

<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>

Huamancaja, F., & Perez, A. (2024). Niveles de competencia oral del idioma inglés en

estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Isaías

Ardiles de Pachacamac. *[Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]*.

[https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/d88b0df6-4110-4037-8587-](https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/d88b0df6-4110-4037-8587-b171cfdfb5c7)

[b171cfdfb5c7](https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/d88b0df6-4110-4037-8587-b171cfdfb5c7)

- Loayza, M., Galarday, S., & Arana, P. (2022). Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1355-1366. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a2-1355-1366.pdf>
- Loor-Caicedo, A., & Quijije-Vélez, J. (2024). Los juegos y el jugar. Una visión desde las manifestaciones lúdicas tradicionales. *CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, X(1), 96-113. <https://doi.org/10.35381/cm.v10i1.1204>
- MacQueeney, P., Lewis, E., Fulton, G., Surber, C., Newland, K., & Hochstetler, E. T. (2022). Applying Piaget to classroom teaching: Stage development and social learning theory. *Stage development and social learning* , 1-23. <https://open.umn.edu/opentextbooks/textbooks/introduction-to-education>
- Mamani, M. (2020). La comunicación oral en el idioma inglés: la construcción de una revisión teórica. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(1), 26-40. <https://doi.org/https://doi.org/10.52936/p.v2i1.24>
- Matamoras, A., Ortiz, W., Andino, R., Mero, V., & García, J. (2023). Desarrollo de la expresión oral en estudiantes de educación inicial en unidades educativas públicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3460-3479. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4666/7107>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>

- Miranda, M., & Villasís, M. (2019). El protocolo de investigación VIII. La ética de la investigación en seres humanos. *Revista Alergia México*, 66(1).
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v66n1/2448-9190-ram-66-01-115.pdf>
- Miranda, Y., Alvarez, S., & Suárez, A. (2023). Desarrollo de la Expresión Oral. *Revista Conrado*, 19(94), 63-69. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v19n94/1990-8644-rc-19-04-63.pdf>
- Moreno, V. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Moscoso, L., & Díaz, L. (2018). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rlb/v18n1/1657-4702-rlb-18-01-00051.pdf>
- Narváez-León, I., & Fárez-Loja, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía*, 5(10), 78-87.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Ormazábal, V., Hernández, L., & Zúñiga, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa (REDIE)*, 25, 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>

- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Palacios, T., Morón, C., & Gonzales, A. (2025). Método de inmersión lingüística para mejorar la competencia oral en inglés de estudiantes del nivel primario. *Revista InveCom*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12789143>
- Parrales, A. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la comunicación oral en la asignatura inglés. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí].
<https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4005/1/Tesis%20Adriana%20Parrales.pdf>
- Peña, T. (2025). El docente y los tipos de estrategias didácticas para la enseñanza de las matemáticas. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 7(2), 17-21.
<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0330>
- Peñaloza, S. (2024). La teoría estructuralista del juego de Piaget aplicada como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primero en la I.E. El Gool, La Guajira. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 8(6), 1323-1329. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901
- Pérez, D., Ivars, C., Tortosa, O., & Herraiz, E. (2015). La adquisición del lenguaje según el modelo innatista. *3C Empresa*, 4(2), 87-107.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5093288>
- Pérez, M., Berea, R., Roy, I., Palacios, L., & Rivas, R. (2019). Lista para Aspectos Éticos de Investigaciones en Humanos. *Revista alergia México*, 66(4), 474-482.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v66n4/2448-9190-ram-66-04-474.pdf>

- Pesántez, M. (2015). El juego en los procesos de aprendizaje. *Revista Mamakuna*, 1, 48-55.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380355>
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pompa, Y., & Pérez, I. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 160-167. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n2/rus22215.pdf>
- Ruiz, M. (2021). Nivel de expresión oral en inglés en centros bilingües y no bilingües de Castilla. *Revista Complutense de Educación*, 33(2), 201-213.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.5209/rced.73909>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Tanmongkol, N., Moonpim, R., Vimolvattaravetee, S., Suteerapornchai, T., & Kaniyoo, W. (2020). The Main Reason that Thailand's High School Students are Not Adapting in the English Language. *International Journal of Research and Review*, 7(6), 247-253.
https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.7_Issue.6_June2020/IJRR0034.pdf
- Velásquez, J. (2020). La expresión oral en estudiantes de educación básica primaria. *Revista de Comunicación y Educación*, 8(3), 45-54.
<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/1587>

- Villavicencio, J., Moreira, J., & Macias, R. (2023). La evaluación en el aprendizaje de la comunicación oral en Inglés. *Chone, Ciencia y Tecnología : Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(2), 1-18. <https://www.cct-uleam.info/index.php/chone-ciencia-y-tecnologia/article/view/56>
- Villavicencio, J., Moreira, J., & Macias, R. (2023). La evaluación en el aprendizaje de la comunicación oral en Inglés. *Chone, Ciencia y Tecnología : Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(2), 1-18. <https://www.cct-uleam.info/index.php/chone-ciencia-y-tecnologia/article/view/56>
- Zambrano-Cantos, D. (2024). Estrategia didáctica para el fortalecimiento del rendimiento académico en la asignatura de matemática. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(1), 5169-5195. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.5169-5195>
- Zhong, Q. (2019). Design of Game-Based Collaborative Learning Model. *Open Journal of Social Sciences*, 7, 488-496. <https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

El juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿El juego como estrategia didáctica mejoraría la expresión oral del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa “Excelencia School”?	Proponer el uso del juego como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria.	El juego como estrategia didáctica permitirá mejorar la expresión oral del inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa “Excelencia School”.	Tipo: Básica Enfoque: Cuantitativo Diseño: No-Experimental Nivel: Descriptivo-propositiva Población: 91 estudiantes Muestra: 21 estudiantes Técnica: Evaluación Instrumento: Rúbrica
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	Identificar el nivel de expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria.		
	Fundamentar teóricamente la propuesta del juego como estrategia didáctica.		
	Diseñar una propuesta basada en el juego para mejorar la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria.		

Anexo 02. Instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO	
Nombre del instrumento	Prueba diagnóstica de expresión oral en inglés.
Autor de la adaptación	Dra. Claudia Noemí Rivera Rojas (2021).
Procedencia	Elaborado en función al Modelo de expresión oral de Scott Thornbury (2006).
Adaptación	Desarrollado por Rivera Rojas (2021) con la finalidad de medir expresiones orales en inglés en alumnos.
Administración	Individual.
Tiempo para su aplicación	30 min. Aprox.
Objetivo	Medir el nivel de expresiones orales de inglés en estudiantes
Número de ítems	32 ítems.
Dimensiones	Vocabulario (8 ítems) Gramática (8 ítems) Pronunciación (8 ítems) Fluidez oral (8 ítems)
Sistema de calificación	Respuesta correcta = 1 punto; respuesta incorrecta = 0 puntos.
Validez	La adaptación fue sometida a juicio de expertos, quienes determinaron la pertinencia, claridad y representatividad de los ítems para evaluar la expresión oral en inglés (Rivera, 2021).
Confiabilidad	Presentó una confiabilidad mediante el coeficiente Kuder-Richardson 20 (KR-20) = 0.801, considerada de alta confiabilidad (Rivera, 2021).

INSTRUMENTO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

I. VOCABULARY

Observa las imágenes y menciona dos elementos que encuentras en cada una de ellas relacionadas a las partes de la casa. En esta dimensión se evaluará la capacidad del estudiante para reconocer, identificar y emplear adecuadamente el vocabulario en inglés correspondiente a las imágenes presentadas, considerando la precisión en el uso del léxico durante la expresión oral.



1-

2-



3-

4-

Indicación: Se obtiene 1 punto correcto cuando:

- Identifica correctamente el vocabulario en inglés correspondiente a las partes de la casa.
- Pronuncia adecuadamente el vocabulario solicitado.
- Relaciona correctamente la imagen con el término en inglés.

Calificación e Interpretación:

--

Criterios de Evaluación	NEEDS IMPROVEMENT (0-2 puntos)	SUFFICIENTLY ACHIEVED (3-4 puntos)	NOTABLY ACHIEVED (5-6 puntos)	OUTSTANDINGLY ACHIEVED (7-8 puntos)
VOCABULARY	Menciona correctamente de 0 a 2 objetos	Menciona correctamente de 3 a 4 objetos	Menciona correctamente de 5 a 6 objetos	Menciona correctamente de 7 a 8 objetos

II. GRAMMAR

Observa las imágenes y menciona una oración por cada una de ellas utilizando el tiempo presente simple. Recuerda incluir hábitos o rutinas diarias, una preposición (to, at, in, etc.), un adverbio de frecuencia y un conector, según sea el caso. En esta dimensión se evaluará la capacidad del estudiante para construir oraciones gramaticalmente correctas en inglés, empleando adecuadamente el tiempo presente simple, las estructuras sintácticas, las preposiciones, los adverbios de frecuencia y los conectores, de acuerdo con el contexto de cada imagen.

 Study	 Have lunch	 Wake up	 Eat breakfast
 Go to school	 Have dinner	 Go to sleep	 Take a bath

2-

3-

4-

5-

6-

7-

8-

Indicación: Se obtiene 1 punto correcto cuando:

- 1- Respeta reglas de morfología y sintaxis
- 2- Utiliza la estructura gramatical según su nivel (temas trabajados: presente simple, preposiciones, adverbios de frecuencia y la hora)
- 3- Enlaza grupos de palabras usando conectores (Une sus ideas creando oraciones bien estructuradas).

Calificación e Interpretación:

Criterios de Evaluación	NEEDS IMPROVEMENT (0-2 puntos)	SUFFICIENTLY ACHIEVED (3-4 puntos)	NOTABLY ACHIEVED (5-6 puntos)	OUTSTANDINGLY ACHIEVED (7-8 puntos)
-------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------	--

GRAMMAR	De 0 a 2 oraciones correctamente estructuradas	De 3 hasta 4 oraciones correctamente estructuradas	De 5 hasta 6 oraciones correctamente estructuradas	De 7 hasta 8 oraciones correctamente estructuradas
----------------	---	---	---	---

III. PRONUNCIACIÓN

Lee las siguientes palabras teniendo en cuenta la pronunciación y la entonación, e identifica cuál de ellas no pertenece al grupo. Posteriormente, responde las preguntas planteadas sobre la pronunciación de los sonidos y el tipo de entonación correspondiente. En esta dimensión se evaluará la capacidad del estudiante para articular correctamente los sonidos del idioma inglés, identificar los patrones de pronunciación, diferenciando el uso adecuado de la entonación en palabras y expresiones orales.

1- ¿Cómo se pronuncia las siguientes palabras?

kisses / washes/ bosses

a) /s/

b) /iz/

c) /z/

2- ¿La entonación creciente o decreciente? Did you cook? Will you come soon? Is he handsome?

a) Creciente

b) decreciente

3- ¿Cómo se pronuncia las siguientes palabras?

stops /sleeps / wants

a) /s/

b) /iz/

c) /z/

4- Identifica la pregunta que tiene falling intonation:

a) Where's the nearest post - office?

b) Are you thirsty?

c) Is that the new doctor?

5- Identifica cual es la "silent letter" en este grupo de palabras:

often / castle / ballet

- a) t b) f c) e

6- Marca la palabra que no tiene el sonido "/ae/" de las siguientes palabras:

- a) dog b) job c) bad

7- Marca la palabra que no tiene el sonido "/i/" de las siguientes palabras:

- a) see b) tea c) bed

8- Identifica la palabra que tiene el mismo sonido final al generar su cambio en tercera persona: "plans"

- a) Packs b) calls c) finishes

Indicación: Se obtiene 1 punto correcto cuando:

- Conoce la estructura fonológica de las palabras
- Identifica sonidos con entonación
- Respeta acento o fuerza de voz

Calificación e Interpretación:

Page 10

Criterios de Evaluación	NEEDS IMPROVEMENT (0-2 puntos)	SUFFICIENTLY ACHIEVED (3 - 4puntos)	NOTABLY ACHIEVED (5 -6 puntos)	OUTSTANDINGLY ACHIEVED (7 -8 puntos)
PRONUNCIATION	Presenta serias dificultades para pronunciar correctamente los sonidos, la entonación y la acentuación del idioma inglés.	Pronuncia correctamente algunos sonidos y expresiones, aunque aún presenta dificultades en determinados aspectos fonológicos.	Demuestra un adecuado dominio de la pronunciación, con errores mínimos que no afectan significativamente la comprensión del mensaje.	Pronuncia correctamente los sonidos, la entonación y la acentuación del idioma inglés, logrando una expresión oral clara, precisa y comprensible.

3- FLUIDEZ

Lee el diálogo presentado y formula las preguntas o respuestas según la secuencia planteada, completando la conversación a tu criterio. Para ello, mantén la coherencia y continuidad del diálogo, organizando tus ideas de forma lógica y expresándolas con un ritmo adecuado durante la interacción comunicativa.



Teacher: Hi. How are you doing?

Student: (a) _____

Teacher: Can I ask you some questions?

Student: (b) _____

Teacher: How often do you get up early in the morning?

Student: (c) _____

Teacher: And what time do you get up on weekdays?

Student: (d) _____

Teacher: What do you usually do in your free time?

Student: (e) _____

Teacher: Well, I go to the gym in the afternoon. What about you?

Student: (f) _____

Teacher: Do you like studying in high school? Why?

Student: (g) _____

Teacher: Thanks for your help. Bye!

Student: (h) _____

Indicación: Se obtiene 1 punto correcto cuando:

- Expresa el discurso con fluidez y coherencia
- Plantea preguntas y las contesta e intenta mantener el diálogo (mantener la coherencia del diálogo).
- Menciona estructuras completas sin pausa y a un ritmo apropiado según su nivel (usa un lenguaje apropiado de acuerdo al tipo de conversación que ejecuta)

Calificación e Interpretación:

--

Criterios de Evaluación	NEEDS IMPROVEMENT (0-2 puntos)	SUFFICIENTLY ACHIEVED (3 - 4puntos)	NOTABLY ACHIEVED (5-6 puntos)	OUTSTANDINGLY ACHIEVED (7-8 puntos)
FLUENCY	De 0 hasta 2 frases bien estructuradas y expresadas	De 3 hasta 4 frases bien estructuradas y expresadas	De 5 hasta 6 frases bien estructuradas y expresadas	De 7 hasta 8 frases bien estructuradas y expresadas

Anexo 3. Base de datos

Nº	Vocabulario									Gramática								Pronunciación								Fluidez								SUMA V1			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	SUMA D1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	SUMA D2	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	SUMA D3	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	SUMA D4	
1	0	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	1	0	0	1	1	0	4	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	0	0	0	4	21
2	1	1	1	1	1	0	0	0	5	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	1	1	0	1	1	1	0	5	1	0	0	1	0	0	0	1	3	15
3	0	1	1	1	0	1	0	1	5	1	1	1	1	1	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11
4	1	1	0	0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
5	1	1	1	1	1	0	1	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	0	1	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	0	0	0	3	18
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
8	1	0	0	0	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	1	1	0	5	11
9	0	1	1	1	1	0	0	0	4	0	1	1	0	0	0	1	0	3	0	0	0	0	1	1	1	1	4	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
10	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	2	6	
11	0	0	1	0	1	0	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	1	1	1	1	1	0	0	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4	1	0	0	1	0	0	0	0	2	12
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
16	1	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	7
17	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
18	1	1	1	1	1	1	0	1	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3	1	1	0	0	0	0	0	0	2	12
19	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	0	0	0	0	0	0	2	7
20	1	1	1	1	1	0	0	1	6	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	4	0	1	0	0	0	0	0	0	1	12
21	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3

Anexo 4. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

“TWIST YOUR TONGUE: LET’S PLAY WITH ENGLISH SOUNDS!”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la capacidad de pronunciar con claridad y fluidez vocabulario en inglés mediante juegos verbales y trabalenguas rítmicos, fortaleciendo la expresión oral espontánea y la confianza comunicativa de los estudiantes.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Infiera e interpreta información de textos orales -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	-Comprende el significado de palabras y frases breves a través de la audición activa en juegos verbales. -Emplea vocabulario aprendido con entonación, ritmo y pronunciación adecuada en trabalenguas y actividades lúdicas. -Participa activamente en juegos orales demostrando seguridad al comunicarse en inglés. -Utiliza expresiones cotidianas para interactuar oralmente con sus compañeros de forma comprensible.	-Pronuncia correctamente palabras y frases del vocabulario trabajado. -Utiliza el ritmo y la entonación adecuados al recitar trabalenguas. -Demuestra espontaneidad y fluidez al expresarse en inglés durante los juegos. -Mantiene interacción oral coherente con sus compañeros al participar en actividades grupales.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Tarjetas con trabalenguas, pizarra, plumones, parlantes, cronómetro, hojas de registro de vocabulario, lista de cotejo, música instrumental rítmica (para acompañar el juego), diccionario visual y carteles con expresiones en inglés.	-Participa con entusiasmo y respeto durante las actividades grupales. -Escucha y apoya a sus compañeros durante las intervenciones orales. -Se esfuerza por mejorar su pronunciación sin temor a cometer errores. -Demuestra responsabilidad en el uso de los materiales de clase.	-Pronuncia correctamente el vocabulario en inglés. -Recita trabalenguas con ritmo y claridad. -Participa activamente en los juegos orales. -Se comunica en inglés con seguridad y entusiasmo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La maestra recibe a los alumnos saludándolos en inglés diciendo: “Good morning, everyone; How are you today?” los involucrados responden en conjunto. A continuación, se presenta una música animada, realizando un breve <i>warm-up</i> corporal: “Clap your hands if you’re happy! Stamp your feet if you’re ready to speak English!” b. Presentación del propósito (2 min): La profesora explica: “Today, we’ll play with English sounds! We’re going to twist our tongues and practice funny sentences to speak English better!” Se escribe en la pizarra: “Objective: To improve our oral expression using tongue twisters.” c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “Do you know any tongue twisters in Spanish?” • “Have you ever tried saying one fast?” Los alumnos comparten ejemplos en español, y la docente traduce la idea al inglés: “In English, we also have tongue twisters! Let’s learn how to say them clearly and fast!”	10 min
DESARROLLO	Actividad 1: Sound Warm-up (10 min) La docente presenta en la pizarra sonidos del inglés que suelen ser difíciles: /θ/, /ð/, /ʃ/, /ʒ/, /r/, /l/. Los estudiantes repiten después de la docente con ritmo musical: • “Think – thank – thing” • “Ship – sheep – chip – cheap” • “Red – led – read – light” Luego se realiza un juego de repetición rápida: la docente señala una palabra y el grupo debe pronunciarla al unísono. Si se equivocan, deben repetirla con palmadas al ritmo del tambor: “Clap and say: <i>Ship! Sheep! Cheap!</i>” Actividad 2: Tongue Twister Relay (15 min) La profesora reparte la clase en 4 equipos. Cada equipo recibe un trabalenguas distinto escrito en una tarjeta. Ejemplos:	35 min

	1. "She sells seashells by the seashore." 2. "Peter Piper picked a peck of pickled peppers." 3. "Red lorry, yellow lorry." 4. "How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?" Los grupos tienen 3 min. Aprox. para practicarlo juntos. La docente pasa por todos los equipos verificando la pronunciación, marcando el ritmo con palmadas. Luego, los equipos que compiten elegirán un representante que diga el trabalenguas, primero lentamente y después dos veces rápido. El grupo que pronuncie mejor y tenga mejor ritmo obtiene una estrella en la pizarra. Actividad 3: <i>Rhythmic Tongue Battle</i> (10 min) A través del uso de música rítmica tales como <i>drum beat 80 bpm</i>, la profesora sugiere un juego de <i>battle</i>. Dos alumnos se enfrentan; inician con trabalenguas siguiendo el ritmo con palmadas y el siguiente repite el suyo sin perder el compás. La clase decide con aplausos al que mejor pronunciación y ritmo realizó. Asimismo, se enfatiza en la participación activa: "Who wants to try? Come on, let's twist our tongues together!" Actividad 4: <i>Creative Twist Challenge</i> (5 min) La profesora reta a los grupos a realizar un mini trabalenguas en inglés, empleando palabras conocidas del vocabulario enseñado. Ejemplo guía: • "Funny frogs fly fast!" • "Silly snakes slide slowly!" Cada grupo escribe el suyo en cartulina y lo recita al ritmo de palmadas. La docente refuerza la pronunciación y felicita el esfuerzo.	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta en inglés: • "Was it easy or difficult to say the tongue twisters?" • "What helped you to pronounce better?" Los alumnos comparten sus impresiones. La docente recalca la relevancia de seguir practicando la pronunciación y el ritmo, mejorando la expresión oral. b. Consolidación y despedida (2 min): La profesora, junto con toda la clase repite un trabalenguas como cierre grupal: "All together now! <i>She sells seashells by the seashore!</i>" Luego felicita a todos diciendo: "Excellent job! You spoke clearly and confidently! See you next class!"	5 min

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Pronuncia correctamente palabras y frases del vocabulario trabajado.		Utiliza el ritmo y la entonación adecuados al recitar trabalenguas.		Demuestra espontaneidad y fluidez al expresarse en inglés durante los juegos.		Mantiene interacción oral coherente con sus compañeros al participar en actividades grupales.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02
“FINISH THE PHRASE! LET’S PLAY WITH ENGLISH PROVERBS”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Estimular la expresión oral en inglés mediante el uso de juegos verbales centrados en la comprensión y finalización de refranes populares, promoviendo la pronunciación correcta, el uso espontáneo del vocabulario y la fluidez comunicativa en contextos cotidianos.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Infiera e interpreta información de textos orales -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	-Comprende el significado general de refranes o frases incompletas escuchadas en inglés. -Emplea vocabulario aprendido para completar refranes de forma coherente. -Participa activamente en juegos orales utilizando expresiones adecuadas al contexto. -Se comunica con fluidez y naturalidad durante las actividades lúdicas orales.	-Reconoce y comprende el significado de refranes o frases incompletas. -Completa oralmente refranes en inglés con coherencia y pronunciación adecuada. -Participa activamente en las dinámicas orales con actitud positiva y colaborativa. -Emplea vocabulario variado y expresiones correctas al comunicarse oralmente.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Pizarra, plumones, tarjetas con refranes incompletos, música rítmica, reloj o cronómetro, parlantes, dados con números, hojas de registro de participación, lista de cotejo, y fichas de puntos para premiar a los equipos.	-Participa activamente en los juegos demostrando respeto y cooperación. -Escucha atentamente a sus compañeros y valora sus aportes. -Se expresa en inglés con entusiasmo, sin miedo a equivocarse. -Colabora en equipo para lograr el objetivo común.	-Comprende los refranes escuchados en inglés. -Completa refranes de forma coherente y pronunciando adecuadamente. -Usa expresiones y vocabulario aprendido con naturalidad. -Se comunica con seguridad y entusiasmo en todas las actividades.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
--------	-------------	--------

INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La profesora inicia con el saludo: “Good morning, class! Are you ready to speak English today?” y los estudiantes responden: “Yes, teacher!” La docente para poder motivarlos se enfoca en un breve <i>ice-breaker</i> oral llamado “<i>Proverb Chain</i>”: diciendo que la primera parte de un refrán y los alumnos adivinarán la segunda en español. Ejemplo: “A bird in the hand...” → “is worth two in the bush.” Luego, se da a conocer que hoy aprenderán refranes en inglés, completándolo con juegos para fortalecer su expresión oral. b. Presentación del propósito (2 min): La docente dice: “Today, we will learn some English proverbs and play to finish them correctly. This will help us speak more naturally and learn new words.” Escribe el objetivo en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression by completing English proverbs through fun games.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “Do you know any proverbs in Spanish?” • “What do they mean?” Después, muestra algunos equivalentes en inglés y español para contextualizar: • “No pain, no gain.” (<i>El que no arriesga, no gana.</i>) • “Better late than never.” (<i>Más vale tarde que nunca.</i>) Con esto introduce el tema y motiva a los estudiantes a usar el inglés en expresiones comunes.	10 min
DESARROLLO	Actividad 1: Proverb Sound Hunt (10 min) La docente reproduce grabaciones breves (3 a 4 segundos) con la mitad de un proverbio y los estudiantes deben escuchar con atención e intentar completarlo oralmente. Ejemplos: • Audio: “Actions speak...” → Students: “louder than words!” • Audio: “Practice makes...” → Students: “perfect!” Luego, la docente repite cada proverbio con toda la clase enfatizando la pronunciación, ritmo y entonación. Para hacerlo dinámico, los estudiantes repiten en coro y luego individualmente: Teacher: “Practice makes...” Student: “Perfect!” (todos aplauden y repiten con ritmo).	35 min

Actividad 2: Proverb Dice Game (15 min)

La docente divide la clase en equipos de cuatro. Cada equipo lanza un dado para seleccionar el número de proverbio. En la pizarra hay una lista con refranes incompletos numerados:

1. "Don't count your chickens..."
2. "The early bird..."
3. "When in Rome..."
4. "Better safe..."
5. "Honesty is..."
6. "You can't judge a book..."

El estudiante que lanza el dado debe completar el refrán en inglés y decirlo en voz fuerte, en caso de hacerlo bien, el grupo gana 2 puntos; si lo intentan, pero fallan, ganan 1 punto por participar. La profesora repite con pronunciación acorde y todos repiten en coro.

Luego, los equipos comentan brevemente qué creen que significa el refrán en inglés (sin traducir literalmente). Esto refuerza la comprensión y espontaneidad oral.

Actividad 3: Proverb Puzzle Race (7 min)

La profesora entrega a cada grupo tarjetas con palabras sueltas, las cuales forman refranes. Estos grupos tienen que organizarlas en el orden correcto para decir el refrán en voz alta con pronunciación clara.

Ejemplo de tarjetas:

- [Better] [late] [than] [never]
- [Don't] [put] [all] [your] [eggs] [in] [one] [basket]

El equipo que primero termina y pronuncie adecuadamente gana un punto adicional. Se fomenta la práctica oral simultánea y colaborativa.

Actividad 4: Say It with Rhythm! (3 min)

Con música rítmica de fondo, la profesora invita a sus alumnos a repetir los refranes al compás.

Por ejemplo:

- Teacher: "No pain!" (palmas)
- Students: "No gain!" (palmas)
- Teacher: "Better safe!" (palmas)
- Students: "Than sorry!" (palmas)

Esto ayuda a mejorar el ritmo natural del inglés, perdiendo el miedo escénico.

FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta en inglés: • “Which proverb was your favorite?” • “What new words did you learn today?” Los estudiantes responden de forma libre, usando frases cortas: “I liked ‘Practice makes perfect’ because it’s true for learning English!” La profesora resalta la relevancia de usar refranes como un método natural para comunicarse.	5 min
	b. Consolidación y despedida (2 min): Se realiza una repetición grupal tipo <i>chant</i>: “All together: Practice makes perfect! Actions speak louder than words!” La profesora felicita al grupo: “Excellent speaking today! You are learning to speak like real English speakers!” Se culmina anunciando que la siguiente sesión: “Next class, we’ll play another game to use English words creatively!”	

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Reconoce y comprende el significado de refranes o frases incompletas.		Completa oralmente refranes en inglés con coherencia y pronunciación adecuada.		Participa activamente en las dinámicas orales con actitud positiva y colaborativa.		Emplea vocabulario variado y expresiones correctas al comunicarse oralmente.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

“RHYMING TIME! LET’S BUILD SENTENCES THAT SHINE”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la creación grupal de rimas encadenadas que promuevan el uso adecuado de estructuras gramaticales simples y coherentes, fomentando la fluidez, la creatividad y la confianza al comunicarse oralmente.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	-Emplea estructuras gramaticales simples y correctas (presente simple, pronombres, conectores básicos) en producciones orales breves. -Participa activamente en juegos de rimas demostrando comprensión y creatividad. -Se expresa oralmente con pronunciación clara y ritmo adecuado al crear y encadenar frases rimadas. -Muestra disposición para comunicarse en inglés con seguridad, respetando los turnos de participación.	-Utiliza estructuras gramaticales adecuadas al construir frases rimadas. -Organiza ideas de manera coherente al encadenar oraciones. -Pronuncia con claridad y ritmo al recitar las rimas en grupo. -Participa activamente con actitud colaborativa en las dinámicas orales.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, plumones, tarjetas con palabras clave (verbos, sustantivos, adjetivos), parlantes, música con ritmo suave, cronómetro, fichas de colores para formar grupos, diccionario visual de aula y lista de cotejo de observación.	-Colabora de manera activa y respetuosa durante las actividades grupales. -Demuestra entusiasmo y confianza al expresarse en inglés. -Escucha con atención y valora las producciones orales de sus compañeros. -Se esfuerza por mejorar su pronunciación y la corrección gramatical de sus mensajes.	-Forma oraciones coherentes y gramaticalmente correctas. -Participa en la creación de rimas con pronunciación clara. -Expresa sus ideas en inglés de manera espontánea y ordenada. -Colabora activamente en grupo usando estructuras adecuadas.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO						
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La docente inicia saludando en inglés: “Good morning, everyone! How are you today?” Los estudiantes responden y la docente continua: “Today, we’re going to play with English words and grammar to make funny rhymes! Let’s have fun while speaking English!” Posteriormente, se hace un breve <i>warm-up</i> siguiendo un ritmo corporal: la profesora marca un pulso con palmadas mientras los alumnos repiten frases simples en coro: • “I like cats!” (clap-clap) • “I like hats!” (clap-clap) • “I like bats!” (clap-clap) Lo cual ayuda a despertar el oído fonético, activando el ritmo, preparando a los alumnos para la sesión de rimas. b. Presentación del propósito (2 min): La docente explica en inglés: “Today, our goal is to create rhymes using correct English grammar. We’ll work in groups to make sentences that rhyme and sound great!” Escribe el objetivo en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression using rhyming games that help us practice grammar in a fun way.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La profesora plantea preguntas orales para evidenciar saberes iniciales: • “What is a rhyme?” • “Do you know any English rhymes or songs?” Los estudiantes mencionan ejemplos como “<i>Twinkle, twinkle little star</i>” o “<i>Humpty Dumpty</i>”. Luego, la docente explica brevemente: “Rhymes help us remember words and use correct grammar naturally. Let’s make our own rhymes today!”	10 min						
DESARROLLO	Actividad 1: Rhyme Discovery (10 min) La docente escribe en la pizarra tres columnas con palabras base: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nouns</th><th>Verbs</th><th>Adjectives</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>cat</td><td>run</td><td>funny</td></tr> </tbody> </table>	Nouns	Verbs	Adjectives	cat	run	funny	35 min
Nouns	Verbs	Adjectives						
cat	run	funny						

dog	play	happy
sun	sing	lazy
hat	dance	crazy

Los estudiantes, por turnos, eligen una palabra de cada columna y deben formar frases gramaticalmente correctas que rimen, siguiendo la estructura **Subject + Verb + Complement**.

Ejemplos:

- “The cat is fat.”
- “The dog can jog.”
- “The sun is fun.”

Cada estudiante repite su frase en voz alta. La docente corrige pronunciación y gramática con gestos amables y ritmo musical.

Luego, los estudiantes repiten las frases en coro al compás de palmadas.

Finalmente, se votan las frases más creativas y rítmicas con aplausos.

Actividad 2: Chain Rhyme Challenge (15 min)

La clase se divide en grupos de cinco estudiantes.

Cada grupo debe crear una *rhyme chain* (cadena de rimas) de al menos **cinco oraciones cortas**, respetando el orden lógico y la gramática.

Ejemplo:

Group 1:

1. “The cat has a hat.”
2. “The hat is flat.”
3. “The flat is near a mat.”
4. “The mat is where I sat.”
5. “I sat and talked to Pat.”

La docente guía a los grupos circulando entre ellos y recordando usar estructuras simples:

- Present simple (He runs, She plays)
- Be verb (is / are)
- Articles and adjectives (a, an, the, big, funny)

Después, cada grupo ensaya su rima con ritmo musical (palmas o golpecitos en la mesa).

Después se presentan oralmente frente a la clase, teniendo en cuenta la pronunciación, entonación y coherencia.

Los otros grupos escuchan para votar por la rima más divertida y gramaticalmente correcta.

	Actividad 3: Grammar Rhyme Battle (7 min) La profesora realiza un concurso con dos grupos, los cuales reciben una palabra final que tiene que rimar con oraciones gramaticalmente correctas en un tiempo menor a 30 segundos. Ejemplo: Palabra: “day” • Group 1: “I play every day.” • Group 2: “We stay and say hooray!” La docente da puntos por fluidez, pronunciación y creatividad. Palabras siguientes: “<i>sun</i>”, “<i>rain</i>”, “<i>school</i>”, “<i>friend</i>”. Según el equipo que gane obtendrá una estrella en la pizarra, reconociendo su trabajo. Actividad 4: Sing your Rhyme! (3 min) La profesora sugiere terminar con ritmo musical, utilizando una pista musical suave, ya que cada grupo canta su cadena de rimas al mismo ritmo. Por ejemplo: “The cat has a hat, The hat is flat, The flat is near the mat, And I talked to Pat!” Por lo cual, esto fortalece la pronunciación y la confianza al expresarse.	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta en inglés: • “What did you learn about rhymes and grammar today?” • “Was it easy or hard to make rhymes using correct English?” Los estudiantes responden espontáneamente: “It was fun! We learned to use verbs and nouns together.” La docente refuerza: “Excellent! When you create rhymes, you are practicing grammar and pronunciation at the same time.” b. Consolidación y despedida (2 min): La docente invita a repetir juntos una rima creada durante la clase: “All together now: <i>The sun is fun, we run and play — learning English every day!</i>” Luego felicita: “Great job, everyone! You spoke clearly, used correct grammar, and worked as a team. See you next class!”	5 min

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Utiliza estructuras gramaticales adecuadas al construir frases rimadas.		Organiza ideas de manera coherente al encadenar oraciones.		Pronuncia con claridad y ritmo al recitar las rimas en grupo.		Participa activamente con actitud colaborativa en las dinámicas orales.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

“GUESS IT IF YOU CAN! LET’S PLAY WITH RIDDLES IN ENGLISH”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la expresión oral de los estudiantes mediante el uso de adivinanzas interactivas en inglés, promoviendo la construcción de mensajes coherentes y el uso adecuado de estructuras gramaticales simples y complejas, que les permitan comprender y producir respuestas orales con fluidez y precisión.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	-Emplea estructuras gramaticales adecuadas al formular y responder adivinanzas en inglés. -Organiza ideas de forma coherente al dar explicaciones y justificar sus respuestas orales. -Participa activamente en la resolución de adivinanzas demostrando comprensión auditiva y pronunciación adecuada. -Reflexiona sobre el contenido y la forma de las frases empleadas, identificando errores y proponiendo mejoras gramaticales.	-Utiliza oraciones gramaticalmente correctas para formular y responder adivinanzas. -Se comunica oralmente de manera clara, coherente y comprensible. -Participa con seguridad y fluidez en las actividades grupales. -Reflexiona sobre su desempeño oral, reconociendo aciertos y aspectos por mejorar.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, plumones, tarjetas con adivinanzas escritas en inglés, parlantes, cronómetro, fichas de puntuación, música de fondo para acompañar los juegos, diccionario visual de aula, y lista de cotejo.	-Escucha activamente y respeta el turno de palabra de sus compañeros. -Muestra entusiasmo, cooperación y confianza al expresarse oralmente. -Valora el trabajo en equipo y acepta los errores como parte del aprendizaje. -Se esfuerza por mejorar su pronunciación y corrección gramatical en inglés.	-Comprende las pistas orales y responde correctamente a las adivinanzas. -Utiliza estructuras gramaticales correctas al comunicarse. -Se expresa oralmente con fluidez y coherencia durante los juegos. -Reflexiona sobre su participación y mejora su desempeño comunicativo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La profesora inicia con el saludo a sus alumnos: “Good morning, class! Are you ready to play and speak English today?” Los estudiantes responden con entusiasmo. La docente continua: “Today we’re going to use our minds and our voices to solve some funny riddles! You’ll need to listen carefully, think quickly, and speak clearly.” Después propone un <i>mini warm-up</i> llamado “<i>Guess the Animal</i>”, las cuales menciona 3 pistas en inglés y los alumnos tienen que adivinar que animal es. Ejemplo: - Teacher: “I’m big and grey, I have a long trunk, I live in Africa.” - Students: “An elephant!” Se realizarán diversas rondas con la finalidad de romper el hielo, activando el pensamiento en inglés. b. Presentación del propósito (2 min): La docente explica: “Today our goal is to speak English using riddles. You’ll learn how to ask and answer riddles using correct grammar and clear pronunciation.” Escribe en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression through riddle-solving activities that help us use correct grammar and think in English.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: “Do you know any riddles in Spanish?” “Why do we like riddles?” Los alumnos tienen que compartir ejemplos en su idioma, y la profesora los traduce al inglés mostrando su estructura. Ejemplo: Spanish: “Tiene dientes y no come.” English: “It has teeth but doesn’t eat.” Se da a entender que las adivinanzas contribuyen para usar oraciones completas y pensar con lógica con estructura gramatical.	10 min
DESARROLLO	Actividad 1: Riddle Listening Challenge (10 min) La profesora presenta un conjunto de adivinanzas cortas en inglés. Los estudiantes escuchan atentamente y levantan la mano para responder. Ejemplos:	35 min

1. “What has hands but can’t clap?” → *A clock!*
2. “What goes up but never comes down?” → *Your age!*
3. “What has a head and a tail but no body?” → *A coin!*

Tras cada respuesta, la profesora enfatiza a repetir en coro la frase completa con una adecuada pronunciación:

- Teacher: “It’s a coin!”
 - Students: “It’s a coin!”
- Luego pregunta: “Why is it a coin?” fomentando la explicación oral con frases completas:
 “It has a head and a tail, but no body.”
 Así los estudiantes practican la estructura gramatical *It has... but doesn’t have...*

Actividad 2: Group Riddle Hunt (15 min)

Los involucrados se dividirán en 5 grupos. Todo grupo recibirá 3 tarjetas con adivinanzas escritas parcialmente. Los estudiantes deben escuchar las pistas orales que da la docente y completar la respuesta juntos, construyendo frases coherentes. Ejemplo de dinámica:

- Teacher: “It’s something we wear. It keeps us warm. It starts with S.”
 - Group: “It’s a sweater!”
- Después de resolverla, la docente pide que formen una oración completa:
 “We wear a sweater when it’s cold.”
 Cada grupo gana un punto por cada respuesta correcta y por usar la estructura completa.

Luego, cada grupo formula oralmente una adivinanza propia, usando su vocabulario. Ejemplo:

- Group 1: “It’s round and yellow. You see it in the sky.” → *The sun!*
 - Group 2: “It’s white and cold. It falls in winter.” → *Snow!*
- La docente refuerza las estructuras con *It’s..., It has..., You can..., You use...* para promover precisión gramatical y coherencia.

Actividad 3: Grammar Riddle Chain (7 min)

Los grupos se sientan en círculo. La docente inicia una “cadena de adivinanzas” donde cada grupo formula una riddle y el siguiente debe responder correctamente antes de decir la suya.

Ejemplo de secuencia:

- Group 1: “What has legs but cannot walk?”
- Group 2: “A chair! Now our riddle: What has words but never speaks?”

	- Group 3: “A book!” Esta actividad mantiene ritmo, escucha activa y fluidez oral. La docente corrige la gramática de manera sutil durante el juego, repitiendo correctamente las estructuras usadas por los estudiantes: Student: “It has leg but no walk.” Teacher: “Yes, it has legs but can’t walk. Great try!” Actividad 4: Riddle Reflection Talk (3 min) La docente pide que en parejas los estudiantes conversen brevemente sobre la actividad, usando estas preguntas guía en inglés: “Which riddle was the most difficult?” “What new words did you learn?” “How did you use grammar to make sentences?” Esto permite reflexionar sobre el contenido y la forma del lenguaje empleado, reforzando la segunda capacidad (“Reflexiona y evalúa...”).	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente reúne al grupo y pregunta: “What did you learn today?” “Why are riddles useful for speaking English?” Los estudiantes responden en inglés con frases sencillas: “I learned to use correct grammar.” “I learned new words and how to describe things.” La docente felicita: “Excellent! You used your imagination, your grammar, and your voice!” b. Consolidación y despedida (2 min): Como cierre, la clase repite una adivinanza grupal con ritmo y entonación: Teacher: “What has keys but can’t open doors?” Students: “A piano!” Todos repiten con ritmo: “A piano, a piano, it plays but can’t open doors!” La docente finaliza con entusiasmo: “Great work today! You’re becoming English detectives! See you next class!”	5 min

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Utiliza oraciones gramaticalmente correctas para formular y responder adivinanzas.		Se comunica oralmente de manera clara, coherente y comprensible.		Participa con seguridad y fluidez en las actividades grupales.		Reflexiona sobre su desempeño oral, reconociendo aciertos y aspectos por mejorar.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

“ACT IT OUT! SPEAKING ENGLISH WITH REAL-LIFE SITUATIONS”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la expresión oral de los estudiantes mediante la representación de diálogos vivenciales en inglés, promoviendo el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales (entonación, ritmo, gestos y expresiones) para comunicar mensajes claros, seguros y comprensibles en contextos cotidianos.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	-Emplea expresiones orales con pronunciación, entonación y ritmo adecuados en contextos comunicativos simulados. -Usa gestos, movimientos corporales y contacto visual para reforzar el sentido del mensaje. -Participa activamente en la representación de diálogos demostrando comprensión y fluidez. -Reflexiona sobre su desempeño oral, identificando fortalezas y aspectos por mejorar en su pronunciación y comunicación no verbal.	-Emplea una pronunciación, ritmo y entonación adecuados al comunicarse. -Utiliza gestos y expresiones faciales que complementan su mensaje oral. -Interactúa con seguridad y coherencia en la representación de diálogos. -Reflexiona sobre su expresión oral, proponiendo mejoras para comunicarse con mayor naturalidad.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, tarjetas con situaciones cotidianas escritas en inglés, parlantes, cronómetro, cinta adhesiva para delimitar espacio escénico, diccionario visual, lista de cotejo y música ligera para ambientar los diálogos.	-Participa con entusiasmo y respeto en todas las actividades. -Colabora con sus compañeros durante las dramatizaciones. -Escucha con atención y valora el esfuerzo de los demás. -Se esfuerza por expresarse en inglés de manera clara y segura.	-Representa diálogos cotidianos con pronunciación clara y natural. -Utiliza adecuadamente gestos y tono de voz para transmitir el mensaje. -Participa con seguridad y coherencia en las dramatizaciones. -Reflexiona sobre su comunicación oral y muestra disposición para mejorar.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La profesora ingresa y saluda con actitud positiva: “Good morning, everyone! How are you today?” (gesto de saludo, sonrisa, movimiento de manos). Después menciona: “Today, we will <i>act</i> and <i>speak</i> English at the same time! You’ll become actors and actresses using your voice, face, and body to communicate clearly.” Con la finalidad de mejorar el entorno, se sugiere un <i>warm-up</i> llamado “<i>Say it with emotion!</i>”. La docente dice una frase y los estudiantes la repiten cambiando la emoción: • Teacher: “Good morning!” (happy tone) • Students: “Good morning!” • Teacher: “Good morning!” (angry tone) • Students: “Good morning!” Posteriormente la profesora resalta: “See? How you say something changes the meaning. That’s why pronunciation and expression are important!” b. Presentación del propósito (2 min): La profesora señala: “Today, our goal is to improve our speaking using pronunciation, gestures and expressions. We will act real-life situations in English!” Escribe el objetivo en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression by representing real-life dialogues using pronunciation, rhythm, and gestures.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “When you talk to your friends, do you use gestures?” • “What happens if you speak without moving your face or body?” Después, muestra ejemplos breves en inglés actuando: • “I’m happy to see you!” (smiling, waving) • “I’m tired.” (slow tone, drooping shoulders) Los alumnos mencionan las diferencias evidenciadas en la forma de hablar. La profesora da a entender: “Today, we’ll practice how to make our English sound real and natural!”	10 min

DESARROLLO	Actividad 1: <i>Listen and Imitate!</i> (10 min) La profesora hace escuchar audios pequeños con frases en distintas entonaciones, así como también ritmos. Los alumnos tienen que escuchar, imitando la pronunciación y emociones. Ejemplos: • “Can you help me, please?” (friendly tone) • “I don’t understand!” (confused tone) • “Wow! That’s amazing!” (surprised tone) Luego, en parejas, los estudiantes eligen una frase y la repiten actuando frente a la clase. La docente corrige de forma positiva la pronunciación y el ritmo, diciendo: “Excellent pronunciation! Try to open your mouth more when you say ‘amazing!’” Esto ayuda a trabajar la claridad, la entonación y la articulación. Actividad 2: <i>Role-Play Carousel</i> (15 min) La docente divide la clase en grupos de tres o cuatro. Cada grupo recibe una tarjeta con una situación cotidiana en inglés que deberán representar oralmente. Ejemplos de tarjetas: 1. <i>At the restaurant</i> – Ordering food and asking for the bill. 2. <i>At the store</i> – Buying a T-shirt and asking for another size. 3. <i>At the doctor’s</i> – Explaining symptoms and getting advice. 4. <i>At the school</i> – Asking for help with homework. Desarrollo de la actividad: • La profesora otorga 5 minutos para que los grupos se preparen y formen un diálogo corto (4–6 líneas por participante). • Se debe practicar su pronunciación, ritmo y expresividad. • Se enfatiza en usar gestos auténticos y manifestaciones faciales. Ejemplo guiado: At the restaurant • Waiter: “Good afternoon! What would you like to order?” • Student A: “I’d like a chicken sandwich, please.” • Waiter: “Anything to drink?” • Student A: “A glass of orange juice, please.” • Waiter: “Sure! It’ll be ready in five minutes.” Los grupos se presentan frente de todos. La profesora observa, evaluando pronunciación, ritmo, gestos y coherencia. Luego de cada actuación, la maestra y los compañeros tienen que realizar comentarios constructivos:	35 min
------------	--	--------

	“You spoke very clearly!” – “Good job with your gestures!” – “Try to pause more between sentences.” Actividad 3: <i>Emotion Switch!</i> (7 min) Para mejorar la pronunciación y el control paraverbal, la profesora repite una ronda de los diálogos, en donde pedirá a los grupos que cambien la emoción: • “Now, act your dialogue <i>angry!</i>” • “Now, act your dialogue <i>sad!</i>” • “Now, act your dialogue <i>excited!</i>” Esto ayuda a la entonación y el ritmo emocional del habla inglesa. Los alumnos aprenden a modular su voz, adaptándose al entorno comunicativo, comprendiendo el tono que puede cambiar el significado. Actividad 4: <i>Reflection Talk</i> (3 min) En duplas, los alumnos conversan en relación a su desempeño oral respondiendo en inglés: • “What was difficult about speaking?” • “Did gestures help you speak better?” • “What can you improve next time?” La docente guía la reflexión y resalta: “Good speakers use their face, body and voice together. That’s communication!”	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente reúne al grupo y pregunta: • “What did you learn about speaking today?” • “Why are gestures and pronunciation important in English?” Los estudiantes responden con frases breves en inglés: “I learned to speak with confidence.” “Gestures make my English more natural.” “I can use emotions to sound better.” La maestra felicita: “Excellent! You’re not just speaking English—you’re performing it!” b. Consolidación y despedida (2 min): Como cierre lúdico, la profesora sugiere repetir un pequeño diálogo en grupo con ritmo musical: Teacher: “Hello!” Students: “Hi!” Teacher: “How are you?” Students: “I’m fine!” Teacher: “Let’s speak English every day!”	5 min

	Students: “Okay!” Todos repiten con energía y ritmo, mejorando pronunciación y seguridad.	
--	--	--

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Emplea una pronunciación, ritmo y entonación adecuados al comunicarse.		Utiliza gestos y expresiones faciales que complementan su mensaje oral.		Interactúa con seguridad y coherencia en la representación de diálogos.		Reflexiona sobre su expresión oral, proponiendo mejoras para comunicarse con mayor naturalidad.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

“MY LIFE IN ACTION! LET’S RECREATE REAL SCENES IN ENGLISH”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la expresión oral de los estudiantes a través de la recreación de escenas del entorno familiar y escolar, promoviendo el uso natural de la pronunciación, el ritmo, la entonación y los recursos no verbales para comunicarse con claridad, fluidez y seguridad en situaciones cotidianas.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	-Utiliza la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados para transmitir mensajes orales comprensibles. -Emplea gestos, expresiones faciales y posturas que complementan y refuerzan la comunicación oral. -Recrea situaciones familiares o escolares utilizando frases cotidianas en inglés con naturalidad. -Reflexiona sobre la efectividad de su comunicación oral, identificando aspectos que puede mejorar.	-Pronuncia las palabras y oraciones con claridad, ritmo y entonación adecuados. -Utiliza gestos y expresiones corporales que refuerzan su mensaje. -Participa activamente en la recreación de escenas familiares o escolares demostrando coherencia y seguridad. -Evalúa su desempeño oral y propone mejoras para futuras interacciones comunicativas.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, plumones, tarjetas con situaciones familiares y escolares escritas en inglés, cinta adhesiva para delimitar el “escenario”, cronómetro, parlantes, lista de cotejo y diccionario visual.	-Muestra disposición y entusiasmo por participar en las dramatizaciones. -Escucha atentamente y respeta el turno de palabra de sus compañeros. -Acepta las observaciones y se esfuerza por mejorar su pronunciación. -Colabora activamente con su grupo en las representaciones orales.	-Recrea diálogos con pronunciación clara y natural. -Utiliza gestos y tono de voz adecuados al contexto. -Interactúa oralmente en inglés con fluidez y seguridad. -Reflexiona sobre su comunicación oral y demuestra mejora progresiva.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La profesora ingresa al salón de clases y saluda con energía: “Good morning, everyone! How are you today?” Los estudiantes responden y la docente continua: “Today, we’ll bring our daily life to the classroom! You will act scenes from your school or home — just like real life, but in English!” Para generar confianza, la maestra llevará a cabo un breve <i>warm-up</i> llamado “Say It Like You Mean It!”. Los alumnos repiten frases comunes con distintos tonos y emociones: • “It’s time for school!” (sleepy tone) • “It’s time for school!” (excited tone) • “Dinner is ready!” (happy tone) • “Dinner is ready!” (angry tone) La maestra refiere: “Your tone and face change the meaning! Today, you’ll use these expressions to act in English!” b. Presentación del propósito (2 min): La profesora explica: “Today our goal is to improve our speaking by recreating real-life scenes using pronunciation, rhythm and body language.” Escribe el objetivo en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression by recreating family and school scenes with correct pronunciation, rhythm and gestures.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “What situations do you experience every day at home?” • “And at school?” Los estudiantes responden: “Having breakfast”, “Talking with my mother”, “Doing homework”, “Playing with friends”, “Asking the teacher a question”. La profesora vincula sus respuestas diciendo: “We’ll use those moments to act in English, showing emotions and clear pronunciation!” Para practicar, muestra un ejemplo simple actuado: • Teacher (as mom): “Wake up! It’s time for school!” • Student: “Five more minutes, please!” Los alumnos ríen y comprenden que representarán situaciones vividas, pero empleando inglés con entonación y gestos.	10 min

DESARROLLO	Actividad 1: <i>Pronounce and Move!</i> (10 min) La maestra escribe en la pizarra frases comunes del contexto familiar y educativo, con entonación marcada <table><tr><th>Scene</th><th>Phrases</th></tr><tr><td>Home</td><td>“Brush your teeth!”, “I’m hungry!”, “Let’s have dinner!”, “Turn off the TV!”</td></tr><tr><td>School</td><td>“Can I borrow your pencil?”, “I don’t understand this exercise.”, “Let’s go to recess!”, “Be quiet, please!”</td></tr></table> Los alumnos repiten las frases en coro siguiendo el ritmo que marca la profesora con palmadas y música ligera. Después, se realiza repeticiones individualmente, acompañado de gestos naturales. Ejemplo: • Student A (gesturing to a friend): “Let’s go to recess!” • Student B (smiling and nodding): “Yes, let’s go!” La docente refuerza la pronunciación, corrige suavemente y destaca el uso de la voz y el cuerpo: “Excellent! Remember: open your mouth, use your hands, and feel the words!”	Scene	Phrases	Home	“Brush your teeth!”, “I’m hungry!”, “Let’s have dinner!”, “Turn off the TV!”	School	“Can I borrow your pencil?”, “I don’t understand this exercise.”, “Let’s go to recess!”, “Be quiet, please!”	35 min
	Scene	Phrases						
	Home	“Brush your teeth!”, “I’m hungry!”, “Let’s have dinner!”, “Turn off the TV!”						
	School	“Can I borrow your pencil?”, “I don’t understand this exercise.”, “Let’s go to recess!”, “Be quiet, please!”						
	Actividad 2: <i>Family Scene Challenge</i> (15 min) La profesora forma grupos de cuatro o cinco alumnos. Cada grupo toma una tarjeta con una situación familiar escrita en inglés. Ejemplos de tarjetas: 1. <i>Breakfast Time!</i> – One student is the mother/father, others are children preparing for school. 2. <i>House Chores!</i> – Discussing who will clean, wash or cook. 3. <i>Family Movie Night!</i> – Choosing what movie to watch. 4. <i>Homework Time!</i> – Parents helping with English homework. Desarrollo: • Los grupos tienen 5 minutos para realizar una mini dramatización (5–6 líneas por participante). • Deben realizar la pronunciación, entonación y ritmo, usando expresiones reales y naturales. • Se recomienda incluir gestos y expresiones faciales. Ejemplo: Scene: Breakfast Time • Mom: “Good morning! Breakfast is ready!”							

	• Son: “I don’t want eggs again!” • Mom: “Come on! They’re delicious!” • Daughter: “Hurry up! The bus is coming!” Los grupos presentan frente a la clase mientras la docente observa el uso de la voz, la entonación y los gestos. Cada actuación recibe retroalimentación inmediata: “Very good pronunciation, but try to speak louder!” – “Great use of gestures, keep it natural!” Actividad 3: <i>School Scene Mix-Up!</i> (8 min) Ahora, la docente entrega nuevas tarjetas con situaciones escolares: 1. <i>Group Work Time!</i> – Students decide who does what. 2. <i>In the Classroom</i> – Asking the teacher for help. 3. <i>At the Library</i> – Looking for a book. 4. <i>Break Time!</i> – Talking with friends about their day. Los grupos deben crear un diálogo improvisado (3–4 líneas por persona) y representarlo con naturalidad, imitando cómo se comunican en el colegio, pero usando inglés. Ejemplo: Scene: Group Work Time • Student 1: “Who wants to write the report?” • Student 2: “I can do it!” • Student 3: “Okay, I’ll draw the pictures.” • Student 4: “Let’s work together!” La docente motiva: “Speak clearly, use your hands, look at your friends’ faces — just like in real life!” Cada grupo actúa y recibe aplausos del resto. Actividad 4: <i>Reflection Circle</i> (2 min) Los estudiantes forman un círculo. Cada uno comparte en inglés una idea breve sobre la experiencia: • “I liked acting with my friends.” • “It helped me speak louder.” • “I learned to use my hands when I talk.” La docente valida y refuerza: “That’s wonderful! Remember, when you speak English, your body speaks too!”	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta: • “What did you learn from acting today?”	5 min

	• “How did pronunciation and gestures help you communicate?” Los estudiantes responden libremente: “I learned to speak more clearly.” “Gestures make my English easier to understand.” La docente resume: “When you use your body and voice together, English becomes alive. That’s real communication!” b. Consolidación y despedida (2 min): Como cierre divertido, la docente propone una breve recreación grupal coral: Teacher: “It’s Monday morning!” Students: “Oh no, school again!” Teacher: “Let’s go and learn English!” Students: “Okay, let’s go!” Todos ríen y despiden la clase diciendo: “See you next class!” con energía y gestos amplios.	
--	---	--

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Pronuncia las palabras y oraciones con claridad, ritmo y entonación adecuados.		Utiliza gestos y expresiones corporales que refuerzan su mensaje.		Participa activamente en la recreación de escenas familiares o escolares demostrando coherencia y seguridad.		Evalúa su desempeño oral y propone mejoras para futuras interacciones comunicativas.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

“LET’S TALK FOR REAL! EVERYDAY SITUATIONS IN ENGLISH”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Promover la expresión oral en inglés a través de interacciones simuladas de la vida diaria, favoreciendo la pronunciación clara, el ritmo, la entonación y el uso estratégico de gestos y expresiones, para lograr una comunicación más natural, segura y comprensible.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	-Pronuncia palabras y oraciones con claridad, ritmo y entonación adecuados en contextos simulados. -Utiliza gestos, expresiones faciales y posturas que acompañan y fortalecen el mensaje oral. -Participa activamente en interacciones orales simuladas demostrando coherencia, naturalidad y seguridad. -Reflexiona sobre su desempeño oral, reconociendo aciertos y áreas de mejora en la comunicación.	-Emplea una pronunciación, ritmo y entonación adecuados durante las interacciones simuladas. -Utiliza gestos y expresiones corporales que complementan el mensaje oral. -Participa con coherencia, espontaneidad y seguridad en la simulación de situaciones cotidianas. -Reflexiona críticamente sobre su expresión oral y busca mejorarla.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, plumones, tarjetas con situaciones de la vida diaria escritas en inglés, parlantes, cronómetro, cinta adhesiva para delimitar espacios, lista de cotejo, y diccionario visual de aula.	-Participa con entusiasmo en las simulaciones orales. -Escucha y respeta las intervenciones de sus compañeros. -Colabora en grupo para construir diálogos naturales. -Se esfuerza por comunicarse con claridad y buena pronunciación.	-Reproduce conversaciones cotidianas en inglés con pronunciación clara. -Usa gestos y tono de voz adecuados al contexto de la situación. -Se comunica oralmente con fluidez y coherencia en las simulaciones. -Reflexiona sobre su desempeño y mejora su expresión oral.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La docente saluda cálidamente en inglés: “Good morning, everyone! How are you today?” Los estudiantes responden y la docente continua con entusiasmo: “Today we’ll bring English to life! You’ll act and talk like real people in real situations — just like at the store, at the park, or at the bus stop!” Para romper el hielo, realiza un <i>warm-up</i> llamado “Say it naturally!”. La docente dice frases cotidianas con diferentes entonaciones, y los estudiantes repiten imitándola: • “How are you?” (friendly tone) • “Excuse me!” (polite tone) • “Really?” (surprised tone) • “I don’t know.” (neutral tone) Luego pregunta: “How does your voice change the meaning?” Los estudiantes responden y la docente explica: “That’s what we’ll practice today — how to sound natural when we speak English.” b. Presentación del propósito (2 min): La docente dice: “Our goal today is to speak English in real-life situations using good pronunciation, rhythm, and gestures. We’ll practice talking just like in daily life!” Escribe el propósito en la pizarra: Objective: <i>To improve oral expression through simulated real-life conversations using pronunciation, rhythm, and gestures.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “Where do you speak English in real life?” • “What words or expressions do you know for these places — the store, the park, the school?” Los alumnos responden con ejemplos: “At the store — ‘How much is it?’”, “At the park — ‘Let’s play!’”, “At school — ‘Can you help me?’”. La profesora los felicita y aclara que dichas frases serán útiles para los juegos vivenciales de hoy.	10 min

DESARROLLO

Actividad 1: Listen and Repeat: Everyday Talk! (10 min)

La docente presenta expresiones cotidianas en inglés con ritmo y entonación marcada. Los estudiantes repiten imitando la pronunciación y gestos.

Ejemplos:

Situation	Expressions
At the store	“How much is this?”, “Can I try it on?”, “That’s too expensive!”
At school	“What page are we on?”, “Can I borrow your pencil?”, “Let’s study together.”
On the bus	“Is this seat taken?”, “Where are you going?”, “Thank you!”

La profesora dice las frases con gestos reales (por ejemplo, señalar un objeto, levantar la mano, sonreír). Después los alumnos repiten por parejas, practicando la entonación.

Después, cada pareja dramatiza una mini-interacción breve frente a la clase, aplicando los gestos y tono adecuados.

Actividad 2: Role-Play Time: Real Situations! (15 min)

La maestra separa la clase en grupos de cuatro, recibiendo cada uno tarjetas con una situación de la vida cotidiana escrita en inglés.

Ejemplos:

1. At the Supermarket – Buying fruits and asking for the price.

2. At the Restaurant – Ordering food and asking for the bill.

3. At the Park – Meeting a friend and planning what to do.

4. At the Bus Stop – Asking about the route or time.

Desarrollo:

Los grupos contarán con 5 minutos para inventar un pequeño diálogo de 6–8 líneas por participante.

Deben practicar pronunciación, ritmo y gestos naturales.

La docente guía y corrige mientras circula entre los grupos.

Ejemplo guiado (At the Restaurant):

Waiter: “Good afternoon! What would you like to order?”

Student A: “I’d like a hamburger, please.”

Waiter: “Would you like something to drink?”

Student A: “A glass of lemonade, please.”

Waiter: “Sure! It’ll be ready soon.”

Student A: “Thank you!”

35 min

	Después, cada grupo realiza su escena frente a la clase usando voz clara, entonación natural y lenguaje corporal. La profesora evalúa la pronunciación, el ritmo y seguridad comunicativa, y la clase ofrecen comentarios constructivos: “You spoke very clearly!” – “Good job with your expressions!” – “You sounded natural!” Actividad 3: <i>Mix and Speak Challenge!</i> (8 min) Después se organiza una ronda rápida, cambiando de tarjetas de situación con otro grupo, improvisando un diálogo distinto empleando nuevas frases. Ejemplo (At the Supermarket): • Student 1: “Excuse me, where are the apples?” • Student 2: “They’re over there next to the bananas.” • Student 1: “How much are they?” • Student 2: “Two dollars a kilo.” Esta actividad refuerza la fluidez, la espontaneidad y la pronunciación natural sin depender de la memorización. Actividad 4: <i>Reflection Talk</i> (2 min) La maestra invita a una pequeña conversación reflexiva en parejas: • “How did you feel speaking English in real situations?” • “Was pronunciation easy or difficult?” • “What can you improve next time?” Luego, algunos estudiantes comparten sus respuestas con todo el grupo, fomentando la autoevaluación y la conciencia de su progreso oral.	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente reúne a toda la clase y pregunta: • “What did you learn about speaking English today?” • “Why is pronunciation and body language important?” Los estudiantes responden espontáneamente: “I learned to speak more naturally.” “Gestures help people understand me better.” “Pronunciation makes my English clearer.” La docente comenta: “Excellent! Remember, communication is not only words — it’s how you say them!” b. Consolidación y despedida (2 min): Para cerrar con energía, la docente organiza una mini dinámica coral: Teacher: “At the store!”	5 min

	Students: “How much is it?” Teacher: “At the park!” Students: “Let’s play together!” Teacher: “At school!” Students: “Can you help me?” Luego todos dicen juntos: “We speak English every day!” La docente felicita y despide: “Great job today! You’re ready to speak in real life — see you next class!”	
--	--	--

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Emplea una pronunciación, ritmo y entonación adecuados durante las interacciones simuladas.		Utiliza gestos y expresiones corporales que complementan el mensaje oral.		Participa con coherencia, espontaneidad y seguridad en la simulación de situaciones cotidianas.		Reflexiona críticamente sobre su expresión oral y busca mejorarla.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

“BE THE CHARACTER! ACTING TO SPEAK ENGLISH WITH CONFIDENCE”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la expresión oral en inglés mediante la representación de personajes en escenas dramáticas, promoviendo la fluidez, la coherencia y la interacción continua con distintos interlocutores a través del uso espontáneo del idioma en contextos comunicativos.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Emplea un discurso oral fluido, coherente y organizado al interpretar personajes en diversas situaciones. -Mantiene el diálogo con sus compañeros demostrando naturalidad, confianza y escucha activa. -Adapta su lenguaje y tono de voz al personaje que representa. -Interactúa estratégicamente, respondiendo con pertinencia y continuidad en inglés durante la escena.	-Mantiene una conversación fluida y coherente durante la representación. -Adapta el lenguaje y la entonación al personaje y al contexto. -Interactúa con sus compañeros utilizando expresiones naturales y adecuadas. -Participa activamente mostrando confianza y espontaneidad en el uso del inglés.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, tarjetas con roles o personajes (en inglés), música instrumental para ambientar, cinta adhesiva para delimitar el “escenario”, cronómetro, lista de cotejo y diccionario visual de aula.	-Participa con entusiasmo, respeto y cooperación durante las actividades. -Escucha atentamente las intervenciones de sus compañeros. -Asume con responsabilidad el rol asignado y se esfuerza por expresarse con fluidez. -Demuestra creatividad y espontaneidad en su expresión oral.	-Representa personajes con fluidez y coherencia en inglés. -Utiliza expresiones naturales y adecuadas al contexto de la escena. -Interactúa con los demás personajes manteniendo el ritmo del diálogo. -Muestra confianza, espontaneidad y claridad al hablar

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La docente saluda con entusiasmo: “Good morning, everyone! How are you today?” Luego comenta: “Today we’re going to become actors! You’ll act like different people — a teacher, a student, a doctor, a customer — and speak English while playing your roles. Are you ready?” Para motivar a la clase, se realiza un <i>warm-up</i> llamado “Act It Quick!”. Ella dice situaciones y los estudiantes deben reaccionar en inglés en 5 segundos. Ejemplos: • Teacher: “You’re late to school!” • Student: “I’m sorry, the bus was slow!” • Teacher: “You’re a waiter, and I’m hungry!” • Student: “Here’s your sandwich!” La actividad rompe el hielo y motiva a hablar sin miedo, usando expresiones cotidianas y entonación natural. b. Presentación del propósito (2 min): La profesora determina: “Today, our goal is to speak English fluently and naturally while acting. You’ll play different roles, using expressions, tone, and rhythm just like in real life.” Escribe en la pizarra: Objective: <i>To improve fluency and confidence through dramatic role-play, using English to act and interact naturally in different situations.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “Do you like acting?” • “What characters do you enjoy pretending to be?” Los estudiantes responden: “A teacher”, “A doctor”, “A superhero”, “A chef”. La docente retoma: “When we act, we use English more freely. We don’t just speak — we become the character!” Luego muestra un ejemplo dramatizado: Teacher (acting): “I’m a doctor! What’s the problem?” Student: “I have a headache!” Teacher: “Take this medicine and rest.” Los estudiantes ríen y se sienten motivados para crear sus propias representaciones.	10 min

DESARROLLO	Actividad 1: <i>Character Voices!</i> (10 min) La docente reparte tarjetas con diferentes personajes y ocupaciones. Ejemplos: • A teacher • A student • A doctor • A shop assistant • A police officer • A waiter/waitress Cada alumno toma una tarjeta, presentando brevemente en inglés como si fuera ese personaje. Ejemplo: • “Hello! I’m a doctor. I help sick people. I work in a hospital.” • “Hi! I’m a teacher. I love helping students learn English.” Luego, la docente añade un reto: los estudiantes deben repetir sus presentaciones cambiando el tono de voz (happy, sad, angry, excited). Esto les permite practicar fluidez, ritmo y control paraverbal. Actividad 2: <i>Mini Drama Scenes</i> (15 min) La profesora divide la clase en grupos de 4 o 5. A cada grupo se entrega una tarjeta con una escena corta para dramatizar en inglés. Ejemplos: 1. <i>At the Doctor’s Office</i> – A patient explains what hurts, and the doctor gives advice. 2. <i>At the Restaurant</i> – A waiter takes orders, customers complain or ask politely. 3. <i>At School</i> – Students talk to the teacher about homework or a problem. 4. <i>At the Park</i> – Friends plan a picnic or a game. Desarrollo: • Cada grupo tiene 5–7 minutos para ir preparando su escena. • Se emplea frases simples, naturales y conectores básicos como <i>then</i>, <i>because</i>, <i>so</i>, <i>but</i>. • Se enfatiza la fluidez, la pronunciación y la interacción continua. • La maestra pasa entre los grupos para ayudar con vocabulario o correcciones suaves. Ejemplo de escena “At the Restaurant”: • Waiter: “Good afternoon! What would you like to order?” • Customer 1: “I’d like a pizza and a soda, please.” • Waiter: “Sorry, we don’t have pizza today.” • Customer 2: “Oh no! Then I’ll have a sandwich.” • Waiter: “Great! I’ll bring it in five minutes.” • Customer 1: “Thank you very much.”	35 min
------------	--	--------

	Actividad 3: <i>The Emotion Switch!</i> (7 min) Para mejorar la fluidez y la espontaneidad, la maestra enfatiza en repetir una escena cambiando la emoción: • “Now act your scene as if you’re very happy!” • “Now act it angry!” • “Now act it sad!” Esto controla la entonación y adaptabilidad al entorno emocional, fortaleciendo una comunicación mejor expresiva y natural. Los alumnos se divierten, exagerando las emociones, mientras aprenden a mantener el ritmo y coherencia del diálogo. Actividad 4: <i>Interactive Challenge</i> (3 min) Los estudiantes rotan de grupo: cada grupo improvisa una breve interacción con otro grupo, manteniendo el rol de su personaje. Por ejemplo, el “doctor” del grupo 1 conversa con el “waiter” del grupo 2: • Doctor: “Can I have some water, please?” • Waiter: “Of course! Are you a doctor?” • Doctor: “Yes, I am! And I’m very hungry too!” Esta improvisación libre estimula la fluidez y la interacción estratégica con distintos interlocutores.	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta: • “What did you learn from acting today?” • “Did speaking as a character help your English?” Los estudiantes responden libremente: “I learned to speak faster and more clearly.” “I wasn’t shy because I was the character.” La docente resalta: “When you act, you speak naturally. That’s how fluency grows — by speaking and enjoying!” b. Consolidación y despedida (2 min): La clase repite un breve coro grupal creado por la docente: Teacher: “Who are you today?” Students: “I’m an actor, I speak English every way!” Teacher: “Great! See you next class!”	5 min

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Mantiene una conversación fluida y coherente durante la representación.		Adapta el lenguaje y la entonación al personaje y al contexto.		Interactúa con sus compañeros utilizando expresiones naturales y adecuadas.		Participa activamente mostrando confianza y espontaneidad en el uso del inglés.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

“SPEAK WITH YOUR BODY! IMPROVISING TO COMMUNICATE IN ENGLISH”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la expresión oral en inglés mediante la improvisación de situaciones usando el cuerpo y la voz como herramientas expresivas, fomentando la fluidez, la coherencia y la interacción continua entre los estudiantes con espontaneidad y confianza comunicativa.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Emplea un discurso oral fluido, organizado y espontáneo al improvisar situaciones. -Utiliza la voz, gestos y movimientos corporales para expresar ideas con claridad y coherencia. -Interactúa estratégicamente con sus compañeros manteniendo la continuidad del diálogo. -Muestra seguridad, creatividad y naturalidad en la improvisación de escenas comunicativas.	-Mantiene la interacción oral de forma fluida, coherente y espontánea. -Utiliza la voz, la entonación y los gestos corporales para reforzar su mensaje. -Adapta su discurso según el contexto y el interlocutor en las improvisaciones. -Participa activamente demostrando seguridad y confianza al expresarse.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Pizarra, plumones, tarjetas con palabras o frases para improvisar (en inglés), música instrumental, cronómetro, cinta adhesiva para delimitar el “escenario”, lista de cotejo y diccionario visual de aula.	-Participa con entusiasmo y respeto en las actividades dramáticas. -Colabora con sus compañeros y los anima durante las presentaciones. -Escucha con atención y valora la expresión de los demás. -Muestra disposición para mejorar su pronunciación y fluidez.	-Improvisa situaciones comunicativas con fluidez y coherencia. -Usa el cuerpo y la voz de manera expresiva y adecuada. -Mantiene el diálogo con seguridad y espontaneidad. -Interactúa de manera natural, demostrando dominio básico del idioma.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La profesora ingresa al salón de clases con actitud positiva: “Good morning, everyone! How are you today?” Luego añade: “Today, we’ll use not only our words but also our <i>body and voice</i> to speak English! We’ll act, move, and improvise — no scripts, just imagination and communication!” Para motivar, se realiza un <i>warm-up</i> llamado “Mirror Game”. Los alumnos se forman en dupla. Uno realiza movimientos lentos (como levantar una mano, sonreír, saludar) y el otro debe imitarlos al mismo tiempo. Luego cambian de actividades. Después la profesora dice: “Now, let’s add English! When you move, say something short in English.” Ejemplos: • Student A: (<i>waves</i>) “Hello! How are you?” • Student B: (<i>mirrors</i>) “I’m fine, thank you!” Esta dinámica rompe la timidez, estimula la expresión corporal y prepara la voz para la improvisación oral. b. Presentación del propósito (2 min): La docente explica: “Our goal today is to improve our fluency by improvising real situations using our body, gestures, and voice. We’ll learn to speak naturally and confidently in English.” Escribe en la pizarra: Objective: <i>To strengthen oral fluency through improvised scenes using body language, rhythm, and voice control.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “When you speak to your friends, do you move your hands?” • “Why is body language important when you speak?” Los estudiantes responden libremente. Luego la docente muestra ejemplos improvisados: • Teacher: (<i>points to imaginary watch</i>) “Oh no! I’m late for school!” • Teacher: (<i>acts surprised</i>) “Where’s my phone? I can’t find it!” Los estudiantes adivinan las situaciones. Finalmente la docente dice: “See? Even without many words, your body and your voice help others understand you. That’s what we’ll do today!”	10 min

DESARROLLO	Actividad 1: <i>Express with Your Body!</i> (10 min) La profesora coloca música suave de fondo y guía un ejercicio de pronunciación corporal. Dice frases en inglés y los estudiantes deben repetirlas con movimientos que coincidan con la emoción o contexto. Ejemplos: • “I’m so happy today!” (<i>students smile and stretch their arms</i>) • “I’m tired!” (<i>students yawn and drop their shoulders</i>) • “I’m angry!” (<i>students cross arms and frown</i>) • “I’m scared!” (<i>students step back and open their eyes wide</i>) Después, los estudiantes practican por parejas: uno dice una frase con emoción y el otro la imita usando cuerpo y voz. La docente comenta: “Remember: use your tone and body together — that’s communication!” Esta actividad prepara a los estudiantes para improvisar con naturalidad y control paraverbal. Actividad 2: <i>Improvisation Circle</i> (15 min) La docente forma un círculo grande con todos los estudiantes y les explica la dinámica: “I’ll give you a situation, and two students will come to the center. They have 30 seconds to act it out in English. Don’t plan — just speak and move naturally!” Ejemplos de situaciones escritas en tarjetas: • “You missed the bus and you’re late to class.” • “You lost your wallet at the park.” • “Your friend forgot your birthday.” • “You’re at the store, but you have no money.” • “It starts to rain and you don’t have an umbrella.” Desarrollo: • Dos estudiantes toman una tarjeta, leen la situación y comienzan la improvisación. • Pueden usar gestos, expresiones faciales y frases cortas en inglés. Ejemplo improvisado: • Student A: (<i>running gesture</i>) “Wait! The bus is leaving!” • Student B: (<i>shouts</i>) “Oh no! We’re late again!” • Student A: “Let’s take a taxi!” La docente anima al grupo a aplaudir después de cada improvisación y resalta los logros: “Great energy!” — “Good pronunciation!” — “Nice teamwork!” Se repite con distintas parejas. Actividad 3: <i>Group Improvisation Scenes</i> (8 min) La clase se divide en grupos de 4 o 5. Cada grupo elige una tarjeta con una situación cotidiana que deben improvisar durante 2 minutos.	35 min
------------	--	--------

	Ejemplos de tarjetas: 1. <i>At the supermarket</i> – You want to buy something but it’s too expensive. 2. <i>At the airport</i> – Your flight is delayed. 3. <i>At the restaurant</i> – The waiter brings the wrong order. 4. <i>At home</i> – The lights go out during dinner. Desarrollo: • Los grupos tienen 3 minutos para organizar ideas básicas (no guion). • La docente recuerda: “Don’t memorize — react, speak, and move naturally.” Durante la presentación, los grupos deben mantener el diálogo sin pausas largas y usar gestos para expresar emociones. Ejemplo: Scene: At the restaurant • Student 1 (waiter): “Here’s your pizza!” • Student 2 (customer): “Pizza? I ordered soup!” • Student 1: “Oh! I’m so sorry!” (<i>acts embarrassed</i>) • Student 3: (<i>laughs</i>) “It’s okay, I’ll eat it!” Los grupos presentan frente a la clase, y la docente destaca la fluidez y espontaneidad de cada actuación.	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente pregunta: • “How did it feel to speak without a script?” • “What helped you communicate better — words, gestures, or both?” Los estudiantes responden en inglés con frases cortas: “I felt nervous but it was fun.” “My hands helped me express better.” “I learned to think faster in English.” La docente refuerza: “When you improvise, you learn to think and speak at the same time — that’s fluency!” b. Consolidación y despedida (2 min): La docente propone una última dinámica coral: Teacher: “Let’s say this together — Ready?” All students: “I speak with my body, I speak with my voice, English is fun, it’s my choice!” La docente felicita: “Excellent work today! You spoke naturally and confidently. See you next class!”	5 min

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Mantiene la interacción oral de forma fluida, coherente y espontánea.		Utiliza la voz, la entonación y los gestos corporales para reforzar su mensaje.		Adapta su discurso según el contexto y el interlocutor en las improvisaciones.		Participa activamente demostrando seguridad y confianza al expresarse.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

“VOICES THAT TELL STORIES! EXPRESSING OURSELVES WITH PUPPETS”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la expresión oral en inglés a través del uso de marionetas en representaciones dramáticas, promoviendo la fluidez, la coherencia y la espontaneidad en el diálogo mediante la combinación de voz, ritmo, gestos y creatividad comunicativa.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Emplea un discurso oral fluido y organizado al representar diálogos con marionetas. -Interactúa de manera espontánea y natural con sus compañeros utilizando expresiones y estructuras propias del idioma inglés. -Adapta su voz, tono y ritmo según el personaje que interpreta. -Participa activamente en interacciones creativas, demostrando confianza y coherencia en su comunicación oral.	-Mantiene la conversación de forma fluida y coherente al usar la marioneta. -Modula la voz y el ritmo para expresar emociones y significados. -Interactúa naturalmente con sus compañeros manteniendo la continuidad del diálogo. -Participa con seguridad, creatividad y espontaneidad en las dramatizaciones.
MATERIAL/RECURSOS	ACTITUDES Y/O ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
Marionetas elaboradas previamente por los estudiantes (con materiales simples como papel, tela o calcetines), pizarra, tarjetas con situaciones o temas de diálogo, parlantes, cinta adhesiva para delimitar el “escenario”, cronómetro y lista de cotejo.	-Participa con entusiasmo, respeto y colaboración. -Escucha activamente y apoya a sus compañeros durante las representaciones. -Se esfuerza por pronunciar correctamente y expresarse con fluidez. -Muestra creatividad y confianza en el uso del idioma.	-Expresa ideas con fluidez usando la marioneta como recurso comunicativo. -Modula la voz de acuerdo al personaje y contexto. -Interactúa con naturalidad y coherencia en inglés. -Participa activamente demostrando espontaneidad y dominio básico del idioma.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	a. Bienvenida y motivación (3 min): La docente ingresa saludando con entusiasmo: “Good morning, everyone! How are you today?” Los estudiantes responden y la docente añade: “Today we’ll bring our puppets to life! You’ll use your voice, gestures, and creativity to make your puppet speak in English. Ready to perform?” Para romper el hielo, propone el <i>warm-up</i> “Funny Voices!”. Cada estudiante debe decir su nombre en inglés, pero usando una voz diferente (por ejemplo, aguda, grave, lenta o rápida). Ejemplo: • Student A: (<i>high voice</i>) “My name is Ana!” • Student B: (<i>robotic voice</i>) “My name is Carlos!” El resto de la clase repite las voces con risas y entusiasmo. La docente explica: “See how your voice changes everything? That’s what we’ll do with our puppets today!” b. Presentación del propósito (2 min): La docente explica: “Our goal today is to speak English fluently and naturally by creating dialogues using puppets. We’ll use our voice, rhythm and body language to communicate clearly.” Escribe en la pizarra: Objective: <i>To develop oral fluency and interaction through creative puppet dialogues that combine voice, emotion, and expression.</i> c. Activación de saberes previos (5 min): La docente pregunta: • “What kind of puppet shows have you seen?” • “What do characters usually talk about?” Los estudiantes responden: “Cartoons, family, school, friendship.” Luego, la docente muestra un ejemplo rápido con una marioneta y exagera el tono: Teacher (as puppet): “Hello, students! How are you today?” Teacher (normal voice): “See? The puppet helps us speak more freely. Now, it’s your turn to make your puppet talk in English!”	10 min
DESARROLLO	Actividad 1: Warm-up with Puppets! (10 min) Cada estudiante toma su marioneta y realiza una pequeña práctica de pronunciación en grupo. La docente escribe en la pizarra expresiones básicas para iniciar un diálogo:	35 min

Category	Expressions
Greetings	"Hello!", "Good afternoon!", "How are you?"
Feelings	"I'm happy!", "I'm nervous!", "I'm tired today."
Actions	"Let's go to the park!", "I want to eat pizza!", "I love music!"
Reactions	"That's great!", "Oh no!", "Really?"

Primero, los estudiantes repiten en coro con la docente, usando las marionetas para acompañar el ritmo con movimientos.

Luego, por parejas, improvisan un saludo corto con sus marionetas:

- Puppet 1: "Hello! What's your name?"
- Puppet 2: "I'm Alex! Nice to meet you!"
- Puppet 1: "Nice to meet you too!"

La docente destaca: "Remember — move your puppet, look at your partner, and speak clearly!"

Actividad 2: *Create the Scene!* (15 min)

La docente divide a la clase en grupos de 3 o 4. A cada grupo le entrega una **tarjeta con una situación cotidiana** para dramatizar.

Ejemplos de situaciones:

1. *At the Park* – Two friends meet and talk about their weekend.
2. *At School* – A student forgot the homework and explains to the teacher.
3. *At the Restaurant* – A customer complains about the food.
4. *At Home* – A family plans their vacation.
5. *At the Store* – A person buys a gift for a friend.

Desarrollo:

- Los grupos tienen 10 minutos para crear un breve diálogo de 8 a 10 líneas.
- Deben decidir qué personajes representará cada marioneta.
- Se fomenta la espontaneidad, no la memorización rígida.

La docente pasa por los grupos y los apoya con vocabulario, conectores (*then, because, so, but*) y pronunciación.

Ejemplo guiado (**At the Park**):

- Puppet 1: "Hi! How are you today?"
- Puppet 2: "I'm fine! I played soccer this morning."
- Puppet 1: "Really? I went swimming."
- Puppet 2: "Wow! That's cool!"

Cada grupo ensaya brevemente con movimientos y entonación.

	Actividad 3: <i>The Puppet Show!</i> (8 min) Cada grupo pasa al frente para presentar su mini obra. La docente apaga las luces parcialmente y coloca música ligera de fondo para dar ambiente teatral. Los estudiantes deben mantener la fluidez del diálogo y coordinar los movimientos de las marionetas con las palabras. Durante las presentaciones, la docente observa y evalúa: • Claridad y ritmo de pronunciación. • Coherencia del diálogo. • Interacción fluida entre personajes. • Uso expresivo de la voz y el cuerpo. Después de cada actuación, los compañeros aplauden y comentan en inglés algo positivo: “I liked your voice!” – “Your puppet was very funny!” – “You spoke clearly!” Actividad 4: <i>Improvise with Emotion!</i> (2 min) La docente propone un último desafío: los grupos deben repetir una parte de su diálogo con una emoción diferente (angry, sad, excited, scared). Esto refuerza la fluidez, la improvisación y el control paraverbal. Ejemplo: • Puppet 1: “I’m hungry!” (<i>angry</i>) • Puppet 2: “Okay, calm down!” (<i>scared</i>)	
FINAL	a. Reflexión final (3 min): La docente invita a reflexionar: • “How did you feel speaking through your puppet?” • “Was it easier to talk in English using the puppet?” Los estudiantes responden libremente: “I felt more confident.” “It was fun to speak like my character.” “My pronunciation was better.” La docente concluye: “When you use a puppet, you forget fear — and that’s how fluency grows!” b. Consolidación y despedida (2 min): La docente propone un cierre coral con ritmo y marionetas levantadas: Teacher: “Who speaks English with confidence?” Students (with puppets): “We do!”	5 min

	Teacher: “Who learns by playing and acting?” Students: “We do!” Todos repiten: “We speak, we move, we learn English together!” La docente felicita: “Great job, actors! You spoke clearly, with emotion and confidence. See you next class!”	
--	---	--

IV. EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Mantiene la conversación de forma fluida y coherente al usar la marioneta.		Modula la voz y el ritmo para expresar emociones y significados.		Interactúa naturalmente con sus compañeros manteniendo la continuidad del diálogo.		Participa con seguridad, creatividad y espontaneidad en las dramatizaciones.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
.									
.									
.									
.									
.									